

GUIA DOS JOGADORES DOS



Um Livro de Referência para Lobisomem: O Apocalipse







LENDAS DOS GAROU

Histórias Não Contadas

Celina se virou para ver o que Gabriel guardava em sua escrivaninha. Ela se sentia um pouco estranha — encontros de uma única noite não faziam parte de seus hábitos, mas ela não conseguiu se controlar. Ver Gabriel dançar, a forma como seu corpo se mexia, os cabelos balançando na frente de seu rosto, e até mesmo as estranhas cicatrizes em seus braços... simplesmente a coisa mais erótica que ela já tinha visto.

A última meia hora havia sido uma vergonha para ela, mas uma vergonha agradável. Ela se lembrava de sentir algo semelhante ao medo quando ele saiu da cama para tomar banho, mas lutou contra o instinto em silêncio. Agora se ocupava em olhar o apartamento escuro de um quarto de Gabriel. Era surpreendentemente vazio; seu armário estava praticamente vazio e ele não tinha uma penteadeira, apenas algumas estantes com as poucas roupas que ele parecia possuir. Nenhum pôster nas paredes, e a única foto era aquela que estava na escrivaninha, ele e um outro homem. O homem era negro e tinha dreadlocks até seu peito. Gabriel estava sorrindo na foto, mas o outro homem parecia nervoso. Ambos estavam sem camisa e Gabriel estava acenando para a câmera. Celina percebeu que ele não tinha as cicatrizes na foto. Ele também parecia pelo menos dois anos mais novo.

Gabriel saiu do banheiro, enxugando seu cabelo com uma toalha. Celina não tinha observado seu corpo tão próximo antes, mas as cicatrizes continuavam por boa parte dele. “Há uma história por trás delas?” ela perguntou, deslizando uma mão pelo estômago dele.

“Não exatamente,” ele disse. Ele sentou na cama, olhando para longe dela. Ele parecia triste, e ela se

perguntou se ele estava se lembrando de algo. Ela começou a ficar assustada novamente. Algo nele era tão *intenso*. Isso a deixou desconfortável.

“Você é um grande dançarino,” ela disse, apenas para dizer algo.

“Obrigado.” Ela percebeu o sorriso em sua voz. “Eu costumava dançar profissionalmente. Companhia de Ballet de Sydney.”

“Eu me perguntei sobre o sotaque.”

Ele acenou com a cabeça. “É, Austrália. Só consegui minha residência um mês atrás.”

Outro silêncio desconfortável. “Então,” disse Celina, e então pensou melhor, pensando em algo para perguntar a ele. Seus olhos foram até a foto. “Há uma história por trás dela?”

•••

Gabriel se afastou enquanto Austin se erguia em seu todo (e considerável) peso. Ele se perguntou, pelo que parecia ser a milionésima vez, o que ele faria se Austin perdesse o controle e atacasse Emma. Ele interviria? Austin provavelmente o mataria facilmente. Se ele e os outros tentassem parar Austin, eles conseguiriam segurá-lo por tempo o suficiente até a fúria passar? Emma realmente queria que eles fizessem isso?

E, pelo que parecia ser a milionésima vez, Austin se virou com um olhar de desespero em sua face. Ele segurou o pedaço de osso ao redor de seu pescoço e o apertou forte o suficiente para tirar sangue. Gabriel silenciosamente agradeceu Gaia por Ela não ter o abençoado com *tanta* Fúria, e se virou para Emma. A pequena Ragabash estava de pé com suas mãos na cintura, pronta para desferir outra observação incitante

no alfa de sua matilha. Gabriel olhou em seus olhos e balançou a cabeça. Dessa vez, ela reconheceu a sabedoria e se afastou.

Um uivo de sangrar os ouvidos fez com que todos despertassem. Austin estava em Glabro instintivamente e Emma estava segurando seu rifle na mesma velocidade. Gabriel sentiu, não pela primeira vez, que ele estava fora do ritmo da matilha em tais situações — ele tinha sido de pouca ajuda em suas primeiras batalhas.

Aiobheall correu descendo a colina. O uivo, claro, tinha sido dela. Gabriel se jogou no chão enquanto Austin e Emma relaxaram. Ele sabia o que estava por vir.

“Novamente,” rosnou Austin, “eu gostaria de dizer que seu pequeno negócio com Luna pode proteger **você** de alguma forma, mas também entrega a nossa localização a qualquer pessoa dentro de uma milha.”

“Não há ninguém a uma milha de distância daqui, Austin,” alfinetou Emma.

“Como se você soubesse.”

Emma não respondeu. Elasia, a Theurge da matilha, pegou a oportunidade para entrar na conversa. “Se vale de algo, Austin, a Umbra está bem quieta. Qualquer coisa que nós precisássemos nos preocupar teria alertado os espíritos locais, não acha?”

“Ah, eu não saberia.” Austin estava claramente desgostoso. Aiobheall olhou para Gabriel, claramente confusa. Ela ainda não entendia o sarcasmo e a ralhação. Pelo menos agora ela entendia que aquilo não era uma brincadeira. Ela tinha derrubado Emma quando as discussões começaram pela primeira vez.

“Bem, qual é o plano, Austin?” Era tudo o que Gabriel podia pensar em dizer. **Merda**, ele pensou, **por que eu tenho que animar as pessoas? Eu sou a porcaria de um dançarino, não um comediante!**

No entanto, pareceu funcionar. Austin se levantou e balançou seus dreadlocks, fazendo a areia sair deles. “Se Aiobheall terminou de uivar por um momento, aqui está o plano.” Ele parou para se certificar que todos estavam ouvindo. Aiobheall sentou em suas patas traseiras, extasiada. Emma tirou o barril de seu rifle e estava limpando-o, mas olhou para cima e assentiu com a cabeça. Elasia encostou contra a colina. Gabriel agachou-se e olhou para o Ahroun com expectativa.

“Eu e Gabriel iremos próximo às docas quando escurecer. Os malditos Sanguessugas não sairão antes disso, de acordo com aquele espírito-rato, certo, Elasia?” Ela assentiu e Austin prosseguiu. “De todo modo, o cara que procuramos é negro, mas mais escuro que eu. Dizem que ele sempre parece assustado, como se houvesse algo olhando por cima de seu ombro. Nós iremos comprar drogas dele e então iremos até vocês três.”

“E onde nós estaremos, ó Temeroso Líder?” Emma sequer olhou para Austin enquanto falava e Gabriel torceu para que ele não reagisse novamente. Ele não o fez.

“Vocês estarão naquele hotel, aquele que ficamos na noite passada. O hóspede do quarto do canto deve ou estar morto ou desmaiado, isso fica com vocês. Vamos

precisar do quarto purificado antes de chegarmos até lá, e então precisaremos checar as drogas.”

“Drogas são veneno?” Aiobheall falou na língua Garou, esperando por uma confirmação.

“Sim, são,” respondeu Gabriel.

“Então por que checar? Por que não destruir?”

“Por um motivo,” explicou Austin (muito mais paciente do que teria feito se Emma tivesse perguntado), “nós precisamos descobrir onde eles estão fazendo as drogas e especialmente se elas estão maculadas.”

“Além disso, se forem drogas da Wyrn ao invés de drogas normais, então teremos outros problemas além do simples tráfico de narcóticos,” acrescentou Elasia. Aiobheall abaixou um pouco sua cabeça, indicando que tinha entendido.

“Ok, e então?” Emma colocou novamente o barril em seu rifle.

“Se aquela porcaria estiver realmente maculada, encontraremos o vendedor novamente e faremos ele falar onde ela é feita. Do contrário, encontramos o vendedor e o matamos. De qualquer forma, provavelmente só temos que nos preocupar com ele — o que dizem por aí é que esse cara não anda sem companhia.” Austin cuspiu no chão. “O que provavelmente faz com que ele seja perigoso. Alguma outra dúvida?”

“Sim,” disse Emma. **Aí vem**, pensou Gabriel. “Por que você está levando o dançarino e deixando Elasia, Aiobheall e eu para apodrecer no hotel?”

“Que bom que perguntou.” Austin finalmente sorriu. **Ele está começando a pensar com antecedência em suas respostas. Gaia salve todos nós.** “Elasia precisa estar no hotel para executar o Ritual da Purificação. Todo o local atrai pequenos Malditos, que irão atrapalhar qualquer tentativa que façamos para checar se as drogas estão maculadas, mas o hotel serve como um bom e conveniente local para fazermos tudo isso. Aiobheall chama bastante atenção em sua forma lupina e na forma Hominídea ela não é muito diferente.” Era verdade, pensou Gabriel. A Philodox lupina da matilha era incrivelmente bonita como humana, podia atrair atenção indesejada, especialmente onde eles estavam indo.

“E quanto a mim?” Emma pareceu quase ansiosa pela resposta.

Austin sorriu. “Você não pode lutar merda nenhuma sem a sua arma, Ragabash, então você não serve para nada se não puder carregá-la. E se você o fizer, fica bem óbvio. Ela é maior do que você.” Gabriel recuou. **Duro, mas verdadeiro**, ele pensou. Emma era uma impura e tinha praticamente 1,40m em sua forma Hominídea. Ela tinha que passar para Glabro até mesmo para disparar seu rifle sem cair no chão.

Emma se levantou e começou a se afastar da colina. Austin olhou para todos os outros quatro. “Nos veremos de novo aqui em duas horas. Tempo o suficiente para chegar até a cidade ao pôr-do-sol.” Ele apontou para as pegadas de Emma. “Alguém diga a ela, certo?”

Aiobheall se afastou, provavelmente para encontrar uma sombra. Ela fora criada parte por seus Parentes

lupinos e parte por seus companheiros de tribo Fianna, e até sua Primeira Mudança ela não tinha tido nenhuma experiência no duro Sol da Austrália. Como uma Philodox, estava tudo bem para ela, mas seu estranho *tabu* de uivar durante a aurora, o meio-dia, o pôr-do-sol e à meia noite, estava começando a irritar os nervos de todo mundo.

Elasia O'Reilly, claro, nem um pouco desconfortável no sol, se despiu e começou a espalhar protetor solar pelo seu corpo. Gabriel desviou o olhar, não por sentir qualquer embaraço, e sim para evitar a tentação. Ele conhecia a Lítania, mas, merda, nem sempre adiantava. Não que alguma vez ele tenha dado voz à sua atração pela Theurge. Austin podia ser o guerreiro mais forte da matilha, mas Elasia — Coração-do-Impala para os outros lobisomens — também não ficava para trás.

Austin caminhou para o interior da área, longe da praia. Gabriel o observou sair, desejando poder dizer algo a seu amigo que acalmasse a fúria e dor que ele sentia. Austin era chamado de Suporta-a-Tempestade-para-a-Mãe-Moribunda por sua tribo e os Uktena profetizaram presságios sombrios para o futuro do jovem Ahroun.

Gabriel Starsmore, no entanto, ainda tinha que receber seu nome como um guerreiro de Gaia. Emma sugeriu Gabriel Pés-Brilhantes ou Dança-como-Bicha, não muito depois de se conhecerem. Gabriel não a desafiou. Ele se envergonhou simplesmente ao pensar nisso — ela era pequena e fraca em qualquer forma, ele poderia facilmente tê-la dominado. Mas ele não sabia disso naquela época. Foi assim que Emma Língua-Afiada se tornou a beta da matilha Choro da Hora do Sonhar.

Gabriel deu de ombros e sentou-se na areia. Ele fitou o chão. Ele estava pensando na investida na cidade naquela noite — a matilha tinha enfrentado Malditos e até mesmo uma horrível fera semelhante a uma lagosta no Outback, mas nunca vampiros. A cidade era seu território e ele aguardava ansiosamente para contar a história para o Conselho Jindabyne mais tarde.

Elasia o tirou de seus pensamentos. “Tudo bem, Gabe?”

“Sim.” Ele olhou para ela. Ela se dobrou sobre seu estômago e estava olhando para ele, com o queixo apoiado em suas mãos. “Sim, tudo. Só nervoso, eu acho.”

“É, eu também. Ainda não digeri esse Ritual de Purificação. Espero que eu faça tudo direito — não como da última vez.”

Gabriel riu. Não tinha sido engraçado na época — a tentativa fracassada de Elasia em purificar o corpo da criatura-lagosta conjurou mais criaturas para a área e apenas a imensa fúria de Austin salvou a matilha de um dano mais severo. Mas Elasia tinha um bom senso de humor sobre toda a situação e admitiu sinceramente seu erro na seita de Tower Hill quando eles pararam para descansar. “Não se preocupe, Elasia. Apenas se lembre de qual caminho seguir, ok?”

Elasia jogou um pedregulho nele. “Sai fora.” Ela sorriu e se deitou,

Gabriel se levantou e andou pela colina. Olhar para

Elasia deitada nua no Sol por qualquer período de tempo não era bom para sua saúde mental. Ele viu Emma ao longe, agachada sobre alguns galhos, carregando uma bandoleira com balas de rifle.

Ele pensou em ir até ela, então pensou melhor sobre isso. Emma Língua-Afiada não era, normalmente, a Garou mais agradável, mas depois das palavras duras de Austin ela estaria com um humor especialmente deturpado. Aiobheall tinha feito um comentário impiedoso sobre quão desonrado era carregar uma arma quando a matilha havia sido formada pela primeira vez. Gabriel ouvira dos Andarilhos do Asfalto que só permitiram a Emma entrar na matilha porque esperavam que ela morresse em batalha; na verdade, a Seita do Berço Montanhoso empurrou a “pequena impura” para a matilha do Choro da Hora do Sonhar. Gabriel não podia reclamar. Se ela simplesmente reconciliasse suas diferenças com Austin, seria uma guerreira perfeitamente apta à sua própria maneira. Gabriel se virou e vagou em outra direção, lentamente, pensando se Elasia não podia unir um espírito na arma de Emma para abafar os tiros.

Ele encontrou Aiobheall entre duas pequenas colinas, com a cabeça entre as patas. Ela ainda não estava ofegante, mas Gabriel pode ver que ela estava quente e sedenta. Ele não se importou em tentar explicar que mudar para a forma Hominídea faria com que ela suasse e se resfriasse um pouco — ele sabia através de experiências que era um argumento infrutífero. Ele se sentou próximo a ela, pensando no que dizer.

Ela se girou um pouco e olhou para ele. Ele sempre se sentia estranho próximo a lupinos. Ele sabia que todo pequeno movimento de seu corpo significava algo, mas nem sempre sabia *o quê* podia significar. Por fim, ele falou na língua Garou. “Há quanto tempo você tem que uivar assim?”

“Desde meu Ritual de Passagem,” ela respondeu.

“E, mais uma vez, por que você faz isso?”

Aiobheall suspirou. Ela provavelmente estava cansada de ter essa conversa. “Luna me abençoou. Eu a honro. Enquanto honrá-la, ela me protege.”

“Do quê?” — Aiobheall tinha sido bastante ferida na primeira luta da matilha, contra um grupo de Malditos semelhantes a aranhas.

“Não sei. Mas confio nela.” Gabriel não tinha nada para responder. Conversar com lobisomens lupinos era um pouco parecido com conversar com pessoas mentalmente debilitadas, na opinião dele. Isso o deixou desconfortável. Ele pensou como se tivesse xingado-os, mas ele não queria parecer condescendente.

Felizmente, Aiobheall não parecia se importar se não tivesse conversa. Ela girou e fechou seus olhos, provavelmente descansando para o trabalho dessa noite. Ela não era parte da matilha originalmente, lembrara Gabriel. O Conselho Jindabyne deixou-a entrar após um acalorado debate — os Presas de Prata queriam que um membro de sua tribo entrasse na mais nova matilha australiana. Por fim, chegou-se a algum tipo de acordo que permitiu Aiobheall participar da matilha, mesmo

que isso significasse dois Fianna na matilha. Gabriel não se importava, sua tribo permanecia bastante neutra nessas questões.

Seu olhar vagou pelo topo da colina e ele viu Austin com seus braços esticados para o céu. Ele parecia tão simplista, mas Gabriel sentiu que o alfa da matilha era mais profundo do que ele sabia. Austin era relutante em falar sobre si mesmo — Gabriel sequer sabia como ele tinha recebido seu impressionante nome, “Suporta-a-Tempestade-para-a-Mãe-Moribunda...” o que Austin passou para receber esse título?

O pôr-do-sol finalmente se aproximou e a matilha subiu no jipe emprestado para eles pela seita natal de Elasia. Eles dirigiram até a cidade, com Gabriel no volante (Austin queria dirigir, mas Emma tinha algumas coisas para dizer sobre “fúria nas estradas” e o Ahroun finalmente cedeu). Ele deixou as três componentes fêmeas da matilha no pequeno hotel e observou Emma abrir a porta. Gabriel sorriu ao perceber o olhar nervoso, porém resoluto, no rosto de Elasia e silenciosamente a encorajou. Austin sentou-se no banco da frente e os dois se direcionaram para o cais.

Gabriel olhou para seu companheiro de matilha. “Nervoso?”

Austin balançou sua cabeça, com a face com o cenho franzido. “Não.”

“Você parece preocupado.”

“Estou. Mas não estou nervoso.”

“O que está acontecendo?”

Austin deu de ombros. “Mal pressentimento, acho. Impala veio me ver essa tarde.” Impala era o totem da matilha, normalmente era reticente, aparecendo apenas se alguém da matilha pedisse. “Perguntou se estávamos bem e se Aiobheall tinha feito seus uivos hoje”. Ele cuspiu pela janela. “Ela uivou no pôr-do-sol, não é?”

“Com certeza. Me certifiquei que ela uivasse antes de nos aproximarmos demais da cidade. Foi quando você saiu para mijar.”

“Oh, certo.” Austin abriu sua boca como se fosse dizer algo, mas então a fechou. Gabriel ligou o rádio. Ele sabia que tinha mais para ser investigado. Para Austin, aquela tinha sido uma longa conversa.

As ruas começaram a ficar cheias à medida que eles se aproximavam do cais. Turistas, marinheiros e prostitutas passavam na frente deles. Por fim, Gabriel estacionou o jipe e os dois continuaram a andar em direção ao cais.

A Maldição tinha sido uma adaptação difícil para Gabriel, mas andar com Austin era uma experiência preocupante. **Todo mundo** olhava para ele de soslaio. Nenhuma prostituta se aproximava dele e os traficantes e viciados observavam silenciosamente em seus becos quando eles se aproximavam. Os turistas o observavam e Gabriel os ouviu sussurrar algo sobre “aquele negro assustador.” **Comparado a Austin**, pensou Gabriel, **eu poderia sequer nem ser um Garou**.

Austin fixou seus olhos firmemente à frente. Gabriel sabia que ele estava tentando não ficar nervoso. O

Galliard olhou para cima e viu a meia-lua no céu. Aiobheall provavelmente estaria ocupada essa noite, o que provavelmente tinha sido outra razão para Austin a deixar no hotel. Espantando esses pensamentos, Gabriel tentou lembrar o que fora ensinado a ele sobre vampiros.

A maioria dos Garou os chama de “Sanguessugas”. Ele sabia que eles bebiam sangue e supostamente um vampiro poderia ser tão forte quanto um lobisomem na forma Crinos. Gabriel achou que aquilo era difícil de se acreditar. Ele se perguntou se eles sofriam do Delírio e da Maldição; provavelmente não. Isso poderia deixar o alvo mais fácil de ser identificado, e ele se aproximou de Austin para dizer isso na língua Garou.

“Boa idéia,” ele rosnou de volta. Gabriel sorriu — qualquer oportunidade de sorrir era bem-vinda. Gaia sabia que ele precisava disso. Não era sobre renome, apesar de que ele não se importaria de receber um nome e ser pedido para falar — ou dançar — nas assembléias com mais frequência. Ele deu um sorriso um pouco maior enquanto pensava em dançar em uma assembléia, apesar de que logicamente ele teria que modificar seu estilo; os lobisomens não eram um público para o balé.

Um assobio perfurante chamou sua atenção. Ele e Austin olharam para a direita e viram seis homens, todos com cerca de vinte anos, e obviamente marginais, jogando basquete. O que segurava a bola, um negro, musculoso e sem camisa, acenou para eles. “Vocês querem jogar? Precisamos de mais dois.”

Gabriel franziu o cenho. Havia algo de muito errado com esse cara, mas ele não sabia dizer o quê. Austin gritou de volta, “Beleza.” Enquanto atravessavam a rua, ele falou em Garou, rápida e silenciosamente. “Esse é o nosso cara.”

Gabriel ergueu a cabeça, imaginando como Austin descobriu. O cara não parecia anormal em qualquer aspecto que ele pudesse sentir, apenas parecia “diferente” por alguma razão. Gabriel começou a responder, então percebeu o homem fitando os dois lobisomens um pouco intensamente demais, como se pudesse ouvi-los. Será que os vampiros podiam ampliar seus sentidos da mesma forma que Aiobheall podia? Gabriel achou melhor não arriscar. Ele alcançou a mente de Austin e sentiu o estado semelhante aos sonhos atingir os dois. Eles não seriam capazes de jogar basquete com o Dom ativo, mas apenas por um momento, não faria mal.

Como você sabe?

Olhe para ele. Os pensamentos de Austin eram como trovões negros e raios vermelhos-sangue. **Todos esses caras estão suando? Por que ele não está?**

Gabriel olhou e viu que Austin estava certo. Todos os outros marginais estavam ensopados de suor — a noite estava quente e o concreto ainda estava aquecido com o calor do sol. Mas o líder estava completamente seco, e não parecia estar ofegante. **Merda**, Gabriel pensou.

Não se preocupe. Vamos apenas jogar um pouco e depois saímos e conversamos com ele.

Com isso, Gabriel parou a conexão. Ele e Austin tiraram suas camisas e se juntaram ao jogo. Gabriel

nunca gostou de basquete. Na verdade, ele não gostava de esportes em si, preferindo o ambiente controlado do balé. Mais difícil de se machucar e sem competições com os outros. Mas Austin, ele podia ver, estava tão intenso quanto de costume. Toda vez que pegava a bola, ia direto para a cesta. Após alguns pontos, Gabriel entendeu o que ele estava fazendo. Ele estava tentando ver se os jogadores saíam de sua direção instintivamente. Todos o faziam — exceto o negro, que não tinha parado de sorrir desde o início do jogo. Ele não se sentia incomodado com a presença dos Garou. **Sem Maldição**, pensou Gabriel. **Austin estava certo. Esse é o nosso cara.**

Eles jogaram até cinquenta pontos. Não demorou muito, Austin não hesitava em derrubar os outros para marcar pontos e Gabriel descobriu rapidamente que passar a bola para Austin evitava que ele fosse derrubado. Por fim, o negro disse, em voz alta, “Bom, agora chega. Acho que esses caras querem usar a quadra”. Ele apontou para um grupo de pessoas que aguardavam do outro lado da cerca. Um deles, uma garota com cerca de quatorze anos, pegou uma câmera e mirou para Austin e Gabriel. Gabriel acenou, Austin não se moveu. Ela tirou a foto e os dois lobisomens colocaram de volta suas camisas e seguiram o homem negro para fora da quadra.

“Tudo bem, caras. Ouvi dizer que vocês estão comprando.”

“É, isso mesmo.” Gabriel respondeu. Apesar dele dificilmente ter a malícia das ruas, ele era melhor que Austin.

“Vamos para o meu escritório então.” Ele os conduziu até um beco e tirou uma sacola de sua mochila.

“Imagino que não aceite cheque, certo?” O cara sorriu, mas balançou a cabeça. Gabriel colocou a mão em seu bolso e tirou um punhado de notas amassadas. O traficante olhou para elas e as colocou no bolso, então jogou a sacola para Gabriel. “Já usou isso antes? Space?”

Gabriel balançou sua cabeça. Ele, na verdade, nunca tinha tomado droga de tipo algum.

“Você provavelmente vai querer comê-la, então. Parece um doce e você pode fumá-la também, mas é bem difícil. Ponha uma pequena pedra embaixo da sua língua. Levará alguns minutos para dissolver e fazer efeito, e você pode querer colocar um pedaço de doce próximo a ela, para cortar o sabor. Quando fizer efeito,” ele apontou para a lua acima deles, “Bam! Puta duma viagem.”

“Valeu, cara.” Gabriel acenou para Austin e então eles viraram e saíram do beco. Eles foram até o jipe antes de conversarem novamente. “Não foi tão ruim.”

Austin riu secamente. “Espere. Acho que ele sabe o que somos.”

“Como ele poderia saber?”

“Não sei, cara. Talvez um Maldito tenha contado. Não sei se esses Sanguessugas podem conversar com Malditos. Não me surpreenderia.”

Eles retornaram ao hotel e viram Aiobheall na janela, em sua forma Hominídea. A lua não a deixava relaxar. Felizmente, ela tinha algumas horas antes da meia-noite e seu próximo uivo. Eles estacionaram na

frente do quarto — felizmente esse hotel tinha quartos com portas diretas para a rua — e encontraram Elasia aguardando na soleira.

“Tudo purificado,” ela disse. “Fiz certo dessa vez.”

“Bom,” disse Austin, entregando a sacola para ela. “Dê isso a Emma. Pergunte a ela se —” Ele não teve chance de terminar antes do tiro soar.

Primeiro Gabriel pensou que Emma tinha enlouquecido de vez, mas então percebeu que Austin fora atingido nas costas. Girando rapidamente, ele viu o traficante e vários dos marginais do jogo de basquete e — espantosamente — a garota que tirou a foto deles. Todos tinham presas bem brancas e a maioria portava armas. O próprio traficante tinha uma faca que brilhava estranhamente no fraco luar. O coração de Gabriel acelerou — prata. **Doce Gaia, como eles sabiam?**

“Aqui, garoto,” disse o traficante. Os outros riram e gritaram. Austin tinha mudado para Glabro e estava se curando. Evidentemente as balas não eram de prata. Aiobheall e Elasia flanquearam o alfa ferido. Os vampiros pareciam perturbados, Gabriel pode ver que eles se perguntavam por que a matilha não tinha atacado.

O olhar de Austin era claro — **Esperem Emma**. Gabriel viu Elasia preparando sua lança, conjurando Impala para lhe dar poder. Aiobheall se agachava, pronta para atacar. Sua linguagem corporal era clara, ela pretendia saltar sobre o líder.

Os vampiros olharam uns para os outros. Os dedos da garota se transformaram em grandes garras. O traficante brandiu sua faca de prata e brandiu mais insultos, mas o Choro da Hora do Sonhar não estava ouvindo o inimigo. Apesar de todas suas diferenças, eles eram uma matilha e Impala os guiava agora.

Gabriel olhou para a direita e ouviu o som de Emma armando seu rifle. **Logo**. Ele canalizou sua fúria e estava no ar, saltando sobre um dos marginais, meio segundo antes do tiro soar. Do canto de seu olho, ele viu um dos vampiros cair no chão, agarrar o que sobrou de sua mão que segurava a arma — o tiro de Emma tinha acertado. Já na forma Crinos, Gabriel correu para seu alvo enquanto o Sanguessuga puxava o gatilho.

Gabriel nunca tinha recebido um tiro antes, e rugiu de dor mesmo quando o ferimento começou a fechar. Suas garras afundaram nos ombros do vampiro e ele o derrubou, arrancando os braços do corpo da criatura. Ele olhou para sua direita e viu a lança de Elasia aparecendo no peito de outro Sanguessuga. Aiobheall, agora na forma Hispo, caiu na frente do traficante. Ele a atacou com uma velocidade que deixaria qualquer Garou com inveja e enterrou a faca no flanco da Philodox. Cortou, mas não profundamente, e ela sequer hesitou. Gabriel se surpreendeu e lembrou das palavras de Aiobheall — **“Enquanto eu a honrar, ela me protege.”**

A garota vampira soltou um grito diabólico e se jogou contra Austin. Ainda na forma Glabro, ele se preparou para receber o ataque, então, no último segundo se endireitou e a golpeou nas costas, fazendo com que ela fosse ao chão. Ela caiu de cara no chão e

Gabriel percebeu a pequena câmara escorregar de seu bolso para debaixo do carro. Então ele sentiu uma grande dor no pescoço.

Um dos Sanguessugas, um que ele ainda não tinha visto, subiu em suas costas e afundou suas presas em seu pescoço. Ele sentiu sua pele e músculos se rasgarem e um frio percorrer seu corpo enquanto a criatura alimentava de seu sangue. O que ele havia ferido antes gritou para seu companheiro “Mate-o! Devore esse maldito cachorro, Mike!” A visão de Gabriel escureceu. Suas presas avançaram e se aproximaram da cabeça do Sanguessuga. Seus dentes cerraram e ele mordeu o vento.

Ele se pôs de quatro e balançou seu corpo de um lado para o outro, tentando se desvencilhar do vampiro. Ele não podia mais ver Aiobheall e o traficante, mas percebeu Elasia arrancar a cabeça do vampiro que ela golpeará com a lança. Austin estava em algum lugar atrás dele. Emma provavelmente estava sendo cautelosa para não tomar um tiro — ele tinha feito isso consigo mesmo. Ele alcançou suas costas e tentou agarrar o vampiro, mas não conseguiu. O Sanguessuga o mordeu novamente, suas presas indo ainda mais profundamente. A criatura parecia ficar mais forte com seu sangue, e agora tinha garras e o rasgou em seu torso, cortando-o e aumentando a dor do ferimento da bala que ainda cicatrizava.

Gabriel caiu para a frente, fraco com a perda de sangue. *Merda*, ele pensou. Ele olhou para sua direita e viu Austin arremessar a garota vampira para dentro do quarto como uma boneca de pano. Ele percebeu o risco,

mas não tinha outra chance. Ele alcançou o sonhar, chamando por seu líder. *Austin... ajude-me.*

Austin se virou e Gabriel viu seu líder, agora em sua forma guerreira, o pêlo cinza ensanguentado, os dreadlocks emaranhados e ainda maiores. Ele colocou seu olhar sobre o Sanguessuga que atacava Gabriel e o Galliard viu — *sentiu* — o laço que Impala os tinha dado. Ele se ergueu e girou, expondo suas costas a Austin.

Ele se viu olhando para o jipe e na janela de vidro, ele viu o reflexo de Austin saltando no ar e caindo, com as garras na frente, sobre ele. Ele sentiu uma dor lancinante quando as garras do vampiro foram forçosamente afastadas de seus flancos e virou-se para ver Austin abrindo o peito do Sanguessuga com as garras. *Ok, Mike?* Ele pensou, antes de afundar suas próprias garras na criatura em frenesi.

Ele ouviu um baque atrás dele e se virou para ver Aiobheall, também em Crinos, em cima do traficante. O vampiro tinha perdido sua faca de prata e tentava se mover, mas Gabriel viu fragmentos de ossos saindo de suas roupas. Aiobheall tinha evidentemente dominado-o e então saltou. Gabriel recuou. Ele já tinha visto a lupina saltar mais de doze metros e não queria imaginar o tipo de dor que ela causava quando atingia o solo.

Elasia gritou, “esse se foi. Onde está a garota?” O estalo do rifle de Emma veio como resposta. A garota vampira se afastou do quarto do hotel, mas não chegou longe. Elasia se colocou de quatro e atacou. O grito da criatura soou quase humano, no breve segundo antes das



presas da Theurge se fecharem.

O último vampiro que sobrara, o traficante, ainda estava tentando se curar, mas Aiobheall mordeu cada um de seus membros tão rápido quando eles podiam se curar. Austin voltou à sua forma humana, nu, exceto por sua bermuda. Gabriel voltou para a forma Glabro e viu que mal podia ficar de pé. Eles se aproximaram do vampiro, que estava balbuciando algo sobre o espaço e lobos. Austin virou-se para ele.

“Como sabia de nós?”

Emma se aproximou. Ela acenou para Austin e rugiu em Garou. “Temos que nos apressar.”

“Eu sei”, ele respondeu e voltou-se para o vampiro. “E então.”

O vampiro começou a cantar uma canção infantil. Ele olhava para Austin e cantava mais alto. Elasia se aproximou e colocou as mãos nas costas de Gabriel. “Tudo bem, Gabe?”

“Sim, bem melhor”. Ele sentiu as feridas se fechando à medida que Elasia as esfregava. Doía e a pele ainda estava na carne crua, mas sua cabeça não estava latejando como antes.

“Você vai ficar com umas cicatrizes feias, parceiro.”

Gabriel sorriu. “Já era hora,” ele disse.

Austin estava perdendo a paciência. Ele pegou o vampiro e o chacoalhou. “Diga-me agora, ou juro que deixo você para o Sol!” O vampiro apenas cantou mais alto, e Austin começou a rosnar. No início, Gabriel achou que ele estava perdendo a cabeça, mas então percebeu que os olhos de seu alfa pareciam insanos. O Sanguessuga tinha fixado seu olhar no Ahroun e estava sorrindo mesmo enquanto seus membros despedaçados se debatiam ao seu lado.

“Merda!” Gabriel conjurou seu Dom, mas não pode encontrar a mente de Austin. O Sanguessuga a havia distorcido de alguma maneira. Os outros perceberam também. Austin largou o vampiro, que imediatamente tentou correr, mas Aiobheall o impediu com um golpe de suas garras. Austin, no entanto, não parecia melhor. Ele se pôs de quatro, em sua forma Lupina e rolou no chão como se estivesse tentando apagar um fogo. “Emma, que diabos nós fazemos?”

“Eu não sei.” As sirenes soaram. “Cacete, Elasia?”

“Será que Impala pode ajudar?” Elasia estava se aproximando. Sua experiência espiritual era realmente melhor para criar amuletos.

“Vale a pena tentar,” disse Emma. Gabriel assentiu e os quatro Garou se reuniram ao redor de seu líder da melhor forma que podiam. Cada um deles chamou por seu totem e o sentiram quase imediatamente, vendo-o correr pela planície, sentindo seu parentesco com o Cervo e assim com Elasia e Aiobheall.

Impala se uniu a eles, os uniu, e os levou para dentro da mente de Austin. O vampiro havia bagunçado com ela e Gabriel percebeu que parecia que toda fúria e dor que ele havia visto mais cedo quando contatou Austin tinha sido ampliada a níveis sobre-humanos. Através da tempestade, ele viu uma pequena casa e um caminho que

levava até ela. Ele o seguiu, observando sua matilha — aparentemente, eles não podiam ver as mesmas coisas que ele via na mente de Austin.

O caminho o levou até a porta e ele viu um homem na soleira. O homem tinha lágrimas descendo em sua face. De trás dele, Gabriel ouviu o grito de dor de uma mulher e as vozes de várias outras. Ele ouviu distintamente alguém dizer, “Um garoto! É um garoto!” e outra pessoa dizer, “Ah, Deus, ele está morrendo!”

Gabriel se virou e viu um homem com uma bolsa preta — um médico, aparentemente — desbravando seu caminho até a trilha. E silenciosamente, abaixo do som da chuva e do trovão, Gabriel ouviu o homem que chorava sussurrar, “suporta a tempestade para a mãe moribunda.”

A visão desapareceu e Austin estava no chão, em sua forma natural, inconsciente. A matilha o pegou e o colocou no jipe, e Elasia saltou para trás do volante. Gabriel, sem saber realmente o porquê, pegou a câmera da garota do chão.

“E agora?” Ele gritou enquanto eles se afastavam.

“De volta à Tower Hill,” respondeu Emma. “Precisamos de algumas respostas. E precisamos ver se conseguimos ajudar Austin. E qual é a da câmera?”

Gabriel deu de ombros. “Não sei. Ela tirou nossa foto mais cedo. Talvez tenha algo que possamos usar.”

“Boa idéia.” Foi a primeira coisa remotamente boa que ele a ouviu dizer.

Conforme as coisas aconteceram, não havia nada mais de interessante na câmera, apenas fotos de pessoas aleatórias. Mas Gabriel revelou a foto dele com Austin e a guardou consigo durante as aventuras da matilha, mesmo durante seu longo período de exílio. Ele estava com ela na noite em que a matilha atacou a Colméia dos Pulmões Envenenados. Estava com ela quando ele executou a Cerimônia pelos Falecidos para Aiobheall. Ele a emoldurou quando, por fim, a matilha foi desfeita.

• • •

Celina cutucou Gabriel, que aparentemente tinha viajado completamente enquanto olhava para a foto. “Então, há?”

Ele despertou. “Como?”

“Alguma história por trás dessa foto?”

Ele suspirou. “Meu amigo, Austin e eu.”

“Onde ele está agora?”

“Está morto.”

Silêncio. Celina não estava certa do que dizer. “Quando?”

“Recentemente. Na verdade, estou saindo essa manhã para ir ao funeral.”

“Sinto muito.”

“Tudo bem.” Ele colocou a figura na mesa e se encostou na cama. Celina se escorou para olhar para o rosto dele. “Pelo menos verei os outros novamente.”

“Outros?”

Ele se virou para ela. “Velhos amigos. Você sabe como é.” Celina assentiu, mas não pode evitar de pensar que havia alguma piada que ela não tinha entendido.

GUIA DOS JOGADORES DOS

CRAROU



*Por Bjørn T. Bøe, Jackie Cassada, Lisa Clark-Fleishman,
Shannon Hennessey, Forrest B. Marchinton, Matt McFarland,
Deena McKinney, Nicky Rea, Sean Riley & Adam Tinworth
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autores: Bjørn T. Bøe, Jackie Cassada, Lisa Clark-Fleishman, Shannon Hennessey, Forrest B. Marchinton, Matt McFarland, Deena McKinney, Nicky Rea, Sean Riley & Adam Tinworth. **Lobisomem** e **Mundo das Trevas** são criações de Mark Rein•Hagen.

Sistema Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Edição: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Tom Baxa, John Bridges, Marko Djurjevic, Steve Ellis, Leif Jones, Steve Prescott, Jeff Rebner, Alex Sheikman, Ron Spencer

Arte da Capa: Dan Brereton

Layout, Diagramação e Capa: Aileen E. Miles

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Guide to the Garou

Tradução: Folha do Outono (*Introdução, Cap. 3, Cap.4 e Cap.5*), Chokos (*Lendas, Cap.1 e Cap.3*), Cizinho (*Cap.2*) e Bone (*Cap.5*)

Revisão: Chokos, Gustavo, Sussurros, Lica Maria, Camilinha, Júnior, Bone e Folha do Outono

Tratamento de Imagens: Ideos

Diagramação: Folha do Outono

Planilha: Folha do Outono e Chokos

Capa e Contracapa: RGT

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24h, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe do Nação Garou Traduções Livres

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349

contato: nacaogarou@gmail.com

(Nosso 23º trabalho, concluído em 31.12.2009)



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro A Máscara, Vampiro A Idade das Trevas, Mago A Ascensão, Hunter The Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Lobisomem O Apocalipse, Wraith The Oblivion, Changeling: O Sonhar, Werewolf the WildWest, Mago A Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Guia dos Jogadores dos Garou, Rage Across the Heavens, Parentes: Heróis Esquecidos, Project Twilight, Umbra Revisado, World of Darkness: Sorcerer e Players Guide to the Changing Breeds são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para a diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

IMPRESSÃO E VENDA PROIBIDA. TRADUÇÃO DESTINADA A USO PESSOAL.

GUIA DOS JOGADORES DOS

CIARON

Conteúdo

<i>Lendas dos Ciaron: Histórias Não Contadas</i>	<i>2</i>
<i>Introdução: O Básico</i>	<i>13</i>
<i>Capítulo Um: A Nação</i>	<i>25</i>
<i>Capítulo Dois: Seitas e Caerns</i>	<i>99</i>
<i>Capítulo Três: Cultura Espiritual</i>	<i>121</i>
<i>Capítulo Quatro: Pele de Lobo</i>	<i>155</i>
<i>Capítulo Cinco: A Longa Jornada</i>	<i>213</i>



Introdução: O Básico

Acomoda o gesto à palavra e a palavra ao gesto, tendo sempre em mira não ultrapassar a modéstia da natureza, porque o exagero é contrário aos propósitos da representação, cuja finalidade sempre foi, e continuará sendo, como que apresentar o espelho à natureza...

— William Shakespeare, *Hamlet*

Então, alguém se dispôs a jogar **Lobisomem** contigo e você decidiu adquirir o **Guia dos Jogadores dos Garou**. Ótima escolha! Quer você tenha jogado **Lobisomem** antes ou não, é sempre uma boa idéia verificar o que as outras pessoas no jogo estão preparando. Isso dá luz a novas idéias para personagens já criados e ajuda você a se concentrar no que você mais gosta quando começar um novo jogo.

Até mesmo se nunca interpretou antes, você pode se beneficiar do que apresentamos aqui. Você pode não precisar de mais informações esotéricas agora, mas assim que começar a jogar, provavelmente encontrará mais tópicos que quer explorar. Para os jogadores veteranos, esperamos que esse livro forneça algumas informações, esclarecimentos às regras e talvez idéias para novas variantes sobre seu antigo conhecimento. Os veteranos podem encontrar novas inspirações, já os jogadores mais novos descobrem de onde os veteranos começaram.

Fizemos um grande esforço para compactar esse livro o máximo possível, com a maior quantidade de informações que poderiam ser úteis para qualquer jogador. Tudo, desde o material histórico aos nomes

legais, para responder as perguntas que atormentam tanto os jogadores novos como os antigos. Quer saber como os Garras Vermelhas lidam com a política Garou? Está aqui. Quer entender como, por que e quando os Peregrinos Silenciosos nomearam a si mesmos? Está aqui também. Quem realmente está à frente de um caern? Por que os Defeitos não podem ser escolhidos apenas para ganhar alguns pontos extras? Todas essas e muitas outras respostas estão dentro dessas páginas.

Esse livro está escrito com a intenção de ampliar todos os aspectos da interpretação, do fornecimento de novas informações nunca antes inclusas para esclarecimento ou expandir assuntos que possam parecer algo antigo aos jogadores veteranos. Trouxemos algumas coisas novas, fizemos algumas alterações para tornar o jogo mais fácil e mais atraente e respondemos várias questões. Felizmente, também ampliamos algumas idéias, ou implantamos outras, que o ajudarão a fixar aspectos de seu personagem que você nunca considerou ou não sabia como inserir. E se você apenas pegar as partes que quer e descartar o resto, não ficaremos magoados. Sério mesmo. Isso é um conselho, não um dogma.

O que os Jogadores Querem

Não há nada mais frustrante que chegar num jogo pronto para ter uma grande sessão e desperdiçar toda a noite imaginando porque não há nada para seu personagem fazer. Os Narradores normalmente não querem deixar os jogadores de fora da ação, mas às vezes eles simplesmente não sabem o que oferecer aos diferentes membros de seu grupo. Normalmente isso é porque nem o Narrador nem os jogadores sentaram juntos e analisaram exatamente porque eles interpretam e porque eles sentem que estão perdidos.

Na maior parte do tempo, o próprio jogador nem mesmo sabe que elemento inexistente é esse, mas o melhor meio de encontrar é analisando suas próprias motivações. A questão chave que você deve se perguntar é “o que eu *realmente* quero na interpretação?” Você pode optar por jogar por várias razões, incluindo o ancestral ímpeto de “minha contraparte faz isso”. Certamente, ter um amigo ou um interesse amoroso que está interessado na interpretação pode trazer outros para a diversão, mas não fazer você se divertir ou voltar mais tarde entusiasticamente. Então, o que dentre essas coisas faz você voltar mais e mais vezes? Pode ser por qualquer uma ou mesmo por todas as razões citadas abaixo. Talvez você nem mesmo saiba por que se diverte interpretando. Mergulhe dentro de si mesmo e tente descobrir o que estimula seu interesse. Uma vez você conhecendo, você pode contar ao seu Narrador e ele pode usar tal conhecimento para estilizar seus jogos e caracterizar algo que você realmente goste.

Talvez você aprecie jogar porque isso lhe traz a oportunidade de interagir socialmente sem quaisquer pressões além do próprio jogo em si. Você não precisa encontrar um tópico de conversação, se vestir adequadamente ou sair para jantar e ir ao cinema. Você provavelmente nem mesmo precisa conhecer os pais de alguém, exceto casualmente. Tudo o que você precisa é um local para jogar, alguns amigos que também pensem assim e um roteiro. Alguns grupos nem mesmo precisam de um Narrador — ou uma história, eles simplesmente sentam e falam o que seus personagens querem fazer no momento seguinte.

Muitos jogadores se divertem sentindo ser outra pessoa por algumas horas. Quer você prefira ser um herói resplandecente ou um misterioso e sombrio anti-herói, é a chance de exibir sua essência sem a necessidade de aprender falas, projetar sua voz nos palcos ou encontrar um refletor. Todos temos um pouco de ‘ator ruim’ dentro de nós e interpretar nos permite exercitar isso entre amigos que estão do mesmo modo envolvidos. Alguns jogadores acham que ser capaz de encarar desafios, superar obstáculos e tomar decisões durante o jogo são como metáforas para as coisas que acontecem na vida real. Através do contato com as dificuldades numa arena segura, eles podem se tornar mais aptos a lidar com situações da vida real. Alguns jogadores até mesmo extravasam nas sequências de ação do jogo

(intencionalmente) algumas de suas frustrações e sentimentos mais agressivos na história que está atuando mentalmente e resolvendo através de dados. É um ótimo meio de aliviar tensões do dia-a-dia, particularmente depois de um dia difícil de trabalho. E quando as circunstâncias impedem você de mudar certas coisas para melhorar seu cotidiano, é muito reanimador se imaginar rugindo em Crinos e dilacerando qualquer imbecil o bastante para ficar no alcance de seu braço (certamente a popularidade de vídeo games baseados em arrebentar a cabeça das pessoas ou estourar inimigos com uma arma do tamanho do mundo demonstra que existe mercado para esse tipo de coisa).

Intimamente ligado a querer ser outra pessoa está o desejo de desviar suas energias criativas em algo mais comunal que pintura, escultura, composição ou escrita. É menos sujo que esculpir em cerâmica e normalmente menos trabalhoso que cantar num coral. Interpretar dá a você a oportunidade de exercitar sua criatividade tanto através da atuação de um papel, como ajudando seu Narrador no desenrolar da trama e trazendo novos elementos ao curso da história à medida que ela evolui. Em certo nível, embora o Narrador esteja no comando de toda a criação da história que você joga, suas ações determinam se a história continua da maneira esperada ou desvia por numa trilha completamente nova.

Ainda existem as pessoas que jogam para exercitar suas mentes. Se você não é um, provavelmente já encontrou algum deles. Esse pessoal conhece as regras de trás ‘pra frente, maximizam cada vantagem potencial para seus personagens se esgueirarem pelas regras e nasceram para escrever o próximo estudo tático que os governos e esquadrões anti-terroristas ao redor do mundo irão cobiçar. Pior ainda, eles ganham o rótulo de “advogados de regras” e são condenados por atrasarem o jogo para discutir cada ponto, mas muitos jogadores táticos não são tão ruins como o estereótipo. Eles interpretam o jogo como um divertido exercício tático. Jogadores táticos amam levar a melhor sobre o Narrador, na mesma proporção que seu personagem se diverte enganando os vilões.

Por fim, a melhor razão para interpretar é que é divertido. Se você não teve uma boa sessão, você não deveria desperdiçar suas preciosas horas de tempo livre fazendo isso. Você poderia estar nadando, passeando, lendo ou assistindo filmes. Qualquer coisa que afaste você do que o diverte é apenas merda.

Regras do Jogo

Quando brincamos quando crianças, interpretamos nossas histórias, criamos nossas próprias regras à medida que seguimos em frente. No ato de interpretar, ainda que nós interpretemos nossas histórias, precisamos ter regras para governar nosso jogo. Quer usemos poucas ou muitas delas, é um resultado de como o Narrador guia o jogo e como nós preferimos jogar, mas algumas regras são inevitáveis se quisermos que todos os jogadores sejam julgados igualmente. Também é verdade que sem

quaisquer regras para guiar a ação, há pouco conflito. Deve haver alguma medida de que o personagem seja bem sucedido ou não, do contrário não há drama. Se os personagens automaticamente vencem todas as vezes que eles tentam alguma coisa, não há excitação ou expectativa, não havendo necessidade de correr riscos em situações difíceis e, por fim, sem jogo.

Assim, mesmo se você não é dado a regras, você provavelmente achará mais fácil jogar com algumas que com nenhuma. Isso faz com que as pessoas que dependem das estruturas de regras fornecidas se sintam mais seguras. Como sempre, você pode aplicar quantas regras você e os que jogam com você concordarem.

A Regra de Prata

Qualquer um que tenha jogado um jogo da White Wolf está familiarizado com nossa regra mais famosa: **Se você não quer, não use**. Essencialmente, a “Regra de Ouro” significa que embora forneçamos as regras e idéias que acreditamos manterem o jogo equilibrado e desafiante para todos, os Narradores e seus grupos não precisam sustentá-las em seus jogos caso discordem com o que estamos dizendo ou as acharem restritivas demais, ou caso alterem o cenário e quiserem mudar as regras para se adequarem. Afinal, cada jogo é único. Tudo o que nós realmente sugerimos é que os Narradores e seus grupos escolham algum método para concordarem sobre a criação de personagens e a ação do jogo, aderindo a ele de modo consistente.

Jogadores, entretanto, há uma “regra” que sugerimos que vocês sigam. A Regra de Prata é bem simples: **Pergunte ao seu Narrador**. Cada grupo, e assim cada jogador, naturalmente possui o poder para alterar qualquer regra ou uma parte da informação do cenário encontrada num livro pelo bem do jogo, mas é vital que se você está fazendo esse tipo de coisa, você deve primeiro esclarecer isso com seu Narrador. Visto que ele é a pessoa diretamente responsável pela criação do jogo nos quais todos podem se divertir, seu Narrador tem o direito de reprovar qualquer coisa que quiser em seu jogo — incluindo qualquer coisa nesse livro ou mesmo no livro básico de **Lobisomem**.

A Regra de Prata não é direcionada para suprimir criatividade, mas praticamente todo mundo sabe quão irritante é ter exceções atrapalhando o trabalho quando você, desde o início, não as queria no jogo. Insistir em fazer algo que irá destruir ou comprometer o jogo do Narrador, ou ainda fazer confusão com o modo que os outros jogam, é ser imprudente. O Narrador se esforça para trazer a você crônicas que você se divertirá jogando e você tem que manter o interesse de todos em mente. Seja legal com ele. Por isso, a Regra de Prata: Pergunte ao seu Narrador. Ele possui a palavra final.

As Regras Finais

A Regra de Ouro e a Regra de Prata são espécies de “meta-regras” que se aplicam a quão um determinado grupo usa as regras fornecidas em qualquer suplemento de **Lobisomem**. No entanto, existem outras duas meta-

regras, ou regras que não são exatamente regras, para cobrir. A primeira é, ironicamente, algumas vezes ausente nos jogos que nós jogamos. Ela aparece quando nós nos atolamos em minúcias do jogo ou quando tentamos aplicar as sensibilidades do mundo real no jogo. Pense assim: Um jogador pergunta ao Narrador a localização de um clube que é dito ser de propriedade de Sanguessugas. Ao invés de dizer, “na rua principal” ou “no centro do bairro”, o Narrador saca um mapa da cidade e gasta quase uma hora localizando o ponto exato. Outro jogador quer saber quanto dinheiro ele pode conseguir fora do tempo de jogo caso seu personagem tenha um emprego como repórter. Aparentemente, o Antecedente: Recursos não é específico o bastante. Ocorre então um debate de vinte minutos onde todos tentam imaginar quanto ganham os repórteres de Cleveland. O atraso que aconteceu ou quase aconteceu no jogo leva a uma pausa desgastante. Eventualmente, qualquer problema causado por pausas é resolvido. Sem que os jogadores se importem com eles!

O que está errado com esse cenário? Você adivinhou. As pessoas estão chateadas. Alguém esqueceu de incluir a diversão nesse jogo. E aqui vai a primeira das duas meta-regras finais que são realmente importantes: **Divirta-se!** Se você não está se divertindo, você precisa imaginar o motivo e interprete tais coisas até o momento que você esteja se divertindo. É seu jogo. Faça o que quiser com ele enquanto estiver se divertindo. Não está valendo nada.

A segunda dessas regras está atrelada com a primeira. A mais importante coisa sobre um jogo é se divertir, é claro — para todos aqueles envolvidos. O que significa que se você está se divertindo monopolizando o refletor, apunhalando outros personagens e normalmente tumultuando o jogo, mas seus companheiros de jogo e o Narrador não estão se divertindo devido às consequências diretas de seus atos — você está fazendo algo errado. Acima de tudo, tenha seus companheiros de jogo em mente. Se a coisa que você acha que você tem que fazer para permanecer “dentro do personagem” levará o jogo a uma pausa gritante, estragará a jogabilidade de um personagem ou simplesmente acabará com a possibilidade de alguém se divertir com o jogo, tente pensar noutra forma de evitar sair do personagem. Se a tensão está chegando ao limite à medida que todos estão quase se levantando das cadeiras, tente resistir deixando escapar alguma referência tosca popular para arrancar-lhes uma risada. Da mesma forma que o Narrador é responsável por dispor de algum esforço para tornar o jogo tão agradável para os jogadores quanto possível, também é de responsabilidade dos jogadores evitarem que o pessoal busque a diversão individualmente. Não seja aquele imbecil que ninguém quer ter em seus jogos, mas eles não terão coragem para expulsá-lo temendo estragar a amizade. Seja alguém que todos querem ter em seus jogos. As recompensas são óbvias.

Como Usar esse Livro

Esse livro, embora direcionado aos jogadores, guarda

muitas dicas e boas idéias para Narradores também. Nele, oferecemos alguns conselhos baseados em nossas próprias experiências, uma grande quantidade de informação, esclarecimentos sobre muitos assuntos que podem ter confundido alguns jogadores e alguns segredos nunca antes revelados.

Esse livro é dividido em capítulos organizados de modo que você possa facilmente localizar as partes que desejar. Ao invés de folhear através de páginas de informações sobre a Nação Garou, quando o que você quer fazer é encontrar onde as informações confidenciais sobre os espíritos estão, você pode pular as partes que você não precisa e se concentrar no que você quer fazer. Sinta-se livre para saltar de um capítulo para outro. Você não precisa ler tudo nesta ordem. Eventualmente, você vai descobrir que cada parte dará idéias para que você possa usar. Leia-as à medida que precisar delas.

Lendas dos Garou: Histórias Não Contadas — Mesmo a ficção pode nos dizer alguma coisa importante sobre o jogo. Nesse caso, se trata de uma história sobre o que vem a ser uma matilha, como os lobisomens zelam cuidadosamente uns aos outros e confiam uns nos outros, mesmo quando não se dão muito bem.

Nesse capítulo, é claro, sendo auto-explicativo, é uma introdução para esse livro. As idéias por trás das opções de personagens expandidas e algumas idéias gerais que podem melhorar seu jogo. Há também um breve glossário de termos adicionais para ampliar seu vocabulário Garou.

Capítulo Um: A Nação dedica-se para as verdades da vida como um Garou, como um lobisomem. Aqui você encontrará a história da Nação Garou a descrição do que faz todos os Garou parte de uma nação e como as tribos interagem dentro dessa estrutura. Uma visão mais detalhada das três raças e como compreender seus companheiros, paralelo a um tratamento de convenções conceituais dos lobisomens e também da elaboração de matilhas (e novas táticas de matilha) e a própria Matilha de Prata. O capítulo então é encerrado com informações expandidas sobre posto e dominância, adesão e renúncia tribal, e ainda sobre campos tribais.

Capítulo Dois: Seitas e Caerns examina como é um caern, o que você pode esperar encontrar dentro de uma seita e o que é uma assembléia. Ele traz à tona a interação social grupal dos Garou integrantes, a estrutura física na qual os Garou vivem e trabalham, e examina o que acontece durante os encontros típicos.

Capítulo Três: Cultura Espiritual é um novo detalhamento da relação entre os espíritos e os metamorfos. O básico do capítulo está focado nos pactos e chiminage que unem os Garou e os espíritos, bem como um hospedeiro para novos totens e fetiches, mas o capítulo também explora a astrologia Garou. Finalmente, o capítulo discute a Tríade não de uma perspectiva onisciente do Narrador, mas dos próprios Garou, fornecendo mais dicas como e porquê os Garou acham que o mundo está do jeito que está — e o que pode ser feito sobre isso.

Onde Estão as Feras?

Jogadores veteranos sem dúvida perceberam que as outras Raças Metamórficas, historicamente parte dos Guias dos Jogadores anteriores, estão claramente ausentes desse livro. Fãs das Feras não devem ser preocupar tanto assim, apesar de tudo. As outras crianças de Gaia, e também os errantes Portadores da Luz Interior, serão abordados no suplemento vindouro, o **Guia dos Jogadores das Raças Metamórficas**, onde nós teremos espaço para dar a eles o tratamento que eles merecem.

Capítulo Quatro: Pele de Lobo traz novas opções para a criação de personagem. Aqui debatemos os conceitos de Qualidades e Defeitos, arquétipos de personalidade, aspectos que podem ser familiares a jogadores de longa data (ou àqueles que metem o nariz noutros jogos do Mundo das Trevas), mas que são novos para **Lobisomem Revisado**. Novos Antecedentes, deformidades de impuros, Habilidades, Dons e rituais expandem as opções disponíveis para os personagens Garou, enquanto que a informação sobre os personagens Ronin e mortais fornecem uma alternativa diferente para óbvios personagens Garou.

Capítulo Cinco: A Longa Jornada completa o Guia dos Jogadores dos Garou abordando alguns elementos de interesse particular de jogos longos — os métodos de aprendizado, prática de duelo de klaives e Kailindô, bem como os perigos do envelhecimento, das enfermidades mentais e outras possíveis formas de degeneração.

Como o Jogo é Jogado

As melhores intenções não podem deixar um jogo idiota excitante, a menos que os jogadores animem as coisas através de suas habilidades de interpretação. Quer esteja tentando negociar um acordo, descobrir um antigo tesouro, resgatar companheiros de seita de uma lenta morte maculada pela Wyrn ou espreitando um terrivelmente esperto inimigo, os personagens ainda precisam interagir e fazer de um modo que faça sentido, que eleve a ação para além de algo que qualquer um poderia fazer. Quando uma matilha trabalha junta, deveria ser óbvio que a função de cada membro é útil e necessário para a continuidade daquele grupo. Seu Narrador não pode, mesmo conscientemente, dispor de encontros e desafios na história que irão delinear cada um dos personagens em jogo.

Apenas você pode soprar vida em seu personagem e torná-lo memorável. Se seu personagem é um bom membro de suporte de uma matilha, executa corretamente todas as tarefas, ajuda a derrotar o arquiinimigo da seita, mas se quando morre em combate os outros jogadores não ficam deprimidos, há algo de errado. Quando o grupo se reúne, se os outros jogadores (ou personagens) não contam histórias apaixonantes

sobre seu personagem, não se lembram de suas ações ou palavras (mesmo que no momento eles tenham achado estúpidas), você não o interpretou com seu pleno potencial. Pode ser que seja suficiente criar um rico e íntimo material para o personagem, mas é inútil a profundidade que é tornada pública, apenas aqueles que estarão prontos para apreciar a dita profundidade são você e seu Narrador.

Por outro lado, não há nada de errado em não estar dedicado a interpretar um personagem delicadamente arquitetado. Se for o suficiente para você uivar por desafios e atravessar cada inimigo à vista com uma grã-klaive, tudo bem (contanto que o resto de seu grupo não faça questão, é claro). Às vezes, você apenas precisa da catarse de um jogo tipo “acerte-o-inimigo-e-estralhe-até-ele-morrer”. Isso pode ser revigorante, excitante e um escape das tensões diárias.

No entanto, eventualmente, muitos jogadores querem mais, quer seja a chance de mostrar seus talentos como um Galliard mestre das canções ou deslumbrar o grupo com mostras de sua lógica e conhecimento da lei como Philodox. Mesmo o mais intenso Ahroun precisa fazer uma pausa da batalha e se refrescar um pouco. Uma constante atitude ruim e um comportamento “não mexa comigo” pode cansar qualquer um, incluindo o personagem (e o jogador) em questão.

A questão então se eleva a como fazer seu personagem único. Existem vários augúrios e raças para se escolher e muitos Dons e rituais para se aprender. Existem apenas algumas posições tradicionais na seita que precisam ser preenchidas (é improvável, mesmo entre os Ragabash, para o escritório do Grande Sumo Advogado de Prاتفalls e Pranks ser considerada uma adição necessária para a vida no caern). Que diferença faz?

Alguns jogadores dizem que tudo é culpa da natureza da fera, por assim dizer, acreditando que se você nasceu hominídeo, você é como todo o resto, você só se enfurece vez ou outra. Por outro lado, existe uma forte crença por trás da idéia que todos os Garou nascidos lupinos precisam falar através de manifestações curtas e guturais de expressão pobre (seguidas de “Mim vai lá”). Existe uma expectativa parecida de que todos os impuros sejam cabisbaixos e, assim, menos socialmente hábeis, ou coitadinhos afligidos por suas deformidades que carregam nobremente de um modo engrandecedor (como muitas pessoas, independente das dificuldades impostas). Isso não quer dizer que esses estereótipos sejam baseados na opinião da maioria ou que tenham sido subentendidos em outros livros. O que importa é como se livrar do padrão esperado para criar algo melhor.

Às vezes, basta parecer ser uma coisa e os outros jogadores, e seus personagens, tiram suas próprias conclusões, então se surpreendem com uma oportunidade dramática para revelarem seu verdadeiro ‘eu’. Por exemplo, pense num jogo no qual um jogador está decidido representar um personagem antigo, Águia Sublime, um nativo de 80 anos vestido numa

combinação de camurça e jeans. Ele tem cabelos e tranças compridas, com um rosto áspero. Ele carrega uma bolsa médica e outros membros da tribo dizem que ele é um grande curandeiro antes do resto dos personagens sequer encontrá-lo. Quando apresentado ao resto do grupo, ele pronuncia uma rápida benção em sua língua nativa. O grupo chega à conclusão que o velho não fala seu idioma.

Aparentando ter algum respeito pela sua idade, e suposta sabedoria (apesar dele se comunicar através de expressões faciais e gestos), eles enxergam uma grande vantagem de seu engano. Ele viaja com eles por quatro dias, ouvindo seus comentários sobre ele (inclusive o quão meio caduco ele é) e sobre os nativos norte-americanos no geral. O velho age do modo que eles obviamente esperam antes de finalmente revelar, numa situação crítica, que ele não apenas fala o idioma deles, mas também é um médico e um PhD. As pessoas ainda contam histórias sobre aquele velho tolo engenhoso.

Como foi com o Cria de Fenris Ahroun amish... mas nós iremos deixar essa história para outra hora.

Além das Estatísticas

Muito bem, você diz, mas como eu faço para inserir esses personagens que vão além dos estereótipos e torná-los inesquecíveis, até mesmo amados? O melhor ponto de partida é perguntar a si mesmo sobre o personagem que você quer interpretar. Obviamente, você irá querer começar com atributos e habilidades diferentes, que dependem de você estar interpretando um lupino Fianna briguento ou um gênio recluso hominídeo Andarilho do Asfalto. Os Dons que você escolher ajudam a definir o que você pode fazer. Mas essas são exatamente as estatísticas de seu personagem, o tutano ou esqueleto da pessoa que você está representando.

Escolher certas habilidades em vez de outras deve depender de que tipo de personagem que você quer interpretar. Se você é do tipo que entra sorrateiramente e atenciosamente na fortaleza do inimigo, você colocará mais pontos em habilidades que permitam você a fazer isso. Se seu personagem é do tipo de cara que prefere ação direta, por que se incomodar em colocar um monte de pontos em Furtividade? Caso queira interpretar nesse estilo (algumas vezes chamado de mín./máx., por minimizar certas pontuações para possibilitar maximizar outras), é uma boa forma de assegurar que seu personagem possa fazer o que você quer que ele faça e muito bem feito.

No entanto, examinando novamente, você pode optar por outra maneira. Até mesmo o assassino mais eficiente em combate ocasionalmente também pode estar hábil para espreitar sua presa na selva ou encarar seu alvo principal sem atrair a atenção de cada guarda chorão pelo caminho. Pode ser uma boa idéia deixar um ponto ou dois em Furtividade no fim das contas.

No entanto, mais que simplesmente designar pontos, essas escolhas, aparentemente inócuas, representam os vários pensamentos diferentes sobre criar um personagem.

Estereótipos e Arquétipos

Lembre-se que jogar para fazer tipo não é necessariamente uma coisa ruim. Há uma razão pela qual Ahroun Crias de Fenris e Theurges Uktena sejam personagens populares: São facilmente visualizáveis e divertidos de interpretar. E não há realmente nada no conceito de tal personagem que obrigue um jogador a interpretá-lo do mesmo velho jeito batido de sempre. Isso se torna um estereótipo se o personagem é interpretado sem qualquer elaboração real além de “Ahroun Arrebenta Inimigos” e “Theurge Assustador”. No entanto, se você detalhar seu personagem para que ele ganhe personalidade própria, acima e além do sugerido pela sua raça, augúrio e tribo — você não é mais um estereótipo. Mesmo se você estiver jogando com um Ahroun Cria de Fenris com um martelo fetiche e cicatrizes rúnicas em sua pele, você não estará necessariamente interpretando um estereótipo.

Os mais óbvios e comuns parecem com os exemplos de conceitos de personagens, tal como a “Fúria Negra valentona” ou o “malandro Roedor de Ossos” são arquétipos básicos, arquétipos com certa quantia de poder. Se interpretados de modo inteligente, são tão profundos e recompensadores como qualquer personagem “destruidor de modelos” projetado para ser único. É por isso que as tragédias do tipo *Romeu e Julieta* ainda são contadas, antes de serem automaticamente triviais porque “já foram feitas antes”. Então não tema tentar jogar com um lobisomem arquetípico de vez em quando.

Putá merda, se cada um em seu grupo estiver tentando quebrar estereótipos e “ser diferente”, você provavelmente será um dos que mantém a cabeça e os ombros erguidos sobre o resto.

Alguns jogadores acham que a escolha mais direta é também a melhor e a mais lúcida, definindo o papel do personagem de modo mais eficiente. Outros preferem a mescla que permite seus personagens potencialmente serem úteis tanto em combate como em situações furtivas. Advogados da abordagem direta veem o personagem mesclado como vago e descompromissado; aqueles que advogam pela mescla veem seus personagens como mais complexos e interessantes. Por fim, cada personagem pode ser atraente. Tudo isso depende dos detalhes escolhidos para revestir de carne o esqueleto.

Escolhendo Qualidades e Defeitos

Alguns jogadores (e Narradores) optam por não usar Qualidades e Defeitos. Acima de tudo, são uma parte *opcional* do jogo. Alguns Narradores acham que os jogadores escolhem Defeitos que eles acreditam que não serão frequentemente usados em jogo, logo isso significa ganhar alguns pontos para ampliar seus personagens. Infelizmente, normalmente eles estão certos. Alguns

jogadores pegam cada vantagem que podem, afirmando que eles possuem fobia por mergulho com cilindros de ar, por exemplo. Bem, vamos ser realistas, aqui, quão frequentemente isso ocorre em jogo? Embora isso seja um meio para angariar alguns pontos extras, isso deve ser mais significativo. Você deve pensar muito cuidadosamente a respeito de seu personagem e seu histórico. É uma Qualidade que realmente soma algo realmente significativo ao personagem? Então gaste seus pontos nela. Qual o problema se você será um ponto menos furtivo por conta disso? Por outro lado, lá pode haver um Defeito que você sinta que exemplifica o personagem. Pegue-o. Não se sinta culpado pelos pontos extras que você conseguiu fazendo isso. Apenas esteja certo que você realmente *quer* aquele Defeito. Isso pode trazer toda a sorte de problemas — seja para você ou seus companheiros de matilha, esse é o ponto. Não pense nisso como uma fraqueza, considere os Defeitos como pontos de partida para a interpretação e possíveis ganchos de histórias para seu Narrador usar.

Considere o cenário seguinte: Sua matilha vem enfrentando obstáculos esmagadores porque você adquiriu algo que possui o potencial para tornar sua seita invencível contra um poderoso e odioso inimigo. Você está se arrastando, com vários membros da matilha com ferimentos agravados. Você não pode entrar na Umbrá devido a mácula mortal nos arredores e a grande quantidade de teias de aranhas de padrão. A matilha pegou um atalho por uma loja de departamento, esperando emergir no estacionamento do outro lado e escapar. Você está certo que vai conseguir evitar seus algozes. À medida que você sai pelas portas, um sonoro alarme detecta você, chamando a atenção de todos nas proximidades — incluindo os servos da Wyrn que quase foram despistados. Puddle, seu Ragabash Roedor de Ossos, um cleptomaniaco conhecido, se encolhe culposamente, retirando o io-íô e o chocolate que ele pegou e pôs no bolso sem mesmo pensar, jogando-os para dentro da loja. Sua matilha o encara friamente. A caçada continua.

Outra hora, seu Defeito pode ser útil, permitindo a você pegar algo necessário para o sucesso da matilha. Ele pode até mesmo adquirir o item inicial que eles foram buscar para a seita devido a uma aplicação intencional de sua inclinação para o furto (no entanto, não aposte nisso, se o Defeito trouxer boa sorte na mesma proporção que ele lhe traz azar, você não deveria ganhar pontos por ele).

A questão é, você não deve apenas estar disposto a interpretar todos os aspectos de seu personagem, bons e maus, mas estar satisfeito por ter essa oportunidade. Tudo sobre o personagem é bom para o Narrador. Não o omita, o lembre disso. É aí que você começa a colocar pulmões, coração e outros órgãos no esqueleto, dando maior vida e profundidade ao seu personagem. Uma advertência: não escolha Qualidades e Defeitos baseados em seu custo em pontos ou porque eles dão a você alguma coisa legal (apesar de que não há nada de *errado* em pegar alguma coisa legal). Pense no que é apropriado para o

personagem. Se a Qualidade ou Defeito se mostrar questionável ou deslocado do personagem, não a escolha a menos que haja uma razão dos infernos em seu histórico para contar com ela.

Na Pele de Outra Pessoa

Certo, você criou seu personagem. Você sabe o básico dele. Você escolheu Dons e Antecedentes, Qualidades e Defeitos, e acha que fez seu melhor para permanecer fiel à pessoa que você quer representar. Agora, seu personagem possui esqueleto e órgãos internos. Ele está pronto para ser revestido com a pele para manter o todo coeso. Mas espere um instante. Você gastou os pontos e não há mais categorias para preencher. 'Pra onde você vai agora?

Citando alguns ditos, “Garoto, você está por sua conta agora”.

Nesse ponto, você não precisa de categorias, você precisa de traços de personalidade. Nisso você não ganha pontos ou há custo para comprar. Eles estão puramente dentro do domínio da interpretação e cabe inteiramente a você decidir quão poucos ou quão muitos você quer e que tipo de personalidade pretende ter.

Alguns jogadores preferem usar manias para abranger essa área. Manias são coisas como repetidamente coçar sua barba, sempre limpar a garganta antes de falar, sempre falar num tom ligeiro ou suave de voz ou constantemente estalar seus dedos. Em essência, são traços marcantes do personagem, uma peculiaridade aparente que o distingue dos outros. Usando um exemplo peculiar, pense na versão Disney de Branca de Neve e os Sete Anões. Feliz, Atchim, Zangado, Dengoso — cada um possui um traço de personalidade único que foi definido através de seu nome. Os artistas extraíram de cada um deles uma personificação daquela peculiaridade, projetando sua linguagem facial e corporal para enfatizar aquela característica. Isso é uma mania. É simples, mas para os espectadores, até mesmo as crianças, raramente se confundem com quem é quem.

As pessoas na vida real possuem todos os tipos de hábitos nervosos (desde repetir quase tudo o que você diz enquanto lhe ouvem, a neuroticamente assuar seu nariz várias vezes, a passar a língua nos lábios) que simplesmente imploram para serem transformados em manias. Tal tipo de sinal estenográfico é ótimo no primeiro encontro com novos personagens ou quando representando personagens do Narrador, visto que isso permite o jogador rapidamente estabelecer algo memorável sobre o personagem. Muitos jogadores nunca vão além desse nível, achando que uma identificação óbvia é tudo o que é necessário para outros jogadores compreenderem como o personagem é. Isso é verdade até certo ponto e se todos estão felizes com isso, que bom.

Vários outros jogadores preferem ir além da estenografia e criam uma completa vida interna e externa com dúzias de peculiaridades de personalidade, t o d a s



adicionando roupagem ao personagem de um modo mais similar a vida real. Não queremos dizer que você pegue uma penca de peculiaridades aleatórias e as coloque juntas. Pelo contrário, isso implica em coisas a respeito de seu personagem que são importantes para a compreensão dele.

Tente imaginar que a vida de seu personagem até o momento de sua Primeira Mudança. Imagine que ele jogou vídeo game desde os três anos de idade, tornou-se um gênio em perceber todos os inimigos vindo na tela para atirar neles. Ele pode constantemente olhar sobre o ombro ou verificar as sacadas, revistar armários ou espiar pelas árvores e arbustos de um jeito desconfiado. Ele pode ser cômico ou parecer um perfeito batedor, dependendo do modo que seja feito. Ele possui algo mais do que um toque de paranóia visto que agora os monstros dos jogos se tornaram reais (especialmente você, visto que é um deles). Ele também pode ser extremamente preocupado para onde quer que cada membro da matilha vá, preferindo manter todos juntos por motivos de segurança.

Pode parecer que estamos extrapolando a diversidade de detalhamento de um aspecto da vida do personagem, mas as pessoas (e os lobisomens) são seres complexos. Qualquer coisa desde uma desaprovação dos pais a uma afinidade com esportes pode dar idéias para o desenvolvimento de personalidade. Tente imaginar o que seu personagem gosta e detesta, permita que isso seja um trampolim para idéias.

O Lobo Interior

Até aqui, falamos muito mais sobre o lado humano do personagem. Para realmente preencher sua personalidade, no entanto, precisamos considerar o ponto de vista lupino. Personagens lupinos e impuros devem estar mais confortáveis com isso que seus companheiros hominídeos, visto que eles passaram suas juventudes como um lobo (ou na forma Crinos, para impuros). Há apenas um problema com isso. Embora seu **personagem** tenha experimentado a vida como um lobo, o jogador que precisa representá-lo não. Poucos de nós foram criados nas selvas por lobos, portanto, o melhor que nós podemos fazer é aprender alguma coisa sobre lobos e tentar penetrar em suas mentes. Então, o que sabemos sobre lobos? Como pensam os lobos?

Os lobos não se preocupam em se dar bem com seus vizinhos. Eles são inerentemente sociais e aceitam seus lugares dentro da matilha uma vez que tenham se estabilizado. Eles normalmente são monogâmicos e se acasalam para a vida. A despeito da Fúria, que é uma parte importante do arsenal do lobisomem, lobos não caçam ou matam por raiva, mas por alimentação. Eles defendem seu território não por terem ciúmes ou odiarem os outros lobos, mas porque eles precisam evitar outros predadores para que eles não despvoem as presas na área. Eles não adquirem coisas apenas para tê-las. Possuir a casa mais elegante ou o carro mais novo não significa nada para um lobo. Para ser um lobo, você precisa se divorciar de suas preocupações humanas. Pense em como os lobos se sentem, como os lobisomens reagem a

estímulos.

Considere o seguinte: Você está correndo pelos campos banhados pelo luar, com a língua de fora e seus companheiros de matilha correm silenciosamente ao seu lado. A noite atormenta você com o cheiro pungente do terror e do pânico de sua presa. Um dos companheiros de matilha ergue sua voz num claro uivo de celebração à caçada. Bem à sua frente, a presa se vira, tentando escapar, mas você é muito hábil ao agir em grupo. A diversão da caçada o envolve, estimulando você a um grande esforço. Você não vê ou ouve nada além da presa, concentrado na matança tão profundamente que você poderia se tornar a própria presa nesse vulnerável, mas arrebatador, instante. Um membro da matilha salta sobre o dorso do veado. Você dispara à frente tão veloz quanto o vento. Suas presas cravam na garganta do veado e você o derruba. Sangue quente jorra do ferimento, cobrindo suas presas e seu focinho, descendo pela sua garganta. A matilha cai sobre ele, quebrando seu pescoço e o dilacerando com presas e garras. Você comerá muito bem esta noite.

Você pode se imaginar reagindo à cena acima com uma sensação de êxtase e o sentimento de que essa é senão a lei das selvas? Então, considere levar um toque daquela sede de sangue para outras áreas da existência do personagem. Quando houver disputas, sempre as estabeleça da maneira dos lobos. Enregele os companheiros de matilha, cujos você supera em posto, e os mantenha na linha e os faça respeitá-lo. Demonstre deferência àqueles superiores a você. Aprenda de acordo com seus anciões para, algum dia, você assumir seu lugar. Essencialmente, pense nas formas pelas quais você pode trazer mais do lobo para dentro da personalidade de seu personagem, e você encontrará uma atuação mais equilibrada e detalhada do que aqueles que representam um Zé Ruela e, ocasionalmente, deixam escapar um uivo.

Comportamento Adequado

Claro, sabemos que parece estranho falar sobre saborear o gosto de sangue quente de cervo, então falemos de comportamento apropriado no próximo tópico, mas os dois pontos são mais conectados do que parecem. Quando interpretamos, assumimos um personagem totalmente diferente de nós mesmos. Atores profissionais falam de adoção de papel e vesti-lo como uma segunda pele. Eles têm efeitos especiais legais, maquiagem, departamentos de figurino, instrutores de voz e movimento, uma gama de outros auxílios que nós normalmente não trazemos para a mesa de jogo quando interpretamos. O que não significa dizer que os jogadores não devam abraçar um ponto de vista diferente, talvez tentar acentuar ou baixar seu tom de voz para distinguir seus personagens de si mesmos.

Muitos instrutores de atuação insistem que você não pode verdadeiramente absorver um papel até que você “coloque-se de lado”. Por exemplo, se você está interpretando uma convencional donzela vitoriana você deve se imaginar empacotada, do queixo até os pés, dentro de um complexo e totalmente desconfortável

conjunto de vestimentas — incluindo um espartilho barbatana de baleia. Tente andar corretamente vestido num desses algum dia! Os homens estavam muito mais confortáveis com altos colarinhos engomados e sufocados com apertados nós de gravata, roupas bem apregoadas e vestes cerradas. Ninguém conseguia relaxar, se inclinar ou sentar-se de lado numa cadeira com as pernas distantes dos braços. Da mesma maneira, é muito improvável que o soberbo líder de seita dos Presas de Prata se porte com modos de hip hop ou diga, "E aí, meu patrão, qualé?" (até mesmo os Roedores de Ossos provavelmente ficariam embaraçados por este último...).

Gírias ficam boas em um papo do dia-a-dia, mas se você supostamente é um Guardião de 50 anos de idade de um caern com várias vitórias em seus ombros, ninguém irá acreditar na sua imagem se você soar como um estudante do ensino médio. É claro que, você não pode se maquiar ou arrumar um figurino para indicar que você está naquela personagem, mas você assegurar uma voz, uma atitude e uma postura condizente para ele.

Se você está buscando inspiração para personagens heróicos, vá além dos livros, filmes e revistas em quadrinhos. Imagine que Maximus de *Gladiador* ou John McClane de *Duro de Matar* poderiam ser como lobisomens. Que tal jogar com James Bond como sendo um Philodox que invade as fortalezas inimigas para obter informação suficiente para chamar o resto da matilha? E *O Décimo Terceiro Guerreiro* não usa do mito de Beowulf para demonstrar as virtudes da coragem do sacrifício e da combatividade contra pictos canibais subterrâneos de uma maneira bem parecida com Lobisomem?

Responsabilidades do Jogador

Os jogadores sempre falam sobre as responsabilidades do Narrador, certamente ele possui muitas delas. Conduzir um rebanho de jogadores não precisaria ser tão árduo. Quando os jogadores assumem responsabilidades pelo jogo de modo tão sério como o Narrador, isso cria uma atmosfera que possibilita grandes crônicas com uma grande quantidade de detalhamento e excitação. Entretanto, buscar tal estado não é tão fácil como simplesmente ficar sentado esperando seu turno chegar. Você precisa ser um participante ativo, não um ouvinte inerte.

A primeira coisa que você pode considerar é como você pode melhorar o ambiente de jogo. Embora possa ser impossível banir comida e bebida durante o jogo, deixando para os momentos de pausa, você certamente pode beber tudo o que quiser antes do jogo começar e transferir qualquer coisa dentro de sacos plásticos para tigelas ou pratos para que você possa comê-la silenciosamente. Comidas não barulhentas podem ser as melhores para o bem da tranquilidade, mas sabemos que batatas fritas e nachos provavelmente irão permanecer na lista de popularidade. Todavia, qualquer melhoria é bem vinda.

Você pode querer se assegurar que pode ver e ouvir

claramente o Narrador, além dos outros jogadores, e certificar-se de falar em um bom tom quando for falar algo, ao invés de deixar sua voz como um sussurro dramático que apenas você e seu umbigo possam ouvir. Se ninguém ouve seu apelo desesperado para poupar a vida de seu companheiro de matilha, ninguém pode fazer nada.

Manter discussões com outros jogadores sobre o que passou na TV ontem à noite ou o filme mais recente que você viu, enquanto outro jogador está interagindo com o Narrador ou outro jogador, distrai a todos e é grosseiro para com os outros jogadores em mesa. Você teve seu turno, eles devem ter seu momento também. Aprenda a apreciar a interpretação dos outros jogadores mesmo quando isso não está direcionado a você. Tente não interromper o Narrador com afirmações e descrições do que você está fazendo mesmo que ele esteja tendo uma interação claramente sem importância com outro personagem-jogador.

Naturalmente, isso se aplica ao outro lado também. Se um jogador abocanha todo o tempo do Narrador e constantemente interrompe a história para se lastimar sobre seus assuntos, sintase à vontade para deixar a sala. Quando você for chamado de volta, diga que você o quer fazer do tempo que o ladrão do jogo começou seu monopólio e interprete sem interrupções algumas coisas que você (e/ou companheiros de matilha) querem fazer *sem* que o jogador ganancioso esteja presente. Isso faz sentido contanto que ele esteja obviamente em qualquer outro lugar onde nenhum dos outros podem ter acesso. Você pode explicar a ele que visto que ele é apenas uma pessoa e existem, vamos dizer, quatro de vocês, e já que ele consumiu vinte minutos, cada um de vocês deve ter a mesma quantidade de tempo e atenção. Diga a ele que você o verá de novo em uma hora e vinte minutos, mais ou menos. Você ficaria surpreso quão rapidamente isso pára o jogador aparecido. Se você estiver incomodado, fique à vontade para discutir isso com o Narrador antes e use isso apenas se o comportamento é um aborrecimento contínuo.

Certamente, você pode ajudar a melhorar o jogo para todos diretamente tentando aprofundar o tema ou a linha da história do Narrador, vendo como você pode aprimorá-la. Você pode fazer isso tanto permitindo ao Narrador basear uma trama em seu personagem (que conhece o bastante da história para ajudar a facilitá-lo) ou simplesmente confiando em seu Narrador. Isso significa estar disposto a cooperar com certas coisas que seu Narrador evidencia mesmo quando você não gosta delas ou não compreende os motivos por trás delas. Você pode descobrir que à medida que você assume esse papel, você se sente como se estivesse participando na criação de uma história cada vez mais.

Finalmente, como dissemos várias vezes, os Garou agem em matilhas. Seu instinto natural é de cooperar um com o outro. É como os lobos sobrevivem. Um dos aspectos mais importantes do jogo e do desenvolvimento de seu personagem é aprender a agir como um grupo.



Grupos podem ter um líder e uma hierarquia bem definida, mas todos os membros contribuem com alguma coisa. Interpretar seu personagem como um astro ou tratar os outros personagens como seus ajudantes não faz de você mais popular, seja no jogo ou fora dele. Verdadeiros líderes fornecem inspiração e guiam seus grupos sabendo que eles estão ali por cada membro do grupo, exatamente como os outros membros estão comprometidos com o líder. Se você não interpreta assim, passe a interpretar — o grupo que não pode ser dividido — e nós prometemos que seus jogos serão enriquecidos por meio disso.

Glossário

Como qualquer grupo, os Garou possuem seu próprio jargão e vários termos comuns que vêm de tempos antigos. Muitas dessas palavras e frases possuem significado apenas para os Garou ou para certas raças ou tribos. O livro básico de **Lobisomem** possui seu glossário próprio que detalha muitos dos termos mais comumente usados. Abaixo estão exemplos de alguns dos termos de uso menos comum. Muitos estão caindo em desuso já que os Garou anciões perdem a batalha contra a idade avançada e os mais jovens substituem termos ultrapassados por novos termos. Alguns aqui são de origem mais nova e utilizados majoritariamente por Garou mais urbanos e modernos.

Pele de Batalha — Jargão arcaico. Termo para a forma Crinos.

Sangrado — Aquele que completou sua primeira batalha após a Primeira Mudança. Normalmente não é aplicado a menos que o jovem Garou tenha derramado sangue ou tenha sido ferido.

Cauda-suja — Termo depreciativo para um Garou desleixado (para os padrões humanos). Normalmente aplicado a Roedores de Ossos ou lupinos (normalmente pelas costas).

Contador-de-Vitórias — Um termo pejorativo muito utilizado pelos Wendigo e alguns Uktena para se referir a um Garou que parece cumprir seus deveres e entrar em batalha mais para obter reconhecimento de sua bravura do que para ajudar Gaia.

Presas-cortadas — Jargão arcaico. Refere-se a um Garou que ficou velho demais para ser útil e que deveria entregar uma posição sem ser desafiado.

Firewall — Nome usado algumas vezes (em tom meio jocoso) para se referir a um Guardião de uma seita dos Andarilhos do Asfalto.

Inflamado — Garou cujo temperamento difícil tem sido guiado tanto pela Fúria que não pode mais pensar calmamente e racionalmente.

Língua-coxa — Jargão arcaico. Refere-se a um Garou que é incapaz de contar uma lenda apropriadamente ou que trava a língua para prestar

contas sobre seus atos. Um rótulo vergonhoso para um Galliard ou Fianna.

Herrian — Jargão arcaico. Garou que age como arauto ou mensageiro nas assembléias e outras ocasiões importantes.

Em Fúria — Jargão arcaico. Estar além da razão, tão enfurecido que está totalmente frenético.

Ligado — Usado por Garou modernos. Excitado a respeito de alguma coisa, algumas vezes a ponto da emoção estar prestes a tomar o controle.

Aéreo — Um Garou que gasta quase todo seu tempo na Umbra interagindo com espíritos. Alguém que tenha perdido a conexão com a Terra.

Capa-humana — Jargão arcaico. Termo para forma Glabro. Usado por alguns Garou lupinos (particularmente Garras Vermelhas) como um termo pejorativo para Garou que permanecem constantemente na forma homínídea.

Coroa Pálida — Como se chama um Garou que reivindica uma realeza que desapareceu ou se agarra mais a glórias do passado do que a produzir novas.

Povo, o — Os Garou. Alguns lobisomens também usam o termo para definir a sua tribo.

Expurgador — Um Garou suspeito de manter as práticas de seleção humana do Impergium quando isso o convém.

Pelo Áspero — Jargão arcaico. Termo para a forma lupina.

Mostrar a Garganta — Submeter-se a um ancião. A frase possui conotações suavemente mais desdenhosas

entre os mais jovens, mais rebeldes (e mais espertos) Garou.

Pelo Liso — Jargão arcaico. Termo para a forma homínídea.

Afastado — Um termo alternativo e mais formal para Ronin, visto que as conotações são mais de piedade que de desprezo.

Amaciado — Termo meio zombeteiro e meio respeitoso, usado por jovens Garou para definirem o estado quase ensandecido que muitos vigias dos Malditos eventualmente experimentam.

Terrestre — Um Garou que quase perdeu sua conexão com o mundo espiritual. Alguém que raramente entra na Umbra, que investe muito de seu tempo em assuntos mundanos e não o bastante nos assuntos de Gaia.

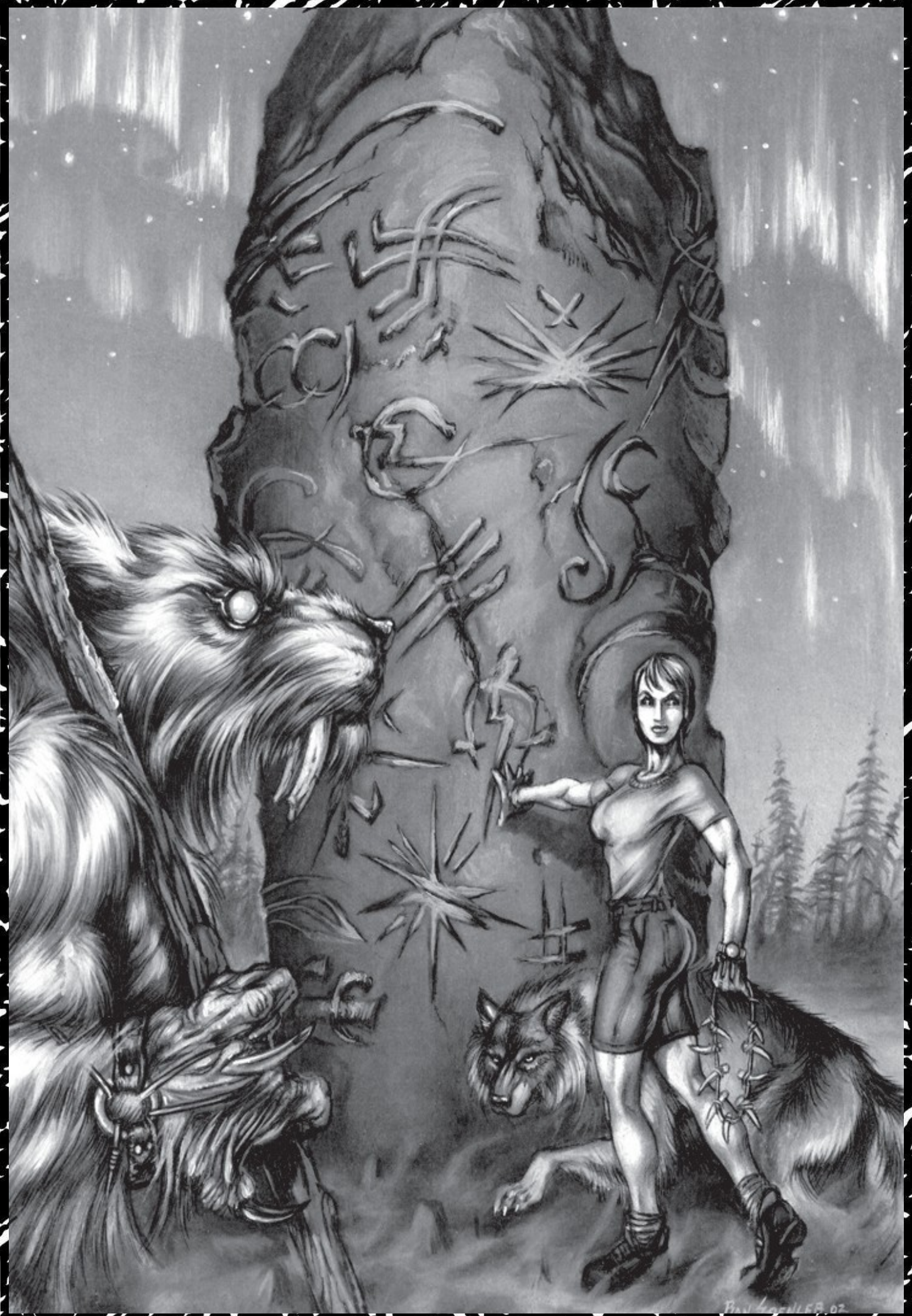
Espinho — Termo zombeteiro, apesar de normalmente carinhoso, para alguém na seita que sempre oferece bons conselhos e idéias inteligentes — ainda que o conselho ou a idéia normalmente não seja confortável de ouvir. Não necessariamente sinônimo para Ragabash.

Tsar — Usado ocasionalmente para se referir ao líder dos Presas de Prata.

Vareign — Um Garou cuja influência se estende além do que é esperado ao se considerar sua posição aparente dentro da seita. Um Garou que não precisa de títulos para proclamar sua posição, normalmente aquele que recusou uma cargo para permanecer ativo em campo.

Rasgo-da-Wyrm — Jargão arcaico. Outro termo para Harano.





Paul ... 158.07



Capítulo Um: A Nação

Quando homens ruins se juntam, os bons devem se unir; ou cairão um por um, em um impiedoso sacrifício em uma batalha insignificante.

— Edmund Burke

História da Nação Garou

Nossa imagem foi pré-escolhida e predeterminada por nós, não tanto por acidente quanto por pessoas que eram imbuídas consciente e inconscientemente com uma visão em particular e achavam que o fato que apoiava essa visão valia a pena ser preservado.

— Edward Hallett Carr, *What is History?*

Como recontado por Leta del Sol, Adren Galliard Roedora de Ossos:

Nem mesmo o melhor Dançarino da Lua poderia tecer o conto de nosso povo sem tendência, preconceito, parcialidade, favoritismo e todas essas coisas que fazem a história arrebatadora e comovente. Despir as histórias a esqueletos politicamente corretos é cometer uma grande injustiça aos lobisomens e aos Parentes que fizeram nosso passado ser como foi. A história é orgânica, algo vivo, composta por partes vivas, os ancestrais que nos deram o mundo que temos hoje, por bem ou por mal. Tentei manter meu relato o mais objetivo possível, sem tendências em relação a qualquer tribo ou grupo em particular, mas você também deve lembrar de três coisas. A primeira, a história dos Garou, com exceção de certas versões dos Registros Prateados, fora amplamente uma

tradição oral. As palavras, quando escritas, são maleáveis, mas quando estão somente em canções e histórias passadas oralmente, de geração em geração, elas se tornam mais fluídas e imprevisíveis. Segundo, você deve reconhecer que cada tribo tem sua própria versão dos eventos, interpretando certas ações e minimizando outras. O que busquei colocar nesse relato são os **elementos comuns** dentre esses contos, os elementos mais básicos dos temas místicos assim como os elementos políticos e sociais. Por fim, note que independentemente do que os revisionistas possam dizer, os vitoriosos são os maiores registradores da história. Quando os perdedores não possuem palavras, canetas e vozes, eles pouco podem dizer. Para cada “fato” que escrevo, saiba que incontáveis contos sequer serão contados e ouvidos. Esse é o fardo do historiador.

Início

Nenhuma criatura existente nos dias de hoje lembra exatamente como as coisas começaram, mas o consenso diz que em um passado muito distante, um novo tipo de ser surgiu, aos trancos e barrancos, do que é comumente chamado de lodo primordial. Ele caminhava em duas pernas, caçava e tinha uma linguagem rude. Essa criatura

e sua família ficaram conhecidas como a humanidade. E como queria poderes maiores, chamados de Gaia, os Garou surgiram na mesma época. Nós, Galliards, não estamos certos se Gaia escolheu o melhor humano e o melhor lobo, mostrando-lhes os segredos da metamorfose ou se os lobisomens nasceram *entre* humanos e lobos. Porém, isso aconteceu, e aqueles primeiros lobisomens passaram o conhecimento da metamorfose através de seu sangue, canções e histórias aos seus descendentes. E assim, Gaia continuou a abençoar os melhores deles com a Mudança. Alguns viveram como lobos, outros como humanos, mas sempre Seus filhos protegeram uns aos outros e as terras e o povo que eram sagrados para Gaia. O mundo existia em equilíbrio, os metamorfos escolhiam parceiros entre os Parentes lupinos e homínídeos, e a progênie dos guerreiros de Gaia se espalhou por toda a Terra. Eles eram os protetores dos mortais. Era uma época que nós que vivemos hoje sequer podemos imaginar, onde as fronteiras do mundo espiritual descansavam nas margens do mundo dos homens e os rios da magia fluíam livremente. Foi uma bela era e, claro, chegou a um fim horrível e abrupto.

Quando as Coisas Deram Errado

Os portadores da cultura entre os Garou debatem incessantemente a natureza de Gaia e da Tríade, e de como as coisas deram errado. O consenso geral diz que Gaia é o maior e o mais poderoso entre uma grande família de seres espirituais. Abaixo Dela na hierarquia está a Tríade; a Weaver, a Wyld e a Wyrn. Em algum momento terrível e desconhecido do passado, essas três forças entraram em colapso. Se a Weaver se tornou insana ao tentar atrelar a Wyld ou se o poder da Wyrn forçou a Weaver à loucura é desconhecido. O que é dolorosamente claro é que a força corruptora da Wyrn, antes uma fonte de purificar o que estava morto e decaído, agora está fora de controle. Da mesma forma, a Weaver, ao invés de manter a harmonia e o equilíbrio, está tecendo uma teia de rigidez e contenção. Pega no meio disso tudo está a Wyld e a principal vítima dessas disputas é a própria Gaia. Solucionar o que deu errado (e como e quando) é uma questão que pode guiar os lobisomens através de um caminho para uma cura do presente... caso eles se apressarem.

Morte e Destruição

O que os lobisomens mais tarde chamariam de Impergium provavelmente começou como uma competição pelos melhores entre humanos e lobos para acasalar. Considerando nossas naturezas predatórias, talvez fosse inevitável. Mas o resultado foi que uma disputa por Parentes se desenvolveu em batalhas por aquisição de território também. Porém, percebamos que algumas tribos afirmam que as origens do Impergium surgiram de uma significativa necessidade de conter os humanos ao invés de uma competição entre os lobisomens. Humanos, os filhos mais sagazes de Gaia, procriavam rapidamente. Eles começaram a estender sua

influência a vários lugares e, no processo, danificaram a Terra com seu cultivo, desmatamentos e caças. Os Garras Vermelhas não foram a única tribo a pedir por algum tipo de contenção para a expansão humana. As vidas de alguns humanos eram um pequeno preço a ser pago para salvar espécies quase extintas ou florestas nativas. Porém, o que se iniciou como um esforço para atrasar a maré dos humanos acabou ganhando vida própria e saindo do controle.

Por mais de três mil anos, o assassinato e o horror reinaram supremos. Apenas os Parentes eram protegidos — e mesmo assim, “acidentes” aconteciam de tempos em tempos. Como um esforço para proteger seus Parentes humanos, alguns grupos de lobisomens, agora referindo a si como tribos, reuniram (alguns dizem herdaram) os melhores humanos, Parentes ou não, em grupos onde eles aprenderam a viver como uma unidade social estável. Esse ato por sua vez gerou a aparição de pequenas vilas. Os humanos ficaram com medo dos lobisomens e contavam histórias de bestas lupinas malignas que comiam carne e quebravam ossos. Os antigos guardiões dos mortais se tornaram criaturas de mitos e de lendas temidas, e um tipo de véu caiu sobre a mente dos homens. Assim, aqueles que não eram Parentes e viram os lobisomens em sua forma meio homem meio lobo sentiam um terror paralisante e, às vezes, a insanidade. Esse Delírio tornou-se um tipo de proteção para os lobisomens, apesar de que, se era para ser uma bênção ou uma maldição, ainda não está claro.

Ao mesmo tempo, uma fenda geográfica surgiu entre algumas tribos. Aqueles lobisomens que eventualmente seriam conhecidos como Wendigo, Croatan e Uktena migraram para o leste distante, através de uma faixa de terra no Estreito de Bering. Eles buscavam as Terras Puras, um local onde poderiam começar novamente. Daí em diante, a história deles diverge amplamente das tribos que permaneceram na Europa, África e Ásia.

Por fim, após um amargo milênio, o Impergium acabou, não abruptamente e sim de forma gradual. Os lobisomens se dividiram em três campos básicos em relação à questão dos humanos e o Impergium. Uma delas queria ter como alvo apenas os causadores de problemas entre os humanos e deixar o resto em paz. Um segundo grupo queria a paz, permitindo os humanos viver sem mais repercussões. E a terceira facção acreditava que a obrigação de proteger os humanos havia sido cumprida e que agora, se os humanos precisavam morrer para que as áreas selvagens fossem protegidas, que assim fosse. A posição da segunda facção tornou-se a posição *de facto* da maioria dos Garou, que fizeram um acordo entre si chamado o Pacto. O Pacto afirmava mais ou menos que os humanos e os lobos teriam que coexistir. De acordo com um pacto futuro chamado de Pactuado Ocidental, ele decretava que os lobisomens deveriam viver afastados da sociedade humana. Os lobisomens desapareceram da memória ou, mais precisamente, se mudaram para os reinos dos pesadelos. Por milhares de anos, os lobisomens foram seres de horror, principalmente à medida que os

interesses humanos se afastavam das paisagens rurais e selvagens, se aproximando das cidades que cresciam. De todo modo, os lobisomens tinham outra batalha em mente, a Guerra da Fúria.

A Guerra da Fúria

Novamente, os Dançarinos da Lua não chegam a um consenso sobre a ordem exata dos eventos. Uns dizem que a Guerra da Fúria terminou antes do Impergium acabar, outros dizem que foi após. Independentemente disso, foi uma triste tentativa dos lobisomens de firmarem sua autoridade sobre **todos** os metamorfos. Os Garou estabeleceram a si mesmos e o seu conceito de ordem por todo o mundo, e em seu orgulho, acreditaram que os outros filhos de Gaia deveriam tratá-los como superiores. As Feras, naturalmente, se recusaram a aceitar tal afirmação. Cada grupo metamórfico narra sua própria versão da história e, na maioria das vezes, os lobisomens são citados como vilões. Nessa história, no entanto, nós devemos considerar a natureza dos personagens envolvidos nesse drama. Primeiro de tudo, podemos criar o argumento de que os lobisomens tinham, por direito de nascença, um tipo de *noblesse oblige*, não apenas para proteger os humanos, mas também para liderar o resto das criações de Gaia, incluindo as Feras. Além disso, a essência de um lobisomem é de afirmar dominância; a Litania é clara em questões de posto e posição. Se os lobisomens acreditavam serem os mais fortes, logo por instinto e pela própria ordem natural, eles assumiriam o controle. Todavia, ao resistir a afirmação pelo poder dos lobisomens, as Feras provavelmente não sabiam a tempestade de fúria que estavam liberando. Uma batalha sobre questões de supremacia logo se tornou praticamente um genocídio contra as Feras. Elas recusaram a reconhecer sua própria derrota e, como resultado, foram quase extintas pela ira dos lobisomens.

Hoje, conhecemos apenas alguns grupos das Feras que existiram antes da matança e menos ainda das que sobreviveram. Os Registros Prateados mencionam os Metamorfos que podiam assumir as formas de ursos, morcegos, javalis, gatos, auroques, corvos, cobras, aranhas e lagartos. Outras fontes citam tubarões e coiotes. Poucos de nós sabem se qualquer um desse povo ainda existe e qual era, ou é, o lugar deles no plano de Gaia. Nenhum lobisomem nos dias de hoje deveria se surpreender caso as Feras sobreviventes nos desprezassem e evitassem qualquer contato com nossa raça. Se essas antigas rixas podem ser um dia curadas, é uma questão que as gerações futuras terão que responder, pois à medida que o Fim dos Tempos se aproxima, os lobisomens precisam de quaisquer aliados disponíveis.

As Garras da Wyrm

Outro conto da pré-história é o das Garras da Wyrm. A lenda diz que a própria Wyrm manifestou sua mão no mundo, desejando corromper tudo que podia tocar. Os lobisomens imediatamente atacaram a mão, rasgando-a em pedaços. A Wyrm partiu, mas os pedaços de sua mão aqui ficaram, assumindo a forma humana ou animal,

fugindo dos lobisomens e se espalhando ao redor do globo. Essas Garras, como foram chamadas, desde então nos amaldiçoaram. Não estamos certos se existem quatro ou cinco desses Garras, mas felizmente, pelo menos duas foram aprisionadas de forma bem sucedida e escondidas.

A primeira foi Narlthus, chamado de Polegar da Wyrm, que escapou para o norte distante. Os lobisomens o prenderam em um meteoro e guardaram por muitos anos. Infelizmente, os Espirais Negras roubaram a rocha e a levaram para seus domínios. Presumimos que eles não tenham descoberto uma forma de libertar Narlthus, já que nenhum lobisomem sentiu qualquer sinal de sua presença. Ainda assim, tentar recuperar essa Garra seria uma tarefa digna.

A segunda foi Koschei, “Aquele-Que-Aponta”, o Primeiro Dedo da Wyrm. Ele fugiu para o leste, onde os Presas de Prata o combateram e o aprisionaram em uma gema chamada o Óvulo da Alma. Se o Óvulo ainda existe ou se foi usado (ou destruído) nos conflitos recentes contra Baba Yaga e os dracônicos Zmei é desconhecido.

Algumas lendas dizem que outra Garra foi presa também, mas nenhum historiador conhece seu destino. A mesma coisa é verdade para a quarta Garra, e para a quinta, caso ela de fato exista.

Tempos Antigos

As grandes civilizações humanas lentamente começaram a tomar forma ao redor do mundo, mais notoriamente nos vales férteis ao longo de vastos rios. À medida que a humanidade se dispersava, assim faziam as tribos dos lobisomens. Aqueles que seriam chamados de Puros há muito tempo foram para as diversas terras que se tornariam a América do Norte. Os Fianna, os Crias de Fenris, os Uivadores Brancos e os Garras Vermelhas foram para o norte distante e para o oeste, enquanto os Presas de Prata e os Senhores das Sombras migraram para as montanhas e planícies do centro e leste da Europa. As Fúrias Negras, os Filhos de Gaia, os Guardiões dos Homens e os Roedores de Ossos estabeleceram caerns ao longo do Mediterrâneo. Os Peregrinos Silenciosos foram para o Egito, enquanto os Portadores da Luz Interior viajaram para o distante oriente, assim como os Bunyip, que eventualmente ficaram na Austrália. Nesses vários locais, os lobisomens continuaram a viver longe da humanidade, montando seus caerns e mantendo uma sociedade distinta e separada. Digno de nota é o fato de que a maioria permaneceu distante da África e da América do Sul. Sobreviventes demais da Guerra da Fúria fugiram para lá para que os lobisomens encontrassem refúgio seguro nessas terras.

Três grandes fatos perturbaram esse calmo período da história dos lobisomens. O primeiro foi a Guerra Fomori. As criaturas que viemos a chamar de fomori foram cuspidas dos quadris da Wyrm após algum terrível cataclismo que marcou os aspectos da Tríade uns contra os outros, com a Wyrm e a Weaver sufocando a vida da Wyld e causando grande dor à Gaia. Os fomori foram um sintoma da doença. Eles vieram de ninguém sabe onde,

provavelmente das profundezas da Umbra, e causaram destruição nas terras natais dos Fianna, a Irlanda e a Bretanha. Esses adversários deformados roubaram tudo o que podiam e destruíram o resto. Os humanos eram as vítimas principais, mas os lobisomens, Parentes e até mesmo os estranhos aliados dos Fianna, o povo feérico, não foram poupados. Não até uma horrível última batalha em Moytura onde os lobisomens e seus aliados finalmente venceram os fomori. O custo foi terrível, para a terra e para o povo, e relatos Fianna afirmam que as fadas nunca se recuperaram de tais perdas. Mesmo hoje, remanescentes dos fomori vagam entre a humanidade, causando dor e sofrimento.

Um adendo interessante às batalhas dos Fianna contra os fomori é que outras tribos, os Fenrir (e em alguns contos, os Wendigo), lutaram contra adversários semelhantes em diferentes locais e épocas. Os Fenrir chamavam seus inimigos de Jotunn, e os Galliards Crias de Fenris dizem que os Jotunn já viviam no norte distante quando a tribo chegou, mas eles são incertos sobre a ligação entre os Jotunn e a Wyrn. Os Fenrir registraram que os Jotunn algumas vezes se acasalavam com os humanos, assim como os fomori. E assim como a Wyrn, os Jotunn aparentemente buscavam a corrupção e a decadência. Pode ser digno buscar outras lendas que falam sobre criaturas similares. Os Fianna, com sua tendência para o mito, a cultura e lendas, provavelmente possuía a batalha melhor registrada sobre os fomori; o porém é, se os contos dos Fenrir sobre os Jotunn são verdadeiros, a Guerra Fomori pode ter sido apenas uma faceta de uma era sombria e agourenta da história Garou.

O segundo evento foi a fuga dos Peregrinos Silenciosos do Egito. A tribo por muito tempo regozizou-se no calor das areias do deserto e nas fantásticas conquistas da civilização egípcia, desfrutando da sabedoria e da beleza de seus Parentes. Mas quando a batalha entre um poderoso agente da Wyrn chamado Sutekh e várias outras entidades cósmicas que opuseram-se a seu governo começou, os Peregrinos naturalmente lançaram seus destinos contra a Wyrn. Infelizmente, Sutekh controlava uma legião de Sanguessugas, e ele emergiu vitorioso na batalha final. Matar os Peregrinos de uma vez era simples demais. Assim, Sutekh de alguma forma conseguiu amaldiçoar a tribo inteira para que fantasmas a assombrassem para sempre, especialmente se permanecessem no Egito. Além disso, eles nunca mais seriam capazes de encontrar ou falar com seus ancestrais. Para uma sociedade que cultivava sua família na vida e morte, era um infortúnio sem precedentes.

O último foi possivelmente o incidente mais terrível de todos, a queda dos Uivadores Brancos. Essa tribo, que se assentou nas sólidas montanhas e ilhas costeiras da Escócia, escolheu seus Parentes o povo conhecido como pictos. Os Uivadores acreditavam que seu dever sagrado era caçar nas profundas entranhas da terra e do mundo espiritual, derrotando a Wyrn e seus servos. Mas eles cavaram fundo demais e foram sobrepujados pelas forças da Wyrn. Todos os membros da tribo ou foram mortos de



imediate ou, talvez o pior destino, foram arrastados para os poços da insanidade, uns dizem terem sido levados direto para as entranhas da Wyrm. A tribo inteira enlouqueceu, o totem deles, o Leão, partiu e os remanescentes dos antigamente orgulhosos Uivadores Brancos tornaram-se os Dançarinos da Espiral Negra. A perda dos Uivadores foi um golpe pavoroso no orgulho e santidade de todos os Garou.

A Idade das Trevas

Os humanos marcam o período que chamam de Idade das Trevas aproximadamente da queda de Roma até a ascensão da Renascença, quase mil anos depois. Se foi uma época de trevas para os lobisomens é uma questão de perspectiva. Na verdade, há muito para amarmos nessa época. Os lupinos corriam em grandes números, os únicos perigos para suas vidas eram as armas dos homens e a escassez de comida; naturalmente, os Garras Vermelhas tiveram sucesso no geral. Muitos hominídeos ascenderam a posições de poder, governando vastas terras de mata intocável. Nenhuma fábrica cuspiu venenos no céu. Caerns eram mais numerosos e mais poderosos. Então, o que havia para não se gostar?

Na Europa e no Mediterrâneo, onde a maioria das tribos estava concentrada, a superstição tomava conta das mentes dos humanos. Nosso Véu não era tão efetivo na Idade das Trevas porque as pessoas *acreditavam* honestamente no terrível poder do lobisomem. Lendas horríveis surgiram, passadas de geração para geração. A Igreja também era um poderoso inimigo para a maioria dos lobisomens, com seu zelo de converter qualquer pagão para sua religião. Entre seus seguidores estavam homens e mulheres com a habilidade de derrotar até mesmo o mais forte e descrente lobisomem, apenas através da fé. Eles também roubaram e comprometeram vários de nossos caerns, transformando nossos Parentes “pagãos” e até mesmo alguns lobisomens em cristãos.

Aos olhos modernos, nenhuma forte cooperação existia entre as tribos ou até mesmo, em alguma extensão, entre as seitas de uma única tribo. Isso era especialmente verdade em um sentido global; praticamente nenhuma comunicação aconteceu entre os lobisomens da Europa e das Terras Puras, um descuido que teria inúmeras repercussões. Até mesmo via a Umbra, onde estranhos fogos queimavam nos dias daquela época, a viagem era difícil. A maioria das pessoas, até mesmo os Parentes mais durões, raramente viajavam mais do que uma dúzia de milhas do lugar de onde nasceu. Isolamento era a norma e a fraqueza, uma vez que uma ajuda extra contra os adversários não era fácil de conseguir. Os lobisomens locais governavam mais ou menos suas seitas e caerns sem chamar por outros de sua espécie, a menos que surgisse uma disputa por território. Os Peregrinos Silenciosos eram responsáveis pela maior parte da comunicação que acontecia; eles serviram como arautos e mensageiros entre tribos e seitas por todo o mundo conhecido.

A maioria dos lobisomens, exceto pelos Roedores de

Ossos e Guardiões dos Homens, desdenhavam do que acontecia nas cidades da Europa. Com algumas exceções, como Londres e Paris, que possuíam milhares de moradores, as cidades eram pequenas e rústicas, geralmente um ajuntamento de estruturas de madeira e mato atrás de algum tipo de muralha ou fortificação. Não existia sistema de esgoto e, claro, o fedor permeava todo o local. Ainda assim, as cidades eram centros de informação e comércio; se não fosse pelas cidades, a ascensão da classe mercantilista não teria ocorrido, e os humanos estariam em pior do que já estavam. As cidades permitiram que eruditos humanos reunissem e compartilhassem seu conhecimento, principalmente nas cidades estados italianas. Além disso, muitas cidades do leste, como Constantinopla, eram verdadeiras gemas de beleza e civilidade.

As Profecias das Tribos

O evento mais perturbador da Idade das Trevas foi uma série de profecias dos Garras Vermelhas. Quando alguns dos incoerentes e agourentos contos sobre a queda de certas tribos e grandes adversários anteriormente desconhecidos se espalharam entre os lobisomens, a maioria não levou em consideração sua veracidade. Porém, quando as profecias sobre os Guardiões dos Homens se mostraram verdadeiras, provadas pela ascensão de várias grandes cidades, alguns lobisomens prestaram mais atenção a essas visões. Em retrospecto, várias das profecias aparentemente chegaram a ocorrer; certamente, o papel dos Peregrinos Silenciosos nas Terras Puras combina bem com as palavras proféticas sobre essa tribo. Outras, como as estranhas transformações que acometeriam as Fúrias, ainda estão no reino das possibilidades. As profecias dos Garras não são amplamente conhecidas ou lembradas nos dias de hoje; talvez seja algo que devemos remediar.

Renascimento Teórico e Iluminação

Os humanos da Europa emergiram da Idade das Trevas para uma era de descobrimento e razão que começou no século XIV, predominantemente na Itália. Esse período foi a Renascença, a era de renascimento. Apesar das destruições causadas pela Peste Negra no século XIV, as superstições diminuíram e novas descobertas na ciência, tecnologia e terras inexploradas anunciaram uma era de grande sabedoria e de uma vida melhor, mais duradoura, não apenas para a nobreza, mas para os camponeses também. Ou assim parecia para muitos humanos. A maioria dos lobisomens tem uma visão mais cética. A exploração do Novo Mundo e outras terras trouxe bênçãos confusas para todos eles. Muitos anos haviam passado desde que os Puros e os Garou do Velho Mundo se viram regularmente, e para dizer pouco, suas culturas e prioridades divergiram radicalmente. Quando os lobisomens europeus viajaram para as Terras Puras, alguns tentaram fazer a paz com seus primos;

outros fizeram a guerra, e caíram no antigo axioma de que os melhores caerns e territórios deveriam pertencer aos mais fortes. Pelos próximos cinco séculos, o conflito das culturas do Novo e Velho Mundo pintaria sua hostilidade no cenário das colônias do Atlântico, as agitadas terras da América Central e do Sul e o vasto território que seria chamado de Oeste Selvagem.

Sacrifícios

Enquanto a Europa se acovardava durante a Idade das Trevas, mesmo após emergir desse problemático período, os Uktena, Wendigo e Croatan encontraram muitas coisas que lhes deram alegria nas Terras Puras. O novo território diante deles era vasto e belo, grande como o que haviam deixado para trás. E havia batalhas a serem travadas. Apesar da Wyrm possuir uma face diferente nas Terras Puras, seus servos esperavam o momento para atacar. À medida que as três tribos se espalhavam, eles lutaram duro. Os convictos Croatan em particular, exerceram sua habilidade de purificação. Além disso, humanos e lobos, Parentes ou não, já existiam em muitas partes das novas terras, e os lobisomens aprenderam novos costumes e tradições para aprimorar suas próprias culturas. Alguns contos até dizem como eles novamente encontraram as Feras e dessa vez, conseguiram viver em relativa harmonia com os outros metamorfos.

O sacrifício dos Croatan impõe uma sombra escura sobre as conquistas das tribos nas Terras Puras. Apesar de ser fácil culpar totalmente os europeus por sua queda, uma estimativa mais apurada mostra profecias e sinais do destino muito antes da chegada dos colonizadores. Várias lendas descrevem como os servos da Wyrm deram avisos a alguns dos primeiros Croatan. Assim, sua destruição foi uma conflagração de um grande número de grandes eventos ao invés de ser devida a uma única causa.

O centro da questão aconteceu durante a vida de um poderoso guerreiro Croatan chamado Wanchese. Ele tinha vários companheiros que participam do conto, como o Wendigo, Pequena-Raposa; William Wythers, um Roedor de Ossos inglês; e o próprio primo de Wanchese, um Parente chamado Manteo. Manteo, que se tornou amigo dos colonizadores, levou Wanchese até o Velho Mundo, e lá o guerreiro viu muita miséria. Ele odiou o grande fedor das cidades e a maioria dos lobisomens de lá não gostavam muito dele também, especialmente quando começou a lutar com a Wyrm e a Weaver no território *deles*. Um guerreiro Roedor de Ossos chamado William Wythers se tornou amigo de Wanchese, e eles descobriram muitas coisas em comum, apesar da diferença de suas culturas.

Por fim, Manteo e Wanchese retornaram, apesar do Croatan estava apavorada em ver que os contos de seu primo sobre o maravilhoso “Novo Mundo” fez com que mais de um colonizador os seguissem e estabelecessem assentamentos ao longo da costa atlântica. Espirais Negras e seus Parentes também vieram, assim como William Wythers. Wanchese, desesperado para conter essa onda de recém-chegados, partiu em uma demanda na Umbra com Pequena-Raposa; lá, encontraram com um

Uktena chamado Velha Águia Vermelha, que previu a chegada de uma terrível fera da Wyrm chamada Devoradora-de-Almas, uma criatura conjurada através do sangue e do ódio. Os sinais de sua chegada já se mostravam, pois batalhas entre os colonizadores e os povos nativos aumentavam dramaticamente, encorajadas tanto pela fome dos estrangeiros e pelos sutis sussurros dos Espirais Negras. Acreditando serem superiores aos Croatan, os Espirais fizeram planos para dizimar todos os nativos em um só golpe, sem perceber que Wythers avisara Wanchese com antecedência do ataque.

A batalha final foi uma carnificina. Um mago aliado dos Espirais Negras capturou Manteo e o manteve cativo, mas isso não parou Wanchese. Ele atirou uma flecha em seu primo, que o atravessou, para matar o mago, e subitamente, quando o sangue de Manteo pingou na terra, a profecia de Velha Águia Vermelha se tornou realidade. O solo começou a se mexer e tremeu quando a Devoradora-de-Almas surgiu com uma fome insaciável. Ela teria devorado tudo em seu caminho, se não fosse por Wanchese. Tendo interpretado suas visões corretamente ou não, ele disse que para parar a fera, todos os Croatan, Garou e Parente, deveriam se reunir e se sacrificarem para saciar a fome da criatura. E assim foi. Wanchese foi o último a cair, e seu amigo Pequena-Raposa chegou apenas após o ritual ser completado. Assim, os Croatan deixaram de existir.

As Guerras Amazônicas

Enquanto os lobisomens da América do Norte lutavam contra a Devoradora-de-Almas, os metamorfos da América do Sul tinham problemas diferentes. Em 1532, um espanhol chamado Francisco Pizarro veio para a costa oeste da América do Sul com armas e uma legião de soldados. Em três anos, ele havia dizimado a civilização inca e estabelecido as bases para o que se tornaria a Guerra Amazônica. A conquista de Pizarro fez com que outros saíssem da Europa e chegassem até às selvas, saqueando as terras e escravizando os povos nativos. Os primeiros conquistadores eram da Espanha e de Portugal, mas outros da França, Inglaterra e Holanda logo surgiriam. Até mesmo depois das colônias terem sido desfeitas, a disparidade entre as classes sociais, o poder dos senhores do tráfico e as mortíferas disputas políticas continuamente causaram problemas para as nações da América do Sul.

Os lobisomens foram para essa nova e exótica terra também. Alguns fizeram a paz com os nativos; outros tentaram tomar territórios que pertenciam aos metamorfos locais, entre eles o povo-jaguar chamado Balam e o povo-morcego chamado Camazotz. Assim como nas Terras Puras da América do Norte, algumas tribos, como os Filhos de Gaia, tentaram manter a paz... sem sucesso. Mesmo hoje, com um inimigo em comum ameaçando as florestas, as relações entre Garou e Feras ainda são tensas.

Apesar dos conquistadores europeus terem causado estragos ao delicado ecossistema da Amazônia durante o século XIX, a guerra não começou seriamente até a 1980.

Foi quando a industrialização explodiu na região amazônica, ameaçando destruir um dos mais dinâmicos ecossistemas do planeta. Por um momento, os lobisomens colocaram de lado suas disputas tribais e até mesmo fizeram um início de amizade com os Balam. Os Garou vieram em massa para impedir os conglomerados multinacionais de retirar os recursos da região. Na Guerra pela Amazônia, o nome de Golgol Fangs-First, um guerreiro Cria de Fenris, tornou-se muito conhecido pelo mundo, já que ele é o líder primário nos esforços contra a Wyrm e seus servos na região.

África

Notoriamente, essa história pouco trata sobre os eventos que aconteceram na África... e com um bom motivo. Após as batalhas da Guerra da Fúria, até mesmo nós, Galliards, temos informações limitadas sobre os eventos na África, além dos contos dos Peregrinos Silenciosos e de alguns Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos. Mesmo assim, a presença Garou é bastante limitada ao norte do continente; temos dificuldade em estabelecer-nos em qualquer lugar onde não há lobos. No entanto, devo notar que, na história humana de 1600 até 1900, o continente africano tem um grande papel. Os europeus passaram muito desses três séculos colonizando a África; na verdade, nações como França, Grã-Bretanha e Bélgica mais ou menos dividiram as terras entre eles com pouca ou nenhuma preocupação com os modos de vida dos povos nativos. Alguns historiadores sugerem que a I Guerra Mundial surgiu a partir da competição das nações europeias pelos espólios da África. Outros apontam para uma dissidência política e violência na África moderna como resultado direto do período colonial. É interessante que por razões diferentes, a África ainda permanece como um lugar desconhecido, tanto para os lobisomens quanto para os humanos, até mesmo em relação aos eventos que trouxeram o Ahadi no século XX.

A Era Industrial

Lá por 1780, particularmente na Inglaterra, motores e máquinas a vapor tornaram possíveis as primeiras fábricas e assim o início da Era da Indústria. Alguns chamaram essa nova ciência de arauto da era moderna, mas para nós, até mesmo para os Andarilhos do Asfalto (que se chamavam de Guardiões na época), era um desastre. Primeiramente, os humanos tornaram-se parte das máquinas. As condições de vida pioraram à medida que a poluição industrial sufocava os céus e os rios, e as cidades que antes tanto prometeram caíram em declínio e escuridão. Além disso, as fábricas precisavam de matéria-prima, e assim começaram o estupro às terras estrangeiras nos esquemas da colonização. Em troca da “colonização” ocidental (palavra normalmente significando religião), poderosas nações europeias conquistaram povos menores e adquiriram madeira, algodão, metal ou qualquer outra coisa que precisavam. Os conquistadores levaram esses materiais de volta às fábricas onde produziam bens para

seus próprios cidadãos. Pior que isso, vendiam esses itens de volta para as colônias, proibindo-as de qualquer lucro de seus próprios recursos. Os cofres dos ricos industrialistas se enchiam, enquanto os povos nativos da Ásia, África e América do Sul viram suas terras serem devastadas e seus direitos esmagados.

Expansão e Hegemonia

O conceito do Destino Manifesto, dizendo que os cidadãos americanos tinham um tipo de “direito divino” de conquistar e ocupar as terras ao oeste, promoveu um êxodo maciço das cidades da costa leste. Para muitos humanos, a abertura governamental para os novos territórios representava a primeira chance que tinham de possuir terra própria, um sonho que valia a pena perseguir. Não se importavam que pessoas já *viviam* naquelas terras! Era uma oportunidade sem precedentes para a riqueza, a disseminação da religião e simplesmente uma forma de ter um local para chamar de lar. As inovações tecnológicas como ferrovias e telégrafos diminuía a distância de muitas formas; em homenagem à maravilha do trem, os Guardiões começaram a se chamar de Cavaleiros do Ferro. O oeste atraía uma surpreendente mistura de diversos povos, de muitas raças e culturas diferentes, incluindo asiáticos, hispânicos, europeus, negros e judeus. No entanto, o pior para os lobisomens foi a migração dos Sanguessugas para o oeste. Esses antigos inimigos eram espertos, poderosos e implacáveis, claramente peões da Wyrm, apesar dos próprios Sanguessugas ainda não estarem cientes da Tríade. Eles chamam a si de bruxos e caminhantes da noite, e possuíam várias maneiras de assustar os nativos. Se não fosse pela bravura dos lobisomens, eles poderiam ter drenado o sangue de milhares de humanos; felizmente, estávamos por lá para impedir que isso acontecesse.

Mas um inimigo ainda pior estava por vir. Em algum momento nas primeiras décadas do século XIX, após os lobisomens europeus roubarem e profanarem muitos caerns dos Puros, um antigo Maldito se libertou dos laços que o prendia. Os primeiros Uktena prenderam o espírito, mas agora, ele estava livre, e buscando vingança. O monstro corrompeu tudo em seu caminho até que se encontrou com um espírito da Weaver igualmente poderoso. Os dois seres se fundiram em um só, e que por sessenta anos, assolaram as terras ao oeste, consumindo energias da Wyrm, Weaver e da Wyld. O Maldito foi chamado de Devoradora de Tempestades. Próximo ao fim do século, representantes de todas as tribos, exceto pelos Bunyip, se reuniram e sacrificaram suas vidas para mais uma vez prender a criatura. Esses não eram lobisomens de baixo posto, mas os mais famosos e respeitados guerreiros de cada tribo. Sendo guiados por poderosos Theurges, esses 13 Garou participaram do Ritual dos Céus Tranquilos, e com suas mortes, uma gigantesca rede de poderosas energias forçou a Devoradora de Tempestade para as profundezas da Terra mais uma vez. Estranhamente, na mesma época, xamãs mortais de várias nações dos nativos americanos iniciaram a Dança

Fantasma, na esperança de que seus ancestrais retornassem à vida, que o búfalo voltasse a novamente correr nas planícies em grande número e que os homens brancos desaparecessem para sempre. O que surgiu na verdade foi uma imensa tragédia. Um dos grandes heróis indígenas, Touro Sentado, foi assassinado, e um terrível massacre de mulheres, crianças e idosos aconteceu em Wounded Knee, um dia após o Ritual dos Céus Tranquilos. O conflito entre os colonizadores e índios, assim como o dos Garou europeus e Puros, acabou. A liberdade que os Puros e seus Parentes conheceram por tanto tempo efetivamente acabou. Na virada do século, a imensa maioria dos povos nativos foram confinados em reservas governamentais.

A Iluminada Sociedade da Lua Choroosa

Poucos lobisomens sabiam da verdadeira natureza dessa organização até bem depois de seu declínio na primeira década do século XX, mas como a Sociedade era um dos inimigos principais dos Garou no Oeste Selvagem, merece uma breve menção. O grupo começou no final do século XVIII na França, sobre a orientação de Laurent de Mer. Ele baseou seus rituais e escrituras no que seriam profecias e partes da cultura dos Dançarinos da Espiral Negra. Independentemente, ele recrutou um grande número de crentes para a ordem mística, onde eles se tornaram servos da Wyrm. Eles provavelmente teriam sido apenas outra divisão maçônica, se não fosse pelo fato de que certos conhecimentos deram grandes poderes mágicos para os membros da ordem de maior escalão. Apesar de hoje presumirmos que não existem mais membros da Sociedade, sabemos que algumas cópias dos livros deles surgem vez ou outra. A maioria são tidos como livros raros e vendidos como antiguidades. Como um grande serviço a todos, qualquer lobisomem que avistar cópias de *The Yellow Truths*, *The Goddard Rubric*, *Trismestigus*, *The Jeweler* ou *The Diaries of Zeerne* deve removê-los de circulação.

O Século XX

Muitos Theurges acreditam que não é um acidente que eventos cataclísmicos estejam acontecendo com uma frequência alarmante nos anos recentes. Eles afirmam que é um forte indicativo que o Apocalipse está próximo. A ironia é que à medida que essas catástrofes aumentam, o número de Garou diminui a cada ano. O último século foi recheado de conflitos entre os humanos, que por sua vez, fez com que os lobisomens ficassem mais desesperados em sobreviver. Na aurora do século XXI, nosso futuro é mais incerto do que nunca.

A Guerra das Lágrimas

Nos anais da história dos lobisomens, a Guerra das Lágrimas é um dos eventos mais vergonhosos e trágicos conhecidos. Devido aos truques dos Espirais Negras e a ganância dos Garou europeus, mais uma tribo foi para sempre perdida.

A Austrália era (e ainda é) um local especial. Os Bunyip se assentaram por lá em épocas antigas,


acasalando com os aborígenes, um povo profundamente espiritual. Ao invés de trazer Parentes lupinos com eles, os Bunyip fizeram um ritual para se unirem com os tilacínios da Tasmânia, um marsupial como todos os animais nativos, mas um animal que os lembrava dos lobos da Eurásia. O Impergium não aconteceu e a terra permaneceu pura. Isso é, até a chegada dos europeus nos séculos XVII a XIX. Os britânicos usaram a Austrália como uma colônia penal, e junto com os prisioneiros vieram lobisomens e Parentes. Os Bunyip evitaram os recém-chegados, mas como aconteceu na América do Norte, os Garou europeus tomaram o que queriam e o desastre se seguiu. Os recém-chegados não apenas roubaram todos os caerns Bunyip como também exterminaram todas as matilhas e Parentes que encontraram. Não importa que um Garra Vermelha, sedento por vingança, encorajou essa tolice. Não importa que os Espirais Negras enganaram os lobisomens europeus para que cressem que os Bunyip eram maculados pela Wyrm. A Guerra das Lágrimas foi um genocídio homérico, pura e simplesmente.

No entanto, o destino guardava algo para os conquistadores. Os espíritos daquela terra se recusaram a fazer qualquer acordo com os recém-chegados. Então, os tilacínios morreram, para dar mais evidência à enormidade do genocídio. Foi uma vitória vazia para os europeus. Até hoje, apesar dos esforços para aplacar os espíritos e as tentativas de encontrar qualquer Bunyip peregrinando pelo reino Umbral da Hora do Sonhar, a vida dos lobisomens na Austrália é problemática. Os representantes tribais formaram o Conselho Jindabyne, mas são um grupo fragmentado, cujo poder está esvaecendo. Talvez até mesmo agora o destino ainda não tenha terminado de impor sua justiça aos colonizadores.

A Grande Guerra

Enquanto isso, através do século XIX, as nações da Europa travaram incontáveis disputas. A maioria envolvia a aquisição de território ou uma competição por recursos das colônias. Felizmente, a maioria das disputas era curta e não se desenvolveu em guerras de grandes proporções. Então, em 1914, o assassinato de um nobre austríaco e sua esposa proveu uma desculpa para toda a frustração das nações rivais para participar de um confronto horrível e de imensas dimensões. As principais batalhas aconteceram na Europa e nos mares do Oceano Atlântico e na Turquia, e no Oriente Médio. Quando a poeira baixou, os humanos redesenharam seus mapas, desfrutaram de um curto período de prosperidade econômica e então viram o mundo cair em uma severa depressão fiscal.

Os lobisomens tentaram ficar de fora disso. Afinal, a Grande Guerra era um assunto humano. Mas, como sempre, alguns participaram devido a seus Parentes. Outros consideraram uma questão de honra defender sua cultura e modo de vida. Outros simplesmente lutaram para proteger a santidade de seus caerns. Certamente existiram atos heróicos e feitos de cavalaria. Mas a I Guerra Mundial para sempre mudaria a forma como as



batalhas eram travadas. A maioria das pessoas esperava que a guerra durasse seis semanas, e ela acabou se arrastando por mais de quatro anos. A Grande Guerra viu pela primeira vez o uso em larga escala das máquinas e de substâncias venenosas para ampliar a eficiência humana de matar. Os estudiosos entre nosso povo questionavam-se se esse era mais uma manifestação da loucura da Weaver.

Uma Segunda para Decidir a Primeira

Muitos historiadores acreditam que as sementes para a II Guerra Mundial estão na Primeira. De formas simples, a devastação econômica provavelmente tornou possível a ascensão dos líderes fascistas na Alemanha e Itália, junto com um extremista militar no Japão. Não vejo necessidade de nomear todas as crueldades cometidas, elas são bem conhecidas e universalmente condenadas pelos lobisomens. O que nos machuca sobre a II Guerra Mundial, no entanto, é a perda de tantos Parentes e famílias por todo o mundo.

Seria uma negligência nossa não mencionar o papel dos Crias de Fenris na guerra. O sentimento entre alguns lobisomens pode nos fazer acreditar que houve algum tipo de frente unida entre a tribo, e que eles apoiavam completamente o regime nazista. Isso não apenas é mentira, como é injusto com a memória dos muitos Crias que ativamente lutaram contra Hitler e o que seu governo fez, perdendo suas vidas nas batalhas. Na verdade, os Crias tiveram um importante papel dentro da Alemanha como rebeldes e infiltrados contra os nazistas. Podemos assumir que alguns Parentes, assim como todos os outros humanos, caíram sobre a influência nazista e se comportaram erroneamente, ou através do medo e de crenças desvirtuadas. Ainda assim, é um erro assumir que uma tribo inteira seguiu cegamente um louco, muito menos comprou sua propaganda.

O Fim dos Tempos

A discussão de eventos atuais provavelmente está mais no reino da ciência política do que da história, já que algumas vezes é difícil para aqueles de nós acostumados a trabalhar com o passado para analisar o presente. Porém, alguns eventos recentes podem ter resultados a longo prazo. Mais que isso, um grande número de nossos Theurges e até mesmo alguns Parentes com inclinação mística apontaram para esses incidentes como possíveis sinais do Apocalipse.

O Reinado de Baba Yaga

Um dos mais devastadores eventos no fim do século XX foi a ascensão da criatura Baba Yaga na Rússia. Nós, historiadores, hesitamos identificá-la como qualquer coisa específica. Conjecturas sobre sua real natureza variam desde um vampira anciã até um Incarna da Wyrn com um corpo. Ao que sabemos, ela estava de alguma forma ligada à própria Rússia. Felizmente, isso não foi o suficiente para salvá-la no final.

Os humanos na Rússia passaram muitas décadas em revolta política e tumultos, e apesar da década de 90 ter

visto o colapso do ineficaz sistema comunista, o novo regime ainda enfrentou fraudes e a ascensão do crime organizado. Para os lobisomens, era uma época igualmente difícil. Uma ameaça os assolou por séculos, e era a presença dessas terríveis criaturas chamadas Zmei. Esses dragões da Wyrm eram personificações de corrupção e destruição. Os Presas de Prata mataram um chamado Sharkala séculos antes. A fera destruiu seitas inteiras antes de morrer. Os outros seis foram presos nas profundezas da terra, mas o medo sempre existiu de que eles pudessem despertar.

O poder de Baba Yaga começou abertamente a afetar os lobisomens por volta do início da década de 90, mais ou menos na mesma época do colapso do sistema comunista, por mais estranho que pareça. Primeiro, os Peregrinos Silenciosos perceberam que o número de Sanguessugas estava diminuindo, e alguém havia matado aqueles que não mais caminhavam pelo mundo. O próximo evento, mais terrível para nossas mentes, foi o engrossamento da Película. Essa solidificação no mundo espiritual, depois chamado de Cortina das Sombras, sufocou nossas conexões para a Umbra, e a Gnose desaparecia de nossas almas e caerns. Ninguém pensou em culpar Baba Yaga já que ninguém sabia que ela existia. Ao invés disso, os Garras Vermelhas acusaram os Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos. A rixa poderia ter se tornado por uma guerra aberta a não ser por que um ou dois anos depois, Baba Yaga e suas forças atacaram abertamente várias das seitas enfraquecidas. Todas as tribos enfraqueceram. Os Presas de Prata até mesmo enviaram um de seus membros, um lobisomem chamado Arkady, para pedir ajuda do lado de fora da Cortina das Sombras. De alguma forma, ele passou pela barreira e solicitou ajuda. Ninguém respondeu. Ele voltou para casa para encontrar seu líder, Piotr Volk, deprimido e a liderança de fato dos Presas de Prata nas mãos capazes da sobrinha de Volk, Tamara Tvarivich. Ela surpreendeu todo mundo, até mesmo aqueles fora de sua tribo, com sua habilidade e sabedoria. Talvez o fato de que um de seus ancestrais ajudou a matar Sharkala não tenha feito nenhum mal.

A guerra se tornou cada vez pior. Baba Yaga tinha recursos sem precedentes a serem convocados, incluindo vampiros, Malditos, fomori, Espirais Negras e até mesmo alguns espíritos rebeldes. Baba Yaga estupidamente enviou um emissário até os Uktena, pedindo pela ajuda deles para libertar o Zmei Trevero, mas eles se recusaram e mataram o embaixador. Cerca de um quarto de sua tribo na Rússia pagou o preço pela recusa. Mas não foram os únicos. Em uma estimativa, **todas** as tribos de lá perderam de um terço até metade de seus membros na guerra.

Por fim, a maré da sorte se virou a favor dos lobisomens. O custo foi alto, mas gradualmente os Garou perceberam que os ataques da Bruxa estavam cada vez mais fracos. Os Espirais e os vampiros pareciam estar desertando, ou pelo menos, lutando aleatoriamente. Percebendo a oportunidade, os lobisomens decidiram

desferir seu primeiro ataque, com o Zmei dormente de Kursk, Gregornous Asa-da-Morte, como seu alvo. A batalha em si foi gloriosa, com lobisomens de posto alto e grande privilégio lutando como nunca haviam feito. Na verdade, os golpes finais ao Zmei vieram de Tamara Tvarivich e de um Cria de Fenris chamado Anton Nordenskald. Infelizmente, metade de toda a força de ataque morreu contra esse adversário, mas o golpe foi fatal para Baba Yaga.

O fim do reinado da Bruxa chegou aos trancos e barrancos. Apesar dela nunca ter recuperado seu antigo poder após a destruição de Asa-da-Morte, ela ainda enviou suas forças para atacar os lobisomens e seus aliados. Por fim, quase que subitamente, seus ataques pararam e a Cortina das Sombras caiu. Os remanescentes de seus exércitos continuam a assolar os lobisomens até hoje, e as perdas entre todas as tribos foram severas na melhor das hipóteses e debilitantes na pior delas. A questão dos Zmei continua sem resolução, e é possível que mais estejam acordados ou se erguerão quando nós menos esperarmos. Tamara Tvarivich emergiu como uma influente líder não apenas para os Presas de Prata, mas para todos os lobisomens, assim como seu aliado, Anton Nordenskald. Quais as curas eles pretendem trazer para sua molestada terra natal ainda está para ser visto.

O Ahadi da África

Essa história tem sido decididamente silenciosa sobre os eventos da África, e não é por acidente. Desde a Guerra da Fúria, poucos lobisomens, além dos Peregrinos Silenciosos, se aventuraram muito adentro desse vasto continente... e por uma boa razão. A África há muito tempo é domínio dos Bastet, e suas memórias são extensas. Porém, tudo mudou com a formação do Ahadi. Em resumo, é um tipo de trato entre os Garou, os Bastet, os Mokolé e, inacreditavelmente, entre os Ajaba — povo-hiena. Na verdade, podemos traçar as raízes do Ahadi ao trabalho da Ajaba Kisasi. O que quer que os lobisomens possam pensar sobre seus motivos ou seus planos finais, eles não podem negar o fato de que os Kucha Ekundu, uma facção perdida dos Garras Vermelhas, encontraram nela uma aliada digna.

Kisasi formou primeiramente uma frágil aliança para derrotar o fanático Dente Negro, um temível Simba dos Bastet. Essa não foi uma tarefa fácil, e vários anos se passaram antes dela convencer seus pretensos aliados da sabedoria de formar uma coalizão. Dente Negro eventualmente morreu, e as coisas poderiam ter terminado por ali, mas não. A aliança se transformou em um pacto formalizado chamado Ahadi. Ele é significativo para nossa história por duas razões. Primeiro, pode representar um fim ao preconceito e raiva, ambos justificáveis, da Guerra da Fúria. A confiança não vem da noite para o dia, mas o pacto é um passo na direção certa. Segundo, o Ahadi deu poder para que os Peregrinos Silenciosos travassem uma guerra bem sucedida contra os Sanguessugas do Egito. O herói dessa campanha é Caminha-com-Poder, um Peregrino que também ajudou

a formar o Ahadi. Com a ajuda dos Bastet e dos Mokolé, as matilhas dos Peregrinos forçaram muitos Sanguessugas a fugir em terror. A guerra ainda não acabou, mas o fim certamente está próximo... e os membros do Ahadi não estarão do lado perdedor.

O Que Aconteceu no Oriente?

A resposta rápida é que ninguém tem todas as peças desse quebra-cabeça gigante, e muitos dos que sabem não falam. A maior parte de nosso conhecimento dos eventos vem da boa vontade das Cortes Bestiais e dos Portadores da Luz Interior. Aparentemente, alguma coisa, possivelmente um vampiro ancião, ou talvez algum pedaço enterrado da Wyrn, despertou de um longo sono. Rasgos apareceram na Película e o pior resultado para nós foi a rápida destruição dos vários caerns principais. Espíritos de todos os tipos surgiram no mundo, e em algum momento, uma explosão nuclear aconteceu. O epicentro desse turbilhão de caos parece ter sido ao norte da Índia, mas não se tem certeza. O resultado incluiu novas raças de criaturas da Wyrn, assim como contaminação da radioatividade de ambos os lados da Película. Os esforços para purificar o local juntamente aos hengeyokai são lentos, mas estão acontecendo. A menos que nossos irmãos do oriente abram mais a boca, nós talvez nunca saberemos a verdade por trás desses eventos.

A Aparição de Antélios e o Impuro Perfeito

Recentemente, dois eventos ocorreram que alguns estudiosos dizem ser indicações de que o Apocalipse está próximo, acima e além da especulação sobre a Profecia da Fênix. O primeiro foi o aparecimento de Antélios, também conhecida como o Olho da Wyrn. Possivelmente, sua aparição de alguma forma está conectada com as Garras da Wyrn, mas é apenas conjectura. O que é conhecido é que pelo menos uma profecia histórica parecia prever sua chegada. Foi o trabalho do Peregrino Silencioso Theurge Simeon Abd al Hakim. A referida saga previu a chegada da estrela, mas infelizmente, nenhuma especificação dos eventos que se seguirão.

Quanto ao nascimento do então chamado impuro perfeito, a cria de dois impuros, nós podemos observar duas fontes. Primeiro é a Canção de Morte dos Croatan, que meramente prevê o evento, não suas consequências. As visões de Guliera Irmã-da-Lua, por outro lado, são terríveis. O trabalho de Irmã-da-Lua em particular insinua fortemente que a criança irá, de alguma forma, possuir a marca da Wyrn. Ao invés de se tornar um líder entre os lobisomens, a chegada da criança anunciará o fim de tudo. Talvez seja o que nossos irmãos hengeyokai querem dizer quando falam do mundo acabar, mas começar novamente.

A Ascensão de Konietzko

Margrave Yuri Konietzko, um Theurge Senhor das

Sombras, conquistou reconhecimento primeiro quando começou a liderar a luta contra os fomori e vampiros nos Balcãs. Uma região problemática, os conflitos de lá criaram um local fértil para os servos da Wyrn. Konietzko forneceu orientação tática, conselhos espirituais e uma carismática liderança. Ele deu um passo a frente ao ajudar a formar uma aliança sem precedentes entre as Fúrias Negras, os Garras Vermelhas e sua própria tribo. Algumas aberturas para as outras tribos, como os Filhos de Gaia, Fianna e Andarilhos do Asfalto, também foram cautelosamente aceitas, apesar de chefiadas por jovens e promissores membros, ao invés de velhos tradicionalistas.

Os Senhores das Sombras e as outras tribos estão prestando muita atenção em suas atividades. Nenhum lobisomem está precisamente certo de quais possam ser os objetivos finais de Konietzko. No entanto, ninguém pode negar que ele manteve suas promessas e agiu ao invés de apenas falar.

Rei Albrecht e a Sétima Geração

Jonas Albrecht, um Ahroun Presa de Prata, surgiu da relativa obscuridade para reivindicar a Coroa de Prata e declarar seu governo sobre todos os Garou. Com essa reivindicação aceita ou não, Albrecht certamente tem feito coisas que nenhum outro lobisomem na história recente conseguiu. Entre suas recentes conquistas está a destruição de um culto da Wyrn Corruptora chamado Sétima Geração. As atrocidades desse grupo eram direcionadas ao abuso e corrupção de crianças, e ao destruir o culto, ele não apenas salvou incontáveis vidas inocentes, mas também aumentou bastante a auto-estima dos Presas de Prata. Suas ações fizeram com que até mesmo lobisomens rivais se sentassem e levassem em consideração seu papel como um herói moderno dos Garou.

A Secessão dos

Portadores da Luz Interior

Outro incidente problemático foi o retorno dos Portadores da Luz Interior para seu lar ancestral na Ásia. A partida deles gerou fúria e confusão na Nação Garou. Os Portadores da Luz originalmente optaram por participar do Pactuado Ocidental, mas agora, vendo como suas terras nativas na Ásia estão caindo perante as forças da Wyrn e da Weaver, a tribo tomou a decisão de se unir às Cortes Bestiais, os metamorfos orientais chamados *hengeyokai*. Se eles foram convidados primeiro ou se eles propuseram-se a mudar não nos é claro. Desnecessário dizer que a maioria dos lobisomens ocidentais, na melhor das hipóteses, pouco sabe sobre esses misteriosos metamorfos asiáticos.

Alguns especulam que a razão principal para a partida dos Portadores da Luz Interior foi a perda de seu caern mais estimado, o Monastério Shigalu. Aparentemente, os *hengeyokai* estão satisfeitos em tê-los de volta. Mas provavelmente não é como parece ser para nossas nebulosas perspectivas ocidentais.

A Nação Garou Hoje

Quando as pessoas pensam em uma nação, normalmente a definem por seus limites físicos. Os Estados Unidos, por exemplo, é uma nação que cobre boa parte da América do Norte, situando-se entre o Canadá e o México. Isso, porém, não é preciso, pois a nação também inclui o Alasca e o Havaí, além de territórios em outros locais. Algumas pessoas preferem pensar na nação como o povo dentro desses limites, a população que possui cidadania no país. Falamos de orgulho nacional e símbolos nacionais, até mesmo de características “nacionais” de pessoas de certos países. Reivindicamos uma bandeira e temos um hino nacional. Ainda assim, isso define o conceito de nação de acordo com sua localização dentro de um território específico.

O Ideal

Os Garou, por outro lado, não possuem dificuldades em definir o que é a Nação Garou. Pelo menos, idealmente, não têm problemas. Eles cantam canções sobre a força da Nação Garou e contam longos, tristes e gloriosos contos dela como o “lobo de um coração, uma mente, uma alma”.

Em essência, a Nação Garou é mais do que simplesmente a reunião das tribos que formam sua população física. É um ideal maior, uma dedicação para salvar a Terra, servir Gaia e enfrentar aqueles que se opõem ao ideal até a morte, e além. A Nação Garou não é simplesmente a junção dos guerreiros de Gaia, é o propósito que une todos eles. Não é apenas a estrutura política que eles utilizam quando vivem lado a lado e se encontram, e sim a compreensão de seu lugar nesse mundo e na Umbra. É o que conhecimento de que eles são criaturas de carne e espírito e que seu trabalho é trazer o mundo para mais próximo das intenções originais de Gaia. Soa uma extrema utopia, não é? Porém, essa é a Nação Garou em sua melhor forma, como era para ser, como um dia foi. Esse é o ideal que os Garou que se importam com a Nação buscam. Infelizmente, nem todos eles ainda se importam.

Por Dentro da Realidade

Se objetivos em comum não definem o que é a Nação Garou, então o que define? Parece ser uma característica definitiva das nações que o povo de uma nação se une para apresentar uma frente coesa contra inimigos comuns, apesar das relações internas, um grupo em relação a outro dentro do grande todo, encontrem suas características mais definitivas através das discordâncias. Todo país possui suas minorias, cada um possui suas tensões criadas por disparidades em sua sociedade. Os lobisomens não são diferentes. Eles possuem sua própria hierarquia, as tribos que são consideradas “melhores” que as outras. Certamente, uma tribo disputa com outra e Garou hominídeos nem sempre compreendem os lupinos. Os membros das seitas e até

A Profecia da Fênix

Antigas e vagas profecias são comuns na tradição oral e escrita dos lobisomens e, como tal, cada uma possui centenas de interpretações. A Profecia da Fênix ganhou muita atenção nos anos recentes entre os Theurges e outros místicos. Muitos argumentam que os seis sinais possam já ter acontecido, e que o sétimo certamente está próximo. Os primeiros foram o Impergium e a Guerra da Fúria. Depois o crescimento dos humanos em suas cidades. O terceiro foram os desastres ecológicos de Exxon *Valdez* e Chernobyl. Em quarto estão as pragas irrefreáveis. O quinto a destruição das florestas tropicais. E o sexto, alguns dizem, é a diminuição do número de Garou e o surgimento das matilhas de busca. Claro, são apenas opiniões...

mesmo de matilhas podem discordar de estratégias e até mesmo se odiarem. Ainda assim, a maioria trabalha unida quando deve, apesar de que podem favorecer a demonstração de superioridade ou traição política ao invés do esforço coletivo. Noutras palavras, os Garou lutam com garras e presas contra a Wyrn — mas são frequentemente distraídos por suas próprias disputas.

Assim como existem partidos políticos separados, cada um deles luta para ter seus próprios planos apoiados pelas leis e práticas de uma única nação, então, os Garou se encontram divididos ao longo de linhas políticas e sociais. Alguns remontam às glórias passadas, enquanto outros tentam trazer seus companheiros para o século XXI. Alguns fazem seu melhor para ignorar o que não gostam, traçando seu próprio caminho. Outros se encontram divididos entre seus deveres como Garou e sua simpatia pelas preocupações de seus Parentes. Toda tribo possui alguma ofensa passada ou insulto que se recusa a ser esquecido — e seus fanáticos estão inclinados a se vingarem de tal tratamento.

Em algum momento, os Garou foram unidos, com um objetivo condutor e um claro mandato de como atingi-lo. Entretanto, à medida que os séculos passaram, mais e mais Garou se desviaram dessa pura visão de suas tarefas. Se os Garou já tiveram uma chance de serem verdadeiramente unidos, ela pode ter passado, talvez até que o Apocalipse realmente ocorra. Ainda assim, existe um núcleo de lobisomens que juntos formam o que pode ser chamado de Nação Garou, apesar de parecer pouco com o que as canções e histórias descrevem.

De forma simples, a Nação Garou consiste em todas as tribos remanescentes dos Garou que desejam ser associadas e que reivindicam parentesco com as outras. Unidos por rituais e costumes comuns, assim como pelo objetivo comum de agir como os guerreiros de Gaia, os lobisomens formam uma nação sem limites geográficos.

Fraturas na Nação

Há muito tempo, os Garou foram unidos por um

propósito. Suas matilhas agiam como a espinha dorsal de suas seitas. As seitas mantinham seus locais sagrados seguros e trabalhavam juntas para formar uma poderosa nação de um só coração, mente e alma. Tudo era dedicado a defender Gaia, manter a humanidade em cheque e combater a corrupção onde quer que ela fosse encontrada.

Antes, existiram dezesseis tribos, todas as quais poderiam ser incluídas na Nação Garou. Mas os Uivadores Brancos foram perdidos há muito tempo para a corrupção, tornando-se os Dançarinos da Espiral Negra. Os Croatan se sacrificaram quando os europeus vieram para as Terras Puras, no que poderia ser tratado como o maior ato heróico da Nação Garou, e os Bunyip caíram diante das presas e garras dos Garou que tomaram a Austrália deles, vítimas de fato da Guerra Civil da Nação Garou. Recentemente, os Portadores da Luz Interior romperam sua duradoura associação com o Pactuado Ocidental para abraçar os hengeyokai orientais com quem possuem mais em comum. Onde antes existiam dezesseis, agora apenas doze permanecem, e das doze, apenas algumas se apegam à ideia de uma Nação Garou unificada.

Como os Garou, antes tão fortes e orgulhosos, se tornaram tão divididos? Diferentes lobisomens contam diferentes histórias, mas quase todos concordam que começou com o Impergium e a aversão de algumas tribos em relação a ele. É discutido que a divisão do coração da nação veio com o fim do Impergium. Alguns Garou protestam que ele nunca deveria ter sido impedindo, que encerrá-lo permitiu que os humanos se acasalssem fora do controle e arruinassem o mundo de maneira irreparável. Hoje, eles cooperam com as tribos mais tolerantes sem muita boa vontade.

As duas tribos que geralmente são as mais difíceis de comandar são os Crias de Fenris e os Garras Vermelhas. Os Crias de Fenris possuem pouco respeito pelas tribos que consideram ser fracas — o que, lamentavelmente, é quase todas as outras tribos. É necessário um poderoso e excepcionalmente competente líder para inspirar a verdadeira lealdade dos Crias. Os Garras Vermelhas lutam porque têm ódio. Eles odeiam os humanos por tomarem as florestas e campos para construir cidades, por seu fedor e sua ganância. Eles odeiam os humanos por se acasalarem como vermes e por caçar seus Parentes lobos quase até a extinção. Para os Garras, os humanos decidiram travar guerra contra Gaia há muito tempo, e isso é motivo o suficiente para que eles combatam a invasão humana. Alguns sussurram que os Garras secretamente continuam a prática do Impergium nas áreas que eles dominam.

As Fúrias Negras têm desgosto desde muito tempo e ainda se enfurecem com o tratamento que as mulheres recebem por todo o mundo. A escolha delas de excluir machos humanos e lupinos de sua tribo lançou uma onda de ressentimento nas outras tribos, que chamam as Fúrias de preconceituosas e reacionárias. Em troca, as Fúrias possuem pouca paciência pelos outros Garou,

demonstrando desprezo por suas tradições espirituais. Muitos Garou deveriam pensar melhor em considerar os Roedores de Ossos um pouco melhores do que mestiços. Os Roedores de Ossos sabem disso e em troca interpretam as piores expectativas dos outros Garou e se ressentem de serem desprezados. Onde as Fúrias explodem em ação furiosa e despedaçam qualquer um que as insultem, os Roedores deixam isso de lado, planejando a vingança perfeita para depois — preferivelmente à distância. Dos dois, a vingança dos Roedores de Ossos normalmente é a pior, pois são peritos em fazer com que suas vítimas pareçam tolas e incapazes e, normalmente, nos momentos mais inoportunos.

Os Filhos de Gaia gostariam de ser a melhor das tribos, tentando trazer a cura e compreensão onde existe a fúria e antigos venenos, mas muitas das vezes eles falham em compreender o desgosto das tribos, que faz com que eles sejam condescendentes. Quando os Filhos falam contra a agressão e a guerra, eles alienam aqueles Garou que acreditam em seu dever sagrado como guerreiros de Gaia e nos honrosos feitos de seus ancestrais. Os Fianna podem ser similarmente insensíveis aos pontos de vista das outras tribos, e são famosos por terem rancores antigos a respeito de disputas territoriais e por Parentes. E por parte deles, os Peregrinos Silenciosos em grande parte mantêm seus próprios conselhos e evitam os conflitos entre as tribos, preferindo não se envolver ao invés de se esforçar para forjar uma paz mais permanente.

Os Senhores das Sombras veem a oportunidade aguardando por eles: a oportunidade de preencher o vácuo da liderança. Eles veem a fraqueza dos líderes tradicionais, os Presas de Prata, e manobram formas sutis e outras não tão sutis para remover os Presas e comandar a lealdade da Nação Garou. Os Senhores das Sombras olham para o passado, os dias mais gloriosos, quando a força da Nação Garou não estava em dúvida. Eles trariam esses dias de volta. Os Andarilhos do Asfalto buscam levar os Garou para o futuro, usando métodos modernos de combater batalhas antigas e aceitando que a tecnologia não é necessariamente má e pode ser útil. Porém, a defesa deles das armadilhas das máquinas da Weaver são de desconfiança, pois é tido que os Andarilhos se comprometeram por demais.

Os Presas de Prata se agarram firmemente em qualquer vestígio de poder que possam encontrar, tentando, em vão, permanecer em sua posição como a elite dos Garou, apesar da loucura e doença que corre em seu sangue puro. Frequentemente, um líder dos Presas passa a maior parte de seu tempo perseguindo os “pretendentes ao trono” e insistindo em observações ridículas para alimentar seu ego ao invés de conduzir os Garou em sua luta por Gaia.

A então chamada nação foi dividida novamente quando os Garou europeus vieram para as Terras Puras da América. Ao invés de buscar seus irmãos e oferecerem ajuda, os europeus vieram como conquistadores, inclinados a tomar os caerns daqueles que eles

consideravam crianças subdesenvolvidas. Os Uktena e Wendigo sentiram os Garou recém-chegados assolarem suas terras, assim como os invasores humanos fizeram. Inevitavelmente, os invasores ganharam enquanto seus Parentes humanos erradicavam ou expulsavam os Parentes dos Puros. Em resposta a isso, os Uktena e Wendigo ainda possuem um antigo dessabor em relação a eles. A solução dos Uktena quando eles viram mais e mais caerns caírem para o poder dos europeus foi investigar os segredos ainda mais a fundo, até mesmo os conhecimentos da Wyrn, alguns dizem. Apesar de seu povo ter sido forçado a abandonar seus lares tradicionais, poucos hoje duvidam de sua habilidade; e pouquíssimos confiam neles. Os Wendigo, vendo seus Parentes assassinados e trancafiados em reservas para morrer, frequentemente se afastam dos outros Garou, temendo que eles também estejam morrendo. Alguns entre eles continuam a lutar até o fim, ao invés de se comprometer e ajudar os Estrangeiros da Wyrn.

As divisões que ocorreram com o passar do tempo definem os Garou de hoje. Eles não falam mais em uma só voz, nem todos os Garou trabalham necessariamente para um objetivo comum. Os surrados ideais e os esgotados remanescentes da nação oscilam na beira do abismo da aniquilação. Muitos Garou se desesperam com a ideia de até mesmo fingir unidade e pouco se preocupam com a ideia de uma Nação Garou. Desprezo, injustiças e opiniões diferentes cortaram o coração do que antes tinha sido um único, indomável, propósito, ainda que os Garou mais desiludidos e nervosos tenham *algum* sentimento sobre a nação como um todo. E alguns Garou mais jovens estão começando a questionar por que há tanto ódio e antigos rancores de um Garou com outro. Se continuará a existir uma Nação Garou, apesar das divisões entre os anciões, recairá sobre os jovens preservá-la, E essa é a pequena centelha de esperança que ainda permanece.

Organização

Hierarquia é algo inerente aos Garou. Os Garou respondem tanto à ideia da unidade da matilha e quanto a uma organização onde cada um sabe seu lugar entre os outros lobisomens. Aqueles que agem como líderes possuem um registro de seus caminhos para provar. Eles executaram várias tarefas impostas a eles e emergiram triunfantes. São sobreviventes. Aqueles de posto maior conquistaram o renome que os coloca acima daqueles que não conseguiram ou que ainda não se provaram. Muitos Garou estão satisfeitos em seguir o caminho estabelecido por tais líderes, endereçando a eles a honra e a superioridade que merecem.

Apesar da inclinação instintiva por uma organização hierárquica, os Garou são mais flexíveis que os lobos em escolher seus líderes. Eles possuem a inteligência de perceber que o líder que melhor conduz a matilha pode precisar abrir espaço para um especialista em diplomacia ou estratégia em certas ocasiões. Um notório líder de seita Philodox pode render sua posição para um Ahroun

em momentos de guerra. Em troca, ele pode abrir caminho para um Theurge quando é necessário convocar novos aliados no mundo espiritual. Novamente, o Theurge pode ceder lugar ao Philodox quando as negociações são eminentes. Durante qualquer uma dessas fases, os líderes podem ser taxados de ridículos por um Ragabash caso algum deles assuma uma direção ditatorial. Apesar desse ser um exemplo extremo — pouquíssimas seitas escolhem a flexibilidade ao invés da segurança de uma estabelecida cadeia de comando — no nível das matilhas, isso é mais comum do que possa parecer.

Por serem capazes de ser flexíveis, ainda que seguindo uma hierarquia básica, os lobisomens se organizam em matilhas para fazer o serviço pesado. Várias matilhas podem pertencer a uma seita. Tanto as matilhas quanto as seitas podem ser desenhadas a partir das linhas tribais como antes era comum ou podem possuir vários Garou de diferentes tribos agindo em conjunto. Enquanto as matilhas geralmente são formadas para suprir certas tarefas, as seitas se reúnem para proteger os locais sagrados de Gaia.

Os lobisomens conduzem seu trabalho diário de forma direta na maioria das vezes, com os Garou de posto mais alto dando instruções, ensinando aqueles de menor posto ou através de discussões entre os Garou de praticamente mesmo posto. Aqueles de maior posto exigem o respeito dos Garou de postos baixos, mas também os respeitam mesmo que eles nem sempre os tratem da forma como deveriam. Apesar da natureza hierárquica de sua sociedade, os lobisomens formam profundas e duradouras amizades, normalmente entre os membros de matilha, mas também entre os membros de seita e ao longo das fileiras tribais.

Encontro de Mentas:

Como os Garou se Reúnem

Os Garou raramente decidem as coisas como indivíduos. A sua mentalidade de matilha torna mais fácil para eles agirem como um grupo, e tomar decisões em todos os níveis dentro do contexto de uma reunião. Esse sentimento de união, porém, não se traduz em qualquer coisa que se assemelhe a uma democracia. Os Garou se baseiam em uma forte liderança, no julgamento justo e no consenso para determinar suas políticas.

As reuniões entre os Garou servem a uma variedade de funções. Primeiro, e antes de tudo, servem para satisfazer a necessidade da atividade em grupo. Porém, além disso, as reuniões dos Garou dão as oportunidades para a Nação Garou expressar suas ideias — ou para acabar com diferenças e desacordos. Essas reuniões vão desde informais reuniões de matilhas até os variados tipos de assembleia. Cada um tem seu lugar na vida Garou e cada uma delas forma uma parte da rede que mantém a frágil e vital Nação Garou unida.

Reuniões de Matilha: Em seu nível mais básico, os Garou se reúnem em suas matilhas para traçar os planos de suas preocupações imediatas. As matilhas possuem reuniões informais para decidir sobre a próxima missão



contra a Wyrm, lidar com conflitos pessoais entre os membros da mesma ou planejar uma forma de avançarem, como um grupo, dentro da seita ou ainda ganhar a atenção de um ancião respeitado. Apesar das reuniões de matilha dificilmente influenciarem na Nação Garou como um todo, a cooperação entre os membros da matilha provê um caminho mais aberto à cooperação e comunicação.

Audições: Audições normalmente ocorrem dentro de uma seita e podem ocorrer a qualquer momento, quando uma razão para uma audição surge. Quando uma matilha retorna de um importante trabalho, os anciões da seita normalmente fazem uma audição para receber o relato da matilha sobre suas ações. Os membros da matilha mais observadores podem conseguir informações úteis sobre as políticas da seita e sobre como a seita se sente em relação à matilha ao observar as reações dos anciões enquanto escutam o relato da matilha.

Quando necessário, as audições servem como ocasiões para premiar (ou retirar) Renome. O Galliard da seita pode usar a informação conquistada nas audições para construir seu conto “oficial” dos feitos da matilha para recitá-lo em uma assembleia mais tarde. As audições também acontecem quando surgem eventos que exigem ação imediata pela seita, mas requer alguma discussão antes do líder da seita tomar sua decisão. Apesar de nem todos Garou serem obrigados a participarem das audições,

aqueles que querem permanecer “à vista” normalmente se esforçam para estarem presentes em todas as reuniões da seita. Membros ambiciosos da seita encontram razões pragmáticas para participar das audições, enquanto a maioria dos anciões prefere não receber informações de segunda mão a respeito das decisões da seita.

Assembleias de Seita: A maioria das seitas possui reuniões mensais (chamadas de “assembleias”) por várias razões. Essas reuniões, normalmente feitas na mesma época todo mês, provêm um fórum para discutir os assuntos da seita, receber Garou visitantes, recapitular eventos que ocorreram desde a última assembleia e anunciar as recompensas e penalidades de Renome (mesmo que isso já tenha acontecido em audições anteriores). As assembleias de seita também fortalecem os laços entre os membros e o próprio caern, gerando um sentido de solidariedade, principalmente no festim (veja a seção de Assembleias, abaixo). Em teoria, qualquer lobisomem de qualquer seita pode participar de uma assembleia de seita como convidado. Na realidade, a maioria dos Garou escolhe suas palavras e ações quando próximos de estrangeiros e em assembleias de seita que possuem muitos Garou visitantes raramente se trata dos verdadeiros assuntos dentro da seita.

Assembleias Gerais: Quando surgem questões importantes que afetam uma tribo inteira, os anciões dessa tribo se reúnem em uma assembleia geral.

Mensageiros levam as notícias da reunião de seita a seita, dando tempo suficiente para os participantes viajarem até a seita que hospedará a assembleia geral. Todos os Garou que pertencentes à tribo que convoca a assembleia que recebem a mensagem e vivem a uma distância razoável são obrigados a participar. Alguns Garou acham que as assembleias gerais são um bom motivo para viajar grandes distâncias e o fazem, mesmo que precisem viajar por oceanos ou atravessar distantes pontes da lua. Ocasionalmente, os lobisomens de outras tribos podem receber um convite para participar de uma assembleia geral de uma outra tribo, mas esses convites são poucos e raros, e normalmente existe uma razão vital para que existam. Os Portadores da Luz Interior se reuniram em uma assembleia geral, uma de várias, na verdade, na qual chegaram à decisão de deixarem a Nação Garou e se integram às Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda.

Conclaves: Grandes assembleias intertribais são chamadas de conclaves. Convocados apenas para as questões mais importantes, tais reuniões exigem o apoio de cinco anciões de cinco tribos diferentes. Os anúncios são feitos durante as assembleias normais de cada seita. As mensagens viajam de seita para seita, dentro de uma determinada área, e o conclave em si ocorre exatamente três meses após a decisão de fazer a reunião. A presença é obrigatória para todos os Garou da proximidade, independente de seu posto, seita ou tribo. As reações da retirada dos Portadores da Luz Interior da Nação Garou deram origem a conclaves por todo o mundo, uma vez que cada protetorado tentava compreender as implicações de perder uma tribo inteira e descobrir formas de compensar seu definhamento. O destino dos Portadores da Luz que permaneceram na Nação Garou também serviu como tópico para acaloradas discussões entre os Garou de opiniões amplamente diferentes.

Os conclaves também acontecem como resultado das ações de matilhas fanáticas que descobrem grandes planos dos servos da Wyrn e trazem esses planos para o conhecimento de seus líderes de seita (que frequentemente tentam lidar com a situação eles mesmos). Tais conspirações exigem um conclave de todos os Garou de uma determinada área para determinar a melhor forma de lidar com a ameaça. Os conclaves servem como oportunidades para escolher uma nova Matilha de Prata e renovar as que já existem. Uma vez que essas matilhas representam a elite da Nação Garou, os anciões que desejam assegurar sua influência na Nação aproveitam um conclave para propor seus próprios membros para uma Matilha de Prata. Intercessões podem se tornar ferozes quando apenas alguns Garou são escolhidos para tal honra em um determinado momento.

Em sua grande maioria, os conclaves raramente se estendem além de uma região geográfica fixa. Por exemplo, todos os Garou da América do Norte podem ser obrigados a participarem de um conclave a respeito das atividades da Weaver nas terras antigamente designadas como florestas protegidas. Os Garou europeus, apesar de poderem simpatizar com os problemas de seus primos

americanos, não veem motivo para participar de um conclave do outro lado do oceano. Nem os Garou americanos estendem o convite aos europeus.

Apesar dessa tendência dos Garou de permanecerem em seus territórios, a facilidade de comunicação e de transporte do mundo moderno faz com que sejam possíveis conclaves mais frequentes. Por causa disso, a ideia de reuniões multitribais, de vários continentes está ganhando popularidade. Fortes defensores da unidade da Nação Garou sustentam que sem reuniões regulares de Garou ao redor do globo, a Nação não é capaz de continuar a existir. No entanto, o contra-argumento é que cada vez que acontece um conclave, muitos caerns ficam desprotegidos (com apenas Parentes e espíritos aliados para cuidar do local) enquanto seus defensores Garou discutem política bem longe dali. Assim, a ideia de convocar um grande conclave é controversa, com os prós e contras em grande oposição.

Grandes Conclaves: As lendas Garou falam de grandes reuniões dos Garou, de todos os cantos do mundo, incluindo os maiores heróis da Nação. Apesar de apenas os Garou mais idosos se lembrarem quando o último grande conclave ocorreu, muitos Garou acham que os eventos recentes podem, em breve, justificar uma reunião de todas as tribos da Nação Garou. Os rumores sobre a estrela vermelha e o impuro perfeito se espalham como fogo de seita em seita, à medida que os Garou especulam sobre o significado desses fatos. Os crescentes sinais de iminentes desastres ecológicos significam para muitos Garou que o Apocalipse surge no horizonte. O aumento das atividades das criaturas sobrenaturais no Reino Médio fez com que alguns Garou considerassem se aproximar das Cortes Bestiais com a intenção de impedir qualquer encontro potencialmente desastroso entre a Nação e as Cortes. Todas essas questões apontam para a necessidade de uma grande reunião de Garou no futuro próximo. Quando e onde, no entanto, ainda está aberto para ser debatido em muitas assembleias.

Assembleia Imperial: Os Presas de Prata possuem sua forma especial de se reunir, chamada de Assembleia Imperial. Convocadas raramente, quando a tribo enfrenta uma grande ameaça ou deve tomar decisões momentâneas, as Assembleias Imperiais ocorrem apenas a pedido do mais estimado Rei dos Presas de Prata. Os Presas de Prata usam essas assembleias para guiar a Nação Garou na direção que eles acreditam ser a melhor para a Nação e para Gaia. Os críticos, claro, sussurram que os Presas de Prata acreditam que o que é melhor para sua tribo é o melhor para a Nação Garou. Antes da ascensão de Jonas Albrecht como Rei dos Presas de Prata da América do Norte, a última vez que tal reunião aconteceu foi em 1885. O reinado de Albrecht até o momento tem sido um misto de bênçãos para os Presas; por um lado, Albrecht tem provado ter a mente muito mais aberta do que muitos reis Presas, mas por outro lado, sua falta de formalidade e a falta de nobreza de seu nascimento fez com que muitos Garou do Velho Mundo se indisputassem em reconhecer ele como um superior.

Funções Dentro da Nação

Apesar da falta de unidade real da Nação Garou, há um corpo governamental geral e ele de alguma forma consegue realizar certas funções dentro da comunidade dos lobisomens. A maioria dos Garou encontra o governo através das interrelações encontradas dentro de suas matilhas, seitas e tribos. Poucos lobisomens de posto mais baixo pensam muito sobre os corpos governantes acima desses níveis, ainda que eles existam na forma de assembleias gerais e conclaves.

Naturalmente, os Presas de Prata e os Senhores das Sombras sempre tentam estar entre aqueles que convocam o conclave para que possam almejar posições de liderança na formação do evento. Entretanto, estando ou não entre aqueles que originalmente convocaram um conclave, os Presas de Prata sempre insistem em serem tratados como líderes.

Assim como com qualquer corpo governante em um nível nacional (ou internacional), os conclaves da Nação Garou são destinados apenas aos maiores problemas, aqueles que são enfrentados por todos os Garou, ao invés de questões que podem ser resolvidas por uma tribo ou seita. As políticas estabelecidas em um conclave afetam também os níveis mais baixos, então assembleias gerais, assembleias de seita e até mesmo audições podem também sentir as ordens de algo decidido em um nível muito superior.

Posições Dentro da Nação Garou

Assim como cada tribo possui uma organização diferente, algumas mais hierárquicas que as outras, a Nação Garou possui alguns cargos que, apesar de não serem oficialmente reconhecidos como tal, ainda assim possuem funções vitais para manter a Nação unida. Essas posições oferecem oportunidades para os Garou envolverem-se em políticas e estratégias em um nível “nacional”.

Arautos da Nação: Escolhidos entre os mais notórios Galliards e Philodox, esses Garou possuem a responsabilidade de supervisionar a manutenção da comunicação entre caerns e tribos, em uma base continental e global. Esses lobisomens formam o núcleo daqueles que ouvem os casos levados diante de qualquer conclave ou grande conclave. Eles carregam o fardo de ouvir os casos levados diante das reuniões além do nível de uma assembleia geral, dando veredictos e avaliando punições. Os Arautos da Nação mais bem sucedidos normalmente são Peregrinos Silenciosos, Fianna ou Uktena.

Embaixadores e Emissários: Reconhecidos por sua diplomacia e habilidades de comunicação, os embaixadores e emissários da Nação Garou normalmente vêm das fileiras dos Galliards, com um ocasional Ragabash saído das tribos como Roedores de Ossos ou Garras Vermelhas. Esses Garou geralmente são Adren, apesar de que alguns Fostern podem ser nomeados como emissários caso pareçam ser destinados a grandes coisas.

Embaixadores geralmente estabelecem residências semi-permanentes dentro da divisa da seita na qual são designados; os emissários viajam para destinadas seitas para levar mensagens quando surge a necessidade. Apesar de poucas seitas possuírem um embaixador permanente, muitas das maiores seitas que conhecem a existência de um corpo governamental dos Garou lucram com a troca regular de informações com a Nação Garou.

Oradores Espirituais: Selecionados a partir dos Theurges mais habilidosos da Nação Garou, esses indivíduos asseguram que os espíritos sejam informados das atividades que afetam a Nação Garou e a própria Gaia. Eles se certificam que as pontes da lua entre caerns importantes permaneçam abertas e apaziguam qualquer espírito cuja ajuda possa se mostrar necessária nos assuntos da Nação. Os Oradores Espirituais também se encarregam de rituais de punição que envolvam as ações dos espíritos ou que afetem o mundo espiritual. Apesar de muitos dos Oradores terem alcançado o título de Athro, eles normalmente possuem Oradores mais novos, de postos menores trabalhando com eles como assistentes e mensageiros.

Garras de Guerra (Impositores): Os Ahroun frequentemente servem como braços da Nação Garou. Quando medidas fortes precisam ser usadas para reforçar sanções contra uma seita errante ou quando disputas intertribais ou entre seitas exigem medidas externas para aplacá-las, a Nação Garou chama suas Garras de Guerra para levar suas habilidades marciais para dar apoio e defender a Nação. Esses indivíduos normalmente operam em matilhas de um único augúrio que treinam táticas de pequenos grupos e controle de tumulto.

Olhos da Nação (Batedores e Serviço de Inteligência): Os Ragabash com sua incomum perícia em furtividade e investigação servem como os olhos e ouvidos da Nação Garou. Enviados para agir como serviço de inteligência sempre que sérias acusações são feitas contra uma seita ou contra um grupo de Garou, esses batedores geralmente arriscam suas vidas ao se aventurar em território potencialmente hostil em busca da verdade. A posição de Olho da Nação não é pública; aqueles que servem como Olhos o fazem anonimamente, em prol da discrição.

Violações e Punições

A maioria das violações das tradições Garou, sejam leis formais como a Litania ou guias menos codificados como o código de uma matilha ou regra de seita em especial, cai sobre a égide da seita. Na maioria dos casos, os Garou seguem duas linhas ao lidar com os transgressores.

Primeiro, o grupo mais afetado pela natureza da transgressão serve como o juiz. Isso significa que se um Garou viola os códigos de comportamento ou ação de sua matilha (que normalmente não são escritos), sua matilha decide seu destino. Se quebra uma tradição da seita, ele deve responder por suas ações diante de uma reunião de toda a seita — normalmente na forma de uma audição

formal (veja acima). Ocasionalmente, o Philodox de posto suficiente da seita pode decidir conduzir uma pequena e informal investigação e dar seu julgamento, principalmente se é a primeira transgressão do Garou ou se a transgressão não for tão grande.

Segundo, os Garou, como os lobos, possuem pouca paciência com longos procedimentos e discussões sem fim. A maioria dos julgamentos e as punições subsequentemente executadas acontecem em questão de dias, se não imediatamente.

Violações Dentro da Seita

Cada tribo possui um método diferente de lidar com os julgamentos e audições envolvendo violações da lei Garou. Em seitas compostas por várias tribos, a audição pode seguir a forma da tribo que possui mais membros na seita, ou assumir uma forma mista entre as tribos. Normalmente, um julgamento empregará a forma preferida pela tribo do Garou acusado — uma das poucas concessões que os lobisomens dão àqueles que quebram suas leis.

Fúrias Negras: As Fúrias baseiam-se no julgamento de uma tríade de anciões, que usam uma combinação de entrevistas com todas as partes afetadas, além de consultas com os espíritos e a leitura de sinais e outros indicadores místicos.

Roedores de Ossos: Os Roedores fazem seus julgamentos imitando os de algumas sociedades humanas, apesar de com menos formalidade. Tais audições são vítimas de subornos e acordos por baixo dos panos em troca de favores e outros fatores tangíveis e intangíveis.

Filhos de Gaia: Os Filhos de Gaia fazem simples audições envolvendo o Grande Ancião (normalmente a Voz da Deusa) da seita envolvida. O ancião ouve o testemunho do réu e de qualquer testemunha antes de anunciar sua decisão.

Fianna: Os Fianna também se baseiam no julgamento do Grande Ancião da seita, porém, podem pedir as opiniões dos Philodox de alto posto sempre que for um caso de difícil julgamento.

Criais de Fenris: Os Fenrir apaziguam as disputas entre dois Garou através de um combate julgado por um ancião de alto posto. Os crimes formais às vezes são julgados através do combate também (permitindo ostensivamente que Gaia e o Grande Fenris decidam a questão através das ações do lobisomem transgressor e o campeão da seita). Porém, os crimes mais sérios são julgados sem combate, já que um lobisomem culpado de tais feitos não merece a honra de enfrentar um dos escolhidos de Fenris.

Andarilhos do Asfalto: Os Garou urbanos possuem os julgamentos que mais se aproximam daqueles vistos nas cortes humanas, até mesmo ao ponto de apontar advogados para os Garou acusados. Os Andarilhos usam de muitas técnicas encontradas na criminologia moderna e investigação, assim como o testemunho de espíritos e testemunhas Garou. Às vezes, sua justiça pode demorar mais de um dia, dependendo da complexidade da questão

em julgamento.

Garras Vermelhas: Os Garras são formais apenas em anunciar o julgamento; não há formalidade a ser observada durante o julgamento em si. Lobos não se baseiam em defesas verbais, desculpas ou circunstâncias extenuantes. Um único juiz, normalmente um ancião da tribo, assume a questão durante o julgamento.

Senhores das Sombras: Os Senhores das Sombras decidem pequenas questões através de uma simples sessão de interrogatório, não muito diferentes daquelas usadas nos procedimentos de pré-julgamento das cortes humanas. Entretanto, ofensas mais sérias, exigem a convocação da Alta Inquisição. O Conselho de Anciões senta em julgamento e supervisiona uma série de intensos interrogatórios e exige testes para determinar a inocência ou culpa do acusado.

Peregrinos Silenciosos: Tais Garou nômades normalmente escolhem um par de juízes de seu Conselho. Um dos juízes age como o advogado do acusado, enquanto o outro age como acusador. Esses dois juízes conduzem um exame algumas vezes cansativo do Garou acusado e quaisquer testemunhas, incluindo aquelas que agem como testemunha de caráter.

Presas de Prata: Os Presas de Prata fazem um julgamento presidido pela corte da seita. Essa tribo também aponta um membro do Conselho de Anciões para agir como conselheiro e advogado para o réu.

Uktena: Os Uktena contam com os espíritos para extrair a verdade das testemunhas. Essas sessões de interrogatório podem ser assustadoras para os Garou e tendem a arrancar a verdade sobre o assunto com uma impressionante rapidez. O Conselho de Anciões então pronuncia seu julgamento.

Wendigo: Os Wendigo levam todas as questões que envolvem transgressões da lei diante de seu Conselho de Anciões, que toma sua decisão após ouvir todas as testemunhas e debater o assunto, algumas vezes à exaustão.

Punições

Na maioria das transgressões da Lei, os Garou usam uma das quatro formas básicas de punição: desonra, isolamento, morte e exílio. Cada tribo lida com esses tipos de punição de maneiras diferentes e a maioria das seitas multitribais possuem suas próprias variações que levam em conta as várias tribos que compõem suas fileiras. Em geral, essas punições ocorrem dentro de dias, se não horas, após a decisão dos juízes.

Em algumas ocasiões, principalmente quando o Garou acusado é jovem e cometeu uma ofensa devido a um erro ou à ignorância, os anciões mais compreensivos podem liberar o filhote com uma severa advertência. No caso dos ofensores de primeira viagem, isso costuma ser o suficiente para colocar um lobisomem errante na linha, principalmente se ele já testemunhou uma das punições abaixo.

Desonra: Essa punição é imposta aos Garou cujo orgulho, covardia ou ego resultou em ações que feriram



Gaia ou os Garou como um todo. A desonra normalmente consiste na execução do Ritual da Pedra do Escárnio ou da Voz do Chacal. Transgressões mais severas resultam no Ritual Satírico. Tais humilhações públicas normalmente servem como uma forte coerção e é uma boa medida de correção para os Garou que estão essencialmente dispostos a sustentar a lei, mas que tiveram um erro de julgamento ou sofreram de uma falha de caráter.

Isolamento: Os Garou cuja ações colocaram outros Garou ou Gaia em perigo desnecessário ou que já cometeram erros com a mesma ação geralmente recebem a punição mais séria de isolamento. O Garou culpado é sujeitado ao Ritual do Ostracismo, onde após o ritual nenhum outro Garou reconhecerá a existência dele. Normalmente, o isolamento dura um certo tempo, dependendo da seriedade do crime — de uma semana até um ano lunar. Algumas vezes, a extensão do isolamento continua até que o Garou prove que mudou seu comportamento. A verdadeira duração da punição não é revelada ao Garou até que o isolamento acabe.

Para uma criatura cuja essência envolve a existência dentro de uma matilha ou de um grupo maior, o isolamento age como uma medida muito forte. A maioria dos Garou precisa sofrer essa punição uma única vez para serem dissuadidos de mais transgressões às leis e costumes dos Garou. Para os Wendigo, o isolamento é tão ruim quanto uma sentença de morte, já que o indivíduo isolado fica sem comida ou água devido a sua própria vergonha de ser isolado, morrendo devido à fome ou desidratação ao invés de enfrentar a vida sem o apoio da matilha. Da mesma forma, os Fianna e os Crias de Fenris possuem fortes reações à essa forma de punição, ou deliberadamente procurando a morte em batalha para se redimir de seus crimes ou fazendo uma greve de fome, até que morram de fraqueza e vergonha.

Morte: Os Garou que cometeram crimes muito sérios, como assassinato ou traição, mas conseguiram manter alguma honra pessoal, como se entregar ao julgamento ou se conduzir com humildade e arrependimento durante seu julgamento, geralmente ganham a chance de uma morte rápida. Quando tal sentença é anunciada, a seita executa o Ritual de Caçada, permitindo assim ao Garou culpado a honra de morrer em batalha. Apesar de todos os Garou usarem esse ritual, os Filhos de Gaia e os Roedores de Ossos o usam com menos frequência que as outras tribos. Tanto os Crias de Fenris quanto os Garras Vermelhas veem com bons olhos essa punição como uma forma de acabar com os membros fracos da tribo e dar uma severa lição aos outros.

Exílio: As ofensas mais sérias resultam em uma punição que os Garou consideram pior e mais duradoura que a morte. A pena de morte apenas remove a vida do Garou. O espírito do Garou teoricamente tem a oportunidade de ter mais sorte, reaparecendo como um espírito ancestral se sua vontade for forte o suficiente. O exílio, no entanto, pode, em sua forma mais veemente,

romper a conexão do Garou com Gaia de uma vez por todas.

Usada quando um Garou se provou um traidor dos Garou, de Gaia e da Lítania, essa punição proclama o Garou como inimigo de sua própria raça e um agente da Wyrn. Frequentemente, o culpado é sujeitado ao sempre fatal Ritual dos Dentes Vingativos de Gaia, após ser publicamente declarado um traidor e um “não-Garou”. Quando o crime é sério o suficiente para justificar o rompimento da conexão do Garou com Gaia, o criminoso recebe o Ritual da Alma Despedaçada. Esse ritual afeta qualquer futura encarnação espiritual do Garou. Caso o espírito do lobisomem permaneça vivo, ele o fará como um Maldito. O Ritual da Alma Despedaçada também é usado quando um Garou culpado consegue fugir sem receber sua justa punição — sua presença não é exigida para que esse ritual seja executado.

Quando as Seitas Erram

As punições descritas anteriormente normalmente cobrem a maioria das transgressões dos Garou como indivíduos. Às vezes, no entanto, toda uma seita pode se envolver em violações da Lítania, seja com a cumplicidade dos anciões ou com sua concordância tácita, ou em ações que danificam a Nação Garou como um todo. Quando isso ocorre, o julgamento não pode acontecer dentro da seita transgressora e deve ser feito através dos agentes que agem em nome da própria Nação.

Quando uma seita inteira viola os mandamentos da Lítania, as punições normais não são o suficiente. Além disso, descobrir as violações são um problema, a menos que alguém da seita alerte os Garou de fora da mesma. Certamente, os anciões que permitem tais violações não têm motivo para punir os ofensores, principalmente quando eles mesmos podem ser culpados.

Assumindo que a notícia se espalhe para outra seita ou para os líderes de uma das tribos representadas no caern ofensor, quais ações existem para trazer o caern violador de volta à linha da Lítania ou, se isso não é possível, impedir o comportamento através de meios mais drásticos?

Sempre que um Garou recebe a notícia que um caern inteiro tem consistentemente praticado violações à Lítania, ele é obrigado a levar a notícia à sua seita (presumindo que ela não seja a seita envolvida nas transgressões). Os anciões da seita então enviam seus melhores batedores para espionar o caern em questão a fim de conseguir um relato em primeira mão das violações. Em alguns casos, os Theurges da seita investigadora podem conjurar espíritos para espionar o caern suspeito a partir da Umbra ou confrontar o espírito totem do caern para descobrir a verdade.

As violações mais comuns incluem ignorar o dogma da Lítania contra os acasalamentos entre Garou e o desrespeito, ou até mesmo roubo, de território de outro caern. Disputas internas que põem em risco a integridade do caern também podem exigir sanções e penas oficiais.

As violações mais sérias, e menos frequentes, nos caerns incluem canibalismo habitual ou ritual, permissão de não-Garou dentro do caern e negociações com a Wyrn ou seus servos com certa regularidade. Vez ou outra, um caern cai completamente para a Wyrn e tenta manter uma fachada para permanecer dentro dos auspícios da Nação Garou. Esse engodo é, talvez, a maior violação de todas.

Em casos onde o totem do caern em si se corrompe, quaisquer espíritos enviados para investigar automaticamente perceberão a mácula nos espíritos do caern e relatarão isso ao Theurge que os conjurou.

Uma vez que evidências suficientes tenham sido reunidas, ou a partir dos espíritos ou de testemunhas Garou estrangeiras (por exemplo, espíões), a seita que faz a investigação pode convocar um conclave dos Garou das proximidades, incluindo aqueles do caern ofensor. Antes da reunião, os anciões que convocaram o conclave se encontram com outros anciões e anunciam a razão para a reunião — a necessidade de investigar e punir, caso seja culpado, o caern suspeito. Normalmente, um convite especial é enviado até o caern sob investigação. O não comparecimento é visto como uma admissão da culpa e o conclave passa a tratar de sanções ou medidas punitivas a serem levadas contra os representantes do caern ausente.

Se os membros do caern acusado aparecem para o conclave, acusações formais são feitas contra a seita encarregada do caern. Os membros da seita recebem um tempo determinado para preparar sua defesa e convocar outros membros da seita se necessário, junto com qualquer testemunha pertinente de fora da seita. Um julgamento formal normalmente acontece dentro de três dias após a acusação. A forma do julgamento pode variar, dependendo das tribos envolvidas. Normalmente, a tribo que possui a maioria dos membros presentes no conclave conduz o julgamento à sua maneira.

Penalidades de Seita

Caso um caern inteiro e sua seita sejam culpados de repetidas ou habituais violações da Lítania, a Nação Garou tem o direito e a dever de impor sanções para lidar com as partes culpadas. A severidade da pena depende da seriedade da ofensa e inclui penalidades temporárias como a perda de pontes da lua, sanções espirituais, desonra em massa ou isolamento e ostracismo. As ofensas mais sérias resultam nas mais severas penalidades possíveis e normalmente levam até poderosas medidas para reforçá-las.

Desonra em Massa: Usada para as violações menos sérias, essa punição envolve uma versão mais potente do Ritual da Pedra do Escárnio. Uma pedra de verdade inscrita com as violações do caern é entregue ao caern e colocada em um local proeminente, para que todos os membros da seita possam vê-la, assim como qualquer Garou que visite o caern. Além disso, os anciões do caern devem usar versões menores da pedra, inscritas com runas de vergonha, ao redor de seus pescoços até que a punição acabe. Essa penalidade funciona para deter a imprudência

dos acasalamentos entre Garou ou severas demonstrações de divergência e pode ser combinada com os esforços para aconselhar os Garou em como corrigir seu comportamento. Em casos onde essa penalidade é imposta, os juízes decretam que os Garou ofensores podem se corrigir. A punição dura até que o caern tenha corrigido seu comportamento. Quando isso acontece, os juízes originais visitam o caern em questão, removem todas as pedras dadas durante o Ritual da Pedra do Escárnio e as destrói, declarando o caern em boas graças com a Nação Garou novamente.

Isolamento em Massa: O conclave impõe essa punição nas seitas que cometeram sérias violações ou voltaram a cometer infrações, por exemplo, já tendo sofrido a punição da desonra em massa, mas que os Garou que dão o julgamento ainda têm alguma esperança. Todo o caern e sua seita são sujeitados ao Ritual de Ostracismo. Por um período indefinido de tempo, o caern é isolado da Nação Garou. Os Guardiões assumem posições em qualquer ponte da lua que parta do caern, para evitar viagens através da Umbra para o caern ou a partir do mesmo. Nenhum Garou de fora pode viajar para o caern por qualquer razão, até que chegue o momento em que um mensageiro declare um fim ao isolamento. Os Garou de dentro do caern não podem sair das divisas do caern, permanecendo na verdade como prisioneiros em seu próprio caern. Durante esse período, nenhum Garou no caern pode ganhar Renome de qualquer tipo nem avançar de posto. Os Garou de outros caerns ignoram o caern isolado, recusando a incluí-los em qualquer assembleia, conclave ou outras reuniões e os tratando de todas as formas como se não existissem. Os Garou que dependem dos suprimentos obtidos do lado de fora das divisas podem sofrer privações físicas devido a essa punição. Os membros da seita que possuem Parentes vivendo fora das divisas têm que lidar com repercussões mais pessoais já que as comunicações com seus Parentes humanos ou lupinos são temporariamente cortadas (às vezes, sem explicações dadas aos Parentes). Nenhuma comunicação escrita ou verbal é permitida entre o caern punido e outros caerns. Essa punição termina quando um mensageiro oficial, representando os Garou que sentenciaram o caern ao isolamento aparece dentro das divisas do caern e faz uma visita formal aos anciões do caern, significando assim o retorno das relações entre o caern e o resto da Nação Garou.

Perda Temporária de Parentes: Essa punição normalmente é reservada para uma seita que tem repetidamente menosprezado seus Parentes como parceiros de acasalamento em favor de outros Garou. Normalmente as seitas que utilizam da procriação entre Garou ou sofrem de um extremo isolamento geográfico, possuem poucos membros para a quantidade de território que devem proteger ou começaram a cair para a Wyrn. As seitas que são levadas a uma violação em massa do Primeiro Mandamento da Lítania podem fazê-lo por acharem que precisam aumentar a população de Garou para um futuro próximo. Os acasalamentos entre Garou e

Parentes nem sempre produzem Garou; as relações entre Garou que resultam em uma gravidez sempre têm como resultado o nascimento de um Garou — apesar de ser um impuro. Alguns Garou acham que a proximidade do Apocalipse exige a rápida produção dos guerreiros de Gaia e que eles podem não ter o luxo de correr o risco se acasalando com os Parentes. Se o mundo acabar nessa geração, dizem, porque se preocupar então com a continuidade da espécie?

Apesar de tal violação da Lítania poder passar despercebida ou deliberadamente ignorada, uma grosseira transgressão contra o Primeiro Mandamento pode forçar a Nação Garou a agir. Frequentemente, o caern ofensor passa ou por desonra em massa ou isolamento em massa. No entanto, ocasionalmente, os juízes decidem em uma outra punição se a situação exigir e remove o acesso aos Parentes da seita por um tempo. Isso normalmente é feito através da evacuação obrigatória dos Parentes das proximidades do caern (sob o pretexto de alguma catástrofe ambiental). Quando a seita ofensora se redimiu de suas ações, os Parentes são permitidos a voltar para reassumir suas relações com a seita em questão.

Perda Permanente de Parentes: Se uma seita transgrediu as leis de Gaia várias vezes ou cometeu ações que constituem uma traição, os Parentes podem sofrer a penalidade extrema nas mãos dos juízes Garou, que dizem que a linhagem da seita deve ser descontinuada. Essa punição normalmente segue acusações de canibalismo ritual ou habitual, deserção para a Wyrn ou qualquer outra violação igualmente hedionda da Lítania. Os Parentes ou são sentenciados à morte ou realocados em outras seitas, dependendo das circunstâncias.

Poucas seitas sobrevivem à perda permanente de seus Parentes. Muitos indivíduos sucumbem a Harano como resultado de ter seus Parentes humanos ou lupinos para sempre separados.

Perda de Pontes da Lua: Seitas que tentam roubar terras de outros caerns ou travam guerras com seitas rivais frequentemente sofrem a perda de pontes da lua. Usada como uma forma de evitar que duas seitas rivais façam com que a rivalidade chegue ao ponto de uma guerra aberta, essa punição exige a cooperação de vários Theurges agindo em conjunto com todos os espíritos que vivem próximos das pontes da lua a serem afetadas. Executada apenas quando a reconciliação não parece possível ou quando uma seita se recusa a parar com seus avanços no território de outro caern, essa punição exige o fechamento ou o reposicionamento das pontes da lua que levam até o caern invasor ou que conectam os caerns em rixa. Guardiões espirituais se asseguram que nenhum Garou do caern ou dos caerns afetados consiga passagem pelas pontes da lua. Essa punição normalmente acompanha o isolamento físico dos caerns envolvidos.

Quando um caern abre mão de sua agressão territorial ou quando as seitas em disputa fazem às pazes, as pontes da lua são restauradas e o contato com o caern ou caerns volta ao normal.

Perda de Contato Espiritual: Essa punição é

aplicada a uma seita que ignorou seu dever para com a Nação Garou, Gaia e o mundo espiritual. As seitas que permitiram que tolos conflitos as distraíssem de seu dever primário de defensores de Gaia, ou que ignoraram seus deveres com o mundo espiritual a ponto dos espíritos reclamarem com os totens de outros caerns, normalmente sofrem a perda de contato com o mundo espiritual. Se for descoberta a culpa de vários erros em seu serviço à Nação, Gaia ou aos espíritos, o caern recebe a visita de um grupo de Theurges que colocam uma proibição temporária no contato com os espíritos das proximidades do caern, incluindo ao espírito totem do caern. Isso normalmente ocorre com a cooperação dos espíritos envolvidos, que podem estar se sentindo adversos à seita que ignorou ou os ofendeu de outra maneira. Pela duração da proibição, nenhuma ponte da lua pode ser aberta, nenhum ritual pode ser executado e os Garou da seita não recuperam Gnose. Essa punição geralmente resulta em um rápido arrependimento por parte dos ofensores, que devem então executar alguma tipo de contrição em massa para agradecer os espíritos.

Substituição de Anciões: Quando um tribunal Garou pode traçar as transgressões de uma seita inteira até as ações e liderança dos anciões da seita, a punição mais simples — e uma que quase sempre assegura a reforma dos membros da seita — é a remoção e substituição dos próprios anciões. Principalmente se um ou mais anciões tiverem caído para a Wyrms, essa é, algumas vezes, a única forma de salvar todo o caern da corrupção. Normalmente, esse problema só é descoberto quando alguns bravos membros da seita usam romper sua solidariedade com a seita para levar suas suspeitas até os Garou anciões de outras seitas.

Ao invés de punir toda a seita, os anciões infratores são levados a julgamento. Se culpados, eles são não apenas punidos como indivíduos, de acordo com os rituais prescritos para suas transgressões, mas também perdem suas posições na seita.

Caso as ofensas dos anciões sejam ofensas nas quais as punições não resultem em morte, eles são permanentemente removidos de seus cargos e perdem seus postos. Enquanto alguns anciões perdem apenas um posto, outros podem se ver reduzidos à posição de Garou inexperientes, forçados a traçar todo seu caminho a partir dos níveis mais baixos da sociedade Garou.

Quando uma seita sofre a perda de alguns ou de todos seus anciões, os Garou que supervisionam a punição normalmente convocam uma reunião da seita para escolher os substitutos apropriados. Sempre que possível, os Garou de dentro da seita assumem as posições de seus anciões depostos. Qualquer Garou envolvido em levar as ofensas dos anciões infratores até o conhecimento dos juízes, no entanto, não podem ascender à posição de líder como uma medida de precaução para desencorajar acusações infundadas dos lobisomens ambiciosos das seitas. Se nenhum Garou da seita se provar digno de servir como ancião, os juízes apontam anciões de fora da seita. Essa é uma das formas

de um Garou de um grande caern subir em status, apesar de que tomar a liderança de uma seita como substituto de um ancião execrado tem lá seus problemas.

Perda de Caern: Quando as transgressões de uma seita são tão severas que a integridade do próprio caern está comprometida, a Nação Garou pode optar por purificar toda a seita e tomar o caern. Normalmente, essa medida é tomada como última opção, já que os residentes do caern dificilmente se submeterão a sair da seita e a perder seu caern. Em especial, os Uktena e Wendigo ainda lembram da chegada dos Garou europeus, que “julgaram” as tribos nativas como sendo incapazes de cuidar dos caerns e os expulsaram.

Nada menos do que uma prova concreta de que toda uma seita caiu para a Wyrms e tentou corromper seu espírito totem pode fazer com que a Nação Garou, pelo menos nessa época, arrisque uma rebelião ao tomar um caern de sua seita como punição.

Perspectivas Sobre a Nação

Apesar dos rancores e da animosidade que um lobisomem possa ter com outro, há um núcleo essencial dentro de todo Garou que responde aos ideais de lealdade, honra e comunidade. Os verdadeiros lobos solitários são raros. Em essência, os Garou respeitam outros Garou, tendo sentimentos ruins entre eles ou não. Todos sabem que estão lutando o que pode ser uma guerra perdida para salvar Gaia, e todos reconhecem que não podem se dar ao luxo de perder qualquer guerreiro nas vésperas do que pode ser a batalha final.

Como criaturas repletas de Fúria (e não menos em orgulho), os Garou devem encontrar uma forma de lidar uns com os outros em todos os níveis de sua sociedade, sem se matar toda vez que se encontram. Eles podem não ser realmente unidos, mas erguem um rede de tolerância e de polidez dissimulada dentro de suas estruturas sociais. A maioria dos lobisomens concorda com certas práticas e restrições, códigos de comportamento que limitam suas ações para que eles possam se encontrar e discutir assuntos do interesse de todos e decidir quanto a leis e punições, assim como Renome e reconhecimento de batalhas bem travadas. Alguns Philodox já até mesmo sugeriram (jocosa e seriamente) que os Garou vestem a máscara de civilidade quando necessário, se não por outra razão além de ouvir novas histórias e encontrar oportunidades de ferrar qualquer coisa que seus rivais estejam tentando fazer.

A maioria dos Garou reconhece a necessidade de um corpo governamental, mas poucos concordam com o que ele deve ser constituído e o que deve representar. Alguns aproveitam a oportunidade para trocar notícias e falar com os outros normalmente fora de seu território ou para ouvir contos que são ditos sobre granes feitos que eles não tiveram chance de testemunhar. Uns poucos acreditam que a Nação Garou é um termo educado, mas que possui pouco significado real. Eles acreditam que o governo e poder devem repousar nas tribos, seitas e matilhas individuais. Um punhado enxerga a Nação Garou como

uma ferramenta útil para manter registro dos caerns e status e para pouco mais que isso. Ainda assim, Garou o suficiente dão importância para ela para que lobisomens de qualquer posição social ousem desdenhar abertamente das decisões feitas em nome da Nação.

Como de costume, cada tribo tem uma posição diferente em relação à Nação Garou. Para alguns, principalmente os Presas de Prata, a Nação Garou tornou-se o corpo político, social e judicial mais importante que já existiu — exceto pela sua Assembléia Imperial. Outros, como os Roedores de Ossos, que são pouco respeitados, acenam para ela como nada mais do que uma piada engraçada. Abaixo estão algumas das reações mais comuns das tribos. Deve ser percebido, no entanto, que indivíduos dentro das tribos nem sempre seguem estritas linhas partidárias e podem agir de forma diferente do que se espera deles.

Fúrias Negras

A Nação serve seu propósito, e isso parece ser tudo o que ela está disposta a fazer. Ela pode lidar com grandes questões como assegurar que cada tribo tenha sua voz, mas não parece tratar as necessidades de cada um dos membros das tribos com qualquer coisa além de retórica. O fardo de consertar o que precisa ser consertado, como sempre, repousa sobre os membros da Nação. Seria bom se as coisas fossem de outra forma, mas isso é uma verdade para a maioria das coisas do mundo de hoje.

— Adara Filha-da-Noite, Fúria Negra Philodox

As Fúrias há muito observam os feitos da Nação Garou com uma fagulha de esperança, um monte de surpresa e repletas de desconfiança e cinismo. A maioria dos Garou não compreende completamente porque as Fúrias insistem que sua política de “apenas fêmeas” é não só justificada, mas também necessária. Da parte delas, as Fúrias não possuem dúvida de que outros lobisomens várias vezes desdenham das contribuições das fêmeas entre eles, como algo que é menor do que o feito pelos machos. Elas desconfiam de matilhas e seitas lideradas por machos, o que dirá de um conclave inteiro. Elas também percebem que sua devoção aos mistérios da Wyld não é algo comumente compartilhado pelas outras tribos (em especial os Presas de Prata e Andarilhos do Asfalto), e estão alertas ao ouvir os líderes que não compreendem a Wyld de maneira apropriada. Seja como representantes tribais ou como parte de uma seita ou matilha, as Fúrias sempre tem algo a dizer nas reuniões nacionais. Sempre que possível, as Fúrias Negras tentam ter pelo menos um membro de sua tribo servindo como um dos arautos da Nação Garou, achando que dessa forma elas possam chamar a atenção dos Garou de todo o mundo para suas preocupações.

Roedores de Ossos

Alguém disse ‘Nação Garou’? ‘Cê só pode ‘ta brincando. Estaremos numa boa se os membros de matilha não se matarem. ‘Tá todo mundo no pescoço do outro, babando e rosnando sobre quem é o mais apto

a liderar. Os Presas de Prata acham que são o presente de Gaia para os Garou. Os Senhores das Sombras acham que os Presas são uma piada. E ninguém acha qualquer coisa sobre nós, exceto que somos uma grande bucha de canhão contra a Wyrn. Pense sobre isso, parece política como em qualquer lugar do mundo — então, sim, talvez exista uma Nação Garou.

— Johnny Mangas-Vazias, Roedor de Ossos Ahroun

Os Roedores de Ossos normalmente recebem menos respeito e confiança do que merecem. Muitos Garou os veem como pouco mais do que carneiros e desconfiam deles como lacaios preguiçosos e covardes das tribos mais fortes, notoriamente os Andarilhos do Asfalto. Outros esqueceram que aquele que rói o osso consegue abri-lo e comer o tutano, a parte mais nutritiva e saborosa. Os Roedores de Ossos não possuem ilusões sobre a Nação Garou. Eles percebem quão controversos e não capacitados para cooperar entre si são os lobisomens das “tribos maiores”. A maioria dos Roedores vê o fervente envolvimento dos Presas de Prata nos trabalhos da Nação apenas como mais uma prova das excentricidades da tribo. Eles veem os Senhores das Sombras como trapaceiros e ambiciosos por poder e enxergam tanto os Fianna quanto os Fenrir como presos demais às suas histórias para perceberem as questões com uma perspectiva global.

Para os Roedores de Ossos, a Nação Garou, se existe de fato, tem sua presença real nos locais esquecidos de Gaia, tanto urbanos quanto rurais. Onde os Garou combatem a Wyrn diariamente sem esperança de alguém perceber seus feitos e recompensá-los com Renome ou fazer grandes canções a seu respeito, ali está o coração da Nação Garou. Ainda assim, quando chamados para executar alguma tarefa útil ou vital em nome dos Garou, poucos Roedores de Ossos resistem. Existe uma filosofia de feitos ao invés de crenças, de resultados ao invés de soberba, de coração ao invés de mente.

Filhos de Gaia

A Nação Garou existe porque os Garou existem. As tolas disputas, as brigas internas e os jogos de poder são prova da Nação Garou, apesar de que talvez não como nós gostaríamos que ela fosse. Se olharmos atentamente, no entanto, veremos a verdadeira força da Nação. Ainda somos fortes contra a Wyrn, mesmo que estejamos cercados por todos os lados. Nos unimos para ajudar uns aos outros durante as crises, apesar das discordâncias que temos. De pouco em pouco, aprendemos maneiras melhores de cooperarmos com os outros. Como você pode olhar para os rostos reunidos ao redor da fogueira ou ouvir os uivos que sinalizam o fim de uma grande assembleia e não acreditar na Nação Garou?

— Alison Coração-de-Fogo, Filho de Gaia Galliard

Talvez, o maior apoio, com exceção dos Presas de Prata, para a Nação Garou como uma entidade em si venha da parte dos Filhos de Gaia. Onde mais os

pacificadores estariam além de conselhos em todos os seus níveis, tentando persuadir as outras tribos para seu ponto de vista? De muitas maneiras, os Filhos de Gaia agem em todas as questões em nome da Nação Garou, mesmo quando eles não possuem encargos oficiais dados a ninguém além deles mesmos.

Desde seu início como um tribo nos primeiros dias, quando o Impergium ainda era forte, os Filhos de Gaia sempre enxergaram o quadro geral. Para eles, o bem maior sobrepõe todas as questões de importância pessoal. Leais à sua tribo, eles enxergam além da tribo. Dedicados os Garou, eles veem além dos guerreiros de Gaia, enxergando Gaia em si. Os Filhos de Gaia possuem pouca dúvida de que a menos que as tribos aprendam a agir juntas como uma “nação”, elas possuem pouca esperança de serem bem sucedidas em sua batalha contra a Wyrn. A menos que os Garou aprendam a cooperar com as outras Raças Metamórficas e com os humanos que, como eles, importam-se com o destino do planeta, o Apocalipse certamente significará a derrota total de Gaia e o fim da vida na terra.

Para esse fim, os Filhos de Gaia vivem como se a Nação Garou já fosse uma realidade, ao invés de um ideal que ainda tem que se expressar completamente. Muitos embaixadores e emissários da Nação Garou são dos Filhos de Gaia, que abraçam tal função com um feroz compromisso ao seu dever.

Fianna

Deixe-me ser sério por um momento. Os Presas de Prata pensam que a Nação Garou existe, e a maioria de nós não pode se incomodar de dizer a eles o contrário. Temos coisas mais importantes para fazer do que preocuparmos-nos tanto com política e assuntos da “Nação”. Temos uma guerra a ser travada, Parentes para serem amados, territórios a serem protegidos e muitas outras coisas de real importância. Cada uma das tribos possui mais do que uma rivalidade segregadora entre si; não precisamos de mais divisões sobre qual tribo merece governar a Nação Garou.

— Donal Conjura-o-Tom, Fianna Ragabash

Como uma tribo, os Fianna sempre tiveram os enfeites de uma nação que se comparavam com os Presas de Prata em organização e amor à cerimônia. O Ard-Righ, ou alto rei (ou rainha) dos Fianna age como líder da tribo e a maioria dos Fianna presta homenagem à sua monarquia tribal de alguma maneira. Apesar deles não se basearem tanto nas formalidades, eles têm as tradições como sagradas.

Em relação à Nação Garou, os Fianna foram, historicamente, leais apoiadores da Nação em si. No entanto, o declínio dos Presas de Prata testou sua lealdade; os Fianna têm uma baixa tolerância para imperfeições (como sabem seus impuros), e se irritam com a ideia de servir um líder “aleijado”. Até hoje, a maioria dos Fianna são súditos leais da Nação Garou ou não, de acordo com as necessidades de sua tribo e das exigências que o momento dita. Apesar de muitos Fianna

preferirem ver sua tribo no leme da Nação, outros acham que os Fianna tem muito a fazer com seus próprios problemas internos.

Quando possível, porém, Fianna Galliards servirão como embaixadores e guardiões do conhecimento para a Nação, emprestando suas mentes ágeis e línguas astutas para os assuntos da Nação. À medida que a necessidade fica maior para a cooperação entre os Garou, muitos Fianna agora reúnem-se para considerar colocar de lado algumas de suas disputas antigas, pelo menos temporariamente, e unir-se para apoiar uma Nação dividida por discórdia e ressentimento pela perda de uma tribo inteira.

Crias de Fenris

Que a Nação Garou existe não é uma dúvida. Que os Garou certos seguram as rédeas da liderança, porém, é uma questão completamente diferente. Os Presas de Prata são complacentes em sua liderança. Porém, desde que os líderes da Nação Garou saibam que nosso poder impinge o governo deles e nos ofereçam o respeito devido, podemos dar o nosso apoio ao regime atual. Observamos e esperamos, no entanto, por um sinal de fraqueza. Quando isso acontecer, não nos sentiremos e aguardaremos que outros inapropriados para governar aproveitem-se da situação. Líderes fortes fazem uma Nação forte, e quem é mais forte do que os filhos de Fenris, principalmente no momento do Ragnarok?

— Gudrun Spiritsdottir, Cria de Fenris Theurge

Os Crias de Fenris dão muito dos garras de guerra da Nação Garou. Além disso, eles contribuem com membros da tribo para agirem como arautos da Nação, dispostos a pronunciar julgamentos nas questões mais difíceis, sem considerar nada além da verdade, como apresentada por todos os participantes. Apesar de seus métodos serem mais duros do que os de outras tribos, eles emprestam uma determinação à Nação que dá uma demonstração de força necessária a um grupo composto de indivíduos que espera por uma liderança forte. De fato, os Crias de Fenris gostariam de aumentar sua influência dentro da Nação Garou, principalmente uma vez que eles enxergam os Presas de Prata como líderes fracos e ineficazes. Entretanto, as ações decisivas de líderes recentes como Rei Albrecht e Margrave Konietzko ganhou o respeito dos Fenris e intensificaram o desejo deles de ficarem mais próximos do centro do poder Garou.

Principalmente na Europa, os Crias enxergam um caminho para a liderança se abrir diante deles. Jarls de várias seitas conduziram reuniões para discutir estratégias para o Ragnarok, que eles acreditam estar num futuro muito próximo. Esses planos, claro, incluem colocar os Crias de Fenris no topo da Nação Garou. Estranhamente, as motivações dos Fenris não consistem na ambição ou no orgulho. Os líderes da tribo reconhecem que o Ragnarok, ou o Apocalipse, é uma batalha, não uma discussão. Gaia precisa de guerreiros para desafiar os exércitos da Wyrn, não embaixadores com a intenção de

conversar com a Wyrm até ela morrer. Apesar de admitir que para o presente tais Garou diplomaticamente hábeis são necessários para unir as tribos sob uma bandeira, uma vez que isto estiver feito, é o momento para os guerreiros tomarem o controle. Quando a guerra acabar, então, outra tribo pode ter sua chance — mas ao menos que os Presas mostre alguma força a mais, uma mudança será necessária para assegurar que exista uma liderança apropriada durante a Batalha Final.

Andarilhos do Asfalto

A Nação Garou precisa crescer. Estamos no século XXI e não podemos mais fingir que vivemos no passado. As florestas estão desaparecendo, sim. As criaturas de Gaia são caçadas até a extinção, sim. Os humanos se reproduzem à um nível assustador, com certeza. Mas há maneiras melhores de combater esses males do que correr de cabeça para enfrentar tudo que possa ser um agente da Wyrm. Precisamos usar os recursos da Nação Garou para lutar no maior número de frentes possível. Se nos considerarmos uma Nação, devemos usar todas as táticas que as outras nações usam. Precisamos levar a guerra para os campos de batalha econômico, legal e político. Então poderemos realmente nos chamar de uma Nação, ao invés de apenas uma grande matilha de lobos.

— Ian Vaga-as-Ruas, Andarilho do Asfalto
Philodox

A atitude materialista descarada dos Andarilhos do Asfalto geralmente os coloca em adversidades com os outros Garou, ainda que isso dê a eles os meios materiais e políticos para trazer a Nação Garou às alturas da grandeza ou para nivelá-la com sua maestria em políticas de bastidores. Anciões astutos da Nação Garou reconhecem isso e buscam os Andarilhos do Asfalto como embaixadores para a Nação e arautos em questões legais.

Apesar de que esses lobisomens, algumas vezes suspeitos, parecerem considerar as outras tribos como primos do interior com pouco conhecimento de quão moderno o mundo realmente é, os Andarilhos do Asfalto aprenderam que subestimar um aliado é tão perigoso quanto subestimar um inimigo. Perspicazes ao extremo, os Andarilhos do Asfalto deram seu apoio abertamente à Nação Garou, pedindo apenas que eles recebessem um papel ativo em ajudar a moldar suas leis e costumes.

Como tribo, os Andarilhos do Asfalto emprestam seu apoio aos esforços dos recentes Presas de Prata Renovadores, que parecem determinados a trazerem os Presas de Prata chutando e gritando para o século XXI. Desde que os Presas mostrem alguns sinais de atualização de seus métodos antigos, os Andarilhos continuarão a ajudá-los nos bastidores.

Na verdade, os líderes dos Andarilhos do Asfalto descobriram que até mesmo a Nação Garou precisa de ajuda financeira. Afinal, os exércitos do Apocalipse, assim como as forças armadas de toda a história, marcham sobre seus estômagos e precisam de uma



contínua fonte de suprimentos e armamentos, se esperam enfrentar a Wyrn na batalha final. Enquanto isso, se servir como o responsável por provisões e fornecedor de recursos para a Nação Garou os coloca na posição perfeita para ganhar uma posição no verdadeiro poder por trás do trono, então, por que não?

Garras Vermelhas

Ouvimos falar sobre a Nação Garou sem entender o que ela é ou porque é tão importante para as outras tribos. As nações pertencem aos humanos, não aos lobos. Não temos fronteiras, a não ser aquelas dadas por Gaia. Rios dividem um território do outro, não linhas desenhadas em pedaços de papel. Somos Garou. Não devemos fingir ser outra coisa além disso. Deixe os macacos falarem sobre as nações. Não precisamos falar. Precisamos agir, e rápido, ou esqueceremos qual é nosso verdadeiro propósito. Se alguns de nossa tribo optam por entender o que é a Nação Garou, é porque precisamos descobrir porque ela é tão importante para os outros Garou.

— Olho-Brilhante, Garra Vermelha Galliard

Os Garras Vermelhas algumas vezes se perguntam se eles tem alguma coisa em comum com as outras tribos. Esses guerreiros lupinos de Gaia sobrevivem, em sua maior parte, através de seus instintos, permitindo que seu sangue lupino dite a maior parte de suas atitudes. Eles fazem elogios insinceros sobre suas formas humanas, de forma rancorosa reconhecendo a necessidade de se comunicar com os vermes de duas pernas que infestam Gaia e servem como procriadores para as outras tribos. Falar sobre a Nação Garou, no entanto, causa quase resposta alguma por parte dos Garras, que consideram tais coisas, como nações, um conceito puramente humano.

Para os Garras Vermelhas, a liderança entre os Garou é uma questão simples. O membro alfa lidera, os outros seguem. O conceito de Nação Garou deles seria colocar um alfa forte na liderança de todos os Garou, com alfas menores servindo como líderes de grupos menores, até o nível de matilhas. O que o alfa diz é feito. Sem divergências, sem discussão. Simples e fácil.

A maioria dos Garras, porém, percebe que isso é impossível, uma vez que Garou hominídeos lideram as tribos e se conduzem de acordo com códigos de lei e tradições influenciados pelos humanos. Os mais sagazes dos Garras Vermelhas até mesmo ofereceram seus serviços à Nação Garou, normalmente como impositores ou oradores espirituais. Ao fazer isso, eles esperam aumentar sua compreensão sobre seus estranhos aliados e descobrir o que eles precisam saber para distanciar os pensamentos das outras tribos do pensamento dos humanos e os aproximar de Gaia e o sofrimento de Suas criaturas não-humanas.

Os Garras Vermelhas vivem para agir, direta e decisivamente. Eles aguardam pela chegada do Apocalipse para que possam finalmente liberar sua Fúria em algo e em tudo que conspirou para criar um esgoto no mundo verdejante de Gaia. Se eles tiverem que fingir

acreditar na Nação Garou de tempos em tempos para estimular seus companheiros Garou a agir, então que seja.

Senhores das Sombras

A Nação Garou? Você quer dizer o construto ilusório presidido por uma tribo cujo tempo já se foi com a aurora do novo século? Ou refere-se a uma organização forte e vital dos Garou que faz o melhor uso de todos seus recursos e não permite que seja afogada em protocolo e deliberação? Os Presas de Prata acham que possuem o direito sobre a Nação Garou, mas estão errados. Enquanto eles latem suas ordens do trono, nós conduzimos nossos negócios secretamente, direcionando a real atividade da Nação das sombras, onde podemos observar melhor os movimentos de nossos inimigos. Um dia, os Presas de Prata cometerão um erro. E quando o fizerem, estaremos lá e, então, a Nação Garou irá realmente colocar medo no coração da Wyrn.

— Piroška Perseguidor-do-Inimigo, Senhor das Sombras Theurge

Os Senhores das Sombras possuem suas próprias ideias sobre o que deveria constituir a Nação Garou. Em primeiro lugar entre seus objetivos está colocar um Senhor das Sombras na posição de liderança. Esses Garou ambiciosos e manipuladores reservam seus principais planos para grandes reuniões, como conclaves. Lá, eles fazem suas manobras para aumentar seu poder entre os membros de sua tribo. Uma de suas estratégias mais bem sucedidas consiste em colocar membros proeminentes da tribo para servir a Nação Garou no máximo de posições possíveis. Atualmente, os Senhores das Sombras servem como embaixadores em algumas das principais seitas europeias, agindo como impositores para executar punições contra seitas errantes, pronunciar julgamentos como arautos, formarem alianças com espíritos e reunir informações para a Nação. Claro, alguns de seus membros agem como instrumentos para revelar a inaptidão dos Presas de Prata e reunir suas próprias evidências para apoiar um chamado por nova liderança.

Os Senhores das Sombras orgulham-se de seu papel como críticos das políticas da Nação Garou, apontando que qualquer organização digna precisa de pessoas dentro dela que se importam o suficiente com o grupo para apontar suas falhas e sugerir meios de suprir suas fraquezas. Os Senhores das Sombras estão satisfeitos em ocupar essa posição.

Peregrinas Silenciosas

Aqueles de nós que veem o mundo como nossa casa sabem que a Nação Garou existe. Não é uma nação física, marcada com fronteiras, é um conceito que une os Garou de todas as tribos. Nós, que perdemos a terra natal de nossos Parentes, sabemos que a verdadeira “nação” é aquela que carregamos conosco. Cada Garou que encontramos em nossas jornadas representa mais um fio na trama da sociedade Garou. Cada matilha, cada seita, cada tribo tem uma

parte na Nação Garou, eles acreditem ou não. O que pudermos fazer para deixar a Nação mais forte, nós faremos. Para aqueles de nós sem raízes, ela é nosso porto seguro e nosso local de descanso.

— Meenaa Canção-da-Manhã, Peregrina Silenciosa Philodox

A maioria dos Garou acredita que os nômades Peregrinos Silenciosos possuem pouco interesse na Nação Garou, uma vez que eles possuem poucos caerns e nenhuma moradia fixa. A maioria dos Garou está errada. Os Peregrinos Silenciosos, com todo seu desdém por uma vida assentada e uma organização tribal formal, veem a necessidade de uma rede que una todos os Garou, independentemente da tribo ou da localização geográfica. Sua grande mobilidade atesta sua visão de mundo. Os Peregrinos não pensam em termos de territórios e costumes tribais. Possuem uma visão mais ampla que engloba uma mentalidade global, a mentalidade perfeita para os apoiadores da Nação Garou.

Apesar deles não buscarem posições de responsabilidade na Nação, os Peregrinos ainda assim dispostamente aceitam ser apontados como embaixadores e emissários, uma vez que suas viagens geralmente os levam de seita a seita de qualquer jeito. Eles também são excelentes batedores e coletores de informações, uma vez que sua presença em uma seita raramente gera muitas perguntas e desconfiança. Afinal, os Peregrinos são nômades e andarilhos. Além disso, sua forte conexão com o mundo espiritual, incluindo a Umbra Negra, faz deles maravilhosos oradores espirituais, desde que não tenham que contatar seus próprios espíritos-ancestrais. Sua falta de envolvimento nos assuntos de qualquer seita também os torna bons arautos; poucos Garou disputam a justiça do julgamento de um Peregrino.

Apesar de alguma desconfiança entre os Garou, devido a sua falta de comprometimento com associações de longo prazo com seitas ou matilhas, os Peregrinos levam sua mensagem de visão global para quantos Garou quiserem ouvir. Isso os torna úteis representantes e legítimos exemplos do melhor que a Nação Garou tem a oferecer.

Presas de Prata

Sempre acreditamos na Nação Garou como nossa maior arma contra a Wyrn. As tradições e as cerimônias das quais participamos como líderes da Nação não são frívolas e passatempos sem sentido. Elas estão ligadas com uma cadeia de práticas e rituais que nos uniu desde os primórdios dos tempos. Cada vez que nos reunimos para celebrar a Nação ou para honrar nossos líderes, fortalecemos nossos laços com os heróis do passado — heróis da Nação Garou. Ao nos reconhecer como uma nação, reconhecemos que os feitos de alguns Garou refletem no todo. Nossos heróis não pertencem apenas às suas tribos, mas a todos os Garou. A Nação Garou nos permite ser mais do que apenas uma coleção de tribos diferentes. Aqueles que não compreendem isso nunca compreenderão o que

significa ser um Garou.

— Josiah Âmbar-Cinza, Presa de Prata Ahroun

A Nação Garou serve como a bebida e refeição dos Presas de Prata. Infelizmente, a Nação é também seu maior desafio, uma vez que tornou-se cada vez mais difícil manter o controle da organização que os Presas acham ter criado. O surgimento de um forte rei da tribo em Jonas Albrecht deu aos Presas uma nova esperança de que sua tribo pode realmente levar a Nação Garou à grandeza. O mesmo evento, no entanto, causou uma divisão dentro da tribo, uma vez que os Presas mais novos se juntam à promessa de Albrecht de ação e grandeza enquanto os Presas mais velhos lamentam a falta de pompa e cerimônia que eles por tanto tempo associaram com a monarquia tribal.

Os Presas de Prata, como um todo, enxergam a Nação Garou como a forma mais efetiva de unir os guerreiros de Gaia e prepará-los para o Apocalipse. Eles assumem seus deveres dentro da tribo e da Nação seriamente, mesmo quando sabem que as outras tribos os ridicularizam pela meticulosa atenção dada aos detalhes do governo. Para os Presas de Prata, a estrutura exterior serve como um forte indicador da intenção interna. Um Garou que mantém as tradições visivelmente, treina seu coração para manter as leis de Gaia.

Os Presas de Prata servem a Nação Garou em todas as capacidades, como arautos, embaixadores, impositores e, em um grau menor, oradores espirituais e coletores de informação. Para eles, assim como para os Filhos de Gaia, isso constitui um dever sagrado. Na opinião dos Presas, eles *são* a Nação Garou e estão determinados a manter sua liderança até a chegada do Apocalipse e além.

Portadores da Luz Interior Remanescentes

Para nós não há nada mais exceto a Nação Garou. Deixamos nossa tribo para trás e, com isso, muito do que éramos. Devemos criar um novo nome para nós e escrever uma nova história de nossos feitos. A Nação Garou nos oferece uma chance de começar como membros, não de uma tribo, mas de uma verdadeira sociedade de Garou. Vemos muitas falhas na Nação, muitas divisões desnecessárias e rivalidades. Talvez nosso propósito seja ajudar a unir as partes distantes da Nação. Se for assim, então teremos feito a escolha correta ao ficarmos para trás.

— Chuva-na-Montanha-Distante, Portador da Luz Interior Galliard

Pouquíssimos Portadores da Luz Interior ficaram na Nação que eles sequer são contados como uma tribo. Não recebendo mais esse status, os Portadores que permaneceram tendem a ficar nas margens da sociedade Garou. Alguns Garou até mesmo os veem como traidores que deram suas costas para seus irmãos em seu momento de maior necessidade. Outros compreendem o dilema que a retirada da tribo da Nação Garou causou naqueles Portadores com fortes laços com seus companheiros de matilhas de outras tribos ou que pertenciam a seitas

multitribais. Esses Portadores da Luz encontram sua lealdade dividida em duas direções e tiveram que fazer a escolha mais difícil de suas vidas. Felizmente, sua tribo provou ser mais compreensiva que a Nação. Enquanto os Portadores da Luz Interior que se uniram às Cortes Bestiais do Reino Médio não condenam seus companheiros que permaneceram no Ocidente, os outros Garou são menos tolerantes.

Os poucos Portadores da Luz que ficaram ocasionalmente são tratados como espões. Onde sua sabedoria e perspicácia antes era bem recebida, agora suas palavras faiscam com desconfiança e más interpretações. Presos entre serem apologistas de sua tribo e tentar se provar aos aliados que eles há muito tempo juraram aliança, muitos Portadores da Luz Interior ocidentais se desesperam por encontrar um lugar mais uma vez dentro da Nação Garou.

Ainda assim, sempre que podem, eles avidamente servem como emissários e embaixadores, ou colocam suas conexões espirituais ao bom uso como oradores espirituais. Muitos Garou buscam aprender a arte do Kailindô dos Portadores que ficaram, achando que esse estilo de luta ajudará a afiar os guerreiros para o Apocalipse.

Uktena

Gostaríamos de pensar que, depois de todo esse tempo, os Garou finalmente aprenderam a trabalhar juntos como uma Nação. Infelizmente, o peso da história diz o contrário. Quando as tribos europeias chegaram às nossas terras, já vivíamos como uma Nação. Os invasores nos dividiram e roubaram nossos locais sagrados. Agora eles querem reunir tudo de novo e esperam nossa cooperação. Talvez nós a daremos a eles. Talvez participaremos de suas reuniões e daremos nossa sabedoria a seus julgamentos. Talvez perceberão que poderiam ter usado nosso conhecimento dois séculos atrás, ao invés de nos menosprezar como selvagens e ignorantes. Talvez os porcos voem.

— Mary Pena-Cinza, Uktena Ragabash

Muitos Uktena deram suas costas para a Nação Garou, vendo-a como, primeiramente, uma organização dominada pelos Garou europeus que ainda possuem o mesmo complexo de superioridade que os fez expulsar as tribos nativas das Terras Puras de seus caerns. Os Uktena críticos da ação Garou condenam a hipocrisia implícita em um grupo que faz julgamentos em uma seita por ter roubado o caern de outra seita quando os filhos do Uktena sofreram essa mesma injustiça mais de duzentos anos atrás.

Outros Uktena apóiam a Nação Garou em teoria, pelas mesmas razões que causam o apoio dos Filhos de Gaia e dos Peregrinos Silenciosos. Os Uktena desenvolveram uma reputação nos anos recentes de uma tribo Garou que abraça os povos esquecidos do mundo. Eles tem seus Parentes em muitas culturas tribais e entre os esquecidos e desapropriados. O ideal de uma Nação Garou apela a muitos Uktena, uma vez que ultrapassa

linhas tribais e promete uma sociedade baseada na cooperação e serviço, ao invés de ganho pessoal e ganância.

O conhecimento místico contido dentro da tribo faz dos Uktena oradores espirituais ideais para a Nação Garou. Além disso, eles geralmente são arautos justos, dando seus julgamentos baseados em fatos ao invés de políticas ou pressão social. Muitos Uktena, na verdade, não acreditam nos julgamentos dados pelas outras tribos, a menos que tenham testemunhas presentes. Para muitos deles, a participação na Nação Garou é a melhor forma de proteger os interesses tribais.

Alguns Garou acreditam que os Uktena secretamente trabalham para abolir a atual liderança da Nação Garou e esperam substituí-la por uma deles mesmos. Outros Garou desprezam essa crença, acreditando ser apenas um péssimo rumor, afirmando que os Uktena não possuem as habilidades de liderança para governar uma nação de Garou. Se esse rumor tem ou não substância ainda está para ser visto.

Wendigo

Não me faça rir. A ideia de uma Nação Garou parece insuficiente, tardia demais. Os Portadores da Luz Interior saíram da Nação Garou. Nós nunca nos sentimos parte da Nação. Nossos irmãos e irmãs Uktena pensam que podem agir em seu interior para salvar a Nação dela mesmo. Não temos tais ilusões. Enquanto a Nação Garou fala de política, nós estamos morrendo. Nossas terras e Parentes estão desaparecendo. Onde estava a Nação Garou quando precisamos dela? Ah, sim, eu lembro. Eles eram aqueles que estavam nos expulsando de nossas terras. Então não espere que eu me curve para seu rei Presa de Prata. Estou velho e pronto para voltar à Gaia. A Nação pode agir sem mim.

— Grito-da-Lua, Wendigo Ahroun

Apesar das súplicas de seus irmãos Uktena, os Wendigo, como um todo, fizeram de um hábito ignorar os assuntos da Nação Garou. A maioria deles raramente participam de reuniões acima do nível de uma grande assembleia, a menos que sejam fisicamente forçados a fazê-lo (algo que alguns Garou pensariam em fazer). Como resultado de sua devoção paroquial aos poucos protetorados que possuem, os Wendigo estão perdendo terreno como uma tribo. Seus Parentes, tanto lupinos quanto humanos, estão morrendo ou desaparecendo, no caso dos humanos, entre a população geral da humanidade. Essa falta de parceiros de reprodução confiáveis e a relutância da tribo em deixar seus territórios por qualquer tempo resultou no isolamento dos Wendigo do resto da Nação Garou.

Além disso, muitos Wendigo ainda reagem com amargura à incursão dos Garou europeus nos continentes americanos. Eles recusam a reconhecer a liderança dos Presas de Prata ou de qualquer Garou pertencente à uma tribo que origina-se na Europa. Alguns Wendigo anciões declararam que preferiam morrer do que prestar

homenagens à Nação Garou.

Wendigo mais novos tendem a diferenciar-se em parte de seus anciões. Alguns realmente fizeram contato com outras tribos e indicaram sua disposição para fazer parte da Nação Garou. Apesar de muitos Garou desconfiarem de seus motivos, outros estão contentes com sua assistência, uma vez que são excelentes impositores e oradores espirituais. Os verdadeiros motivos desses Wendigo ainda virão à tona.

Fora da Nação: Os Hakken e os Portadores da Luz Interior

Apesar de que a Nação Garou gostaria de dizer que representa todos os Garou, existem duas notórias exceções: Os Garou Hakken das Cortes Bestiais e os Portadores da Luz Interior que recentemente se retiraram da Nação Garou. Essas duas tribos ainda possuem muito em comum com os Garou ocidentais, mas suas diferenças os separam da Nação.

Hakken

Acho admirável que os Lobos do Poente desejam criar algo mais do que eles mesmos. O fato deles conceberem uma Nação Garou é impressionante. Por que eles não aprendem com aqueles de nós que acreditam que a Mãe Esmeralda, que os Garou chamam de Gaia, quer que todos Seus filhos trabalhem juntos? Nossas Cortes abrangem todos os filhos e filhas metamorfos da Mãe. Existe uma nação de corvos? Cada uma das Raças Metamórficas das terras ocidentais clamam ser uma “nação”? Talvez, um dia, instruiremos os Garou sobre os métodos apropriados de colaboração e cooperação.

— Makuto Yori, Guerreiro Hakken

A maior tribo Garou associada com as misteriosas Cortes Bestiais, os Hakken são frequentemente confundidos como Senhores das Sombras. Na verdade, assim como os Senhores das Sombras, eles são bastantes políticos em suas manobras do dia-a-dia. Porém, diferente dos Senhores das Sombras, eles se prendem em um rígido código de honra modelado no antigo caminho do guerreiro japonês (*bushido*). Com suas fortalezas principalmente no Japão, os Hakken praticamente abraçaram os costumes humanos e quase perderam seu sangue lupino.

Apesar deles terem os Garou ocidentais em conceito um pouco melhor do que bárbaros, alguns Hakken perceberam que no mínimo uma tentativa de aliança com a Nação Garou pode ser produtiva. Os Hakken possuem uma visão diferente do Apocalipse da maioria dos Garou, enxergando-o como parte de um ciclo de criação e destruição natural, ao invés de vê-lo como o fim do mundo através do triunfo final da Wurm. Muitos Hakken crêem que os Garou ocidentais poderiam ser beneficiados ao ajustar sua atitude em relação às grandes mudanças que virão para o mundo.

Se eles considerarão enviar embaixadores para a

Nação Garou, como alguns Garou propuseram, ainda será determinado. Se eles iniciarem contato com a Nação, muitos Garou especulam que sua influência pode sinalizar um período de mudanças, mas não necessariamente boas mudanças.

Portadores da Luz Interior

Não deixamos a Nação Garou por puro capricho. Partimos porque a Nação Garou nos falhou quando mais precisamos dela. Quando nossos maiores monastérios caíram e nossos companheiros de tribo morreram em agonia, a Nação Garou não se apressou para nos ajudar. Outros o fizeram, e vimos a Nação como nada mais do que apenas o sonho de um tolo. O mundo está mudando rapidamente. A Roda das Eras está pronta para girar novamente. A Nação Garou atrasa-se, presa em seu passado e medrosa demais para saltar ao futuro. Então, não ousamos olhar para trás. Nosso futuro está com as Cortes Bestiais; a Nação é passado.

— Bom-Hwa Rabo-de-Cometa, Portador da Luz Interior Theurge

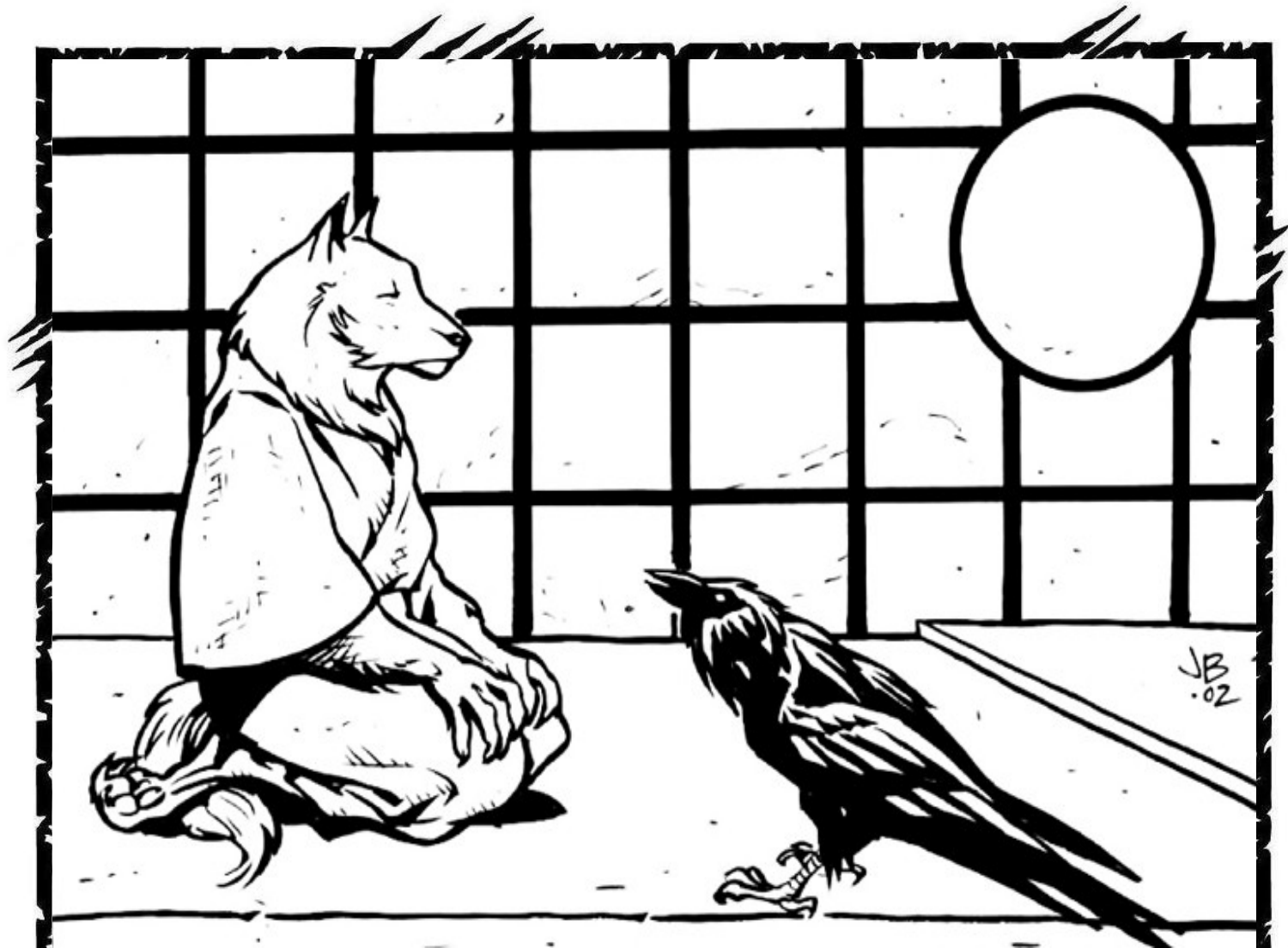
Os Portadores da Luz Interior se retiraram formalmente da Nação Garou, ainda que muitos tenham contatos com o ocidente. Apesar deles terem se aliado com as Cortes Bestiais, que ofereceu a eles maior proteção e um sentido de união e propósito maior do que as tribos fraturadas da Nação Garou, muitos Portadores sentem um pouco de culpa em seu abandono aos Garou ocidentais. Eles acham difícil cortar sua ligação por completo. Muitos dos Portadores ainda mantêm contato com seus antigos companheiros de matilha e aliados e, claro, com os Portadores da Luz Interior que decidiram permanecer parte da Nação Garou.

Agora que eles possuem um lugar nas Cortes Bestiais, apesar de ainda terem que se provar e ganhar a aceitação completa entre os hengeyokai, os Portadores da Luz Interior esperam aprender formas de trazer seus irmãos Garou para a concepção mais iluminada dos metamorfos orientais. Eles percebem que instigar tal mudança nos lobisomens da Nação Garou seja uma tarefa praticamente impossível; ainda assim, acreditam que se a chegada do ciclo da mudança proceder em seu curso destinado, os próprios Garou deverão aprender a aceitar a mudança como necessária e desejável.

Os Portadores da Luz Interior se veem como uma possível ponte entre a Nação Garou e as Cortes Bestiais. No momento a tribo está se ajustando à sua nova posição e buscando se curar e receber conselhos para a tribo dos mais sábios dos hengeyokai. Quando for o momento para eles irem até a Nação Garou, eles o farão com a esperança de que possam transformar a Nação Garou em uma organização que representa todos os filhos metamorfos de Gaia, não apenas os lobisomens.

Raças

No cerne de **Lobisomem** está a ideia de que cada personagem lobisomem é moldado por três fatores de sua



existência — raça, augúrio e tribo. Em sua maior parte, augúrios e tribos são convenções sociais mais do que qualquer outra coisa; o papel que um lobisomem deve ocupar entre a sociedade Garou e a subcultura em que ele se encaixa em virtude de seu nascimento ou sua escolha. Mas a raça é algo que um lobisomem não pode escolher ou renunciar, e apesar de colorir sua personalidade em um certo nível, ela não é nem uma subcultura e nem um papel. Geralmente o reflexo é interpretar uma raça no estereótipo — um homínídeo é, basicamente, uma pessoa normal com grandes poderes, um impuro é um amargo e odioso inválido e um lupino tem uma personalidade canina, normalmente com alguma dificuldade nas capacidades básicas de comunicação. Mas vá além do estereótipo e você encontrará muito mais.

Homínídeos

De certa forma, os homínídeos são a raça mais fácil de se interpretar. Os jogadores já sabem como é viver no mundo humano de maravilhas hi-tech, então, carros, computadores e microondas não são um grande mistério. O desafio de interpretar um homínídeo vem da ignorância da maioria das pessoas sobre o outro lado da vida de um lobisomem, as duras realidades das áreas selvagens e das forças da Wyld. Mais do que isso, às vezes é fácil esquecer que ávida de um homínídeo deve ser um equilíbrio; apesar de ser divertido e legal passar muito

tempo na forma lupina, e uma grande tentação para alguém que acabou de descobrir seu lobo interior, a parte humana da herança não deve ser ignorada. Esse é o *verdadeiro* teste ao interpretar um homínídeo: abraçar a nova vida como um lobisomem enquanto resolve os dilemas da antiga vida como um mero humano.

Além disso, considere as pequenas diferenças que separam o lobisomem homínídeo do resto da humanidade. Mesmo antes da Primeira Mudança, a Fúria borbulha e espuma abaixo da superfície. Os instintos de um homínídeo irão ser, naturalmente, mais aguçados, por nenhuma razão aparente. Velocidade de reação, pressentimentos incríveis, sentidos aguçados — isso dará a eles uma vantagem além do potencial do humano comum. Essas vantagens podem ser atraentes, mas elas também devem ser fonte de confusão e frustração. O pretenso lobisomem pode ter sentimentos de ansiedade, raiva e apreensão que ele não pode resolver ou aplacar. As coisas ruins estão ali, e elas não irão embora, não importa quanto tempo ele passe fazendo cestas ou dando socos em um saco de pancada. Claro, essas coisas são normais para um lobisomem, mas imagine o quão frustrante é quando aparentemente não existe motivo para toda essa inquietação.

Após a Primeira Mudança, a diversão começa de verdade. De imediato tem o problema com os amigos e parentes. A menos que o homínídeo tenha lobisomens e

Parentes cientes de sua condição já envolvidos em sua vida como pais e irmãos (e isso ainda não resolve o problema do resto da família), seu desaparecimento das rotinas do dia-a-dia, como escola e trabalho, será um choque. Como ele foge ou desaparece sem seus pais desesperados envolverem a polícia ou até mesmo um investigador particular? Não é como se o novo lobisomem pudesse explicar a verdade para seus amigos ou para os policiais. Ele precisará de alguma ajuda de sua matilha? E quais opções existem para apagar seu passado, exceto matar todos que o conheciam ou fingindo sua própria morte? Dar cor a esses detalhes pode causar alguns momentos de tensão para o jogador e a oportunidade para o Narrador de entregar-se a alguns desejos mais cruéis, talvez envolvendo a Segurança Nacional ou outros investigadores paranormais.

Mesmo se o lobisomem recém-transformado não tiver que se preocupar com amigos e parentes, ele provavelmente ainda tem uma certa nostalgia de sua antiga vida e algumas pontas soltas que precisam ser resolvidas, talvez através daquelas primeiras aventuras no início da crônica. A menos que ele tenha crescido sabendo de sua herança, ele terá que lidar com uma nova casa, regras desconhecidas de sua matilha e a vida da seita e em criar um nome e um lugar para ele na sociedade Garou. É muito para se absorver em um curto período de tempo. Como todas essas mudanças afetam sua aparência? O jovem lobisomem sem dúvida nenhuma experimentou tendências agressivas e um forte temperamento, claros sinais para qualquer Parente ou para outros que tenham observado quando a Primeira Mudança estava prestes a acontecer. Mas sair com um bando de adolescentes e compreender as complexidades dos testes de dominância lupina são coisas bem diferentes. O hominídeo deve aprender rápido a confiar em seus instintos e observar os outros lobisomens para sobreviver.

O Que Eles Não Sabem...

A mudança de humano para lobisomem não vem como um choque total para todo novo personagem, claro. Algumas vezes, o novo filhote tem o privilégio de crescer próximo a uma seita, sabendo desde o início que lobisomens existem e possuem uma missão a cumprir. Ainda assim, antes de sua Primeira Mudança e do Ritual de Passagem, o filhote é apenas um “e se...”. Ele não se provou, não importando o quão puro seja sua herança ou o posto de seu pai lobisomem possa ter. Além disso, não é sempre possível dizer quais crianças irão Mudar e quais não irão. Certos Dons podem oferecer uma pista, mas eles não são usados levemente. Muitos pretensos lobisomens possuem estranhos e proféticos sonhos mesmo antes da Primeira Mudança, mas isso também acontece com alguns Parentes. A única maneira de dizer é quando algo catalisa a experiência da Primeira Mudança.

O que um hominídeo em potencial criado próximo a uma seita realmente sabe? Claro, isso depende da tribo em questão, mas em sua maioria, não é muito, menos até

Escondendo Seus Rastros

E se você quiser esconder qualquer rastro de que você algum dia esteve vivo, para evitar que pais insistentes e amigos descubram sua nova vida como um lobisomem? Criminosos e testemunhas conseguem fazer isso o tempo todo, seja com a ajuda da Máfia ou do FBI, respectivamente. O processo possui duas partes, primeiro erradicando a antiga identidade e depois criando uma nova.

Livrar-se de uma antiga identidade provavelmente é a tarefa mais difícil; fingir a morte é crime (relacionado com fraude e normalmente feito com o propósito de receber o dinheiro do seguro). Em tais casos, é necessário que exista um corpo que seja identificado através de algum registro médico ou odontológico. Se não existe corpo, mas pesadas evidências circunstanciais que sugerem a morte, um tribunal pode declarar uma pessoa como morta, mas o normal é que declare a pessoa como desaparecida, e nesse caso os pais nunca receberão pistas do que aconteceu com seu filho. Exceto no caso de tirar alguns dentes e jogá-los em um incêndio, a maioria dos lobisomens que deixam suas antigas vidas para trás, acabam ficando na categoria de desaparecidos. Eles precisaram tomar cuidado para nunca mais serem vistos em seus antigos locais favoritos e provavelmente ajudariam se permanecessem sem destaque em seus novos lares e fizessem algumas pequenas alterações em suas aparências. Cortar e pintar o cabelo, aplicar óleo de bronzeamento, ganhar ou perder peso, usar óculos escuros ou cortar ou deixar a barba crescer são truques efetivos.

Estabelecer uma nova identidade é dolorosamente fácil na era da internet. Documentos falsos, identidades e até mesmo diplomas de universidades estão disponíveis para compra. Uma simples invasão em um pequeno tribunal pode resultar em certidões de nascimento, que por sua vez dão ao personagem um passaporte “legítimo” ou outra foto de identidade. Aplicações em cartões de crédito seguem nos calcanhares da abertura de uma conta bancária. Dentro de seis meses, a nova identidade pode ser bem estabelecida praticamente em qualquer lugar do país.

mesmo que um impuro, que claramente é um lobisomem desde o momento em que nasceu, ao invés de apenas uma **possibilidade**. As chances são que, o parente Garou mais próximo, tal como um pai, não irá realmente criar a criança; essa tarefa recairá sob o companheiro Parente ou outro Parente membro da família, simplesmente porque a Fúria do pai lobisomem seria forte demais. Honestamente, a vida da criança estaria em perigo durante qualquer acesso de raiva (até mesmo os pais mais amáveis e pacientes tem seus momentos de querer vender a criança pelo preço mais alto, e a frustração de um lobisomem é difícil de controlar). Alguns deles simplesmente relatam contos de “ninar” de grandes

O Campeador de Parentes

Uma ferramenta bastante útil para os lobisomens é algo chamado de Campeador de Parentes. Não existem dois que sejam iguais. Um Campeador de Parentes é um tipo específico de espírito que pode ser colocado em um amuleto ou fetiche. Alguns dos mais poderosos fetiches serviram às seitas por gerações, ajudando a localizar filhotes perdidos. Um Campeador de Parentes também pode entrar em uma barganha com um Theurge e não estar ligado a um item. Independentemente da forma, o propósito é o mesmo: alertar Garou próximos que uma Primeira Mudança acabou de ocorrer. O espírito, seja ele independente ou esteja dentro de um amuleto ou fetiche, torna-se ativo e é atraído para o novo lobisomem; ele marca sua localização e então vai até a seita ou matilha mais próxima para alertá-los da presença do filhote. Infelizmente, o tempo entre a Primeira Mudança e o Campeador de Parentes encontrar os lobisomens locais pode ser uma questão de horas ou, até mesmo, dias. Esse é um tempo vulnerável para o novato, quando ele está à mercê da ganância dos Espirais Negras que buscam um recruta ou até mesmo agentes da ADN. É sábia a seita que age rapidamente quando um Campeador de Parentes vem convocá-la.

heróis Garou, sem muitas explicações detalhadas sobre a Tríade. Outros podem dar detalhes vagos sobre o local sagrado escolhido por Gaia para os lobisomens. Mas explicações claras de como a sociedade funciona, como é ser um metamorfo ou até mesmo informações das tribos são mínimos, na melhor das hipóteses. Não é nenhuma surpresa que tribos mais envolvidas com seus Parentes, na vida da seita, tais como os Roedores de Ossos, Fianna ou Filhos de Gaia, possuem os jovens mais bem ensinados.

Alguns lobisomens e Parentes escolhem manter seus filhos hominídeos no escuro, independente do potencial dos jovens de se transformarem em lobisomens. Parte de suas razões é que a Primeira Mudança e como os mais jovens lidam com ela é parte do crucial teste de seu temperamento. Se eles saírem do ordálio relativamente incólumes, é o momento para um treinamento para a preparação do Ritual de Passagem. Outros temem que contar a seus filhos qualquer coisa antes de sua Primeira Mudança seria informação demais — um desvio e um motivo para a alienação. Quando o momento chega, os adultos explicarão tudo, mas não antes disso. A maioria dos lobisomens sabiamente tenta encontrar um meio termo, dando a sua prole hominídea uma ideia geral das possibilidades, mas não informações demais.

Jogando a Normalidade pela Janela

Isso não é mesma coisa que dizer que os hominídeos devem desistir de tudo que amaram em suas antigas vidas, claro. Apesar que os lupinos podem não entender, muitos hominídeos ainda possuem posses estimadas ou práticas a parte da cultura dos lobisomens. Tecnicamente, não há

razão para que um hominídeo não celebre os feriados familiares, veja um filme ou aproveite a noite na cidade. Muitos hominídeos ricos e poderosos acham útil manter um certo status no mundo humano, possuindo carros esportivos e casas chiques, até mesmo caso eles não estejam sempre em sua residência. A parte mais difícil, no entanto, é manter a Fúria sob controle; lembre-se, não é necessária muita coisa para liberar a raiva que está sempre sob a superfície. Em primeiro lugar, a maioria dos humanos fica desconfortável quando próxima a um Garou; eles sentem que algo não está certo no hominídeo, não importando o quão normal ele pareça. Por essa razão, muitos dos hominídeos restringem suas interações com as pessoas comuns, mesmo que sintam falta de certas coisas como a estréia de um filme ou ocasiões especiais com toda a família. Isso ajuda a esconder a verdade quando um burocrata do estado os irrita com uma atitude esnobe e um calhamaço de papel.

Rotina

Então o novo lobisomem decidiu que deseja livrar-se de todos os vestígios de sua antiga vida humana. Ele rompe o contato com sua família não-Garou, de alguma forma cobre seus rastros e parte para as colinas com seus novos companheiros de matilha. E o dinheiro? Provisões? Armas? Veículos? Claro, a matilha pode correr para onde quiser e caçar seu alimento para impedir a fome, mas a Wyrn e a Weaver causam muito prejuízo no mundo **humano**. Pegar os inimigos onde eles residem exige que os lobisomens lidem com o fator externo normalmente. Isso exige dinheiro — para molhar a mão de certos contatos para conseguir certos acessos. E nem sempre é sobre lutas. Algumas tribos, como as Fúrias Negras ou os Wendigo, se veem como protetores de certos grupos de humanos ou de certas áreas de terra. Independentemente da razão, a maioria das matilhas precisa de uma fonte de lucro, e, fora os Parentes, quem melhor para ajudar a encher os cofres do que alguns hominídeos bem dispostos?

Os jogadores provavelmente descobriram rapidamente que a maioria dos empregos “normais” ou até mesmo as aulas de faculdade são praticamente impossíveis para seus personagens manter; entre proteger o caern, participar de assembleias e recuperar-se de lutas, uma rotina comum é algo do passado. E sempre existe a Fúria borbulhando logo abaixo da superfície e a Maldição. Uma possibilidade é que a internet não é mais apenas para os Andarilhos do Asfalto. Até mesmo no mundo de ponto-com, os hominídeos habilidosos podem ganhar algum dinheiro ou um diploma em sua própria casa; é apenas algo mais para manter o personagem ocupado, embora com um horário mais flexível.

Alguns personagens podem querer possuir seu próprio negócio, sejam eles os donos ou trabalhadores de outro membro da seita ou Parente. Isso oferece um horário flexível e a chance de trabalhar com pessoas acostumadas à mentalidade dos lobisomens. As possibilidades incluem gerenciar uma consultora florestal, uma fazenda familiar ou até mesmo um dojo de artes



marciais. Certas tribos, como os Senhores das Sombras ou Presas de Prata, podem estar dispostas a enviar um pouco de dinheiro para seitas menores para encorajar a auto-suficiência.

Por fim, caso as circunstâncias permitam, a maioria das tribos ficaria grata em ter membros que são profissionais úteis, tais como advogados, médicos ou veterinários, que podem trabalhar sozinhos de alguma forma. É verdade que os Parentes frequentemente preenchem esses cargos, mas ter algo com treinamento em primeiros socorros no meio de um combate é uma grande vantagem quando não se tem o Toque da Mãe disponível.

Detalhes

- **Meu personagem é um hominídeo que não passou pela Primeira Mudança até os 14 anos. Mas a partir de qual momento ele realmente é um lobisomem?**

Ele é um lobisomem a partir do momento que nasceu. Sua alma (ou como quer que você chame isso) é de Garou; ele é, em essência, parte carne e parte espírito. Se ele morrer antes de sua Primeira Mudança, ele ainda é um lobisomem, e sua alma, eventualmente, passará para outro corpo para nascer como um Garou.

- **Poderiam dois hominídeos inconscientes de sua situação acasarem e gerarem uma criança impura antes de sua Primeira Mudança?**

Tecnicamente, sim, é possível. Muitos hominídeos possuem as partes viáveis, como deveria ser, no início da puberdade. Na maioria das vezes, a Primeira Mudança ocorrerá na mesma época, e eles serão arrastados para a sociedade Garou a partir de então. Então, são grandes as chances de que eles saibam que *não devem* acasalar antes de realmente *poderem* se acasalar (os filhotes perdidos são, claro, uma exceção). Além do mais, a menos que a fêmea passe pela Primeira Mudança antes do bebê nascer, ela morrerá, não sendo capaz de mudar para Crinos. E, por fim, considere que as chances de um aborto são grandes; um corpo na puberdade vai passar por dificuldades para carregar uma criança até o nascimento, imagine então um impuro. De tudo em tudo, é um cenário bastante improvável.

- **Meu personagem hominídeo prefere sua forma Lupina do que as outras. Isso é um problema?**

Assim como é errado para um personagem lupino passar todo seu tempo na forma Hominídea, pois o hominídeo deve se lembrar que ele é lobo e homem. Ignorar os diferentes lados de seu ser completo é uma afronta à Gaia. Focar muito em apenas uma parte da natureza Garou deixa as coisas sem equilíbrio. E não se esqueça que uma perda de Renome pode acontecer para um lobisomem que negue a realidade de ser um humano e também um lobo.

Impuros

A partir do momento de sua concepção, a vida de um impuro é repleta de dificuldades. Ele claramente é um lobisomem, mas um lobisomem forçado a estar sempre às

margens de sua cultura. O nascimento da criança impura é agonizante para a mãe nos planos espiritual, físico e emocional. E caso a criança sobreviva tempo suficiente para sua Primeira Mudança, a vida melhora apenas marginalmente. Um homínídeo ou lupino raramente aceitará um impuro como igual, não importando seus feitos e heroísmo. Então, por que se importar? Qual é a atração em interpretar um desses lobisomens?

Primeiro de tudo, há o conhecimento que vem com ser um impuro. Apesar de geralmente ser criado longe dos filhotes homínídeos e lupinos de uma seita, eles são muito mais cientes do que o típico lobisomem homínídeo ou lupino antes de sua Primeira Mudança ou Ritual de Passagem. Mesmo nas margens da sociedade Garou, os impuros são capazes de conseguir uma boa quantidade de informação; eles são as crianças indesejadas, mas ainda assim são incluídos na vida familiar, mesmo que a contragosto. Eles sabem, por exemplo, sobre as tribos, a Litania, assembleias, a Tríade, o dia-a-dia de governar uma seita e os mecanismos de posto e desafio. Talvez os impuros não tenham *todos* os detalhes, mas o vocabulário e os conceitos básicos estão lá. Eles podem não ser participantes ativos da vida da seita, mas eles veem suas realidades. Compare isso com um adolescente homínídeo que não sabe nada sobre lobisomens, exceto o que viu na televisão e nos filmes, e as vantagens são evidentes. Além disso, para um jogador experiente, que conhece muitos dos aspectos do cenário de **Lobisomem**, interpretar um impuro ajuda a aliviar a síndrome de “interpretar-alguém-que-não-sabe-nada”. Em outras palavras, uma vez que o personagem possui algum conhecimento, o jogador não precisa fingir que não sabe o que é uma assembleia.

Em segundo lugar, interpretar um impuro pode ser um grande desafio. Talvez você esteja sempre preso a personagens mais estereotipados, como um feroz Cria Ahroun ou o tecnológico Andarilho do Asfalto Ragabash. Agora, talvez você queira tentar algo novo, uma situação onde o lugar do seu personagem na matilha não é tão claro ou respeitado. Descobrir onde seu personagem se situa, lutar pela aprovação e demonstrar suas convicções como um verdadeiro guerreiro de Gaia pode oferecer amplas oportunidades de interpretação, assim como a chance de explorar as profundezas do que significa ser um impuro na sociedade Garou.

Por fim, considere a conexão espiritual que os impuros possuem com Gaia e a Umbra, que é representada pela Gnose. Apesar de menor que a dos lupinos, é ainda maior que a dos homínídeos. Os impuros possuem ligações inatas com as questões da Umbra e outros assuntos espirituais. Na verdade, alguns dos Theurges mais sábios são impuros, capazes de jogar com os espíritos e seguir sonhos proféticos com grande capacidade.

Então, deveriam os jogadores novos serem desencorajados a interpretar um impuro? Não necessariamente. Se um novato considerou o papel que seu personagem impuro vai possuir na crônica e está ávido para interpretar algumas das dificuldades que os

impuros enfrentam, seus companheiros de jogo e o Narrador deveriam encorajá-lo de todas as maneiras. Os jogadores (e Narradores) ficam geralmente mais felizes quando possuem um personagem que os interessa; isso ajuda a interpretação, bem como dá mais material para os planos do Narrador.

Uma Palavra Sobre Deformidades

Todos os impuros possuem algum tipo de deformidade visível, seja física ou comportamental; isso é um fato ao interpretar o personagem. E qualquer um que deseje transformar esse defeito em vantagem provavelmente não quer realmente interpretar um impuro, uma vez que isso é algo intrínseco à raça. Como um jogador, no entanto, considere o quão a deformidade tem impacto na vida do personagem e como ele responde à ela. Alguns personagens podem tentar ignorar o defeito, usando maquiagem ou próteses; outros podem aumentá-la de alguma forma terrível, se certificando que sua identidade seja grotescamente aparente aos demais. Além disso, pense sobre quando ou se o personagem tenta esconder a deformidade. É uma marca contra sua honra tentar esconder a vergonha de seu nascimento, mas e se forem circunstâncias extenuantes? Valeria a pena? O que pode acontecer se sua forma verdadeira for descoberta? Considerar alguns desses pontos pode acrescentar uma boa profundidade ao personagem, diferenciando-o dos outros impuros do grupo.

[Para novas deformidades possíveis para impuros, veja a página 166].

Quebrando o Molde

O típico impuro cresceu nas margens da cultura Garou, tendo apenas pedaços de informações e recebendo cuidado o suficiente para ficar vivo... mas ele ainda é um lobo ômega. Esse é o estereótipo. Mas e quanto a fazer esse cenário um pouco mais complexo, dando ao personagem impuro um histórico mais único? Considere o raro filhote impuro que, devido à mentalidade de sua tribo ou algum ato incomum de bravura ou uma profecia famosa, é na verdade bem recebido e bem tratado. Durante os anos antes de sua Primeira Mudança, ele sofreu pouco ostracismo. Mas logo depois do Ritual de Passagem (e antes da crônica começar), esse impuro perde tudo. Espirais Negra destroem sua seita e família, e agora ele está sozinho, buscando uma nova matilha. O personagem poderia ser um caso inevitável de Harano, mas ele quer sobreviver e vingar sua família, mesmo que isso signifique andar com homínídeos e lupinos que o acham desprezível. Um conceito similar pode ser o da criança impura de dois famosos lobisomens. Devido a seu parentesco, o impuro recebe alguma aceitação, pelo menos pelo que vê. Em suas costas, no entanto, ele é motivo de zombaria. Como o personagem reagirá? Outra opção, apoiando-se amplamente nas vontades do Narrador, é criar o círculo completo do personagem impuro. Talvez ele comece a vida normalmente, mas depois de constantes rejeições, ele se torna amargo e em

seu coração, rejeita sua cultura. Parte da “transformação” do personagem através da crônica envolve encontrar seu caminho de volta para ser um membro leal da matilha ou seita. O objetivo aqui é pensar sobre outras formas de mudar o estereótipo para que nem todo o impuro, de tempos em tempos, seja o mesmo amargurado pária.

Outra forma de quebrar o molde é fazer um impuro com o Antecedente Raça Pura. Assumir que ambos os pais vieram da mesma tribo, um impuro pode ter o mesmo bom pedigree que qualquer lobisomem; mesmo os “nobres” entres os lobisomens cometem seus erros. Um impuro de boa raça pode enfrentar menos preconceito à sua vista. Claro, isso não significa que não haverá cutucões sutis aqui e ali, assim como muitas risadas em suas costas. E até mesmo Raça Pura não garante aceitação completa em uma matilha; o impuro terá que ganhar seu lugar, assim como todos os outros. Sem dúvida que os outros personagens serão resguardados quanto ao reconhecimento do impuro.

Opiniões Tribais

Normalmente as tribos assumem uma das três perspectivas sobre impuros (apesar de que você deve ter em mente que sempre existem exceções nas generalizações). Algumas desprezam abertamente esses párias e não fazem exceções; os Fianna, Garras Vermelhas, Presas de Prata e Wendigo caem nessa categoria. A única razão para que permitam impuros viverem costuma envolver alguma profecia importante ou uma pressão de um lobisomem de posto alto que não quer que a prole (e possivelmente os pais) morra. Algumas vezes, eles dão seus jovens impuros às tribos menos críticas para que criem como um deles.

Outras, como as Fúrias Negras, Crias de Fenris e Uktena, dão aos impuros uma aceitação a contragosto, mas realmente não gostam do que o impuro representa. Eles podem não falar abertamente sobre o preconceito, mas ele existe. Por fim, algumas tribos não se importam muito, de um jeito ou de outro, se o impuro servir bem e lealmente, como qualquer outro membro da matilha. Roedores de Ossos, Filhos de Gaia, Andarilhos do Asfalto, Senhores das Sombras e Peregrinos Silenciosos geralmente possuem essa perspectiva. Eles são aqueles que normalmente assumem um impuro não desejado e o colocam para trabalhar. Para todos os propósitos, mesmo se o impuro nasce de outra tribo, ele assume o totem, Dons e todas as outras características de sua tribo adotiva.

Algumas Questões

• Quando um Impuro passa pela Primeira Mudança?

Isso varia, por questões desconhecidas. Alguns impuros podem assumir suas outras formas bem na infância, por volta de quatro ou cinco anos. Outros devem permanecer em sua forma racial até os nove ou dez anos. Alguns lobisomens acreditam que o impuro que nasce de dois lupinos passa pela Mudança mais cedo que a prole de dois hominídeos, mas ninguém nunca fez um estudo científico sobre isso.

• Um impuro pode fazer sexo, mesmo sendo estéril? E quanto a dois impuros fazendo sexo? E a questão do acasalamento?

Sim, impuros podem fazer sexo; seus órgãos, por assim dizer, funcionam normalmente. É apenas a concepção que não acontece. Ainda assim, a maioria dos lobisomens irá franzir o cenho para um impuro que participe de um coito, mesmo que com humanos ou lobos que não são parentes, pois eles poderiam potencialmente se acasalar com Garou hominídeos ou lupinos (lembre-se, nem todos os lobisomens nascem de Garou e Parentes; algumas vezes, humanos e lobos normais podem dar origem a um lobisomem). Quanto à acasalar honradamente com um Parente, bem, esse é outro grande problema. Com a quantidade de Garou diminuindo, a maioria das tribos quer que seus Parentes acasalem com Garou ou, no mínimo, com outros Parentes. Existe uma certa pressão para reproduzir e aumentar o número dos guerreiros de Gaia. Os impuros que se apaixonam por um Parente e desejam ser honradamente seus parceiros terão dificuldades; esse cenário tem todas as características para uma das mais trágicas histórias de amor e uma grande oportunidade a ser explorada na crônica.

E os lobisomens não irão aprovar um impuro se juntando a outro; além de não haver possibilidade de um nascimento futuro, a Lítania *ainda* diz que os Garou não devem se acasalar. Uma exceção que existiu é a criança perfeita de dois impuros, cuja chegada pode anunciar os Últimos Dias, como detalhado em *Rage Across the Heavens*. Mas é um evento totalmente sem precedentes, os efeitos de tal fato ainda não se tornaram completamente claros para a sociedade Garou.

• As fêmeas que carregam filhos impuros realmente dão à luz em Crinos?

Sim, por pura necessidade. Tentar dar à luz em qualquer outra forma provavelmente mataria a mãe e a criança por causa do tamanho e forma do bebê impuro em proporção ao corpo da mãe (nem os ossos pélvicos do lobo ou do humano são apropriados para a tarefa). Essa é sempre uma opção se o personagem deseja morrer, claro, mas é incerto e extraordinariamente doloroso.

• Considerando todas as profecias sobre o Fim dos Tempos, eu poderia interpretar um impuro perfeito?

Tudo isso depende da sua crônica e da condescendência de seu Narrador. Uma das profecias que presumidamente aponta o Fim dos Tempos é, de fato, o nascimento de um impuro perfeito, a criança de dois impuros, presumidamente, estéreis. No enredo atual, esse evento já aconteceu. Se, no entanto, você e seu Narrador quiserem divergir do enredo e da trama já publicada, então outras possibilidades podem se apresentar. Geralmente, no entanto, a regra de ouro sobre interpretar impuros é que sem o estigma de sua deformidade, eles não são mais impuros. Não se esqueça também que o chamado “impuro perfeito” não possui deformidades físicas. As mentais podem aparecer ou não.

• Quão os Impuros são realmente aceitos?

Isso varia entre as tribos e seitas. Algumas possuem a



mente muito aberta em relação aos impuros. Possuem uma aproximação pragmática, acreditando que qualquer lobisomem é útil para o trabalho de Gaia. Outras tribos são mais rancorosas, severas e inflexíveis. Alguns personagens podem se encontrar nascendo entre uma tribo e ser educado por outro, caso no qual o totem de sua tribo “adotiva” e todos seus componentes tornam-se seus, apesar da diferença no sangue. Claro que as ações do impuro irão definir seu papel na matilha. Ele age em grupo? Persevera apesar das dificuldades? Eventualmente ele ganhará alguma aceitação, mesmo que seja uma ainda ressentida. Se outro jogador estiver disposto, talvez seu personagem lupino ou hominídeo possa tornar-se um apoiador do impuro e facilitar seu caminho para os aspectos mais centrais da matilha e da vida na seita. As dificuldades da vida ao redor do impuro devem ser usadas para ampliar e complicar a experiência de interpretação sempre que possível.

Lupinos

Apenas cerca de um em cada oito Garou nascem como lobos e, em algumas tribos, eles são praticamente inexistentes. Ainda assim são altamente valiosos, por suas habilidades, conexão espiritual e perspicácia que levam para a Nação, e por seu sangue, que mantém o lobo no lobisomem vivo e vital. É certo que qualquer um que leia esse livro tenha uma ideia clara do que significa

ser humano. A visão de mundo dos que nascem dos lobos é mais diferente do que pode imaginar um hominídeo. Vamos dar uma breve olhada sobre o que os lupinos trazem à mesa.

Sentidos e Consciência

Os lobos possuem um senso de cores mais fraco que o dos humanos; a cor vermelha é especialmente difícil de discernir. Eles podem ser bem melhores na escuridão que os humanos, tanto devido ao número ampliado de bastonetes sensíveis à luz em sua retina quanto devido à uma membrana por trás da retina que reflete a luz de volta pelos bastonetes (a razão para o “brilho dos olhos” entre tantas criaturas noturnas). O reconhecimento de formas imóveis pode ser difícil já que a visão não é tão comparativamente aguçada, mas qualquer movimento irá atrair a atenção de um lobo instantaneamente. Seu campo de visão é bem mais amplo que o nosso — cerca de 270 graus — e muito mais próximo ao chão. Essa última parte é geralmente depreciada pelos humanos, que podem ver mais longe devido à altura, mas não prestam atenção a qualquer coisa que fique no nível de seu joelho ou abaixo dele.

A audição geralmente é um sentido mais aguçado que a visão. Os lobos podem ouvir o movimento de um rato no chão ou o uivo de um companheiro de matilha a quilômetros de distância. Além de ouvir sons mais baixos

que os humanos, eles também podem ouvir sons que são altos demais para nossos ouvidos. Por fim, possuem orelhas móveis, de formato parabólico, capazes de se focar — independentemente — em sons à frente ou diretamente na lateral.

Apesar da visão e audição serem importantes para a sobrevivência, o sentido mais importante do lobo é o olfato; os lobos apóiam-se no cheiro assim como os humanos fazem com a visão. De fato, em um conflito sensorial (digamos, um barulho ou movimento a favor do vento sem cheiro algum acompanhando), o lobo pode muito bem ignorá-lo como irrelevante (uma falha que um caçador com bloqueadores sensoriais pode usar em sua vantagem).

Pensamento

Não há como um humano realmente entrar na mente das outras espécies. Um lobo não pode comunicar a resposta mesmo que tenha entendido a pergunta; quando questionado, a maioria dos lupinos acha a questão irrelevante ou talvez pessoal demais para formular uma resposta satisfatória.

O comportamento de um lobo é uma combinação de instintos reflexos e pensamento consciente. Como um mamífero social e predador, eles são inteligentes e adeptos à aprender com a observação. Porém, eles vivem no “agora”, focados no lugar desse momento. Para eles, o passado é um lugar confuso, onde as associações puxam as memórias quando necessário; o futuro é ainda mais abstrato. Os lobos podem fazer conexões de causa e efeito simples, mas quanto mais distante for a causa e o efeito, menos provável é que eles conectem os dois fatores. Por exemplo, uma experiência desagradável com um porco-espinho resultará em uma futura evasão de criaturas espinhentas, mas o lobo não irá fazer a conexão entre estar sendo caçado por caçadores hoje e ter matado uma ovelha há alguns dias atrás.

Alguém não adivinharia, caso observasse os lobos vadiando por toda a tarde, mas os lobos com seus cérebros bem desenvolvidos são suscetíveis ao tédio. Eles brincam com ossos, correm em emboscadas de brincadeira atrás de seus companheiros de matilha e correm pela tundra por pura diversão. Eles também são criaturas extremamente curiosas, obrigadas a investigar, porém atentamente, qualquer coisa nova ou diferente. Se eles averiguam um objeto que não é nem uma ameaça e nem uma comida, os lobos provavelmente o ignoram. Um lobo em uma encosta pode sentar por horas observando a planície e saboreando a brisa em pleno contentamento; em uma pequena jaula, sem nenhum estímulo, o aborrecimento do animal eventualmente se transformará em neurose. Os Garou nascidos de lobos podem apreciar receber um prato de comida, mas após certo tempo, o desejo de estar livre sobrepujará a satisfação de uma refeição fácil.

Nas semanas ou meses antes da Mudança, a mente do lupino começa a se expandir. O despertar do intelecto é sutil no começo; o pré-metamorfo vê as conexões e faz saltos intuitivos um pouco mais rápido que seus

companheiros de matilha. Ele pode até mesmo ser capaz de captar abstrações e fixar causas distantes para os efeitos presentes (ou vice-versa). Ele torna-se adepto a ser mais esperto que seus inimigos e seus rivais; muitos lupinos jovens usam seu raciocínio ampliado para subir na escada sociais, e seriam pilares da matilha se a Fúria e a Mudança não intervissem.

A Vida de um Lobo

Nascido em uma matilha, o lobo se liga com aqueles ao seu redor, eventualmente aprendendo a desconfiar de estrangeiros. Ao lutar com a ninhada, ele descobre seu lugar entre irmãos e irmãs. Ele pede por comida para seus tios e tias, fortalecendo sua conexão com a matilha. À medida que fica mais velho, seus instintos naturais para caçar são ampliados e ficam mais aguçadas, à medida que os adultos o ensinam o que precisa saber. Ele normalmente demonstra afeição e submissão aos alfas — principalmente a fêmea, uma vez que ficar recatado com o macho trará a raiva de sua companheira ciumenta (uma vez que a maioria dos membros da matilha são parentes, apenas o alfa acasala).

Uma vez livre do esconderijo, ele se une à matilha enquanto eles vagueiam pelo território que pode alcançar de 77 quilômetros quadrados (ou até menos em regiões de florestas) até centenas ou até mesmo milhares de quilômetros quadrados. Qualquer lobo invasor que eles encontrem será perseguido até sair do território, se for sortudo, ou morto, caso não for. As matilhas lutarão por território, mas em sua maioria, elas respeitam o território dos outros lobos, ao invés de enfrentar a perda de tempo de caçada e o risco de se ferir em frequentes ataques a outras matilhas. Encontros acidentais são amplamente evitados devido às marcações olfativas dos lobos em seu território. Eles usam sua marca, o uivo, para avisar as outras matilhas, marcando seu território através do som ao invés do cheiro. Eles também uivam para reunir a matilha quando ela está espalhada. Mais comumente, no entanto, o uivo é um ritual de laço social. A matilha se reúne excitadamente, pronunciando uma série de latidos e uivos curtos até que o grito aumente e erga-se sobre a matilha em um uivo familiar. Os membros da matilha movem-se juntos, pelo com pelo, enquanto suas vozes dançam ao redor de cada um na misteriosa canção que faz os cabelos se arrepiarem.

A relação entre os membros da matilha é complexa. Eles vivem, caçam e brincam juntos. Quando um membro morre, a matilha fica de luto. Ainda assim um companheiro de matilha que adoce pode ser expulso ou até mesmo morto. Dependendo do temperamento do alfa e da facilidade da caçada, um companheiro de matilha ferido pode ser expulso ou permitido a ficar até que sua saúde retorne.

Apesar de catarem comida, os lobos são caçadores em primeiro lugar. Entre suas qualidades naturais (velocidade, resistência, presas afiadas e sentidos aguçados) e estrutura social (caçar em grupo), os lobos são bem adaptados a derrubar grandes presas, tais como cervos e até mesmo alces (apesar do documentário *Never*

Cry Wolf, os biólogos nunca encontraram uma população de lobo que se baseia consistentemente em pequenas presas. Se o fizessem, não existiria necessidade para caçar em grupo). Mas até mesmo com suas vantagens, caçar não é fácil. A presa pode fugir da matilha ou conseguir se defender de suas investidas; normalmente apenas os muito velhos ou muito jovens, fracos, doentes e os azarados caem para as mandíbulas dos lobos — talvez menos de 1 em cada 10 cervos que eles perseguem servem de comida. As chances de ter o crânio ou costelas despedaçados por um coice são grandes, e tais ferimentos devem ser curados por si só e rapidamente, ou os ossos brancos do lobo irão preencher a tundra. Se forem sortudos, a matilha se empanturra, comendo 9kg de carne em uma sentada, passando longas tardes espreguiçando enquanto sua refeição é digerida. Se a caçada for excepcionalmente frutífera, alguns membros da matilha irão enterrar parte da caça, voltando a comer a refeição guardada em tempos mais magros.

Lobos são muito bons no que fazem. Eles têm que ser, pois na floresta há pouco espaço para os erros. Assim sendo, a vida é dura e difícil; apesar dos lobos selvagens serem conhecidos por viverem quinze anos, a média é mais próxima de cinco anos. Caso sobreviva até virar adultos, o lobo pode deixar a matilha e andar centenas de quilômetros antes de encontrar uma nova matilha que o aceite — ou uma parceira para começar uma nova matilha. Muitos, se não todos, dos lupinos são preenchidos com inquietações antes da Mudança, e estão viajando sozinhos quando encontrados por sua tribo — ou pelos Dançarinos da Espiral Negra.

A Mudança

Geralmente acontece quando o lobo possui dois ou três anos de idade; sonhos estranhos e um temperamento desafiador assaltam o lupino. Ele pode se ver evitado pela matilha, ou até mesmo expulso; alternadamente, ele pode forçar seu caminho até a posição de alfa, apesar de que os não-Parentes ainda irão recuar perante ele. Quando a Mudança ataca com força total, no entanto, sua vida bagunça sua mente. A ordem das coisas está irrevogavelmente alterada, mas se ele for sortudo, lobisomens aparecem rapidamente para guiá-lo para uma nova vida.

• Formas

Talvez a mudança mais imediata e óbvia são as muitas formas. Hispo é fácil de se controlar (e é normalmente a preferida em batalha, ao invés da Crinos), mas as versões de duas pernas são trapaceiras em um primeiro contato. O movimento é uma dificuldade, claro, devido ao equilíbrio. Além disso, o frio é um fator mais crítico que anteriormente. Por outro lado, alguns dos que nascem entre lobos são fascinados com as oportunidades dadas pelas formas de duas pernas. Muitos lupinos jovens passam grande parte de seu tempo simplesmente pegando objetos, caminhando para chacoalhar as mãos ou executando outros atos manuais. Mais de um lupino foi pego deitado na forma Hominídea, coçando sua cabeça (ou costas, ou qualquer outro lugar)

Para os Nascidos em Cativeiro

Se o lobo é um predador rápido e esperto, é porque seu ambiente o fez assim. E então os lobos que nasceram e foram criados em cativeiro? Muitos lobisomens que vivem no ambiente urbano mantêm seus Parentes de quatro patas em zoológicos ou reservas especiais — ou, para os mais pobres, em porões, salvos do perigo, mas nunca conhecendo a sensação de correr pela pradaria ou pela floresta. A comida deles é fria, morta há muito tempo — ou talvez meramente ração processada. O sangue lupino é fino nas veias da maioria das tribos, mas para os que vivem na cidade é perigosamente diluído. Manter seus irmãos lobos presos em aço e concreto é, por várias vezes, a única opção para eles, mas a maioria dos lobisomens acha tal cativeiro abominável. Rumores circulam sobre ataques aos territórios dos Andarilhos do Asfalto para liberar lobos em cativeiro, mas os detalhes são incompletos; alguns dizem que uma matilha de Garras Vermelhas está por trás dos ataques, outros implicam que são as Fúrias Negras e alguns Parentes eco-terroristas. Os Andarilhos não dizem nada ou sequer falam sobre o que aconteceria com alguém que mexesse com seus Parentes, mas ninguém negou que os ataques aconteçam.

E como é crescer entre paredes para um lupino? Para a maior parte, seus sentidos e reflexos diminuem devido a inatividade, apesar que alguns Andarilhos e Roedores desenvolvem “regimes de treinamento” envolvendo curso de obstáculos e jogos para “ampliar o desenvolvimento”. Eles geralmente ficam mais presos à visão, sons e cheiros que deixariam os lobos selvagens loucos. Dependendo do treino, eles podem ser familiares com muitas das regras da cidade, tais como quando atravessar a rua, como evitar a carrocinha e a passar pelo arame farpado sem um arranhão (e podem até mesmo invadir uma casa!). Alguns descobrem uma afinidade com a Weaver e podem dançar entre as teias padrão tão bem quanto as aranhas que a tecem. Mas poucos lupinos criados na cidade se sentem em casa nas florestas, onde sons e cheiros são mais sutis. Certamente suas habilidades de buscar comida são melhores que a dos hominídeos. Infelizmente, vários dos lupinos nascidos em cativeiro nunca se ajustam após a Mudança; eles anseiam pela canção do vento nos pinheiros, o horizonte aberto, a maré e o fluxo de Gaia... coisas que nunca sentiram, mas que desejam instintivamente. Essas pobres feras são miseráveis, anti-sociais que caem em Harano com frequência e, algumas vezes, acabam se envolvendo em brigas com os trens do metrô. Os lobisomens da cidade costumam enviar esses lupinos mal ajustados para seitas no interior, mas isso pode não ser o suficiente; após uma vida no concreto, eles descobrem que não conseguem se misturar no ambiente que eles realmente precisam — o que é ainda mais terrível que nunca conhecer o que tanto anseiam.

em espasmos de êxtase, para a surpresa perversa de seus companheiros Garou.

• Sentidos

Após a Primeira Mudança, um lupino discerne cores, especialmente vermelhas, mais claramente que antes. Eles percebem que seus sentidos continuam aguçados em Hispo e Crinos, apesar de que na última os fogos da Fúria estão mais perto da superfície, atrapalhando a percepção. A percepção atrofia em Glabro e fica entorpecida em Hominídeo. Muitos lupinos experimentam um momento de pânico na primeira vez que veem o mundo em sua forma nua; a geografia antes vívida de odores desaparece, deixando para trás apenas os cheiros mais fortes. Ao mesmo tempo, seu campo de visão encurta drasticamente, ainda que a visão seja mais aguçada e vívida — e vários centímetros mais alto. Essa é uma troca sensorial: o sentido primário do olfato é substituído pelo sentido primário da visão.

• Espírito

Como uma raça, os lupinos são melhores sintonizados com o mundo espiritual do que suas contrapartes hominídeas ou impuras. O motivo disso tem sido assunto de debate entre os filósofos Garou (em sua maioria hominídeos, pois como mencionado anteriormente, o lupino comum acharia o *porque* da questão irrelevante, comparado com o fato em si — apesar de alguns lupinos não estarem acima de esfregar na cara dos hominídeos sua “superioridade espiritual”). A hipótese de que os lobos são mais prováveis a viajar através das matas imaculadas e viver mais próximo à caerns espiritualmente brilhantes é facilmente descartada. A ideia de que os lupinos são imbuídos de Gnose como uma marca do favorecimento de Gaia sobre as outras raças também é descartada pela maioria — e rapidamente, já que a crença poderia provar-se divisória se aceita na Nação Garou. A teoria mais aceita (e aceita) diz a respeito da consciência lupina. Como mencionado antes, o alcance sensorial dos lobos excede em muito o dos humanos em muitos aspectos. Os humanos notaram como seus primos domesticados possuem consciência que algumas vezes chega à sobrenaturalidade. Testemunhas documentam contos de cachorros alertando seus donos epiléticos de seus ataques bem antes de acontecerem, ou do algumas vezes experimentado, mas nunca explicado, modo que um cachorro ou gato se empertiga e fita o que para nós é um local vazio. Quão provavelmente esses lobos algumas vezes ouvem o som da perturbada Película no som de fundo, ou um vislumbre de movimento de seres que possuem mais espírito do que carne? Talvez, como dizem muitos Portadores da Luz Interior, os lobos alcancem uma certa iluminação ao viverem no “agora” que é livre de pensamento racional; eles passam mais tempo vendo e ouvindo e menos tempo pensando, enquanto a maioria dos humanos faz justamente o contrário. Isso então surpreenderia que o mais tolo dos lupinos recém-transformado seja mais sintonizado com o outro mundo do que um filhote hominídeo?

Com isso em mente, é irônico que a raça com os laços espirituais mais fortes seja a menos equipada para lidar com o conceito. Acreditem eles ou não no mundo espiritual e nos espíritos, a maioria dos humanos pelo menos já foi exposta ao conceito. Ao ver um espírito pela primeira vez, palavras como anjo, fantasma ou demônio vêm à mente de um hominídeo. A maioria dos lobos não tem ideia de que um mundo existe além do que pode ser farejado ou tocado; pedir a um deles que foque sua mente na noção de um universo paralelo que ocupa o mesmo espaço é como pedir a um homem cego que defina a cor “azul”. Apesar de muitos lupinos sentirem espíritos vez ou outra, eles não possuem parâmetros para referência para descrevê-los. Eles veem algo familiar e ainda assim inconcebível, algo que é para ser evitado e, caso desapareça, é irrelevante para a sobrevivência, e assim esquecido. O hominídeo que acaba de se transformar, mesmo que inicialmente cético, pode conjurar uma imagem mental de um “mundo espiritual”, onde a maioria dos lupinos responde seu professor com um olhar estranho. Em tais situações, alguns anciões pacientes usarão uma poça d’água como uma analogia, apontado para a vida estranha lá dentro, separada do mundo por uma barreira distinta: a superfície. Após cair de cara na poça algumas vezes, a maioria dos lupinos percorrerá atalhos espontaneamente.

Descobrir o mundo espiritual e aceitá-lo são duas coisas diferentes. As reações para com a Umbra variam de lupino para lupino; a maioria é apreensiva, assim como são os lobos naturalmente cautelosos com o desconhecido. Alguns filhotes passarão horas cuidadosamente farejando seus arredores espirituais, gradualmente entrando e saindo da Penumbra até que a apreensão desapareça. Alguns sortudos passam por essa fase quase imediatamente, desfrutando o mundo que eles inconscientemente sabiam que existia, mas eram incapazes de moldá-lo em suas mentes. Os primeiros encontros com espíritos podem ser fontes de consternação ou divertimento, dependendo da sorte e da disposição. Por fim, a maioria dos lupinos abraça sua natureza espiritual, tornando-se igualmente em casa quando caçando endglings ou cervos. Infelizmente nem todos os lupinos são tão sortudos, e alguns Galliards já ouviram falar de lupinos que nunca integraram o espiritual com o físico. Esses pobres infelizes desenvolvem fobias relacionadas aos espíritos ou à Umbra, e são evitados por seus familiares mais equilibrados.

• É um Mundo dos Homens

Apesar de entrar em contato com o lado externo e espiritual de suas vidas, os lupinos encaram uma expansão de seu mundo interior que pode ser tão assustador quanto. Os lupinos não são estúpidos; eles já são astutos e a Mudança dá a eles uma cognição igual a dos hominídeos. Pensar como um hominídeo é de fato algo delicado; suas mentes estão constantemente interpretando abstrações como ideais ou “e se” — merda, os hominídeos normalmente pensam em *palavras*, enquanto o lupino comum vai de conceito para conceito.

O que nos traz até outra complicação: linguagem. Os hominídeos são sortudos no fato de que a linguagem básica dos lobos chega até eles naturalmente. Claro, os nuances demoram mais para serem dominados, mas os hominídeos podem ser entendidos uma vez que eles parem de pensar com seu cérebro e deixe o “cérebro lupino” assumir o comando. A linguagem humana não é tão intuitiva; um lobo do Alasca pode muito bem se fazer entendido com qualquer outro lobo selvagem, mas existem mais de mil línguas humanas e dialetos. Muitos hominídeos tratam seus companheiros lupinos como crianças idiotas devido ao modo como eles falam. Leva tempo para um lupino aprender a “fala símia” local, não porque eles são mentalmente inferiores, mas porque eles não possuem 13 anos ou mais de contato com seus camaradas humanos. Pertencer a uma seita bilíngue, como as encontradas no sul do Texas ou nos Balcãs, pode ser ainda mais confuso. Os lupinos podem aprender as línguas locais mais rapidamente do que se esperaria deles, devido à imersão, assumindo que eles não mudem para Lupino toda hora que forem se comunicar, mas ainda assim, isso exige tempo. Imagina a frustração de tentar se comunicar na forma Hominídea pelas primeiras vezes — seus sentidos não apenas são mais fracos, mas com orelhas fixas, sem cauda e uma postura vertical você não é capaz de “falar” mais do que seria um humano sem uma língua e uma sacola em sua cabeça.

Os lupinos possuem uma aptidão para uma língua, ainda que tenham que a aprender como qualquer outra: linguagem corporal. Os lobos são perspicazes às nuances de odores, sutis mudanças de postura, o aumento e a diminuição no tom de voz, até mesmo a posição da mandíbula ou tamanho da íris. A linguagem corporal hominídea é bem diferente, porém, de maneira frustrante similar. Como mencionado anteriormente, os hominídeos não possuem caudas e suas orelhas são imóveis, eles mostram seus dentes quando estão felizes e fazem prolongados contatos visuais, o que pode ou não ser ameaçador. Não é diferente de uma pessoa que fala inglês tentar entender alemão: existe similaridades suficientes para complicar.

Para piorar, os hominídeos possuem o irritante hábito de prevaricar. Eles estão cheios de palavras com falsos significados, seja para “ser educado” ou para mentir. Quando não se tem a intenção de enganar, a linguagem pode conduzir para outro caminho, como um homem que resmungava nervosamente “Isso não é o máximo? Simplesmente maravilhoso!” Como um lobo pode aprender a compreender seus parentes “adotados” nessas circunstâncias? E ainda assim eles o fazem. Uma vez que um lupino descubra o código das figuras de linguagem e a compreensão do contexto e as pistas sensitivas que os humanos não estão cientes, ele pode compreender o ambiente e talvez até mesmo as intenções daqueles à sua volta. Os lupinos Philodox mais experientes podem ser melhores que um detector de mentiras, sem sequer usar um Dom.

Os Garou geralmente acham que os lupinos não

Tagarelando

Para os lupinos, a atividade favorita dos hominídeos é tagarelar. Eles falam sobre poucas coisas ou sobre nada. Prezam especialmente conceitos abstratos, que são vagos o suficiente para conter mais palavras. A maioria dos lupinos vê valor nas palavras, pois para planejar ou descrever algo com complexidade a linguagem humana *realmente* vai onde a linguagem lupina não alcança, mas economizar é fundamental. A linguagem lupina é tipicamente simples e parca, sem frases floreadas ou elaborações desnecessárias. Um lupino na função de Caçador da Verdade de uma seita irá atravessar os engodos e deixar de lado todas as circunstâncias extenuantes para chegar até o coração da questão, e dar um rápido e seguro julgamento. Existem exceções, claro. Alguns lupinos são fascinados com os modos dos hominídeos de falar e tornam-se proficientes naquilo. Galliards, principalmente, acham que os contos dos hominídeos podem ser contados apenas na língua nativa. Claro, espera-se de todos os lobisomens aprender a língua Garou, e poucos veem um motivo para recusar-se a isso. Independente da língua, no entanto, um lupino rapidamente fica impaciente com a discussão, falação e planejamento demais; não é o que você diz, e sim o que você *faz* que é importante.

possuem conhecimento ou recursos que eles têm de graça. Mesmo que morem na floresta, a maioria dos lobisomens usa dinheiro, dirige e possui pelo menos uma tênue ligação com a sociedade humana; tudo isso ajuda os guerreiros em sua luta contra os inimigos de Gaia, e os lupinos não podem contribuir com isso. Além disso, os lupinos não compreenderão *qualquer* referência cultural sem um grande treinamento. Isso inclui semáforos, dinheiro, senadores, *Coração Valente*, *Star Wars*, maneiras sociais, rock, música clássica, Mickey Mouse, fast food, nazismo (ou qualquer outra forma de —ismo), Freud, processos legais, “Leia Meus Lábios”... você entendeu. Urinar em público é um hábito fácil de se perder, mas a ideia de moda demora um pouco para pegar; o lupino comum pode ser convencido a cobrir seu corpo na cidade, mas aqueles macacões laranjas podem estar fora de moda. Da mesma forma, seus companheiros podem passar dificuldades evitando que eles ameacem algum policial que o fite por muito tempo.

Alguns lupinos reagem ao choque cultural rejeitando o mundo humano. Outros juram vingança pela contínua perseguição aos lobos, ou por razões mais pessoais, como memórias da matança de seus Parentes. Eles se recusam a aprender a “língua dos macacos” ou a estar relacionado com a humanidade (a não ser para matar os piores deles). Alguns misantropos associam-se com lupinos de mente semelhante, enquanto alguns renegam sua tribo para correr com os Garras Vermelhas. Os mais sábios entre eles nunca deixam a palavra Impergium sair de sua boca — na frente dos hominídeos, claro — mas os extremistas

anseiam por esses dias antigos. Até mesmo os lupinos “bem ajustados” carregam preconceitos contra humanos, seja universalmente ou apenas em geral (por exemplo, “os humanos são gananciosos e não são confiáveis... mas meus companheiros de matilha não são como eles”). O fato dos lobisomens hominídeos desdenharem de seus irmãos lupinos (metaforicamente) pouco melhora as relações entre os dois. Tais tensões raramente se dão em batalha — isso seria uma traição a Gaia — mas em tempos de paz incompreensões e deslizos podem testar a coesão e harmonia de uma seita de várias raças.

• Perda

Emocionalmente, uma das coisas mais difíceis para um lupino é conviver com o fato de que ele não apenas viverá mais que seus companheiros de ninhada e que várias gerações de sua prole, mas que a maioria de seus próprios filhos lobos o precederá na longa noite. Pior ainda, suas memórias prolongarão em seu cérebro de lobisomem mais vividamente que iriam em sua mente lupina. A dor da perda faz como que alguns machos busquem Parentes humanas como parceiras. Alguns se recusam a acasalar, mas isso é raro — instintos e a pressão da sociedade Garou exige a renovação.

• Por que Importar?

Ninguém negará a necessidade de ter os lupinos por perto, mas com todas essas dificuldades que eles começam, por que uma matilha gostaria de ter um lupino? Para iniciantes, é rara a matilha que nunca deixa o confinamento das Cicatrizes. Assim como os hominídeos são os mestres da cultura humana e das cidades, assim os lupinos são os melhores quando longe da cidade. Um jovem lupino pode rastrear círculos ao redor dos companheiros hominídeos e, geralmente, possui uma ideia melhor sobre viver na floresta (e com a floresta). Além disso, os lupinos podem usar seus sentidos aguçados de maneira melhor, uma habilidade que consome anos dos hominídeos para controlá-la. Assim como em uma unidade militar, uma matilha patrulha acha seu lupino inegociável, já que ele captura pistas que mesmo os hominídeos na forma Lupina não conseguem. Além disso, os que nascem dos lobos geralmente são mais ligados à hierarquia, sendo rápidos para se submeter ou a explorar fraquezas verdadeiras. Jovens hominídeos frequentemente exibem rebeliões sem sentido que faz com que eles sejam derrotados várias vezes antes de aprenderem. Assim, jovens lupinos tendem a se encaixar bem na sociedade Garou, pelo menos no início. Eles perdem essa vantagem a menos que se adaptem às disputas políticas, que os hominídeos trazem para o jogo, mas para uma matilha de Cliath, eles poderiam fazer pior do que ter um lupino como porta-voz.

Essência da Raça

Os lobos que se tornam lobisomens logo aprendem que seu papel mudou fundamentalmente. Quando nasceu, ele era um caçador, matava para comer, defendia seu território ou fugia quando a bravura ou prudência mandava. Com a Mudança, seu papel se tornou o de um guerreiro, o agressor que luta por mais que sobrevivência,

que leva a luta até o inimigo. O caçador recua e abaixa a cauda quando é derrotado, pois a sobrevivência é o mais importante. Para o guerreiro, para os Garou, a sobrevivência pessoal é algo menor quando comparado à salvação e o serviço para com Gaia, ganhar a admiração de seus companheiros e sentir a felicidade quando os inimigos tombam diante de suas garras. Ele é lobo, ele é humano e é mais que ambos. O lupino é invejado pela sua conexão com o mundo espiritual que, como filhote, ele nunca soube que existia. Ele possui o esvanecente e primitivo aspecto dos lobisomens como seu legado.

Convenções de Nomes

Desde tempos antigos, aqueles que se preocupam com esoterismo sabem que nomes possuem poderes. Ninguém compreende isso mais do que os Garou, que podem mudar seus nomes várias vezes durante suas vidas para reconhecer alterações em seu status ou filosofia ou para refletir feitos específicos que conquistaram. Naturalmente, alguns preferem manter seus nomes, mas suas tribos dão a eles algo honorífico. Outros abandonam completamente seus nomes antigos, deixando-os para trás com a Primeira Mudança. Apesar de cada tribo preferir seu próprio método para nomear seus membros, alguns nomes são populares na área geográfica e os lobisomens provavelmente, como qualquer outra pessoa, foi nomeado de acordo com o que era popular na região onde nasceu. Abaixo estão as convenções de nome das tribos Garou, seguidos por alguns nomes particularmente adequados para os Garou baseado no país ou região de origem. Apesar de poder existir poucos lobisomens nativos em algumas regiões, os nomes dos países foram incluídos, para caso alguém deseje interpretar um personagem com um histórico cultural incomum (um Cria de Fenris coreano seria estranho, mas poderia realmente detonar no combate). Além disso, esses nomes podem sugerir variações que dariam ao personagem um nome realmente único (como pegando Ikerne, um nome basco feminino que significa “visita” e mudá-lo para um nome legal para um Filho de Gaia como Ikernea Mão-de-Sokhta).

Use esses “guias” como uma forma de iniciar a criação dos nomes únicos de seus personagens. Não ache que só porque um nome origina-se na Noruega você não possa usá-lo no seu lobisomem espanhol. Ao invés disso, faça com que isso sugira um histórico interessante que possa levar até uma boa oportunidade de interpretação. Além do mais, não se limite e coloque um nome qualquer. Quanto mais evocativo, excitante, exótico ou esotérico for o nome do personagem, mais memorável e mais fácil de interpretar ele será.

Nomes de Proeza

Em algum momento ou outro durante suas vidas, a maioria dos lobisomens terá a chance de adotar um nome de proeza. Que Garou pode resistir a palavras emocionantes ligadas ao seu nome, criando uma medalha de honra ou glória para todos ouvirem? Os Garou anseiam pelos nomes de proeza e respeitam aqueles que

os reivindicam, pois eles não são dados levemente, nem um Garou pode se dar essa honra. Reivindicar um nome de proeza não merecido é equivalente à mentir, vangloriar-se de algo que não fez e tentar reivindicar um Posto do qual não se é merecedor, tudo ao mesmo tempo.

Para receber o direito de assumir um nome de proeza, o Garou deve conquistar algo fora do comum. Isso deve ser testemunhado pelos outros e levado até a atenção daqueles na hierarquia de poder que conferem Renome. Só então podem aqueles acima do Garou em questão decidir se ele é digno de seu nome de proeza. Caso for, eles o ajudarão a escolher um nome que caiba com a situação. Isso pode acontecer privadamente, com os anciões se dirigindo ao Garou através de seu novo nome, ou pode acontecer com uma grande cerimônia, e toda a seita assistindo. Atos de comportamento vergonhoso também podem causar nomes de proeza, claro; se um ancião nomeia seu personagem "Esconde-Sob-Carros" após uma demonstração nada valorosa, você provavelmente estará preso nesse nome até que faça algo realmente marcante para receber um novo nome.

Perceba que os Roedores de Ossos algumas vezes zombam dessa convenção e se dão títulos ridículos, apenas para perturbar os outros Garou. Naturalmente, um lobisomem que possui um nome de proeza impressionante deve cumprir com o que se espera dele ou terá seu nome alterado pelos seus companheiros de matilha, de seita ou por outros Garou. Um exemplo de um revés seria o de alguém que demonstrou tendências covardes ter seu nome de proeza mudado de Vence-a-Batalha para Chora-em-Combate.

Fúrias Negras

As Fúrias tendem a dar a suas filhas nomes de mulheres poderosas. Essas podem ser deusas, rainhas, famosas guerreiras, advogadas das mulheres, até mesmo poetisas ou atletas. Nomes como Kali ou Isis, Nefertiti, Scatha e Lucrecia evocam figuras religiosas e históricas, enquanto aqueles como Amélia (Earhart), Susan B. (Anthony), Harriet (Tubman) e Maya (Angelou) referem-se a mulheres de renome mais modernas. Algumas escolhem se nomear baseadas em mulheres que admiram, como uma professora estimada, até mesmo não sendo famosas. Como as Fúrias se originaram na Grécia, nomes como Safo, Afrodite e Nike também são apropriados. As Fúrias normalmente assumem um novo nome ao serem aceitas pela tribo.

Roedores de Ossos

Os Roedores não estão acima de colocar um pouco de diversão em sua própria situação, reconhecendo que as outras tribos os veem como se ocupassem o fundo do poço. Ao deliberadamente abraçar nomes repugnantes ou cômicos, eles sutilmente zombam das pretensões das outras tribos. Os Roedores normalmente adotam nomes que enfatizam algum aspecto de sua personalidade ou aparência ou que conta uma história em que eles tiveram o papel principal. Não é estranho encontrar Roedores de Ossos chamados Batatas-com-Catchup (um demônio das

batatas fritas) ou Botões-Preguiçosos (um Garou preguiçoso cuja fascinação por colecionar botões o coloca em perigo com certa constância).

Não é incomum ouvir falar de um nome como Carrinhos-Automáticos (um Garou famoso por motorizar e dirigir carrinhos de compras) ou Caminha-e-Não-Masca-Chiclete, cujo nome foi dado devido a sua tendência de não ser capaz de fazer duas tarefas ao mesmo tempo. Quando eles alcançam o status de ancião, a maioria dos Roedores de Ossos assumem um nome mais humano, tais como Mãe Hannah, ou Pai Nate, mas alguns mantêm seus nomes antigos e adicionam o título, como Pai Cospe-Sementes.

Filhos de Gaia

Os Filhos de Gaia mantêm seus nomes originais até passarem por uma visão sagrada. Apesar de persistirem alguns rumores de que eles veem nada mais do que um sonho de um lugar onde se tem uma festa fabulosa, tal relativamente desimportante fato raramente dá ao Garou uma razão para adotar um novo nome. A maioria vê a visão como uma imagem que fala para eles sobre a Mãe, ou recebe uma dica do caminho que devem seguir.

Alguns hominídeos acrescentam esses a seus nomes recebidos ou assumem um primeiro nome diferente e colocam seu nome da visão. Assim, eles podem se chamar Luz-da-Manhã, Canção-da-Glória, Judith Filha-do-Carvalho ou Verdade. Os lupinos dos Filhos de Gaia geralmente mantêm esses nomes, tais como Perseguidor ou Corre-Levemente, mas também reconhecem um nome de matilha retirado de uma visão, tal como Destrução-da-Espiral ou Guardião-da-Floresta. Alguns Filhos de Gaia mudam seus nomes sempre que têm outra visão ou realizam um grande feito, o que pode deixar as coisas confusas para aqueles que não os conhecem bem.

Fianna

Os Fianna ganham seus nomes principalmente de duas fontes: culturas humanas e tradição Garou. Até mesmo nos dias mais territorialistas, os Fianna estavam espalhados pelas Ilhas Britânicas e na Europa Continental (principalmente na Gália). Nomes gaélicos, célticos, galeses, ingleses (antigos) e franceses (também antigos) são populares entre alguns Fianna, que muitas vezes honram seus ancestrais ao nomear seus filhotes; mas muitos Fianna preferem nomes mais comuns, como os usados por seus Parentes modernos (a maioria dos não-estudiosos sequer reconheceria a diferença entre nomes gaélicos e celtas, fazendo disso um assunto discutível para muitos deles. Alguns nomes celtas incluem Donnelly, Aidan, Niall, Blair, Ena e Maeve).

Eles também apreciam nomes Garou tradicionais, como Corre-no-Luar e Destruidor-de-Crias-da-Wym. Geralmente um único Garou combinará os métodos, resultando em nomes como Cullan Persegue-a-Batalha.

Crias de Fenris

Os Crias de Fenris escolhem nomes que remontam os feitos que eles executaram ou que falam sobre sua



personalidade. Nomes ganhos em batalha como Punhos-do-Trovão, Estraçalhador-da-Wyrm e Garra-Sangrenta naturalmente carregam uma grande honra, mas Sábio-das-Runas, Orador-das-Pedras, Lontra-Ligeira e outros dificilmente são vergonhosos. Sua herança normalmente sugere nomes noruegueses, suecos, germânicos ou dinamarqueses, como Andras, Ragna, Canute, Jurgi, Steinar, Erik e Vilhelmina. Alguns acrescentam títulos e se referem aos ancestrais caso tenham uma orgulhosa linhagem. Tais adições normalmente assumem a forma de “filho de” ou “garra da retidão”, apesar de que títulos como Vigia ou Mestre-de-Rituais não serem incomuns.

Os Crias de Fenris não usam os nomes universais de augúrio. Seus próprios nomes para os sinais da lua são: Rotagar para Ragabash, Forseti para Philodox, Godi para Theurge, Skald para Galliard e Modi para Ahroun. Até mesmo em assembleias formais, a maioria dos Crias de Fenris respondem a seus nomes hominídeos, adicionando-os com seus nomes Garou e um título, além de seu Augúrio. Ninguém já acusou os Crias por serem modestos. Tais nomes podem ser dados como Tor Cavaleiro-da-Tempestade, Dentes-de-Ferro, Filho de Tavi Destruidor-do-Inimigo, Filho de Jorgen Senhor-do-Caern, Garras-de-Aço, Modi dos Crias de Fenris.

Andarilhos do Asfalto

Os Andarilhos do Asfalto preferem manter nomes

que são humanos, uma vez que eles vivem mais próximos dos humanos do que a maioria dos Garou. Porém, mesmo ao fazer isso, seus nomes normalmente significam mais do que a superfície mostra. Nomes como Bob não são tão atraentes como Severin ou Amira. Nomes típicos de Andarilhos do Asfalto são Malachi, Sten, Kolina e Letã, cada um deles carrega um significado interior para os Garou. Apesar de que os Andarilhos do Asfalto talvez usem nomes que soem como humanos, eles nem sempre mantêm os nomes verdadeiros. A maioria não se importa de ser tão facilmente rastreado através de certidões de nascimento e outros métodos mundanos. Já a respeito dos nomes dentro das matilhas (e para implicar com os Garou mais tradicionais nas assembleias), alguns Andarilhos do Asfalto assumem nomes parcialmente sérios, relacionados com computadores e tecnologia, como Firewall, Dirige-o-Porsche ou Acessa-o-Sistema.

Garras Vermelhas

Os Garras Vermelhas às vezes adotam nomes humanos para quando precisarem assumir a forma hominídea. Ainda assim, esses Garou lupinos possuem nomes de verdade que são variantes dos uivos e pronunciáveis apenas em Lupino, Hispo ou Crinos. Uma vez que os lobos não usam nomes como tais, os Garras acham que o nome é puramente Garou, e seus nomes vêm diretamente da Alta Língua. Como quer que soe,

cada nome de Garra Vermelha tem um significado, como Mancha-Preta ou Caçador-Poderoso, coisas sobre o próprio Garou que os lobos possam perceber ou pensar a seu respeito ao identificá-lo. Os Garras também assumem nomes de proeza escolhidos para refletir algo que tenham conquistado, como Estraçalha-o-Maldito ou Uivador Espiritual.

Senhores das Sombras

Como seria de se esperar, as origens dos Senhor das Sombras nos Bálcãs e no Leste Europeu colorem seus nomes. Nomes como Nadia, Anya, Bela, Mircea e Vasile refletem essa herança. Muitos Senhores das Sombras também assumem nomes relacionados aos elementos, como Ruge-Como-a-Tempestade ou Olhos-do-Raio. Outros preferem nomes que soem intimidadores como Esmagador-de-Crânios, Quebrador-de-Coluna, Esmigalhador-de-Ossos ou Dilacerador-da-Wyrm.

Os nomes com a intenção de intimidar normalmente são na forma mostrada acima (um objeto e algo feito a ele, como Maldito e Destruidor, para Destruidor-de-Malditos) ao invés do estilo mais comum entre os Garou de ação-objeto, como em Esmaga-o-Crânio. Isso vem da forma como as línguas nativas formam suas sentenças. Assim, um típico Senhor das Sombras pode se chamar Vladu Esmagador-de-Inimigos ou Katya Garras-de-Granito.

Peregrinos Silenciosos

Muitos Peregrinos Silenciosos assumem nomes egípcios antigos, para demonstrar seu orgulho de sua herança. Muitos adotam o nome de um ancestral já falecido. Os Peregrinos de descendência egípcia ou do Oriente Médio mais modernos podem ter nomes como Firyal, Hadiya, Tarif, Zafir e Akil. Alguns preferem assumir o nome de governantes egípcios ou de antigos deuses, tais como Khafre, Bast, Djoser, Serqet, Sekhmet, Seti ou Kamose.

Muitos Peregrinos possuem também um nome secundário que descreve algo sobre eles, apesar de que raramente estar ligado a uma proeza. Com mais frequência, denota um traço físico, local de origem ou algum outro aspecto do indivíduo. Peregrinos Silenciosos podem se chamar como Naazir Percorre-a-Longa-Estrada, Sidq Canção-das-Montanhas, Sahira Conhece-as-Dores-da-Mãe e Rasheed Possuidor-da-Bigorna.

Presas de Prata

Os Presas de Prata cuidam tão minuciosamente de seus acasalamentos, tanto lupinos e hominídeos, que eles normalmente começam a vida com nobres nomes europeus e muçulmanos. Esses podem ser algo entre Edmund e Julia, de Hakim a Ravenna. Os Presas matam qualquer um que tenta introduzir novos genes, achando que isso é uma tentativa de macular sua linhagem sanguínea. Casamentos arranjados são completamente normais entre os Parentes dos Presas de Prata para manter suas linhagens mais intocadas possível.

Muitos filhotes Presas de Prata recebem nomes

famosos do passado, como Suleiman, Hadrian ou Alexandre, Fátima e Shaharazad. Ao invés de assumir nomes da maneira comum, os Presas deliberadamente criam sobrenomes para eles mesmos que personificam graça ou nobreza, muitos dos quais soam como nomes humanos normais. Nomes como Jacob Morningkill, Lord Nathan Mothersgrace, Nicola Loba de Montserrat e Cania Windsor são exemplos disso.

Portadores da Luz Interior

Apesar dos Portadores da Luz Interior como uma tribo não se considerarem mais parte da Nação Garou, alguns indivíduos permaneceram parte dela. Qualquer que seja o lado que o Garou escolheu, os Portadores da Luz Interior escolhem seus nomes de acordo com uma tradição há muito honrada. Após completar seu Ritual de Passagem, os Portadores abandonam seus nomes originais. Escolhem dois novos nomes: um Honorífico para demonstrar respeito a um mentor e um que resulta de seus sentimentos internos. O último normalmente são frases similares ao Haiku que os Portadores da Luz Interior chamam de Sussurros.

Os nomes Honoríficos podem ser quase qualquer nome ou derivados, dependendo de quem foi o mentor do Portador da Luz. Nomes como Soren, Antoinette, Chu, Kyogi e Jocelin servem quando esse era o nome do mentor, mas geralmente eles assumem um nome que demonstra alguma característica da personalidade do mentor, como Jovial ou Confiável (incluindo nomes que carregam esses significados, como Ixaca e Ameena). Muitos outros referem-se às ocorrências e objetos celestiais, como Céu-Brilhante, Meteoro ou Lua. Esses nomes também surgem de mentores que eram assim chamados. Dessa forma, os nomes dos mentores podem ser passados de geração para geração. O nome de Sussurro pode ser curto, como Lágrimas-da-Mãe ou Aguaceiro, ou maiores como Neve-Cai-Gentilmente, Batidas-da-Asa-da-Traça ou Contos-Tecidos-na-Língua-Verdadeira. Aurora Caminhante-da-Névoa e Jeremy-Sorri-com-Estrelas são dois exemplos dos nomes usados juntos.

Uktena

Os Uktena mais velhos são quase exclusivamente de sangue nativo americano e a maioria mantém os nomes que receberam ao nascer. Tais nomes refletem sua herança, sendo retirado das tribos dos Parentes. Esses podem ser nomes como Awinita, Honovi, Mapiya, Enli e Hiamovi. Os Uktena lupinos também favorecem nomes ameríndios. Os Uktena mais modernos olham além dos nativos americanos para produzirem sua prole, e qualquer grupo que é oprimido ou separado da sociedade principal pode dar seus nomes aos filhos Garou que nascem entre eles. Assim, alguns Uktena possuem nomes indianos, hispânicos ou africanos, como Ambika, Soma, Qimat ou Kavi, Corazon, Marina, Cirilo, Nuru ou Sefu.

Os Uktena normalmente substituem seus nomes de nascimento com um que descreva uma proeza ou evento em suas vidas; alguns acrescentam esse nome no que já existe. Muitos passam por uma visão para encontrar o

nome que lhes cabe. Nomes como esses geralmente demonstram o padrão clássico adotado por muitos Garou, como Persegue-a-Presa, Uiva-Para-o-Nascer-da-Lua, Prende-o-Maldito ou Traz-a-Chuva. Desconhecido pela maior parte dos Garou fora dos Uktena, cada um possui um nome secreto conhecido apenas por ele mesmo e por seus companheiros de matilha. Esses nomes tendem a ser curtos, ainda que falem a personalidade essencial ou uma característica em particular possuída por esse Garou, como Olho-Selvagem ou Coração-Livre. Se um Uktena conta seu nome secreto para outra pessoa fora desse grupo, ele deve ser, de fato, um amigo bastante confiável.

Wendigo

Os Wendigo escolhem seus Parentes quase que exclusivamente das tribos nativas americanas e seus nomes vêm das linguagens dessas tribos. Os nomes que os

Wendigo usam na vida humana diária raramente são aqueles que eles usam dentro da sociedade Garou, apesar de que possam soar similares. Os nomes Wendigo podem utilizar um nome tribal humano, como Dowanhowee ou Gomda, ou podem “traduzi-los” (Voz-Cantante e Vento, respectivamente).

As traduções são os nomes mais reconhecidamente “indígenas” para a maioria das pessoas, humanas ou Garou. Nomes como Touro Sentado, Nuvem Vermelha, Cachorro Amarelo são nomes históricos de tribos que os Wendigo reivindicam como Parentes. Os nomes Garou modernos podem ser Cervo-Saltitante, Rio-Choroso, Nuvem Medicinal ou Pônei Pintado. Os Wendigo raramente ficam satisfeitos quando estrangeiros conhecem esses nomes tribais, preferindo serem reconhecidos por nomes de proeza como Destruidor-da-Wyrm, Canção-do-Trovão e Golpeador-de-Garras.

Nomes por Local de Nascimento

Apesar desses nomes terem sido arranjados para mostrar as tribos mais apropriadas para cada um deles, não deixe que isso o desencoraje a usá-los em Garou com históricos diferentes. Escolha algo que o agrade, exótico como deseja mas não tão pretensioso. As tribos Garou são abreviadas como descrito abaixo:

FN	Fúrias Negras	SS	Senhores das Sombras
RO	Roedores de Ossos	PP	Presas de Prata
FG	Filhos de Gaia	PS	Peregrinos Silenciosos
FI	Fianna	PL	Portadores da Luz Interior
CF	Crias de Fenris	UK	Uktena
AA	Andarilhos do Asfalto	WD	Wendigo
GV	Garras Vermelhas		

<i>Nome</i>	<i>Sexo</i>	<i>Significado</i>	<i>Tribos Apropriadas</i>
<i>África</i>			
Abasi	(m)	Austero	SS, PS
Abeo	(f)	Arauta da Felicidade	FG, PS
Ahmed	(m)	Louvável	AA, SS, PP, PS, PL
Aisha	(f)	Portadora da Luz	FN, FG, AA, PL
Bakari	(m)	De Nobre Promessa	SS, PP, PS
Bolade	(f)	Chegada da Honra	FN, AA, GV, PS, PL
Camara	(f)	Professora	FN, FG, PS
Diallo	(m)	Bravo	AA, PP
El-Fatih	(m)	O Conquistador	SS, PP, PS
Faizah	(f)	Vitoriosa	FN, FI, PS
Gowan	(m)	Aquele Que Faz Chover	FI, GV, PS
Hashim	(m)	Esmagador do Mal	AA, PP, PS
Iyapo	(m)	Muitos Caminhos	PS, PL
Jaha	(f)	Dignidade	FG, AA, PS
Jelani	(m)	Poderoso	SS, PP
Kafele	(m)	Digno de Sacrifício	AA, GV, PP, PS
Karume	(m)	Protetor da Terra e da Floresta	GV, PS, PL
Moriba	(f)	Curiosa	RO, AA, PL
Mwinyi	(m)	Rei	RO, AA, PS
Nazim	(m)	Maravilhoso	PP, PS
Njeri	(f)	Filha do Guerreiro	FN, SS
Rasidi	(m)	Bom Conselho	AA, PP, PL
Safiya	(f)	Mente Clara, Pura	FG, FI, AA, PS
Zakiya	(f)	Inteligente	FN, AA, SS
Zuberi	(m)	Forte	PP, PS

Ilhas Britânicas e Europa Ocidental

Os nomes a seguir são identificados pelo país de origem como descrito: Bas (Basco), Ing (Inglaterra, Fra (França), Gre (Grécia), Ita (Itália), Esp (Espanha) e Gal (Gales).

Adara (Gre)	(f)	Bela	FN, FG, PP
Agler (Gre)	(m)	Brilhante	AA, PP
Ainda (Ita)	(f)	Feliz	FG, AA, PP, PS
Aingeru (Bas)	(m)	Mensageiro	RO, FG, AA
Alfred (Ing)	(m)	Conselheiro Sábio	FG, AA, PP
Althea (Ing)	(f)	Saudável	FG, AA, PP
Aintzane (Bas)	(f)	Gloriosa	FN, FG, AA, PL
Amalur (Bas)	(f)	Pátria	FN, AA, GV
Armanno (Ita)	(m)	Guerreiro	AA, PP
Ashley (Ing)	(m/f)	Campina de Feixo	FG, PP
Audrey (Ing)	(f)	Força Nobre	FG, AA, PP
Aveline (Fra)	(f)	Castanha	FG, AA
Bakarne (Bas)	(f)	Solidão	FN, RO, FG, PP, PL
Balare (Bas)	(f)	Forte	FN, AA, GV
Balendin (Bas)	(m)	Forte, Bravo	AA, PP, PL
Basil (Gre)	(m)	Real	AA, PP
Bixente (Bas)	(f)	Vitoriosa	FN, FG, AA, PP
Braden (Ing)	(m)	Vale Amplo	FG, PP
Byron (Fra)	(m)	Casa de Lavrador	FG, AA, PP
Calandra (Gre)	(m)	Gracejo	FG, AA
Carey (Gal)	(m)	Do Castelo	AA, PP
Colette (Fra)	(f)	Vitória do Povo	AA, PP
Constanza (Ita)	(f)	Constante	FN, FG, AA, PP
Curtis (Fra)	(m)	Cortês	FG, AA, PP
Damiano (Esp)	(m)	Domador	FG, PP
Darcie (Fra)	(f)	O Escuro	GV, PP
Dawn (Ing)	(f)	Aurora	FN, FG, PP
Delia (Gre)	(f)	Deusa da Lua	FN, FG, FI
Dulcinea (Esp)	(f)	Doce	FG, AA
Edmund (Ing)	(m)	Próspero Protetor	AA, PP
Eldora (Esp)	(f)	Dourada	FG, AA, PP
Evan (Gal)	(m)	Juventude	FG, FI, AA, PP
Gail (Ing)	(f)	Amável	FG, AA, PP
Gavin (Gal)	(m)	Águia de Batalha	GV, PP
Giustino (Ita)	(m)	Justo	FG, AA, PP
Guy (Fra)	(m)	Guia	FG, AA, PP
Hayley (Ing)	(f)	A Campina de Relva	FG, PP
Hope (Ing)	(f)	Esperança	FG, AA, PP
Hunter (Ing)	(m)	Caçador	GV, SS, PP
Ignatios (Gre)	(m)	Flamejante	AA, GV, PP
Ikerne (Bas)	(f)	Punição Divina	RO, FG, AA
Ione (Gre)	(f)	Gema Púrpura	FN, FG
Itxaro (Bas)	(f)	Esperança	FG, AA, PL
Ixaca (Bas)	(m)	Jovial	FG, AA, PL
Kauldi (Bas)	(m)	Imperfeito	RO, GV
Kenneth (Ing)	(m)	Juramento Real	PP
Kimberly (Ing)	(f)	Campina da Fortaleza Real	PP
Kiril (Gre)	(m)	Nobre	FG, FI, AA, PP
Kolina (Gre)	(f)	Pura	FN, FG, AA
Ligia (Gre)	(f)	Voz Prateada	FN, FG
Lindsey (Ing)	(m/f)	Ilha de Tília	FG, AA, PP
Lorenzo (Ita)	(m)	Coroadado com Louros	AA, PP
Martina (Ita)	(f)	Guerreira	FN, PP

Maximos (Gre)	(m)	O Maior	AA, PP
Melantha (Gre)	(f)	Flor Negra	FN, FG, AA, PP
Milagros (Esp)	(f)	Milagres	RO, FG, AA
Montague (Fra)	(m)	Montanha do Homem Rico	PP
Nekane (Bas)	(f)	Mágoa	FN, RO, GV
Neron (Esp)	(m)	Forte, Austero	AA, GV, PP
Nyle (Ing)	(m)	Ilha	AA, PP
Orane (Fra)	(f)	Próspera	FG, AA, PP
Ramiro (Esp)	(m)	Grande Juíz	FG, AA
Reed (Ing)	(m)	Ruivo	FG, AA, PP
Severin (Fra)	(m)	Severo	AA, PP
Shirley (Ing)	(f)	Campina Brilhante	FG, PP
Sibyl (Gre)	(f)	Profetisa	FN, FG, AA, GV
Silas (Gre)	(m)	Floresta	FG, FI, AA, GV
Sofronia (Gre)	(f)	Sábio	FN, AA
Speranza (Ita)	(f)	Esperança	FN, FG
Tadeo (Esp)	(m)	Louvor	FG, AA, PP
Tibalt (Bas)	(m)	Príncipe do Povo	SS, PP
Tomlin (Ing)	(m)	Pequeno Gêmeo	FG, PP
Valerio (Ita)	(m)	Bravo, Forte	FG, AA, PP
Vaughn (Gal)	(m)	Pequeno	RO, FG, AA, PP
Wenda (Ing)	(f)	Belo	FG, PP
Yolande (Fra)	(f)	Violeta	FG, PP
Yvette (Fra)	(f)	Arqueira	AA, PP

Celta e Gaélico

Apesar de não serem identificados por países, esses nomes são retirados da Irlanda e Escócia.

Aidan (EH-thahn) (Cel)	(m)	Chama, Flamejante	FI, AA
Áine (NA-yuh) (Gael)	(f)	Alegria	FG, FI, AA
Angus (Gael)	(m)	Única Escolha	FI, AA
Arienh (A-reen) (Gael)	(f)	Promessa	FN, FI
Baird (Gael)	(m)	Poeta	FG, FI
Bevan (Cel)	(m)	Jovem Guerreiro	FG, FI, AA
Bridget (Cel)	(f)	Força, Noiva	FG, FI
Blair (Cel)	(f)	Das Planícies	FG, FI, PP
Brendan (Gael)	(m)	Corvo	RO, FI, AA
Brenna (Cel)	(f)	Cabelo Escuro	FI, GV, PP
Carlin (Gael)	(m)	Pequeno Campeão	RO, FI
Cathal (kA-hal) (Cel)	(m)	Poderosa Batalha	FI, CF, GV
Conall (Cel)	(m)	Poderoso	FI, SS
Cormac (Irl)	(m)	Guia da Carruagem	FI, SS
Cullen (Gael)	(m)	Belo	FG, FI, AA
Derry (Gael)	(m)	Ruivo	FI, AA
Donnelly (Cel)	(m)	Homem Bravo e Escuro	FI, AA, SS
Dougald (Cel)	(m)	Estranho Sombrio	FI, AA
Duana (Gael)	(f)	Canção	FG, FI, AA
Elsbeth	(f)	Consagrado	FI, AA, PP
Ena (Cel)	(f)	Fogo	FI, AA
Faolán (Irl)	(m)	Lobo	FI, GV
Fiona (Cel)	(f)	Branca, Bela	FN, FG, FI, AA
Gannon (Gael)	(m)	Compleiçoado	FG, FI, AA
Glynis (Gael)	(f)	Vale	FI, AA
Grady (Gael)	(m)	Nobre	FI, AA, PP
Gráinne (GROH-nya)	(f)	Graça, Rainha	FN, FG, FI, PP
Kyle (Gael)	(m)	Belo	FG, FI, AA, PP
Logan (Gael)	(m)	Do Vazio	RO, FG, FI
Maeve (Cel)	(f)	Frágil	RO, FG, FI, AA

Moira (Cel)	(f)	Grande	FG, FI
Morag (Gael)	(f)	Amarga, Princesa	FN, FI, GV
Niall (Cel)	(m)	Campeão	FI, AA, GV
Regan (Cel)	(f)	Real	RO, FI, AA, PP
Rory (Gael)	(m)	Famoso Governante	FI, AA, GV
Tara (Cel)	(f)	Torre	FI, PP, PL
Teague (Irl)	(m)	Poeta	FG, FI

Europa Oriental

Incluem nomes dos seguintes países: Bul (Bulgária), Hun (Hungria), Lat (Látvia), Pol (Polónia), Rom (Romênia) e Rus (Rússia).

Adok (Pol)	(m)	O Sombrio	AA, GV, PP, SS
Alka (Pol)	(f)	Brilhante	FN, AA, SS
Andor (Hun)	(m)	Forte	FG, AA, GV, SS
Anton (Rom)	(m)	Inestimável	AA, SS
Asenka (Rus)	(f)	Graciosa	FG, AA, PP, SS
Atanas (Bul)	(m)	Imortal	PP, SS
Bella (Hun)	(f)	Nobrememente Brilhante	AA, GV, PP
Boris (Lat)	(m)	Um Guerreiro	GV, SS
Cheslav (Rus)	(m)	Campo Fortificado	SS
Didina (Rom)	(f)	Desejada, Amada	AA, PP
Dragos (Rom)	(m)	Dragão	PP, SS
Eizenija (Lat)	(f)	Bem Nascida, Nobre	AA, PP
Ekaterina (Bul)	(f)	Pura	FN, FG, PP, SS
Gellert (Hun)	(m)	Soldado Poderoso	PP, SS
Gisella (Hun)	(f)	Juramento	FG, AA, PP, SS
Gwidon (Pol)	(m)	Vida	FG, PP, SS
Ivana (Rus)	(f)	Dom Precioso	AA, PP
Jadwiga (Pol)	(f)	Refúgio na Batalha	FN, SS
Kolya (Rus)	(m)	Exército Vitorioso	AA, PP, SS
Marika (Hun)	(f)	Amarga	AA, SS
Piroska (Hun)	(f)	A Anciã	PP, SS
Raimund (Pol)	(m)	Poderoso Protetor	AA, PP, SS
Reveka (Rom)	(f)	União	GV, PP, SS
Rickard (Hun)	(m)	Governante Poderoso	PP, SS
Rossitva (Bul)	(f)	Orvalho	FG, SS
Sinovia (Rus)	(f)	Estranho	SS
Soren (Rom)	(m)	Sol	FG, AA, PP
Stefan (Lat)	(m)	Coroa	AA, PP
Svetlana (Rus)	(f)	Estrela, Brilhante	FG, AA, PP, PS
Tekli (Pol)	(f)	Fama Divina	FG, SS
Urzula	(f)	Pequeno Urso	FG, PP
Vaclav (Rus)	(m)	Coroa de Glória	PP, SS
Valerian (Pol)	(m)	Forte, Bravo	FG, AA, PP
Vasili (Rus)	(m)	Real	PP, SS
Velyo (Bul)	(m)	Grande	AA, PP, SS
Vidor (Hun)	(m)	Conquistador	PP, SS
Zivon (Pol)	(m)	Protetor do Rei	SS

Egito e Oriente Médio

Afdhal	(m)	Sublime	PP, PS
Akhtar	(m)	Estrela	PP, PS, PL
Alia	(f)	Sublime	PP, PS, PL
Ameena	(f)	Confiável	FN, FG, AA, PL
Azeem	(m)	Defensor	AA, GV, PP, PS
Baqia	(f)	Jóia	FG, AA, PP, PS
Coman	(m)	Nobre	PP, PS
Faakhira	(f)	Magnificante	FN, PP, PS

Faheem	(m)	Sábio	AA, PP, PS
Haidera	(f)	Leoa	FN, AA, SS, PP
Hashim	(m)	Destruidor do Mal	GV, PP, PS
Kadar	(m)	Poderoso	GV, PP, PS
La'eeqa	(f)	Elegante	FG, PP, PS
Mansur	(m)	Vitorioso	AA, GV, PP
Meenaa	(f)	Estrela	FN, PP, PS, PL
Najib	(m)	De Nobre Descendência	PP
Nayyir	(m)	Brilhante	AA, PP, PS, PL
Qamar	(f)	Lua	PP, PL
Raushan	(m)	Brilha Como Estrela	PS, PL
Saif	(m)	Espada	AA, PP, PS
Shamarra	(f)	Preparação para Batalha	GV, PP, PS
Talib	(m)	Investigador	AA, PP, PS, PL
Yaella	(f)	Proeminente	PP, PS
Zaki	(m)	Brilhante, Puro	PP, PL

Nativo Americano

Os nomes estão listados por tribos, como são conhecidas, como a seguir: Apac (Apache), Ara (Arapaho), Bla (Blackfoot), Che (Cherokee), Chey (Cheyenne), Chip (Chippewa), Choc (Choctaw), Esq (Esquimó), Hopi, Iro (Iroquois), Miw (miwok), Nav (Navajo), Oma (Omaha), Sio (Sioux), Zuni. Quando outros, além dos Uktena e Wendigo, assumem tais nomes, eles geralmente usam a tradução ao invés do nome nativo americano em si.

Abetsi (Oma)	(f)	Folha Amarela (Outono)	WE
Adahy (Che)	(m)	Nas Florestas	GV, UK
Adsila (Che)	(f)	Flor	FG, UK
Akecheta (Sio)	(m)	Guerreiro	WE
Altsoba (Nav)	(f)	Todos em Guerra	UK
Anaba	(f)	Retorna da Guerra	GV, WE
Anpaytoo (Sio)	(f)	Radiante	WE
Ayita (Che)	(f)	Primeira na Dança	UK
Chapawee (Sio)	(f)	Laboriosa	AA, WE
Chuma (Hopi)	(f)	Garota Cascavel	UK
Dezba (Hopi)	(f)	Indo para a Guerra	GV, UK
Donoma (Oma)	(f)	Sol Visível	WE
Elu (Zuni)	(f)	Bela	FG, UK
Enapay (Sio)	(f)	Bravura	GV, WE
Eyota	(f)	A Maior	UK, WE
Ezhno	(m)	Caminha Sozinha	GV, WE
Gomda	(m)	Vento	WE
Hana (Ara)	(f)	Céu, Nuvem Negra	FG, WE
Hiyamovi (Chey)	(m)	Alto Chefe	WE
Honovi (Hopi)	(f)	Cervo Forte	FG, UK
Howahkan (Sio)	(m)	Voz Misteriosa	UK, WE
Huyana (Miw)	(f)	Chuva	UK
Iuana	(f)	Vento Soprando no Riacho	WE
Kijika	(m)	Caminha Silenciosamente	GV, UK
Kohana (Sio)	(m)	Rápido	FG, GV, WE
Koko (Bla)	(f)	Noite	GV, WE
Lonato	(m)	Pedra	AA, WE
Magená	(f)	A Lua Vindoura	FG, UK, WE
Maka (Sio)	(f)	Terra	GV, WE
Maska	(f)	Poderosa	GV, UK, WE
Meriwa (Esq)	(f)	Espinho	AA, WE
Mingan	(m)	Lobo Cinzento	GV, UK, WE
Nahimana (Sio)	(f)	Mística	UK, WE
Namid (Chi)	(f)	Dançarina da Estrela	FG, UK
Nantan (Apcá)	(m)	Orador	AA, WE

Nashoba (Choc)	(m)	Lobo	GV, UK
Nina	(f)	Poderosa	FN, GV, WE
Orenda (Iro)	(f)	Poderes Mágicos	UK, WE
Otaktay	(m)	Mata Muitos Inimigos	WE
Sanuye (Miw)	(f)	Nuvem Vermelha (Pôr-do-Sol)	FG, UK
Songan	(m)	Forte	GV, UK, WE
Sora	(f)	Pássaro Canoro	FG, UK
Taci (Zuni)	(f)	Tina de Lavar Roupa	RO, UK
Tadewi	(f)	Vento	FG, WE
Takoda (Sio)	(m)	Amigo de Muitos	AA, WE
Tala	(f)	Lobo da Inteligência	GV, UK, WE
Tyee	(m)	Chefe	UK, WE
Waban	(m)	Vento do Leste	WE
Wemilo	(m)	Fala com Todos (Respeito)	AA, UK, WE
Wihunahe (Chey)	(f)	Mulher Chefe	WE
Yanaba (Nav)	(f)	Encontra o Inimigo	FN, UK

Ásia

Os nomes seguintes são identificados por país de origem como a seguir: Bur (Burma), Cam (Camboja), Chi (China), Jap (Japão), Cor (Coréia), Tai (Tailândia), Viet (Vietnã).

Akira (Jap)	(m)	Inteligente	AA, PL
Angúo (Chi)	(m)	Protege o País	FG, PL
Aran (Tai)	(m)	Floresta	FG, GV, PL
Azami (Jap)	(f)	Espinho de Flor	FG, AA, PL
Bon-Hwa (Cor)	(m)	Glória Definitiva	FG, AA, PL
Chantrea (Cam)	(f)	Lua	AA, PL
Chao-Xing (Chi)	(f)	Estrela da Manhã	FG, AA, PL
Chikako (Jap)	(f)	Astuto	RO, AA, PL
Chyou (Chyoh) (Chi)	(f)	Outono	FN, PL
Dae (Cor)	(m/f)	Grande	FN, AA, PL
Daw (Tai)	(f)	Estrelas	FG, PL
Gan (Gahn) (Chi)	(m)	Ousadia, Aventura	RO, FG, PL
Guotin (Chi)	(m)	Líder Forte	GV, PL
Hidéyo (Jap)	(f)	Gerações Superiores	AA, PP, PL
Hwei-ru (Chi)	(f)	Sábio	FG, AA, PL
Hyun (Cor)	(m/f)	Sabedoria	AA, PL
In-su (Cor)	(m)	Sabedoria Preservada	AA, PL
Isra (Tai)	(f)	Liberdade	FG, AA, PL
Jun (Chi)	(f)	Verdade	FN, AA, PL
Katsu (Jap)	(f)	Vitoriosa	AA, PL
Kiet (Tai)	(m)	Honra	GV, PL
Kiri (Cam)	(m)	Montanha	AA, PP, PL
Kong (Chi)	(m)	Glorioso	PL
Kyi (Bur)	(f)	Clara	FN, FG, PL
Li (Chi)	(m)	Força	AA, SS, PL
Lihwa (Chi)	(f)	Princesa	PP, PL
Lin (Bur)	(m)	Brilho	FG, AA, PL
Makoto (Jap)	(m)	Sinceridade	AA, PL
Miwa (Jap)	(f)	Previdente	FG, AA, PL
Mya (Bur)	(f)	Esmeralda	FG, PL
Myung-hee (Cor)	(f)	Brilho, Pura	AA, PL
Ratana (Tai)	(f)	Cristal	FG, AA, PL
Seiko (Jap)	(f)	Força, Verdade	AA, PL
Shen (Chi)	(m)	Espírito, Pensamento Profundo	PL
Shing (Chi)	(m)	Vitória	AA, PL
Sovann (Cam)	(m)	Ouro	AA, PL
Sying (Chi)	(f)	Estrela	PL

Veata (Cam)	(f)	O Vento	FG, AA, PL
Virote (Tai)	(m)	Poder	GV, PL
Yemon (Jap)	(m)	Guardião do Portão	AA
Yo (Bur)	(m)	Honestidade	AA, PL
Yori (Jap)	(f)	Confiável	FN, AA, PL
Yu (Chi)	(m)	Universo	FG, PL

Escandinávia e Alemanha

Os nomes seguintes são identificados por país de origem como segue: Ale (Alemanha), Din (Dinamarca), Nor (Noruega), Sue (Suécia).

Andras (Nor)	(f)	Respiração	FG, CF
Annika (Sue)	(f)	Graça	FG, AA, SS
Argus (Din)	(m)	Vigilante	CF, GV
Arild (Nor)	(m)	Chefe de Guerra	CF
Asta (Din)	(f)	Estrela	FG, CF, PP, PL
Astrid (Sue)	(f)	Força Divina	FN, CF
Bernhard (Ale)	(m)	Coragem do Urso	CF, SS
Berta (Ale)	(f)	Gloriosa	FN, SS
Birger (Sue)	(m)	Resgate	FG, CF, AA
Börje (Sue)	(m)	Castelo	CF, PP
Brynhild (Nor)	(f)	Mulher Combatente	FN, CF
Conrad (Ale)	(m)	Conselheiro Honesto	FG, AA, PP, SS
Ebba (Din)	(f)	Forte	CF, GV
Edith (Ale)	(f)	Presente Rico	AA, PP, SS
Egon (Din)	(m)	Formidável	CF, SS
Eldrid (Nor)	(f)	Fogo, Amável	CF, AA, SS
Erik (Nor)	(m)	Sempre Poderoso	CF, AA, GV
Ernst (Ale)	(m)	Leal	CF, GV, SS
Gala (Nor)	(f)	Cantora	FG, CF, AA
Garth (Sue)	(m)	Proteção	FG, CF, GV
Gisele (Ale)	(f)	Promessa	FG, CF, AA, SS
Gudrun (Sue)	(f)	Sabedoria Divina	FG, CF, AA
Hagan (Ale)	(m)	Forte Defesa	CF, AA, SS
Harald (Din)	(m)	Chefe de Guerra	CF
Hilde (Nor)	(f)	Valquíria	FN, CF
Hulda (Nor)	(f)	Oculto	CF, AA, SS
Jorgen (Din)	(m)	Fazendeiro	FG, CF
Knute (Nor)	(m)	Nó	RO, CF, AA
Laila (Din)	(f)	Noite	FG, CF, SS
Lothar (Ale)	(m)	Guerreiro Famoso	CF, AA, PP, SS
Magnar (Nor)	(m)	Força, Guerreiro	CF, SS
Maren (Nor)	(f)	Amarga	CF, GV, SS
Matilde (Ale)	(f)	Brava em Batalha	RO, CF, SS
Ragna (Nor)	(f)	Guerreira de Deus	CF
Rafe (Ale)	(m)	Lobo Domesticado	FG, AA, SS
Rolf (Ale)	(m)	Lobo Adorado	CF, AA, SS
Rutger (Ale)	(m)	Guerreiro Famoso	CF, SS
Signe (Sue)	(f)	Vitória	CF, AA, PP
Sigrid (Din)	(f)	Conselheiro Vitorioso	CF
Siv (Nor)	(f)	Real, Esposa de Thor	FN, CF
Soren (Din)	(m)	De Thor	CF, AA
Tor (Nor)	(m)	Deus do Trovão	CF, AA, SS
Torgny (Sue)	(m)	Clamor de Armas	CF, SS
Ullrick (Ale)	(m)	Governante de Tudo	CF, SS
Verena (Ale)	(f)	Protetora de Amigos	FG, CF, PP
Vihelmina (Ale)	(f)	Protetora Resoluta	FN, CF, PP

Matilhas

“Primeiro para a matilha, sua verdadeira família. Depois ao Cervo, o mais sábio dos espíritos. Em terceiro, aos Fianna, seu verdadeiro povo. Por fim, a você mesmo, uma pequena parte do todo.”

— tradicional brinde Fianna

Quando você senta com seus amigos na mesa de jogo, ou na sua sala de jantar, ou em um bar, normalmente assume-se que vocês estão interpretando uma matilha. É apenas uma palavra chique para um grupo, não é? É apenas outra desculpa para um bando de personagens ter uma aventura juntos, não é?

Bem, sim e não. Claro, a estrutura da matilha é uma ótima desculpa para você e seus amigos interpretarem um bando de personagens que saem juntos e que possuem ótimas razões para chutar a bunda da Wyrm. Porém, uma matilha é muito mais. Ao ignorar as implicações mais profundas do que significa ser um membro de uma matilha, você potencialmente se priva de muitos dos elementos mais recompensadores de um jogo de Lobisomem.

A Matilha na Nação Garou

Para a maioria das nações na Terra, um único ser humano é o menor elemento da sociedade. Isso não é verdade para a Nação Garou. Entre os lobisomens, a matilha é a menor unidade social que realmente importa, exceto no caso de alguns raros indivíduos e normalmente eles possuem uma matilha atrás de si. O Rei Albrecht e sua matilha são bons exemplos disso. Os Garou herdaram de sua ancestralidade lupina a ideia de que um grupo é muito mais poderoso que um indivíduo, um conceito que parece iludir muito do mundo ocidental moderno com sua ênfase na individualidade e preenchimento do ser.

Talvez a melhor comparação seria uma pequena unidade de combate em um exército: uma patrulha ou esquadrão. O grupo vive, luta e relaxa junto, em extensos períodos de tempo e se torna um amálgama de família, colegas e amigos. A comparação tem suas atrações: ambos os grupos são primariamente devotados ao combate. Os Garou são os soldados de Gaia. Porém, até mesmo essa não é uma boa comparação. Por exemplo, os esquadrões militares são quase sempre de um único sexo e são modificados e alterados de acordo com promoções, algo que na maioria das matilhas não acontece.

Da Matilha Em Diante

Como mencionado acima, a matilha é a menor unidade social que a sociedade dos lobisomens reconhece. Um Garou solitário é no mínimo um estrangeiro a ser desconfiado dentro da seita — uma das razões pelas quais os Peregrinos Silenciosos que viajam sozinho possuem tantos problemas — ou que está a caminho de se tornar um Ronin. Não é apenas a desaprovação da sociedade que une os lobisomens em matilhas. Se a desaprovação fosse uma força tão poderosa,

os impuros não existiriam. Não, a real força motriz é o instinto natural de todos os Garou de congregarem. Lobisomens, os jovens e velhos, acham mais confortável e se sentem mais felizes quando são parte de uma matilha. Isso dá a eles um sentido de completude que é difícil de encontrar em outro lugar.

A matilha age como uma unidade em ocasiões sociais e no campo de batalha. Os membros da matilha se ajudam em assembleias e seus Galliards cantam seus feitos para os Garou ali reunidos. A seita é, efetivamente, uma pirâmide de matilhas com os anciões que controlam o caern formando o pináculo dessa pirâmide. Quando um embaixador é enviado de uma seita para outra, normalmente é toda a matilha, e não apenas o indivíduo, que é habilidosa em diplomacia.

O todo da sociedade Garou funciona ao redor dessas matilhas. É importante que seu personagem possa funcionar como parte de uma matilha, se é para ele continuar no jogo. Afinal de contas, na sociedade lupina, um lobo solitário ou está destinado a uma morte prematura ou a criar uma nova matilha para si, ao se aproximar de um ou mais lobos de matilhas já existentes. Ficar sozinho não é uma escolha viável à longo prazo para eles.

Raison d'Être

Apesar de ser certamente verdade que muitas matilhas apenas acontecem, normalmente agrupamentos de todos os filhotes de uma seita em particular, a maioria é formada com um propósito em mente. De fato, muitos anciões ficam extremamente felizes em surgir com um propósito para uma matilha que está apenas “andando junta” para dar aos jovens um foco que irá ajudar a unilos na dificuldade dos primeiros meses como uma matilha.

O propósito normalmente é uma tarefa simples e única, como uma missão: “Encontrem a fonte da corrupção que está profanando o rio do próximo vale e a destrua” ou “desvenda as crias da Wyrm na cidade local”. Geralmente uma nova matilha escolhe por si mesmo, uma vez que a missão é algo que a interessa coletivamente. Quanto mais importante for a tarefa, mais provável é que um ancião a escolha para a matilha. Para tarefas realmente maiores, uma matilha temporária (veja abaixo) é formada, cheia de Garou experientes que possuem as habilidades necessárias para completar a tarefa destinada. Esse é um método de último recurso: a matilha temporária raramente possui tempo para estabelecer os laços que uma matilha permanente possui e assim, raramente é tão efetiva quanto as habilidades combinadas de seus membros sugerem que fosse.

Uma vez que a primeira tarefa é completada, a matilha tende a ficar junta, estabelecendo uma tarefa de maior duração por si mesma (mesmo que seja algo tão simples quanto “Proteger o caern e as terras ao seu redor da Wyrm”) que dá a ela um propósito para se unir. Esse propósito, sem dúvida, mudará com o tempo, uma vez que as circunstâncias ao redor da matilha se alteram, mas ele sempre se mantém no núcleo do que é a matilha e

como eles escolhem lutar por Gaia.

Laços Para Toda Vida

Para a maioria dos lobisomens, fazer parte de uma matilha é algo eterno. De fato. A maioria dos lobisomens deixa sua matilha apenas de uma das duas formas: eles morrem ou recebem uma tarefa dos anciões que o força a deixar uma matilha existente para entrar em outra. A primeira opção é muito mais comum do que a última nos Últimos Dias. À medida que as batalhas contra as forças da Wyrn ficam cada vez mais intensas, a taxa de mortalidade entre os membros da matilha cresce. Algumas vezes, matilhas inteiras morrem de uma vez, algumas vezes apenas um grande número de seus membros.

Quando a maior parte de uma matilha é exterminada, os membros sobreviventes encaram uma das três escolhas: continuar como estão, buscar novos membros para substituir os amigos falecidos, quando o período de luto passar, ou se separar e buscar novas matilhas. Apesar de muitos Garou instintivamente preferirem a primeira opção, a maioria percebe através do conselho dos anciões ou do totem da matilha que essa é simplesmente uma rota mais vagarosa para a destruição da matilha. A perda por parte da matilha das habilidades que os Garou aprenderam a confiar por instinto a torna menos efetiva, especialmente em combate. A taxa de atritos entre os membros remanescentes é alta. Ao invés disso, eles buscam novos membros para dar à matilha uma vitalidade renovada. A forma mais fácil de se fazer isso é adotando filhotes recém transformados através de seus Rituais de Passagem que ainda precisam encontrar uma matilha ou os sobreviventes solitários de matilhas que caíram em batalha. Em ocasiões a união de duas matilhas existentes que perderam seus membros forma uma nova matilha. Porém, esse é um movimento arriscado, uma vez que é difícil o fazer sem ofender um ou ambos dos espíritos totens de antigamente. Geralmente, a única forma de fazer isso de forma bem-sucedida é dissolver formalmente as duas matilhas, separando da companhia do totem e da obrigação que ele traz antes de buscar um novo espírito para a matilha formada.

Uma matilha que foi reduzida à uma fração de sua força é permitida que dissolva sem desonra; os personagens usam seus pontos investidos em Totem de volta, para gastar no totem da próxima matilha. A Nação Garou conta tais matilhas como casualidades de uma certa maneira; uma matilha pode ser considerada “morta” mesmo que alguns membros ainda vivam. Essa não é a decisão mais comum, mas em alguns casos, principalmente quando o pesar de perder a maioria dos membros da matilha ameaça levar os sobreviventes até a Harano, é a melhor opção.

A Matilha Temporária

As matilhas temporárias são formadas para buscas de grande importância que exigem uma grande gama de habilidades não encontradas em qualquer matilha existente disponível. O exemplo mais conhecido disso é a

formação de uma Matilha de Prata (veja abaixo), mas pode acontecer em tempos perigosos e de menos prestígio também. Normalmente tais matilhas são selecionadas pelos anciões tribais ou, ocasionalmente, através da opinião dos espíritos. Eles escolhem os lobisomens que possuem as habilidades exigidas para completar a busca, da melhor forma que podem.

Durante sua participação na matilha temporária, os membros da matilha não recebem mais os benefícios do totem de sua matilha principal, substituindo-os pelos que o totem da matilha temporária provê. Assim que o lobisomem deixa seu trabalho temporário e retorna à sua matilha original, os benefícios daquele totem retornam e os recebidos pela participação na matilha temporária desaparecem.

Algumas vezes uma matilha já estabelecida ganha um membro temporário. Por exemplo, se uma matilha está operando em uma região desconhecida, um lobisomem local pode correr com a matilha pela duração de sua estadia na área. Em tais circunstâncias o membro honorário da matilha não assumirá os deveres e as recompensas do totem da matilha, permanecendo com os poderes de sua antiga aliança. Esses membros “emprestados” da matilha geralmente se ligam com seus companheiros temporários a tal ponto que se tornam membros completos da matilha. Quando essa decisão é tomada, eles se comprometem ao mesmo totem do resto da matilha.

Criando uma Matilha

Detalhes para a criação de matilhas são dados na pág. 102 de **Lobisomem: o Apocalipse**, mas aqui estão algumas outras coisas que você pode querer analisar enquanto cria um novo personagem como parte de uma matilha.

Funções na Matilha

À primeira vista, a função de um personagem dentro da matilha parece vir obviamente de seu augúrio. Por exemplo, o personagem de Karl, um Ahroun, provavelmente domina o combate enquanto o personagem de Linda, um Theurge, irá assumir a liderança nas questões espirituais, principalmente em viagens do outro lado da Película. O problema dessa abordagem é que, apesar de ser um atalho útil, nega a você a chance de interpretar a diversidade das habilidades e conhecimentos do seu personagem em jogo.

Uma matilha realmente boa sabe instintivamente qual membro é mais apropriado para uma tarefa e automaticamente irá esperar a liderança dele em períodos de crises caso sua habilidade seja a mais apropriada. Isso não mina o papel do alfa da matilha. Ele ainda toma as decisões sobre quem faz o que, quando uma decisão se faz necessária. O ponto é que em momentos de crise, quando o tempo para tomar decisões não existe, a matilha deve instintivamente saber as aptidões de quem são mais cabíveis à situação.

Então, como você faz isso? Bem, a resposta óbvia é

para dar uma boa olhada nas planilhas de personagens uns dos outros até que vocês saibam quem pode fazer o que melhor. Porém, é muito mais divertido interpretar o processo de descoberta de um personagem sobre o outro durante o jogo. Se você estiver interpretando o Ritual de Passagem como uma matilha, os personagens começarão com nenhuma ou pouquíssimo entendimento das capacidades dos outros. À medida que a história evolui, vocês serão capazes de observar quais personagens são bem sucedidos e em quais tarefas e desenvolver as atitudes dos personagens em relação aos companheiros de matilha apropriadamente.

Claro que rolagens de dados desafortunadas e outros reveses da sorte podem resultar na matilha inicialmente desenvolvendo um apreço desfavorável para as habilidades de um personagem. Ainda melhor. A interpretação pode resultar disso enquanto seu personagem tenta persuadir seus companheiros de matilha que ele é o melhor para um trabalho em especial, apesar das evidências do contrário, ou a felicidade em ser bem sucedido em uma tarefa onde o "expert" da matilha falhou, isso apenas acrescenta à história.

Liderança

A liderança da matilha é uma parte tão importante da dinâmica da sociedade Garou que dois mandamentos da Litania são dedicados a ela. De fato, é tão importante que dedicamos uma seção inteira nesse mesmo livro (veja a pág. 83). Suficiente dizer que a maioria das matilhas tendem a ficar sob a liderança de um único alfa até o momento em que ele se prove indigno ou falhe repetidas vezes. Os instintos que os lobisomens herdaram de seus Parentes lupinos fazem com que eles se sintam mais confortáveis com um único e definido líder, que provou seu valor sobre o resto da matilha. Matilhas governadas democraticamente existem, principalmente entre os Roedores de Ossos e Andarilhos do Asfalto, mas são raras e muitas acabam revertendo ao modelo de alfa em períodos de crise. Quando criar o seu personagem, você precisa considerar como ele reagiria aos vários estilos de liderança e quão ele deseja a posição de alfa para ele mesmo. Isso afetará como ele age nas primeiras semanas da existência da matilha, e assim, como seus companheiros de matilha passam a vê-lo.

Totem

Para muitos jogadores, colocar pontos em um Antecedente que não oferece benefício imediato para seus personagens é algo difícil de se fazer. Porém, é algo que você e seus companheiros devem seriamente considerar. Se cada jogador colocar um ou dois pontos, o resultado pode ser um totem significativo. Colocar mais pode levar até um totem poderoso e respeitado para a matilha. Não há nada de errado em fazê-lo. Os personagens são o centro da história. Mesmo que sejam filhotes vacilantes que acabaram de passar pela Primeira Mudança e estão aprendendo os nuances da sociedade Garou, não há razão pela qual eles não atrairiam um poderoso totem que sente as grandes coisas que os

personagens são capazes e os quer guiar. Você não estaria jogando um jogo de horror selvagem e luta desesperada se não esperasse que seu personagem fosse fazer grandes coisas, estaria? É pensando nos temas do guerreiro herói trágico de **Lobisomem** que dá aos personagens a benção de um espírito maior. Sinta-se livre para fazê-lo, se isso combinar com as aspirações sua e de seus companheiros para a crônica.

Lembre-se também que a dádiva e o dogma de um totem terão pequenos, mas significantes, efeitos na maneira como a matilha opera. Tente encaixar os interesses do totem com os dos personagens e as necessidades da crônica. Seu Narrador deve ser capaz de ajudá-los com quais espíritos podem ser os mais apropriados para o tipo de história que ele tem em mente.

Táticas de Matilha

Vários exemplos de táticas de combate usadas por matilhas estão listadas em **Lobisomem: o Apocalipse**, pág. 212. Aqui estão mais algumas que você pode usar:

- **Passe à Frente:** O Passe à Frente tira vantagem da discrepância de tamanho e massa entre as diferentes formas para permitir que um lobisomem literalmente arremesse outro a uma distância significativa. Um lobisomem assume a forma Crinos, segura e arremessa outro membro da matilha, que normalmente está na forma Hominídea ou Lupina. Essa tática normalmente é usada quando uma massa de inimigo está bloqueando o caminho da matilha, quando eles precisam urgentemente chegar até algo ou alguém atrás deles e foi usada primeiro por um grupo de Fianna ingleses com alguma experiência de rugby antes de sua Primeira Mudança. Se o lobisomem arremessado estiver esperando lutar contra o que quer que seja que ele tenha sido arremessado, ele normalmente muda sua forma para Crinos segundos antes do impacto, esperando que o momento drasticamente ampliado derrube o oponente.

Sistema: O arremessador testa Força + Esportes (dificuldade 3 + Vigor do Garou arremessado). Caso o lobisomem arremessado esteja tentando derrubar algo ou alguém, ele testa sua Destreza + Esporte para acertar o alvo, que pode esquivar, e causa Vigor + sucessos obtidos pelo arremessador de dano contusivo no alvo. Do contrário, o jogador testa Destreza + Esporte (dificuldade 6) para permitir que seu personagem caia em pé.

Companheiros necessários: 2

Executável sozinho? Não

- **Um por Um:** Algumas vezes dividir para enfrentar vários inimigos não é a maneira mais efetiva de destruí-los. Ao invés disso, a matilha se concentra em um membro por vez, esperando derrubá-los um a cada vez. Normalmente um membro da matilha engaja o inimigo escolhido diretamente, lançando ataques múltiplos, governados pela Fúria, enquanto seus companheiros fazem seu melhor para rasgar o oponente pelas costas e flancos. Uma vez que o inimigo cai, eles se movem para fazer o mesmo no próximo oponente.

Sistema: O agressor principal ataca o oponente

normalmente, a não ser pelo fato de que ele deve gastar Fúria o suficiente para ganhar um número de ataques igual ao número de atacantes que tentam derrubar seu oponente. Além disso, ele também não se pode defender em nenhuma de suas ações, todas devem ser ataques diretos contra o adversário. Uma vez que todas essas condições sejam preenchidas, os outros lobisomens podem atacar com -2 de dificuldade.

Companheiros necessários: 3 ou mais

Executável sozinho? Não

• **Ataque Surpresa:** Uma variação do “Um por Um”, o Ataque Surpresa permite a vários lobisomens atacarem um único alvo sem que um membro se coloque em risco direto. A maioria dos agressores atravessa a Penumbra e se movem para trás do alvo. Após aguardar um momento antes combinado, o único lobisomem restante no mundo material corre até o alvo, faz um ataque e se distancia novamente. Assim que o lobisomem fizer seu ataque, seus companheiros de matilha saem da Umbra e lançam seus ataques ao alvo. Enquanto o oponente se volta para enfrentar esses novos agressores, o primeiro lobisomem volta a dar outro ataque, agora pelas costas. Devido à natureza enganadora de caminhar através da Película rapidamente, essa tática só é útil se todos os envolvidos forem veteranos em entrar e sair do mundo espiritual.

Sistema: O lobisomem no mundo material deve

gastar pelo menos dois pontos de Fúria para correr até o alvo, atacar e fugir novamente. Enquanto ele faz seu ataque, seus companheiros de matilha simplesmente percorrem atalhos novamente e atacam os lados desprotegidos do alvo com um bônus normal de -2 nas dificuldades.

Companheiros necessários: 2 ou mais

Executável sozinho? Não

Táticas Sociais

Claro que as táticas de matilha não são limitadas apenas ao campo de batalha. A maioria das matilhas desenvolve táticas sociais que as permite operar mais efetivamente quando interagindo com humanos, lobisomens e até mesmo espíritos. Aqui estão algumas ideias:

• **Policial Mau, Policial Pior:** Muitas matilhas perceberam que fazer o jogo de policial bom e policial ruim pode ser bastante efetivo se um dos participantes for um lobisomem com Fúria alta o suficiente para os humanos à sua volta se sentirem desconfortáveis. Usando tal lobisomem como um “policial pior” dá ao “policial mau” um dado extra nos testes de Manipulação que ele fizer para persuadir o sujeito do interrogatório a falar.

Companheiros necessários: 2

Executável sozinho? Não

• **Magnetismo Animal:** Quando um lobisomem



caça sozinho por um parceiro, ele pode usar Atração Animal (veja **Lobisomem**, pág. 199) para encontrar um parceiro de cama. Quando uma matilha inteira sai à procura, é melhor que a cidade cuide de seus filhos e filhas. O efeito cumulativo de um grupo de lobisomens todos evidentemente checando os talentos locais pode acabar aumentando o nível de tensão sexual em um bar ou boate a tal ponto que se torna mais fácil para todo mundo seduzir qualquer pessoa. Os lobisomens, claro, estão na melhor situação.

Todo lobisomem do sexo apropriado para o parceiro que o lobisomem está tentando seduzir e que esteja participando ativamente do flerte e da sedução dos humanos à sua volta diminui a dificuldade do teste de Atração Animal em um.

Companheiros necessários: 2 ou mais

Executável sozinho? Sim

- **Falso Salvador:** Muitas matilhas acham o uso dessa tática uma forma efetiva de se aproximar de uma possível fonte de informação e ajuda que eles não acham que responderia positivamente a uma abordagem direta. Dois ou mais membros da matilha planejam pegar a vítima em um lugar ermo e ameaça ou realmente o ataca. Normalmente os lobisomens maiores e mais agressivos são escolhidos para essa tarefa. Então outro membro da matilha “está por ali” e consegue “afugentar” os agressores. Esse falso salvador recebe um bônus de -1 em todos os testes sociais com a vítima a partir de então, a menos que seja visto com seus companheiros. Nesse caso, o bônus muda para uma penalidade de +2 nas dificuldades.

Companheiros necessários: 3 ou mais

Executável sozinho? Não

Sinta-se livre para criar mais táticas, todas sujeitas à aprovação do seu Narrador.

A Matilha de Prata

Existe um ideal Garou para uma Matilha de Prata: uma matilha que possua um de cada um dos augúrios. Esse ideal vem da vasta gama de habilidades que tal matilha possui e da lenda da primeira matilha, que se uniu nos primeiros dias da existência Garou. Cada tribo possui uma variação da lenda dessa Matilha de Prata, que era chamada para lutar e salvar Gaia de adversidades esmagadoras, com poucas chances de sucesso ou sobrevivência. Ainda assim, eles sobreviviam e em honra dessa matilha, a maior matilha da Nação Garou é conhecida como Matilha de Prata.

Uma Matilha de Prata só é formada em tempos de grande necessidade, apesar de como já foi comentado por mais de um Ragabash, existiu uma Matilha de Prata praticamente contínua durante a última década. Os anciões apenas acenam suas cabeças e balbuciam algo sobre ser outro sinal dos Últimos Dias. As Matilhas de Prata são formadas em conclaves, grandes assembleias formadas de múltiplas seitas de pelo menos cinco tribos. Se os anciões presentes acharem que há uma tarefa de perigo, complexidade e importância suficientes que valha

a formação de uma Matilha de Prata, eles anunciam uma competição para decidir quem serão os membros da matilha.

Escolhendo a Matilha

Anciões de cada augúrio assumem a responsabilidade da disputa que determinará os membros de seu augúrio que comporão a matilha. Cada candidato, qualquer que seja o augúrio, enfrenta testes nas três áreas: Glória, Sabedoria e Honra, que testa o corpo, mente e espírito, respectivamente. Apenas os lobisomens que se sobressaem em todas as três áreas ganham a chance de entrar na Matilha de Prata. A natureza particular dos testes é determinada pelo augúrio dos candidatos e as preferências dos anciões e a natureza da tarefa que a matilha enfrentará. Por exemplo, uma missão que provavelmente envolverá uma batalha fatal será mais orientada para combate e estratégia do que uma que envolva investigação e negociação com espíritos.

- **Glória:** O Apocalipse está próximo; os Garou só podem possuir campeões fortes. Testes de Glória vêm primeiro, uma vez que os lobisomens são os guerreiros de Gaia e todos eles, independente do augúrio, devem ser capazes de lutar com uma ferocidade e habilidade que poucos outros seres podem igualar. Entretanto, os testes individuais refletem os augúrios dos participantes. Os Ahroun normalmente competem em duelos diretos e eliminatórios, enquanto pode se esperar de um Galliard que ele encena famosas estratégias de batalha de heróis mortos há muito tempo. Outros testes de corpo podem envolver suportar extremas condições climáticas, longos períodos de privação ou até mesmo corridas através de terreno irregular.

- **Sabedoria:** Se os Garou aceitarem tolos como heróis, certamente cairão. Uma Matilha de Prata enfrenta desafios onde não podem superá-los a não ser que seja mais inteligente que eles, assim como deve superá-los em batalha. Os Ahroun encaram dilemas táticos virtualmente impossíveis, enquanto os Ragabash são forçados a descobrir a verdade em charadas astutas. Um Theurge pode ser testado por um grupo de espíritos, alguns procurando enganá-lo, outros ajudá-lo e muitos evitando qualquer tipo de envolvimento. Apenas aqueles lobisomens que vencem esses desafios claramente e demonstram a versatilidade de suas mentes irão seguir até o último passo dos desafios.

- **Honra:** Se o espírito for fraco, o todo está aberto para a corrupção. Os últimos testes são os mais sutis, pois os candidatos não sabem quando estão sendo testados. Nos dias que seguem a conclusão dos desafios de Sabedoria, os anciões de cada augúrio planejam testar o caráter do lobisomem em várias situações sociais, tão sutilmente quanto possível. Eles podem planejar que um candidato se sujeite a uma série de insultos de um Garou de posto mais avançado, ou os envolva em um triângulo amoroso com um Parente e outro lobisomem. Podem fazer com que o candidato receba vários deveres onerosos no caern que abriga o conclave ou fazê-lo servir de guarda

Ritual da Fênix

Nível Cinco

Quando todos os anciões no conclave estão satisfeitos com os candidatos, eles se reúnem no centro do caern. O Conjurador da Wyld então inicia um uivo para que os outros anciões se juntem, augúrio por augúrio. Todos eles estão suplicando à Fênix para que apareça na reunião e escolha os lobisomens que ache dignos. À medida que o ritual se aproxima do final, uma coluna de um frio fogo azul glacial aparece na frente dos candidatos. Eles então caminham através do fogo, um por um, com a marca da Fênix, uma chama azul glacial em seu omoplate esquerdo, aparecendo naqueles que o totem acha dignos. Quando a Fênix fizer sua escolha — às vezes antes de todos os candidatos terem caminhado através do fogo — a chama se encolhe em um pilar que ascende para o céu, e fica sob o caern por alguns minutos, ou até uma hora. Por quanto mais tempo a Fênix ficar, melhor são os sinais para o sucesso da Matilha de Prata

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Se for bem sucedido, a coluna aparece, como descrito acima. Aqueles membros escolhidos para a Matilha de Prata são eleitos de acordo com a vontade do Narrador. Membros bem sucedidos passam através da chama sem serem feridos. Candidatos que não são escolhidos sofrem um nível de dano agravado. Candidatos realmente indignos — transgressores da Lítania, pretensos traidores ou aqueles com uma culpa secreta — podem sofrer até quatro níveis de dano agravado. A Fênix não acha agradável perder seu tempo com candidatos indignos. Se o ritual é tentado sem representantes de todos os cinco augúrios estarem presentes, o mestre de rituais sofrerá cinco níveis de dano agravado quando o fogo se materializa ao seu redor e então se dissipa.

com lobisomens de uma tribo que o Garou em questão não gosta. Eles observarão atentamente o comportamento dos candidatos. A Matilha de Prata tem que ser mais do que apenas uma coleção de indivíduos super-capacitados, deve ser a soma de tudo aquilo que significa ser um Garou. Cada membro tem que ser um exemplar absoluto de honra Garou e espera-se que eles unam as tribos, e não as separe ainda mais. Devem ser conciliadores, assim como guerreiros e pensadores, e serem capazes de demonstrar seu comprometimento para a luta dos Garou, acima de sua própria arrogância.

Esses testes deixarão um punhado de candidatos de cada augúrio. Eles são levados até o coração do caern onde participam do Ritual da Fênix (veja quadro) para determinar quais cinco formariam a matilha mais forte. O Ritual geralmente ocorre onde todo o conclave, que aguarda pelo julgamento da Fênix, possa ver.

A matilha escolhida recebe cinco pontos nas categorias de Glória, Honra e Sabedoria, e recebe a Fênix como seu totem de matilha. Afiliações de matilha e

totens pré-existentes não são perdidos, e seus deveres de matilha são simplesmente colocados de lado durante sua participação na Matilha de Prata. Os outros totens normalmente reconhecem o significado da Matilha de Prata e estão mais que satisfeitos em ter um de seus devotos escolhidos para tal honra.

A Missão

Diferente das outras matilhas, a missão é a vida da Matilha de Prata. O grupo ficará junto até tal momento, quando eles terão sido sucedidos, falharão ou perderão

Novo Totem: Fênix

Custo em Antecedentes: Nenhum. Apenas a Matilha de Prata assume a Fênix como seu totem, e só pode existir uma Matilha de Prata por vez.

A Fênix é o grande pássaro que vive uma vida gloriosa, queimando brilhantemente e inspirando todos que o enxergam. Ao fim de sua vida, no entanto, ele queima até virar pó, consumido por seu próprio fogo. Uma nova Fênix então se ergue das cinzas, novamente inspirando aqueles que podem vê-la. O ciclo de vida para o espírito da Fênix representa a vida, morte e renascimento e muitos lobisomens veem a existência da Fênix como prova de que o mundo pode erguer das cinzas do vindouro Apocalipse. Talvez a razão para a Fênix escolher a Matilha de Prata seja que ela esteja pavimentando o caminho para o renascimento de formas que os Garou não conseguem compreender. Ela escolhe apenas matilhas que contêm representantes dos cinco augúrios.

Características: Os membros da Matilha de Prata ganham 5 pontos de Renome em todas as três categorias: Glória, Honra e Sabedoria. Cada membro da matilha ganha um dado extra em suas paradas de dados para todos Testes Sociais feitos enquanto estiver interagindo com outros Garou que saibam que ele se associou à matilha. A matilha como um todo, ganha um total de 10 pontos extras de Força de Vontade por história, que podem ser usados por qualquer membro da matilha. A Fênix sabe que seus filhos enfrentarão muitos dos servos mais perigosos da Wyrm em sua missão e assim dá a eles proteção. A dificuldade de todos os testes de ataque feito por criaturas da Wyrm que ataquem a Matilha de Prata é aumentada em 2. Todos os membros da Matilha de Prata carregam a marca da Fênix, a chama azul em sua omoplate esquerda, durante sua associação com a matilha. Alguns escolhem ter uma cicatriz permanente ou tatuagem feita após seu serviço na matilha terminar.

Dogma: Caso um membro da Matilha de Prata se envergonhe tanto que detenha menos que 3 pontos permanentes em Honra, ele perderá sua associação com a matilha e, normalmente, sua vida nas garras de seus companheiros de matilha. Caso sobreviva, a Fênix nunca mais o escolherá e seu nome será excluído dos contos dos feitos da Matilha de Prata.

mais da metade de seus membros. Caso a matilha sofra esse nível de perdas, as histórias da Matilha de Prata sugerem que eles não foram destinados a triunfar. Os membros sobreviventes normalmente tentam retornar ao caern onde começaram para que possam renunciar seu cargo e permitir que uma nova Matilha de Prata seja formada rapidamente. Não há perda de Renome nesse caso, pois é visto como a coisa certa a se fazer pela Nação Garou. Porém, caso os sobreviventes não o façam, então as consequências podem ser graves ou letais. Falhar a cumprir com as expectativas é o único crime maior que um membro de uma Matilha de Prata pode demonstrar. Qualquer membro da Matilha de Prata que demonstrar covardia, traição ou que desgrace a matilha de alguma forma, pode esperar a morte pelas mãos de seus companheiros. Provavelmente, ele será rasgado em pedaços antes que tenha chance de se explicar. A Matilha de Prata não pode se dar o luxo de ser qualquer coisa menos que o ideal absoluto do comportamento dos Garou e qualquer desvio é punível com a morte. Afinal de contas, a matilha fica melhor sem um membro cuja confiança não é implícita.

Consequências

Aquelas Matilhas de Prata que são bem sucedidas em sua missão podem esperar ouvir seu conto sendo cantado ao redor das fogueiras pelo resto de suas vidas, com a compreensão de que aquelas canções serão cantadas até o próprio Apocalipse. A maioria retorna para suas seitas e para seus antigos companheiros de matilha, banhados de honra. Antigos membros da Matilha de Prata tendem a crescer rapidamente na hierarquia da seita e, caso sobrevivam por tempo suficiente, ficam entre os mais respeitados dos anciões.

Algumas vezes, matilhas bem sucedidas optarão por romper seus antigos laços e permanecer juntos como uma matilha. A intensa natureza do tempo em que passaram juntos como a Matilha de Prata geralmente os une ainda mais, uma união maior do que a que possuíam com seus antigos companheiros e eles não são capazes de suportar a ideia da separação. Claro, tais matilhas perdem a bênção da Fênix uma vez que sua tarefa original tenha sido cumprida. A Fênix é o totem da Matilha de Prata e só dela. Ao invés disso, eles procuram um novo totem, apesar de que poucas têm problemas em encontrar um após conseguir uma vitória tão lendária. Tais matilhas geralmente tornam-se lendas por si só, conquistando grandes feitos, mesmo depois de ter terminado sua busca lendária.

Posto, Status e Dominância

Encare, todo mundo quer fazer as coisas a sua maneira e os lobisomens não são a exceção. O fato de que, com seu poder bruto e a Fúria interior, os metamorfos possuem uma tentação a mais para **tomar** o

Terminologia de Dominância

A hierarquia lupina é classificada pelos biólogos usando letras gregas. O alfa é o dominante. O beta é o próximo, e normalmente quem provavelmente tomará o lugar do alfa caso algo aconteça com o líder. As próximas fileiras são chamadas de gama. Por fim, aquele que abaixa seu rabo pra todos é o ômega. Esse pobre coitado serve como bode expiatório, o alvo de toda a frustração de um membro da matilha. Geralmente, o ômega age como o bobo da matilha, incitando os outros a brincar e a forçar suas posições. Para complicar as coisas ainda mais, existem duas linhas distintas de dominância, divididas por sexo — apesar de que os machos podem dominar algumas fêmeas, ou vice-versa, eles parecem mais interessados no status entre seu próprio sexo.

Apesar de seguir a estrutura social lupina em muitos aspectos, os Garou são mais prováveis a possuir uma única hierarquia em um grupo, mas existem exceções de vez em quando — principalmente para rituais específicos. Além disso, as matilhas nem sempre possuem ômegas, quando o possuem, ou é o impuro da matilha ou (no caso de uma matilha veterana) o “Cara Novo”, o mais novo membro recentemente adotado pela matilha.

Assunto de Família

Um hominídeo facilmente confundiria a estrutura de uma matilha Garou com a de uma matilha lupina, mas nenhum lupino nascido nas matas o faria. Diferente das matilhas Garou, uma matilha de lobos selvagens é tipicamente uma unidade familiar, consistindo de um par procriador e até de três anos de suas proles. Até os anos recentes, as pesquisas sociais sobre comportamento lupino foram conduzidas (frequentemente sem serem relatadas) em lobos cativos. A comparação resultante é análogo para analisar um grupo de estranhos jogados em um campo cercado e estendendo a mesma dinâmica social para uma grande reunião familiar.

que querem os torna especialmente perigosos. É por isso que possuir uma estrutura social e regras de sociedade são tão importantes. Se os Garou (ou lobos, ou humanos) lutassem toda vez que dois indivíduos quisessem a mesma coisa, a Nação teria se destruído há muito tempo.

Posto

O conceito básico de posto é inato aos Garou. Após a Mudança, um filhote observador irá perceber os postos sem necessariamente compreender o que eles significam. Tanto antes quanto depois do Ritual de Passagem, um Garou tem as regras de posto explicadas, verbalmente e de maneiras mais... diretas, caso necessário. Nesse aspecto, os lupinos possuem uma vantagem sobre os

filhotes hominídeos, já que eles são mais adeptos a ler a linguagem corporal e ainda mais acostumados com a ideia de hierarquia.

Nesse nível básico, o posto é sinônimo de nível na escada social; quanto mais alto o seu posto, mais rapidamente você conseguirá o que deseja. Na verdade, o sistema é mais complexo. Por uma razão, existem muito mais Garou do que níveis de posto, e em uma massa de Fosterns, alguém tem que ser elevado.

Assim como são os Garou, o posto é algo físico e espiritual. Os sinais físicos do posto são sutis, mas instintivos, envolvendo mudanças no porte. Por exemplo, um Adren terá a tendência de erguer sua cabeça um pouco mais e de endurecer seus ombros ao se aproximar de outro Garou, percebendo quase instantaneamente as mudanças na postura do outro. Caso o Adren suba de posto, seu queixo se erguerá instintivamente um pouco, seus ombros irão um pouco mais para trás. Algumas vezes, um Garou de baixo posto se portará da mesma forma que um Garou mais velho em sua linguagem corporal, mas não olha diretamente para ele. Onde a diferença de posto é maior, o subordinado irá virar sua cabeça ainda mais para longe, expondo sua garganta para indicar submissão (no entanto, cuidado; esse tipo de postura de posto pode algumas vezes ser confundida com status na matilha, veja abaixo). Até mesmo os odores de um Garou mudam com sua mudança de posto, apesar de ser detectável em um nível consciente apenas para os lupinos mais sensíveis. Além disso, muitos Garou se marcarão com tatuagens ou cicatrizes rituais para deixar seu posto claro, assim ficará claro para todos o que ele, de fato, conseguiu. O Posto se manifesta espiritualmente, assim como fisicamente, apesar de que a forma precisa varia amplamente. Para os espíritos (e outros Garou na Umbra, a critério do Narrador), o posto pode aparecer como uma marca brilhante, uma alteração na aura ao redor do lobisomem ou alguma outra forma distinta. Qualquer que seja a forma como o posto se manifesta, os espíritos o reconhecem facilmente e, assim, sabem se o suplicante é digno ou não de aprender um novo Dom (o espírito pode não revelar seu conhecimento imediatamente, como alguns Garou enganosos descobrirão em seu detrimento).

Liderança

Alfa. Líder de Matilha. É um título que a maioria dos jovens filhotes aspiram, e poucos veteranos desejam. Mas estamos nos adiando.

O que faz um líder de matilha? Em termos simples, o líder é o mais capaz. O que isso significa varia de tribo para tribo, seita para seita e até mesmo entre matilhas. Em matilhas dominadas por lupinos, “capaz” significa que o mais forte fisicamente será o líder, apesar de que habilidade em combate também é útil. Frequentemente, os alfas-pela-força são eventualmente substituídos por Garou com o raciocínio mais aguçado, pois a briga só é útil se efetivamente aplicada. Em seitas onde o combate é uma questão diária, o líder da matilha pode ser aquele com o maior número de mortes ou que sobreviveu a mais

Sentindo Posto

Durante apresentações formais, um Garou sempre revelará seu posto. Existirão outros momentos quando um Garou precisará saber o posto de um estranho em relação ao seu próprio. Isso é especialmente importante quando um Cliath ou Fostern visita outra seita ou participa de uma grande assembleia ou conclave. A interpretação, claro, deve fazer parte desse processo, mas se um sistema é necessário, o jogador testa Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 6. Um sucesso determina a posição relativa (equivalente, acima ou abaixo do posto do personagem). Três sucessos revelam o posto preciso, enquanto uma falha crítica faz com que uma falta de etiqueta social seja inevitável.

Um Garou pode fingir pertencer a outro posto. Isso pode ser útil quando você está intimidando os mais jovens (“Jovem Guardiã, o seu líder de seita sabe que é de seu costume fazer perguntas impertinentes a um Adren ocupado?”) ou intimidar anciões. Por outro lado, alguns veteranos podem fingir ser de posto menor para evitar serem percebidos ou testar o caráter dos mais novos. Esse é um teste resistido; o jogador testa Manipulação + Lábia, dificuldade 5 + a diferença entre o verdadeiro Posto e o Posto falso; o alvo a ser enganado testa Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 6. Os Narradores devem se sentir livres para modificar a dificuldade do observador dependendo das circunstâncias. Um Cliath agindo como um Fostern diante de um filhote terá mais facilidade no engodo do que se tentasse passar por um ancião para um Galliard conhecido: “Hmm, eu podia jurar que conhecia **todos** os Ahroun de grande posto nesse protetorado; em quais batalhas você disse que estava mesmo?”. Além disso, certos Dons (ou o testemunho de um espírito) esclarecerão a farsa. Esse é um jogo perigoso; aqueles que fingem e são pegos normalmente sofrem punições por parte dos superiores, perda de renome e (caso seja uma recorrência) um puxão de orelha na frente do Conselho de Anciões.

batalhas. A escolha de um líder de seita Presa de Prata pode ser baseada amplamente em linhagem, enquanto um líder Uktena é escolhido devido sua idade, experiência e sabedoria demonstrada. Em matilhas guerreiras, o líder é aquele que força os outros a reconhecer sua supremacia, enquanto na maioria dos outros casos os membros conferem o status ao novo líder.

Um líder deve, como diz o nome, liderar. O impulso do alfa nascido entre os lobos (e dos ousados hominídeos e impuros) é estar sempre à frente. Se um objeto parece suspeito, o alfa é o primeiro a investigar. Em um ataque contra um grupo de fomori, o alfa lidera a vanguarda. Para aqueles alfas que sobrevivem, a maioria aprende a temperar seu instinto com técnicas hominídeas de liderança, como a delegação. Apesar do alfa querer saber como é o acampamento inimigo, ele envia o batedor

Ragabash que possui uma chance a mais de trazer a informação sem avisar ao inimigo. Encontrar o equilíbrio entre a liderança pessoal e a delegação é uma das habilidades que separam os líderes de matilha dos líderes de seita.

Os Melhores Alfás

Uma hierarquia estável na matilha é crucial. Se os membros da matilha constantemente brigam por dominância, eles provavelmente não serão capazes de responder rápido o suficiente para serem bem sucedidos ou até mesmo sobreviverem a uma crise. Ainda assim, uma estrutura completamente estática onde todas as decisões devem passar pelo alfa organiza a matilha da mesma forma; indivíduos que devem interpretar o “posso liderar?” perdem as oportunidades. A iniciativa morre e a moral sofre.

De longe, o modelo mais comum de uma matilha envolve um líder que toma vantagem da iniciativa pessoal, que usa a força de um indivíduo para melhorar a matilha, enquanto usa a matilha para proteger as fraquezas de seus membros. Respeito pelas habilidades dos outros é grande parte do motivo pelo qual os membros de uma matilha confiam suas vidas uns nos outros.

Sentindo o Status na Matilha

Status na matilha é um conceito mais sutil, mais flexível e ao mesmo tempo mais confuso do que posto, e dependendo da natureza da matilha pode ser mais fácil ou mais difícil de apontar. Quando dois membros da matilha se encontram, um observador pode determinar quem é o dominante — ou se são essencialmente iguais (gamas). Quando uma matilha está reunida, os observadores podem identificar o alfa, ômega (se existir) e o beta. A postura e porte são parte disso — um alfa está apto a manter sua cabeça um pouco mais alta — mas as ações dizem mais sobre isso. Por exemplo, um membro da matilha com posição elevada permanece mais em pé que os outros, erguendo sua cabeça levemente enquanto o resto abaixa a sua quase imperceptivelmente — mas ainda assim abaixa seu queixo momentaneamente para o alfa. Quando a matilha se reúne, os membros receberão os novatos, mas cercarão o alfa. Em uma matilha maior, um observador perceptivo pode até mesmo avaliar a posição de cada indivíduo devido à quantidade de algazarra à sua volta quando esse chega ou parte. Perceba que na próxima reunião a dinâmica pode ser bem diferente.

A Determinação da Dominância

Devido à posição de alfa — ou qualquer posição na escada hierárquica — poder ser bastante flexível, vamos olhar três pontos que ajudam a determinar a dominância.

• Posto

Deve ser claro agora que o posto tem grande espaço na política tribal e da seita; nenhum Fostern governará múltiplas matilhas se existem anciões saudáveis disponíveis. Porém, o posto raramente é o fator importante nas disputas de dominância dentro da

matilha. Isso é porque a matilha comum começa no mesmo posto (normalmente Cliath). O primeiro a subir de Posto percebe que aqueles que ele governa com seu novo status logo o alcançarão — e podem superá-lo rapidamente. Dito isso, um companheiro de matilha dois ou mais passos à frente de seus companheiros tende a ser o alfa, não por virtude do posto, mas por suas experiências e habilidades representadas pelo posto.

• Augúrio

Cada augúrio possui suas forças particulares. Como o mais forte manda, o augúrio mais forte para uma determinada situação é quem dita as regras. Frequentemente o lobisomem afirmará sua autoridade no jogo para que os outros reconheçam sua liderança.

Por exemplo, uma matilha em negociação com alguns espíritos percebe que estão cercados. O Ahroun de posto mais alto salta e começa a gritar ordens. O alfa, um Philodox, não contesta. A matilha faz o melhor que pode, mas estão em desvantagem numérica. Então o Ragabash grita “Encontrei um caminho! Sigam-me!” e corre. Aqueles que podem se dar o luxo de afastar os olhos de seus oponentes veem o Ahroun, que hesita enquanto tenta decidir o que fazer: continuar fazendo o que ele sabe ou confiar no trapaceiro. Por fim, ele grita, “Estou na retaguarda. Sigam ele!” e a matilha obedece.

• Renome

Um fator decisivo final entre os líderes em potencial é a experiência. Um Ragabash com várias buscas Umbrais bem sucedidas em seu currículo provavelmente estará apto para liderar outra incursão Umbral, e não o Theurge de mesmo posto, que é melhor conhecido por fazer amuletos dentro das divisas de seu caern. Da mesma forma, quando a missão é para convidar alguns novos Parentes a conhecer a seita, a matilha seguirá um Galliard que é reconhecido por seu comportamento honroso, apesar de que seu rival possui uma maior contagem de mortes de servos da Wyrn. Por fim, a reputação pode sobrepor o posto em certas ocasiões. Por exemplo, em uma disputa entre a palavra de um Athro caçador de glórias contra a de um Adren conhecido como um modelo de honra, o Conselho de Anciões irá favorecer o Garou de posto mais baixo.

Se a combinação de posto, augúrio ou Renome não sugere um líder incontestável para uma situação, acontecem desafios entre as partes candidatas.

Deferência

Quando um Ancião vê um macio pedaço de carne de cervo, o Athro dá um passo para trás e, educadamente, diz: “Depois de você.” Quando um Athro pede a um Fostern para fazer uma missão pelo caern, a resposta apropriada deveria seguir as linhas de “Sim, senhor.” Sim, posto dá privilégios, sem dúvidas — até mesmo a Lítania diz assim. Exatamente quais privilégios são podem variar de tribo para tribo e seita para seita. O comportamento impertinente de um jovem que o Ancião Filho de Gaia deixa passar batido seria assunto para um combate nas mãos de um Ancião Fenrir. Ainda assim, se um Garou assume os riscos e fez os sacrifícios para chegar até sua

posição, ele tem todo o direito de esperar tudo o que a sociedade Garou promete. E aqueles com posto raramente negligenciam seus privilégios, ou eles se importam com eles ou não. Caso Dois-Golpes, o Adren, mereça receber a anca da presa, mas não esteja com fome, ele ainda pode dar a primeira mordida e a segunda antes de passar para outro. Se um Fostern ganha um fetiche que é mais associado com o nível de sabedoria de Dois-Golpes, o jovem lobisomem deve entregá-lo. Ao receber o item, Dois-Golpes está dentro dos seus direitos de devolvê-lo, caso ache que o jovem conquistou o direito de portá-lo. Geralmente, os de posição mais baixa são sábios para, pelo menos, oferecer ao Garou de grande posto o que lhe é devido. Demonstrar tal respeito dará a ele o respeito dos Garou e dos espíritos.

Uma situação de praxe para qualquer Garou jovem é enganar-se quanto à deferência, mas é uma situação que muitos hominídeos, acostumados a se rebelarem contra a autoridade hoje em dia, aprendem apenas após quebrarem a cara algumas vezes. Isso significa qualquer coisa, desde e incluindo: falar quando falarem com você (e sempre acrescentar “-rhya” ou um título honroso similar), mas sempre escutar. Parar de brincar com seus companheiros de matilha quando os anciões se aproximarem. A melhor comida, bebida ou lugar na assembleia irá para aqueles de maior posto. Quando um ancião precisar de algo, de mensagens a serem entregues até o coração do caern ou uma porta a ser aberta, faça-o alegremente, e se disponha se possível. Com o tempo, o jovem metamorfo aprenderá o que é esperado (e onde estão os limites) de sua seita. Ao encontrar um Garou de outra seita, o jovem deverá ser ainda mais cauteloso; ele representa sua seita e sua tribo, e caso ofenda um honrado ancião, tanto a tribo quanto a seita saberão.

As regras ficam mais flexíveis quando dentro dos limites de uma matilha. Membros de matilha tornam-se mais próximos do que família. Eles trabalham e se divertem juntos, tornando-se familiares com os temperamentos e humores uns dos outros. Em muitas matilhas, demonstrações formais de deferência são silenciadas, para serem substituídas com feitos. Um companheiro de matilha pode falhar em se dirigir a seu alfa como “-rhya” ou ocasionalmente fazer piadas que faria um estrangeiro ter sua garganta arrancada; ele demonstraria uma consideração especial para seu líder de outras maneiras, como saindo de seu caminho para ajudar seu líder sem ser pedido (ou ameaçando um estranho que esquece de se dirigir ao alfa como “-rhya”). Algumas matilhas são mais formais ao deferir na cadeia de comando, mas como regra, o líder da matilha que insistem em todas as cortesias de posto logo receberá apenas ressentimentos... e, possivelmente, desafios.

Desafio

Os lobisomens são criaturas poderosas, nascidos para a batalha. São atitude composta de carne. Possuem reflexos prontos para disparar que se equiparam com seus temperamentos voláteis. O resultado é uma raça com o

potencial de se destruir sem qualquer ajuda de seus inimigos. Por milênios, os lobisomens desenvolveram duas medidas de segurança: hierarquia, para amenizar os conflitos, e protocolos de desafio, para manter o dano em um nível mínimo quando o conflito é inevitável.

Nem todo caso de atrito entre Garou resulta em conflitos abertos. Esse é um grande benefício da hierarquia. Se dois Garou vão para uma porta ao mesmo tempo, geralmente aquele de menor status para e deixa o outro chegar até lá primeiro. Porém, quando lobisomens de posição similar e ambições semelhantes se reúnem, eles, invariavelmente, colidem.

Uma defrontação é um dos meios mais comuns de resolver disputas espontâneas. Em princípio, essa simples disputa permite que dois lobisomens resolvam as coisas sem derramar sangue. Na verdade, a tensão rapidamente chega níveis altos (uma vez aceito, recuar esse desafio causa a perda de honra) e o frenesi é uma consequência bem frequente. Uma defrontação típica acontece em reuniões, permitindo os companheiros de desarmar a situação, mas quando dois lobisomens se encontram sozinhos, qualquer demonstração de orgulho pode terminar tragicamente. Mas quando o problema vai além do que pode ser lidado com uma simples defrontação, é declarado então um desafio formal.

Por que Desafiar?

Existem mil diferentes razões para um desafio. A mais comum, no entanto, diz respeito à posto, status e território. Isso pode ser em qualquer lugar, desde uma disputa prolongada pela liderança da matilha até a reivindicação de um campo de caça, fetiche ou até mesmo Parente. Mesmo que um lobisomem consiga se relacionar bem com seus companheiros, eventualmente ele irá ter que desafiar por posto.

Desafio por Posto

Quão difícil é esse inevitável desafio depende tanto do posto desejado e do lobisomem desafiado. Um lobisomem que não gosta do desafiador pode torná-lo quase impossível, mas um Garou não deve esperar facilidades só porque um Ancião é seu amigo. Um bom mentor percebe que fazer as coisas fáceis demais para o aspirante rouba dele a auto-confiança em saber que ele mereceu, realmente, o direito do posto. Outros podem menosprezar o jovem também, e sua fraqueza pode até refletir no mentor. O posto deve ser merecido, e um Garou não deve se envergonhar de falhar em desafios para os postos mais altos. Nem todo mundo está destinado a ser considerado um Athro, e menos ainda conseguem o status de Ancião que tanto aspiram.

Apesar de não estar marcado na pedra, é parte da tradição que uma vez que um Garou tenha desafiado pelo posto e vencido, ele não pode desafiar novamente o mesmo Garou para ser reconhecido. Isso leva os Garou de pequenas seitas a viajar em busca de outros Garou que aceitarão seu desafio.



Tipos de Desafio

Ao pensar sobre desafios, provavelmente a primeira coisa que surgirá na sua cabeça é o combate entre rivais. As regras para tais combates podem ser bem simples ou excessivamente complexas, e com uma letalidade variável. Os oponentes podem ter que proteger um ovo em suas mãos, com o perdedor sendo o primeiro a quebrar a casca. Ou talvez um escudo e uma luta de machados, onde o primeiro a pisar fora do círculo deve reconhecer a derrota. Mas o combate não é apropriado para determinar superioridade em toda circunstância. Existem muitas outras disputas que não envolvem derramamento de sangue. Charadas, xadrez ou outros jogos são desafios de raciocínio comuns entre os Philodox ou Ragabash, enquanto tecer contos ou desafios musicais são um padrão para os Galliards. Outros desafios incluem verificar quem corre mais rápido, arremessa mais longe e atravessa a Película mais rápido.

Sabendo Quando Desafiar

Deve ser claro quando **não** desafiar outro lobisomem. Desafiar um líder em tempos de guerra ou no calor da batalha é uma infração da Lítania que pode colocar o ofensor em grandes problemas. Alguns alfas inescrupulosos usarão esse mandamento como vantagem própria, dizendo que as forças da Wyrn os mantêm em

um perpétuo estado de guerra. Levado até o extremo, pode-se dizer que a Nação Garou esteve em guerra constantemente por séculos, ou até mesmo declarar que o Apocalipse começou. Desafiar esse tipo de líder é arriscado, e o desafiador que vencer deve torcer para que os anciões sejam liberais em suas interpretações da Lítania.

Posto é outra séria consideração, se não sempre bem definida. Até mesmo em desafios por posto, é considerado inadequado alguém desafiar alguém de posto muito maior, apesar de que tal presunção pode ser perdoada em seitas pequenas com poucos membros de posição intermediária. Um Ancião não precisa reconhecer as exigências de um Fostern — mas se o fizer, o jovem merece o que conseguiu. Se a situação é o contrário, entretanto, as coisas ficam mais complicadas. O Ancião pode sofrer uma perda de Renome por dobrar-se tão baixo (especialmente se é considerado um abuso de poder), ou por **ter** desafiado formalmente o jovem — implicando que ele não é forte o suficiente para colocar o Fostern em seu devido lugar. Veja que isso diz respeito a desafios formais; defrontações, ou até mesmo, uma rápida “ida ao depósito de madeira” são comuns, com o jovem lobisomem com mais chances de perder tanto o desafio quanto Renome.

Assim, a aposta mais segura para formalmente afirmar a dominância é alguém de mesmo posto, dentro

da seita, entre missões, certo? Provavelmente... a menos que a seita seja grande, majoritariamente composta por hominídeos e bastante política. Os desafios podem ser muito mais complexos do que um simples duelo.

Regras do Desafio

Seria impossível listar todas as regras não ditas do desafio e suas exceções, especialmente uma vez que essas variam de seita, tribo e até mesmo circunstância. Abaixo estão alguns guias, aplicáveis na maioria das tribos, para você ter em mente quando se levantar contra outro Garou.

• Desafio Aberto

A instigação pode ser tão complexa quanto um ritual entoando a ancestralidade e descontentamento, ou tão simples quanto um olhar penetrante, mas da forma como for feito, não haverá engano se aconteceu ou não. Um desafio deve ser dado, reconhecido e aceito ou rejeitado. Uma emboscada não é um desafio. Golpear um oponente pelas costas e *então* lançar um desafio não conta. De qualquer forma, certamente acarretará na perda de Renome e posição, assim como instigará uma briga (talvez erroneamente, os Senhores das Sombras são conhecidos por contestar essa regra).

• Testemunhas

Quando possível, o desafio deve ter testemunhas, mesmo que seja apenas um espírito ancestral. Matilhas ou seitas são preferidas, pois partes “neutras” acrescentam legitimidade ao resultado. Mesmo se seu duelo até a morte tenha sido legítimo e justo, os anciões terão dúvidas se você buscava satisfação em segredo ou não. Sem dúvida, debates e disputas de canções exigem juízes externos.

• Ouvindo o Mestre

O Mestre do Desafio porta uma grande influência em tais disputas. Ele raramente proíbe um desafio (apesar de que caso o faça, é melhor estar seguro que sua autoridade é apoiada pela liderança da seita), mas pode impor condições onerosas (ou até mesmo adiar as condições, esperando que o desafiante se acalme e possa ser convencido a não prosseguir com o desafio). Seu trabalho é assegurar que a seita seja fortalecida, ou pelo menos não enfraquecida, com os desafios, e, normalmente, isso significa resolver a disputa sem aleijar ou matar um membro. Passar por cima dele não apenas trás uma rápida retribuição por parte do Mestre do Desafio, como provavelmente uma punição severa dos outros anciões também.

• Disputas Equilibradas

A menos que seja afirmado o contrário, um certo nível de justiça é esperado. Por exemplo, em uma corrida a pé, onde os oponentes começam na forma Hominídea, espera-se que eles permaneçam assim até o final. O primeiro participante a apoiar-se na vantagem óbvia (nesse caso, assumindo a forma Lupina) perde o prestígio, e permite que seu oponente faça da mesma forma, mas ainda fica como a parte injustiçada. Alguns Garou permitem que seus oponentes usem vantagens unilateralmente (por exemplo, um disputante de queda

de braço em Hominídeo deixa que seu adversário mude para Glabro), ou para “deixar as coisas interessantes” ou para demonstrar desdém pelas habilidades do oponente. Isso pode ter vantagens psicológicas (balançando ou enfurecendo o oponente, e possivelmente sofrendo uma pequena perda de prestígio por aceitar a vantagem), e faz com que ele pareça ainda melhor caso vença a disputa. Também se aplica em outros aspectos de um desafio, tais como permitindo que o oponente dê o primeiro golpe, use o melhor arco ou comece mais à frente. É mais comum para o instigador de um desafio possuir algumas limitações; a maioria dos Garou acha que o desafiante sabia onde estava se metendo (apesar de que um receptor do desafio convencido também pode ser magnânimo).

• Rendição Honrada

Em qualquer disputa, exceto pela luta até a morte, a rendição de um dos lados é esperada — não existe desonra em mostrar a garganta. Não aceitar a rendição é profundamente desonroso — de fato, é uma violação da Lítania! — e o ofensor pode esperar encarar os anciões e certamente um ritual de punição. Até mesmo se a morte for acidental ou no calor do momento (fácil, já que o sangue está no ar e a Fúria em níveis altos), tais transgressões não são levadas levemente, pois poucos anciões consideram qualquer disputa digna de privar Gaia de Seus escolhidos. Infelizmente, desafios desnecessariamente fatais são comuns, e se uma seita não pode se dar ao luxo de ter um Garou morto, certamente não pode expulsar o assassino. Alguns jovens guerreiros veem isso como uma oportunidade para “inadvertidamente” matar seus rivais e ficar imunes às piores punições.

Veja que a Lítania exige a aceitação de uma rendição *honrada*. Apesar do ato de atacar após a rendição ter acontecido, é bem incomum. No mínimo tal ação desonrosa recebe uma tremenda perda de renome e provavelmente uma expulsão. Mais provavelmente, a vítima matará o Garou enganoso com impunidade; caso não possa, sua matilha irá.

A exceção para as regras de rendição é quando as partes envolvidas concordam em uma luta até a morte. Nesse caso, suplicar a rendição é um ato covarde, e o vencedor não está sobre juramento algum de poupar a vida. Se um óbvio vencedor interrompe o ataque e poupa seu oponente, ele receberá grande louvor por sua piedade mas, na realidade, isso raramente acontece. Se as coisas são tão ruins que a honra só pode ser lavada com a morte, o vencedor raramente para antes de sua vitória estar completa. O perdedor pode se sentir da mesma forma, rejeitando a clemência oferecida.

Resultados

Idealmente, a única repercussão para um desafio é que o vencedor está correto, mas na realidade não funciona sempre assim. O perdedor inesperado de um desafio pode se encontrar enfrentando mais desafios por um momento; afinal, se um lobisomem pode derrubá-lo, porque outros também não poderiam? Alfas conhecidos por forçar sua autoridade e que pisam sobre os outros e

que foram recentemente depostos são especialmente propensos a ver seus antigos subalternos enfileirados com seus descontentamentos à mão prontos para desafiá-lo. Um bom Mestre do Desafio apenas deixará esse tipo de comportamento continuar por um tempo — até alguém entrar em frenesi e/ou morrer eventualmente — se o lobisomem que está sendo perturbado realmente for merecedor da punição.

Iniciação e Renúncia

Olvir achou difícil ficar parado. Seu coração batia tão rápido que fagulhas de cores atravessavam seu campo de visão a cada batida. Ele tentou relaxar, mas seus ombros apertavam incontavelmente, recusando seus comandos de relaxar. Hoje ele enfrentaria o julgamento do Avô Trovão. Seria ele digno de reivindicar um lugar entre os guerreiros que o cercavam? O Theurge acenou com a cabeça para ele, e ele sabia que em questão de minutos seu destino seria decidido; ou ele se tornaria um membro da tribo ou se despediria de tudo que já conhecia para encontrar seu caminho.

Unir-se a uma tribo é o primeiro, e muitos diriam o mais importante, compromisso que um jovem Garou faz na sociedade dos lobisomens. A participação em uma tribo marca a chegada da idade de um filhote e a aceitação dos privilégios e responsabilidades dadas aos escolhidos de Gaia. Significa mais do que apenas um nome que denota a herança de um lobisomem. Uma tribo é um grupo de lobisomens que se uniu devido a linhagem, crenças e apoio espiritual similares. Ligados por juramentos, sangue e totens, a união de um filhote a qualquer tribo não é garantida. O totem da tribo em específico toma a última decisão sobre todos os candidatos prestes a se unir às suas fileiras.

Ao contrário do que muitos Garou acreditam, a participação em uma tribo não é apenas uma questão de genética herdada. Mesmo que o pai de um filhote tenha sido um Presa de Prata digno de nota, o Falcão pode rejeitar a criança por um grande número de razões de incompatibilidade. Apesar de que a família do filhote possa se sentir envergonhada, os espíritos não veem essa decisão como um deslize ou desonra para o Garou. Ao invés, admitir um filhote em uma tribo onde ele não pertence seria uma imensa vergonha, não apenas para a tribo, mas também para o filhote. Uma vez que o totem tribal é o juiz final sobre quem seria uma adição digna e compatível para a tribo, os anciões consultam os espíritos sobre todos os filhotes recém-transformados antes de tomar quaisquer decisões importantes sobre tutela, educação, lugar na seita e, claro, ensinar lendas, política e costumes de uma tribo em específico.

Apesar de todas as tribos variarem em sua abordagem da questão sobre ganhar admissão em seu grupo, a maioria segue uma linha geral de assegurar que o novo filhote passe por uma série de iniciações antes da aprovação final ser levada até o totem.

Como as Tribos Surgiram

Várias lendas passaram através das gerações dos Garou que falam do conto de como todas as diferentes tribos surgiram. Uma versão popular da história diz que nos primórdios apenas uma tribo existia para servir Mãe Gaia, como protetora e propagadora de Sua vontade. Segunda a lenda, os lobisomens começaram a brigar entre si sobre questões que nasceram do orgulho e do preconceito. Ferozes debates surgiram sobre território, liderança e filosofia. Eventualmente, para evitar uma guerra civil, os dezesseis Garou mais sábios foram escolhidos para aplacar a disputa. Quando ficou claro que uma concordância não surgiria de todas as partes, a Nação Garou se dividiu, seguindo o líder que estava mais de acordo com sua forma de pensar. Esses Garou são tidos como os primeiros anciões, e assim uma tribo tornou-se dezesseis.

Se essa história é ou não historicamente precisa fica a cargo de cada um, uma vez que não existem registros escritos para verificar sua autenticidade. Porém, toda tribo possui sua própria versão de sua origem, geralmente contada para deixar a tribo em específico sob a luz dos holofotes. Os personagens possuem suas próprias crenças sobre o começo de sua tribo. Mas mesmo assim, nos dias de hoje a maioria dos lobisomens não se foca nos Primeiros Dias, mas sim nos Últimos Dias.

Geralmente um filhote é formalmente apresentado aos anciões da seita mais próxima. Mesmo que o filhote já seja conhecido dos anciões, eles irão entrevistá-lo para determinar estilo de vida, atitudes, ideais e, se possível, linhagem. A partir daí, um Theurge, que consultará os espíritos sobre as tendências espirituais naturais do filhote, sujeito o mesmo a um exame.

Entre os dois estudos, anciões podem ter um bom pressentimento sobre qual tribo o filhote deve pertencer. Após isso, o filhote é apresentado ao totem tribal, que toma a decisão inegociável sobre se o filhote é qualificado para ser admitida pela tribo. Se o resultado é positivo, os anciões da seita passarão para um Ritual de Passagem. Caso seja negativo, é responsabilidade do ancião resolver para onde enviar o filhote.

O processo de introdução, exame e apresentação pode ser um assunto muito formal, envolvendo múltiplas entrevistas e discussões com portas fechadas por parte dos anciões sobre o filhote. Reciprocamente, os procedimentos possuem um ar muito casual que inclui um debate aberto sobre o alvo. De qualquer forma, o resultado final é o mesmo; o filhote é aceito ou recusa-se sua admissão na tribo.

A Escolha

Como os espíritos determinam quem é correto para sua tribo e quem não é? Os Garou darão de ombros e dirão, “eles sabem”. Apesar de que ninguém poderia quantificar todos os critérios de um totem em especial, os

anciões fazem algumas afirmações antes do filhote ser apresentado ao espírito. Primeiro, de qual linhagem vem o filhote? Apesar de genética possuir pouco espaço sobre em qual tribo um lobisomem se encaixa, um lobisomem em específico pode muito bem ser o herdeiro espiritual de um lendário herói tribal ou possuir uma tendência naturalmente forte em relação a uma tribo. Os anciões sabem que os totens favorecem enormemente esses indivíduos. Além disso, que tipo de vida o jovem teve antes de descobrir sua natureza Garou? O totem certamente notará se o jovem Garou poderia continuar a viver entre seus seguidores. Depois, os anciões determinam se candidato experimentou quaisquer sinais, visões ou chamados espirituais de seu totem ou de outro. Apesar de que os sonhos e visões podem ser bastante vagos e difíceis de se analisar (principalmente no caso de um filhote perdido ou de um indivíduo que não sabia de sua natureza Garou), os anciões fazem seu melhor para assegurar que não estão apresentando um jovem filhote para o espírito errado. No fim, o totem observa todas essas características e mais. Normalmente um totem imediatamente reconhece o filhote como um dos seus. Em ocasiões muito raras, um totem pode exigir que um filhote se prove antes de permitir sua união à tribo.

Predisposição Genética

Qual o papel da genética em determinar a afiliação tribal de um Garou?

A resposta mais fácil para essa questão é: nenhum.

Os laços que mantêm uma tribo unida são espirituais e não físicos. Apesar de ser verdade que uma família em especial possa ser renomada em uma certa tribo através das eras, é porque os membros daquela família são espiritualmente compatíveis com o totem da tribo. Se um lobisomem possui uma grande linhagem de ancestrais que tipicamente se encaixaram em uma tribo, isso não assegura que ele ou seus descendentes sejam automaticamente membros da tribo em questão.

Um grande exemplo disso seria no caso de descendentes genéticos da tribo perdida dos Uivadores Brancos. Apesar de que em algum ponto na história um indivíduo possa ter sido qualificado para se unir às fileiras dos Uivadores, é uma impossibilidade no mundo moderno simplesmente porque não existe mais um totem dos Uivadores Brancos para unir quaisquer descendentes genéticos.

Claro, Raça Pura complica a questão. Um Garou com Raça Pura é um membro exemplar de sua tribo, pelo menos em aparência e postura. O alto e aristocrático Presa de Prata com pelagem do mais puro branco, o corpulento e escuro Senhor das Sombras cujo pelo é negro como a meia-



noite, o Cria de Fenris musculoso com seus pelos cinzentos e olhos azuis — esses são todos exemplos de traços genéticos que correm fortemente em uma tribo. Se um Wendigo gera um filho que exibe a aparência inconfundível de um Wendigo de Raça Pura, o filhote não é *obrigado* a se unir aos Wendigo — mas nas probabilidades, os espíritos o marcarão como um filho do Grande Wendigo. As tribos que não perderam seu Raça Pura possuem uma distinta vantagem social e não se abdicarão dela sem uma boa razão.

Mas como mencionado anteriormente, a Raça Pura não é tudo. Um jovem lupino macho que demonstra o que claramente seria interpretado como Raça Pura das Fúrias Negras não é considerado uma Fúria bem nascida, ou sequer uma Fúria Negra. Ele torna-se um membro de qualquer que seja a tribo que o adote e é considerado como se não possuísse Raça Pura. Apesar da força de sua disposição genética para com as Fúrias, não há como ele ser confundido por uma Filha do Pégaso.

Expectativas

A inclusão em uma tribo não é um direito dado por Gaia, nem é um passe livre para um filhote sair visitando as assembleias e outros assuntos da maneira que ache apropriado. Pertencer a uma tribo é um casamento de dever, responsabilidade e privilégio. Muitos bônus vêm junto com as afiliações tribais. A tribo presenteia o jovem Garou com a oportunidade de compartilhar um sentimento de comunidade com indivíduos que pensam como ele, a oportunidade de aprender costumes e rituais, a se unir com mentores e estabelecer alianças. Por outro lado, espera-se que os lobisomens defendam os interesses, territórios e filosofias da tribo. A maioria dos Garou partirá em ajuda a um companheiro de tribo, mesmo que esse indivíduo seja um estranho. Os laços espirituais e ideológicos entre os companheiros de tribo são invioláveis, pois muitas são as histórias que contam de grandes rivalidades intertribais, mas um Garou geralmente dá a seu companheiro de tribo o benefício da dúvida sobre um lobisOMEM de outra tribo.

Divorciando-se de uma Tribo

Em raríssimas ocasiões um indivíduo pode achar que Gaia, a Nação Garou e seus interesses pessoais poderiam ser melhores servidos se ele rompesse os laços com sua tribo atual e unisse forças com outra. Tais decisões não são tomadas no ímpeto ou levemente e todas com uma boa razão. Indivíduos que intencionalmente desrespeitam um poderoso totem tribal podem ganhar a ira e suspeita não apenas de seus companheiros lobisomens, mas também dos muitos espíritos que registram tais feitos. Uma tribo não é meramente uma organização fraterna; é um reflexo de honra, história e nobre ancestralidade daqueles Garou que vieram antes. Um lobisOMEM que declare arbitrariamente que deseja mudar de lado deve esperar ser tratado com desprezo e, em alguns casos, hostilidade direta. Esse deslize é tão grande que os lobisomens são cuidadosos até mesmo para

sequer mencionar que eles mudariam de tribo.

Algumas vezes as consequências não importam, e o Garou em questão toma a grave decisão de abordar seus anciões com seu caso. Normalmente pedidos para mudar de tribo são recebidos com uma confusão inicial e até mesmo raiva. Os anciões tipicamente tentam resolver quaisquer questões que um lobisOMEM tenha a respeito de seu lugar na tribo. Caso o lobisOMEM persista em seu desejo de deixar sua tribo, os anciões arranjam um ritual similar ao Ritual de Renúncia para ser executado. Toda a seita se reúne nessa solene ocasião. Algumas tribos consideram uma renúncia da tribo equivalente à morte de um companheiro de tribo. Um lobisOMEM que passa por uma renúncia desse tipo pode esperar ser zombado publicamente, humilhado e menosprezado por pessoas que anteriormente foram seus amigos e mentores.

Separar-se de uma tribo é equivalente ao mais confuso dos términos de relacionamento, mesmo que as razões por trás da decisão sejam completamente válidas. Em tais casos, os anciões que conduzem o ritual não são exigidos, e nem esperados, a ajudar o lobisOMEM a encontrar sua nova tribo. Renunciar uma tribo é considerado um tapa na cara do totem tribal que permitiu a admissão em primeiro lugar. A maioria dos Garou se pergunta como um de seus companheiros pode presumir ser mais sábio que um patrono espiritual com idade equivalente a eras.

O totem não encara as renúncias desse tipo com muito favor. Um lobisOMEM deve esperar nunca mais receber conselhos, conhecimentos ou proteção do totem ofendido novamente. Tais separações são decisivas. Um lobisOMEM nunca mais carregará o nome daquela tribo.

As ramificações da decisão de um lobisOMEM não acabam quando o ritual é executado. Enquanto o Garou desgarrado traça seu caminho no mundo para encontrar sua nova tribo, ele certamente é julgado mais criticamente por qualquer tribo a que deseje fazer parte. Os Garou que deixam uma tribo rapidamente ganham uma má reputação. Em uma sociedade que preza enormemente a criação de um bom nome e renome pessoal, o resultado final pode ser devastador para a imagem de um Garou entre seu povo. Os lobisomens que escolhem esse caminho devem ser duas vezes mais vigilantes em sua jornada pela vida para recuperar reputação, prestígio e a confiança de seu povo.

Existe uma boa razão para um lobisOMEM renunciar sua tribo? Talvez, apesar de que o histórico do personagem que participa de uma renúncia de qualquer tipo deve ser discutido com o Narrador durante a criação do personagem. É possível que uma renúncia tribal possa ser passada como uma punição por um crime que não merecia a morte, mas era severo demais para qualquer outra forma de punição acontecesse. A maioria dos lobisomens consideraria que esse tipo de punição seria um destino pior que a morte, já que renunciar uma tribo efetivamente destrói a identidade de um Garou.

Outras razões para a renúncia poderiam incluir o sofrimento de um gigantesco trauma emocional que faz o

lobisomem querer um novo começo, uma crença inabalável que o lobisomem servirá melhor a Gaia em um papel diferente ou um insuportável sentimento de que o Garou “pertence” a outro lugar.

Uma vez que a renúncia de uma tribo é uma ocorrência tão rara, o jogador deve estar ciente que um personagem com esse tipo de história constantemente enfrentará julgamentos por parte dos outros Garou e até mesmo dos espíritos com quem ele se relaciona diariamente. A escolha de criar um personagem com uma renúncia em seu histórico pode levar a algumas cenas de grande drama na história, mas também pode ser cansativo, uma vez que o personagem tem que se provar a todo o momento.

Mudando de Lua

Roland olhou para a face cheia de Luna. Essa noite era sua, graças às ervas que forçaram sua mãe a entrar em trabalho de parto durante a lua cheia. Quão orgulhosa sua família era de que ele tivesse nascido um guerreiro, sob a luz completa de Luna. Ainda assim, seu coração nunca abraçou completamente a parte da lua do guerreiro que era seu direito de nascença. Ele sempre sentiu um anseio, como se ele tivesse perdido algo sobre quem ele realmente deveria ter sido.

Outra versão de renúncia ocorre na forma de um lobisomem que rejeita seu augúrio. Essa é levemente mais comum do que a renúncia de tribo, mas a decisão é igualmente séria. A maioria dos lobisomens vê aqueles que recusam seu augúrio em favor de outro com grande suspeita. Afinal, como pode um lobisomem afirmar que sabe de seu lugar melhor do que Luna? Ainda assim, a renúncia de augúrio ocorre. Apesar dos anciões tentarem aconselhar um lobisomem que deseje radicalmente mudar seu papel na sociedade Garou, eles não podem proibi-lo de passar por um Ritual de Renúncia.

O processo de renúncia é bem simples. O Garou em questão pede a seus anciões pelo ritual e afirma claramente seus motivos. Os anciões então interrogam o Garou e o deixam ciente das ramificações em completar seu pedido. Uma vez que o lobisomem esteja ciente das consequências, os anciões arranjam para que o ritual aconteça na época do novo augúrio. Assim como a renúncia de tribo, a renúncia de um augúrio é um assunto grave e solene. O Garou adota um novo nome, perde todos, exceto três pontos permanentes de Renome e não pode mais aprender Dons de seu antigo augúrio. A maioria dos lobisomens que conheciam o Lua Mutável no passado não dá a ele qualquer tipo de familiaridade. Aos seus olhos, ele é um estranho. O lobisomem, para todos os assuntos e propósitos, torna-se uma nova pessoa.

A renúncia de um augúrio significa um novo começo para um lobisomem. Não importa quão grande ele possa ter sido no passado, ele deve reconstruir sua reputação do nada da mesma forma que um novo filhote faria. Para alguns, esse renascimento é um abençoado alívio de uma vida que forçou certas expectativas que o lobisomem nunca pode cumprir completamente. Para

outros, a renúncia é uma punição imposta por sérias más condutas. Ao invés de aceitar a morte, esses Garou fazem seu melhor para se reformarem aos olhos de seus companheiros. Alguns crimes que podem causar uma renúncia forçada incluem: uma grave negligência que leva a comprometer um caern, a geração de uma prole impura ou algum crime social similarmente grave. Uma história circula através da Nação Garou sobre um altamente considerado ancião que agiu como traidor quando sob influência do inimigo. Apesar de que seu crime normalmente terminaria em uma Grande Caçada, aqueles que sentaram em seu tribunal escolheram a renúncia como uma alternativa, para que o grande líder pudesse se redimir aos olhos de Gaia e de seu povo. Então, a renúncia pode ter vários motivos: voluntário, punitivo, misericordioso e assim por diante.

Um Garou que passa pelo Ritual de Renúncia está para sempre alterado. Algo fundamental na concepção espiritual do lobisomem muda. Seu comportamento e atitude mudam para encaixar com seu novo augúrio lunar. Antigos amigos podem achar como se o Lua Mutável fosse um completo estranho. De fato, o lobisomem que passa por esse ritual pode ter problemas para restabelecer sua própria identidade. Um Ritual de Renúncia não causa nenhum tipo de amnésia. O Garou lembra-se de tudo de seu passado, mas ele apenas não pensa da mesma forma mais, ou se o faz, ele frequentemente se questiona, questionando suas habilidades e seu lugar no mundo. Isso é uma verdade especial para os Garou que passam pelo ritual indispostamente. Não é inconcebível que um lobisomem que passe por uma punição por um crime entre em depressão devido à falta de identidade, propósito e motivação. É o risco que um Garou aceita quando uma renúncia acontece.

Por outro lado, a renúncia pode ser algo bastante positivo, quando a fumaça abaixar. Um Garou pode finalmente ser capaz de alcançar o potencial que Gaia deu a ele. Uma renúncia de augúrio pode abrir tantas portas quanto fechar. Permite ao lobisomem curar antigas feridas espirituais e seguir a diante com uma vida que estava bem distante de glorificar a Mãe. Raras histórias de sucesso sobre os Lua Mutáveis são conhecidas entre os Galliards, apesar de que os anciões normalmente franzem o cenho para qualquer conto que justifique a mudança da natureza essencial de qualquer Garou. A vida de um lobisomem é dura, e aqueles em comando não querem que seus irmãos pensem que uma renúncia é uma pílula mágica que subitamente fará a vida mais fácil.

Campos Tribais

“Nunca participaria de um clube que me aceitasse como membro.”

— Groucho Marx

Quando olhamos para a Nação Garou vemos doze tribos que podem ser consideradas — como normalmente o são pelos lobisomens que participam delas — nações que compõe um todo maior. Assim como os Estados

Unidos, a força total da nação é definida pela soma das partes, ou estados. Cada estado possui leis dentro de sua jurisdição, e tais leis são definidas na sociedade dos lobisomens através de como cada uma das tribos vê a Litania. Entretanto, há algo mais; dentro dessas tribos estão três povos distintos, todos dos quais se chamam lobisomens. As diferenças entre homínídeos, impuros e lupinos dentro de cada tribo causam divisões na perspectiva de uma matilha ou seita para outra, dentro de uma mesma tribo. Em alguns casos, essas diferenças ideológicas e filosóficas são tão severas dentro das tribos que muitos lobisomens se unem em grupos de visão semelhante ou, se preferir, subculturas dentro de cada tribo. Essas subdivisões são chamadas de campos.

Os campos não representam, simplesmente, um agrupamento de lobisomens, apesar de que algumas vezes o são. Eles não são simplesmente um bando de militantes e radicais anti-humanos, apesar de que certas vezes são exatamente isso. Os lobisomens não são tão diferentes dos humanos ou dos lobos; todos são criaturas sociais que buscam a interação com outros de sua espécie. Os campos representam um desafio distinto para um jogador de **Lobisomem** assim como uma oportunidade para expandir ainda mais as características únicas de um personagem e sua perspectiva dentro das fileiras dos escolhidos de Gaia. Os campos representam interesses especiais dentro das tribos em sua maioria. Alguns campos são símbolos de honra dentro da Nação Garou enquanto outros, menos vocais e aparentes, são seitas e sociedades proibidas e secretas, dentro de uma sociedade secreta ainda maior. Essas irmandades praticam Dons e Rituais que beiram a blasfêmia, ensinada a elas por esquecidos — e algumas vezes horríveis — espíritos que se escondem dentro da Umbra de todos, exceto de seu campo escolhido. Algumas vezes em um jogo como **Lobisomem**, não é necessário ir muito longe dos arredores conhecidos para descobrir algo mal. Contrariando essa ideia, alguns dos maiores heróis da Nação Garou em toda sua história simplesmente saíram do nada para salvar o dia. Arautos do Apocalipse, Portadores de Klaives de Gaia ou os Sacerdotes Negros do Bicho-da-Seda... em um jogo como **Lobisomem**, repleto de tensão, intriga e narrativa de horror acima e abaixo dos combates, os campos servem para deixar as coisas um pouco mais interessantes para os personagens e Narradores.

Antes de um campo ser formado por um grupo de lobisomens dentro de uma tribo, deve existir uma ligação comum. De maneira simples, deve existir uma falta de perspectiva ou atenção para o ideal que forma o campo a sua volta. A ligação pode ser forjada através de uma ideia política, um teoria filosófica ou uma política que diz respeito a tolerância de certos espíritos ou seres que podem afetar a Nação Garou ou, mais importante, uma tribo do Pactuado Ocidental. Algo para se ter em mente ao usar os campos em uma crônica é que eles são de uma tribo em específico e são altamente subjetivos de maneira geral. Como isso afeta o jogador? Escolher envolver seu personagem em um campo tribal é uma decisão tão

importante quanto escolher o augúrio durante a criação. O envolvimento no campo por parte do personagem pode ser uma lâmina de dois gumes na melhor das hipóteses e uma chatice infernal para todos que estão interpretando ou narrando na pior delas. Isso pode deixar as coisas mais interessantes entre jogadores da mesma matilha ou seita, ou pode causar conflitos que podem dividir uma matilha ou seita, do núcleo para o exterior.

O som das ideologias se chocando ecoa como machados de batalha em um campo de guerra dentro das grandes assembleias da Nação Garou... agora leve isso para o nível de matilha. Ao invés de um saudável jogo de “nós vs. eles” você pode encontrar a fagulha de um ódio e intolerância esperando para ser espalhada oculta nas psiques de dois lobisomens diametralmente opostos. Assim como com qualquer coisa incontrollável, isso pode ser uma dádiva ou uma maldição para seu Narrador. Entretanto, lembre-se; um dos seus papéis como jogador é tornar a tarefa do Narrador o mais livre de estresse possível. Não tente atrapalhar os trabalhos com uma escolha de campos tribais. Ao invés, use o envolvimento de seu personagem dentro do campo como algo que é parte do personagem. Algo que o personagem acredita no mesmo nível, se não mais, que a legitimidade de sua própria tribo. Algo que é quase tão importante quanto ser um lobisomem a serviço de Gaia. Esse é o objetivo.

O Caldeirão das Tempestades, um campo dos Senhores das Sombras, carrega a filosofia de usar os servos da Wyrn contra ela mesma, explorando suas fraquezas e usando a superioridade tecnológica, ataques corporativos e inteligência para destruir aqueles que ativamente estão contra Gaia, deixando-os como nada mais que uma benigna cisão na trama da Teia Padrão. Os Corredores Selvagens, um campo dos Andarilhos do Asfalto, acreditam na preservação do Véu através da total invisibilidade, lutando sua batalha por Gaia completamente por trás das cenas, usando a World Wide Web, a Teia Digital e meios de comunicações completamente eletrônicos e espirituais, para coordenar seus ataques em bancos de dados e arquivos de informação. Os Cães de Caça, um campo desaprovado dentro dos Roedores de Ossos, possui alguns dos mais capazes guerreiros dentro da tribo que treinam combates urbanos e subterrâneos em nome da caçada e da eliminação dos Sanguessugas das cidades controlados pelos Roedores de Ossos ou por lobisomens no geral. Campos são muitos, e são tão diversos quanto as tribos e as pessoas que os povoam. Os acima são apenas alguns exemplos e mais serão dados depois desse texto para dar uma ideia mais mecânica sobre os campos.

Criando Campos Tribais

- **Conceito:** O conceito que gera a formação de um campo tribal é o ideal unificante aderido por todos os membros do campo em questão. O que é isso que trouxe você até a companhia de lobisomens como esses, que pensam como pensam? Qual era a atração do campo para seu personagem? O campo aborda o personagem, ou ele

deve buscar o campo e pedir para se unir ou desafiar pela iniciação? O conceito do que o campo defende é a base do campo sobre tudo mais que será construído. É virtualmente impossível estereotipar um campo tribal como “campo X” ou “campo Y”. Muitos campos tribais aparecem na superfície como sendo similar a outro, de tribo para tribo, mas até mesmo os campos que pareçam similares a outro dentro da mesma tribo são vastamente diferentes no que diz respeito aos valores ideológicos e práticas. As Sobrinhas de Diana, um campo das Fúrias Negras, podem ser bastante similares em uma observação superficial com o campo apenas de fêmeas dos Crias de Fenris, as Valquírias de Freya. Mas em uma observação mais detalhada, torna-se aparente que esses dois campos não poderiam ser mais ideologicamente opostos um ao outro, mesmo se tentassem.

Campos tribais podem ser encontrados com a ideia de reforçar um único mandamento da Lítania com presas e garras assim como com palavras e feitos. Alguns campos podem ser compostos exclusivamente de filhos e filhas de renomados ancestrais tribais. Muitos campos são guerreiros, estabelecidos pelos filhos, filhas e descendentes sanguíneos diretos dos heróis mais renomados de uma tribo. No lado mais sombrio das coisas, alguns campos são ordens ocultas e sociedades secretas que existem sob um véu impenetrável até mesmo para os sentidos Garou. Escondidos da sociedade Garou como um todo, eles planejam seus próprios movimentos e estratégias para a Guerra do Apocalipse e a sobrevivência daqueles que o campo acha mais capazes. Apesar de que associar seu personagem a um campo pode algumas vezes ser uma honra na vida de um lobisomem corajoso, colocando nas canções das lendas, muitas vezes um campo pode ser considerado um grupo de hereges subversivos, que seria melhor se fosse exterminado das fileiras dos escolhidos de Gaia. Alguns grupos até mesmo podem ser tratados como cultos. Se um espírito totem escolheu iluminar um lobisomem com uma visão de esperança ou um sinal de destruição, alguns Garou podem se unir para fortalecer o poder do espírito ou encorajar ou evitar que as profecias do espírito aconteçam. Por fim, alguns campos são pouco mais do que pequenos negócios e corporações de vários tamanhos que são administradas e operadas por um campo para o sucesso material e financeiro de sua tribo.

Qualquer que seja o ideal no núcleo de um campo, todos os campos são formados para um propósito específico dentro de um todo maior de uma tribo. A comparação poderia ser feita entre a estrutura de um campo tribal dentro da Nação Garou e uma burocracia rudimentar depois de uma adaptação. Campos podem servir para cumprir missões dentro das tribos que fortalecem a tribo como um todo. Os campos podem ser usados como guarnições de guardiões de caern nos “locais quentes” ao redor do mundo onde uma seita menos equipada não poderia ser o suficiente para a defesa do caern.

- **Iniciação:** Existem ritos de iniciação envolvendo

a ligação ao seu campo? Alguns campos podem exigir que um iniciante ou um pretendente prove seu valor antes de poder aprender a verdadeira natureza e práticas do campo. Apesar da ideologia e filosofia serem normalmente apresentadas para os membros do campo em potencial, a verdadeira metodologia é reservada apenas para os membros. As iniciações podem ser ritualísticas e ricas com ostentação simbólica como a Grande Missa Católica, enquanto outras podem ser bastante simplistas, parecendo mais como a queima de um alvo da *La Cosa Nostra* ou um desligamento da rede em uma grande área e uma queima de dados.

Uma iniciação não deve ser levada levemente, independente da forma que aconteça para o seu personagem. O sucesso de completar a iniciação é um contrato entre o Garou e o campo em que ele está tentando se unir. Em muitas formas, a iniciação no campo não é diferente de um segundo Ritual de Passagem para seu personagem; ele entrou para sua tribo e assumiu seu lugar entre seu povo, mas ao entrar em um campo, ele tornou-se parte de algo um pouco mais tangível que um nome. Ele se tornou parte de uma irmandade que exigirá dele e o forçará a assumir novas e, potencialmente, terríveis responsabilidades como uma condição de sua participação.

- **Metodologia:** Como seu campo faz o que faz? Como o campo realiza o ideal que serve como sua base? Se o campo é um campo guerreiro, eles são os primeiros na batalha ou são a última linha de defesa? O campo é grande e influente o suficiente para manipular a política intertribal dentro da Nação Garou ou simplesmente é uma alavanca na máquina de sua tribo? Cada campo possui membros conservadores e radicais em seu interior, mas como a cadeia de comando é organizada dentro do campo e quem mantém a ordem? Quem mantém o equilíbrio entre radicalismo e apatia?

Como o campo opera é algo importante para se considerar. Filosofias podem ser interessantes, mas não é nada mais do que filosofia. Prática é algo completamente diferente e, como você já deve saber, os Garou são bastante previsíveis, de forma que raramente agem na mesma maneira branda em que ponderam filosoficamente sobre a espiritualidade do universo.

Campos Tribais

A seguir está uma lista básica de muitos dos campos reconhecidos que existem dentro das tribos da Nação Garou. A lista não está sequer perto de ser completa ou está gravada na pedra como um tipo de *lei* no que tange campos e os personagens de **Lobisomem**. Na verdade, é altamente recomendado para os jogadores se unirem com seus Narradores na criação de novos e ajustados campos que melhor servem para acrescentar profundidade, dimensão e drama a uma crônica de **Lobisomem**. Apesar dos Livros de Tribo de cada tribo da Nação Garou serem um recurso opcional para o jogador e Narrador usarem em seus jogos, os seguintes campos são detalhados como muito mais profundidade em suas páginas.

Fúrias Negras

- **Bacantes:** Um campo cruel de Fúrias dedicadas a destruir as posses e sustento dos piores violadores das leis de Gaia.
- **Desbravadoras:** Exploradoras que passam suas vidas procurando por esquecidos ou ainda não descobertos locais da Wyld para criar e reivindicar caerns.
- **Filhas da Lua:** Modernistas da nova era entre as Fúrias Negras que buscam reforçar o poder de Gaia produzindo mudanças sempre e onde podem.
- **Ordem da Mãe Misericordiosa:** Sob o improvável disfarce do hábito da Igreja Católica, a Ordem busca usar a religião como uma ferramenta para reformar a sociedade humana e servir Gaia.
- **A Irmandade:** Intermediadoras de informação que rivalizam com os Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos no que diz respeito a reunir e processar informações.
- **Templo de Ártemis:** Uma antiga e exclusiva ordem de Fúrias Negras isolacionistas que acreditam que a tribo deve sempre agir por si só em sua guerra contra a Wyrn, sem ser afetada pela política e fraquezas das outras tribos da Nação Garou.

Roedores de Ossos

- **Desertores:** Entre os melhores guias espirituais da Nação Garou, esses Roedores de Ossos fazem de sua missão de vida procurar e mapear a Umbra após abandonarem o mundo físico.
- **Frankweilers:** Alguns dos mais capazes Galliards Roedores de Ossos agem como preservadores da arte, história e centros culturais de uma cidade.
- **Caipiras:** Roedores de Ossos rurais que abandonam as armadilhas e propensões da sociedade metropolitana pela cornucópia de bênçãos da Terra e vivem exclusivamente da terra sob sua proteção.
- **O Capuz:** Como o nome sugere, o Capuz é um grupo de Roedores de Ossos que roubam dos “ricos” e dão aos “pobres” dentro do escopo de seus protetorados.
- **Delatores:** Possuidores de informações e assassinos de reputação que comercializam informações pelo preço mais alto.
- **Sentinelas das Estradas:** Os protetores dos viajantes, esses Roedores vivem pela experiência da jornada e nunca ficam em um lugar por muito tempo ou estabelecem raízes permanentes.
- **O Enxame:** Um poderoso campo de terroristas urbanos que usam táticas de guerrilha para lutar por Gaia dentro da barriga da Weaver e Wyrn.

Filhos de Gaia

- **Os Ungidos:** Um campo supostamente extinto de pacifistas que acreditavam no valor da não-violência, os Ungidos se focavam no desenvolvimento de Dons e Rituais que eram destinados a ajudar os Garou a controlarem sua Fúria.
- **Arautos da Paz Eterna:** Um estranho e impopular

campo devotado à ideia niilista de trazer o Apocalipse para acabar com todos os conflitos.

- **Ataque Iminente:** Um campo militante de veteranos e guerreiros dentro dos Filhos de Gaia que quebram as noções pré-concebidas de estereótipos tribais.
- **Perseguidores das Tribos Perdidas:** Um campo dedicado a reunir todas as Feras sob a bandeira de Gaia para cumprir uma antiga profecia que indica que tal solidariedade entre as forças de Gaia vencerá a Guerra do Apocalipse.
- **Servos do Unicórnio:** Um campo de pacificadores políticos que busca unir as tribos da Nação Garou em um só povo com um só objetivo ao invés de um grupo de lobisomens preconceituosos que brigam entre si.

Nota do Autor

Os jogadores dos Filhos de Gaia devem ter notado que um dos mais respeitados e renomados anciões da tribo, Calcanhares de Prata, declarou a completa abolição dos campos dentro da tribo. Citando que as fronteiras construídas pelas diferentes ideologias entre os campos enfraqueciam as tribos como uma unidade efetiva e coesa, muitos campos que antes existiam dentro da tribo foram desmontados em uma resposta respeitosa ao desafio do ancião. Apesar dos campos ainda funcionarem e existirem dentro dos Filhos de Gaia, eles são desprezados por muitos anciões da tribo que apóiam a ideia de Calcanhares de Prata, no que diz respeito a campos.

Fianna

- **Irmandade de Herne:** Um campo que serve os Fianna como um tipo de rápida força de reação, rapidamente posicionando-se como necessário nos caerns para imediata ou potencial ajuda em combate.
- **Filhos de Dire:** Para todos os intentos e propósito, o equivalente lupino dos Romeiros Sussurrantes que foca no estado das matas fora de seus lares tradicionais, focando-se nos distúrbios naturais e na evidência da mácula da Wyrn na natureza.
- **Netos de Fionn:** Em um sentido, os Netos essencialmente comandam um “campo de treinamento” para jovens Fianna que buscam fazer um nome dentro da tribo em seus primeiros anos após a Primeira Mudança e Ritual de Passagem.
- **Fundamentalistas da Mãe:** Apoiadores para a reinstalação do Impergium com laços bem próximos a alguns campos dentro dos Crias de Fenris.
- **Menestréis:** Um campo dedicado ao arquivamento oral da história de toda a Nação Garou.
- **Tuatha De Fionn:** Fianna que se especializam em nutrir relacionamentos e alianças com as fadas.
- **Romeiros Sussurrantes:** Um campo de batedores hominídeos peregrinos que viajam pelo mundo, reunindo informações e dados que podem ser úteis para os Fianna como um todo.

Crias de Fenrir

- **Presas de Garm:** O mais diplomático dos Fenrir, um campo devotado a formar alianças entre as outras tribos.
- **Glorioso Punho de Wotan:** Um campo de lupinos com um desgosto pela humanidade *a la* Garras Vermelhas.
- **Mão de Tyr:** Discutivelmente o mais fanático, mais impiedoso e mais selvagem campo dos Garou que já existiu, a Mão é o equivalente Garou para os especialistas em “operações negras” da Nação Garou.
- **Trovão de Mjólnir:** Fanáticos isolados que sacrificaram todos os laços com o mundo a sua volta para melhor fazer sua guerra.
- **Espadas de Heimdall:** Uma seita quase destruída de racistas.
- **Valquírias de Freya:** Guerreiras veteranas e ativistas feministas dentro dos Crias.

Andarilhos do Asfalto

- **Fazendeiros da Cidade:** Horticultores urbanos e especialistas hidropônicos que sustentam a ideia que a natureza deve crescer dentro da cidade para proteger as partes verdes de Gaia presentes em seu interior.
- **Lobos Corporativos:** Andarilhos do Asfalto ambientalmente conscientes e corporativamente ativos, que se infiltraram na máquina econômica do capitalismo humano.
- **Cães Cibernéticos:** Um campo radical de advogados cibernéticos, que foi quase destruído por suas ações.
- **Dies Ultimae:** Igualmente uma força mercenária e um culto apocalíptico, um campo que foca no treinamento para a Batalha Final.
- **Interruptores Aleatórios:** Andarilhos do Asfalto que lutam pela liberdade da informação através de meios eletrônicos e buscam libertar a Máquina das amarras da Wym.
- **Espertinhos:** Um campo militante em declínio, antigamente conhecido por controlar as ruas com dinheiro e tecnologia, assim como com garras e presas.

Garras Vermelhas

- **Filhotes Moribundos:** Uma sociedade secreta dedicada a ritualmente curar e “alimentar” a terra com o sangue e dor dos humanos.
- **Covil dos Reis Predadores:** Um campo dedicado à volta do Impergium e a completa erradicação da humanidade.
- **Vigias da Terra:** Um campo de ideologia dividida dentro dos Garras Vermelhas, os Vigias da Terra acreditam que a proteção de Gaia é melhor conduzida através de uma forte defesa, assim como uma ofensiva esmagadora, dependendo da situação.
- **Conciliação dos Filhotes:** Garras Vermelhas que assumiram muitos ideais, crenças e traços hominídeos. Esse campo representa a antítese do Covil dos Reis Predadores.

Senhores das Sombras

- **Iluminados:** Senhores das Sombras que constantemente se colocam em risco (e suas almas) em um esforço para superar o poder da Wym ao infiltrar-se nas fileiras de seus seguidores.
- **Filhos do Morcego:** Um pequeno campo dedicado a fazer reparações ao espírito do Morcego devido ao papel dos Senhores na extinção dos Camazotz.
- **Filhos do Corvo:** Senhores das Sombras que servem aqueles mais poderosos que eles mesmos em nome do poder que tal servidão os dá.
- **Juízes do Destino:** Senhores das Sombras dedicados a impor a Lítania a qualquer custo.
- **Senhores do Cume:** O maior campo dos Senhores das Sombras, os Senhores do Cume cria líderes para o exército de Gaia, e porta o ideal de que qualquer ação que promova um líder forte é justificada.

Peregrinos Silenciosos

- **A Bruxaria Amarga:** Uma sociedade secreta de Peregrinos Silenciosos que assumiu a bandeira da vingança por todos os erros cometidos contra a tribo. Muitos praticam maldições ritualísticas que datam do tempo dos faraós.
- **Os Desalojados:** Peregrinos Silenciosos que buscam — e algumas vezes encontram — lares temporários, mas nunca permanentes. Para os Desalojados, é a busca que importa.
- **Comedores de Mortos:** Um culto secreto e fora da lei de loucos Peregrinos que devoram cérebros de cadáveres para descobrir seus segredos.
- **Arautos:** Considerados uns dos mais sábios Garou, os Arautos são mensageiros de eventos de importância e profetas que trazem esperança e avisos em quantidade equivalente junto de si em suas viagens.
- **Observadores:** Professores entre os Garou, os Observadores são enciclopédias ambulantes de cultura e conhecimento perdidos.
- **Espadas da Noite:** Um campo de caçadores de vampiros que exemplifica o ódio ancestral dos Peregrinos Silenciosos pelos Sanguessugas.
- **Caminhantes:** Peregrinos mercenários que trabalham para outras tribos em nome da correspondência e comunicação.

Presas de Prata

- **Sacerdócio do Marfim:** Um culto recluso dedicado à cultura da morte e da Umbrã Negra.
- **Renovadores:** Aqueles Presas de Prata dedicados ao “renascimento espiritual” da tribo.
- **Monarquistas:** Uma facção política interessada em solidificar a liderança dos Presas na Nação Garou ainda mais.

Uktena

- **Vigias dos Malditos:** Místicos dedicados a prender poderosos Malditos embaixo da terra e os guardar para que não se libertem.

- **Guias Terrenos:** Um campo dedicado a preservar as tradições dos muitos Parentes humanos dos Uktena.

- **Dançarinos Fantasmas:** Um campo aliado com o campo dos Wendigo de mesmo nome, dedicado a purificar novamente as Terras Puras.

- **Caçadores:** Uma facção dos Batedores que buscam recuperar artefatos místicos e fetiches das mãos dos Sanguessugas e de outros servos da Wyrm.

- **Batedores:** Mensageiros, exploradores e desbravadores que vagam as terras entre as seitas dos Uktena.

- **Andarilhos Celestes:** Um pequeno campo devotado a explorar os mistérios da Umbra Profunda.

- **Filhos da Wyld:** Místicos esotéricos que se afastaram da política tribal para ganhar uma compreensão mais profunda da Wyld.

Wendigo

- **Dançarinos Fantasmas:** Um campo que preserva os antigos meios de vida da tribo e de seus Parentes.

- **Cabana de Gluskap:** Um campo que ensina aos Wendigo os caminhos dos homens, para que a tribo como um todo possa melhor compreender os caminhos e meios da humanidade.

- **Cabana de Myeengun:** Similar em muitos aspectos à Cabana de Gluskap, esse campo é dedicado à compreensão dos modos do lobo para um melhor relacionamento entre os lobos e os Wendigo.

- **O Aro Sagrado:** Pacificadores entre os Wendigo, o Aro Sagrado acredita na unidade e diversidade, na tolerância e irmandade.

- **A Trilha da Batalha:** Um campo Wendigo sedento por sangue, inclinado a vingar-se da Wyrm e daqueles que perturbaram os Wendigo por toda a história. Uma vez que a Trilha da Batalha tenha determinado um inimigo, o campo não interrompe sua caçada até que o alvo seja destruído.

Exemplo de Novos Campos

Os campos a seguir são exemplos de vários tipos de campos que podem surgir nas vésperas dos Últimos Dias. Eles não aparecem nos Livros de Tribo (o local comum para os campos), mas devem dar aos jogadores ideias sobre as formas básicas em que um novo campo é formado (e, claro, os Narradores que acharem interessante acrescentar esses campos em seus jogos certamente são livres para fazê-lo).

O Caldeirão das Tempestades

O Caldeirão das Tempestades é, provavelmente, uma das melhores representações da tribo dos Senhores das Sombras na aurora do século XXI. Invasores corporativos em sua essência, o Caldeirão das Tempestades acredita que para derrotar o inimigo, as armas do inimigo devem ser usadas contra ele próprio. Na maioria dos casos, essa missão consiste em discursos ambíguos em reuniões do conselho corporativo, subornos aqui e ali, e uma esmagadora consciência da condição capitalista que permitiu as amarras da Wyrm

entrelaçarem no mundo desde a Revolução Industrial.

Através de manipulações sutis da mídia mundial e poderes financeiros, o Caldeirão das Tempestades é capaz de destruir uma corporação — ou no melhor dos casos, comprar uma corporação — em questão de dias. Porém, para possuir o tipo de poder que o Caldeirão comanda, primeiro você deve ter capital... e aqui está a controvérsia a respeito do Caldeirão das Tempestades. Os membros do Caldeirão usam as armas da Wyrm contra os servos da própria Wyrm. Nada é sagrado e tudo é justo na Guerra do Apocalipse; a vitória final é a única coisa que importa e o Caldeirão das Tempestades está pronto e é capaz de sujar suas mãos com a mácula da Wyrm quando e onde é forçado a fazê-lo. Narcóticos ilícitos, vendas de armas e falsificação são simplesmente a ponta do iceberg de onde começam os métodos do Caldeirão das Tempestades. Comércio interno, envolvimento na indústria semi-legal do sexo fora dos Estados Unidos e, especialmente, chantagens e extorsão são as armas escolhidas que o Caldeirão das Tempestades começa a portar contra seus inimigos.

Apesar de seus métodos terem colocado-os em confronto direto com outros lobisomens e as Feras, sua ideologia encaixa-se com os objetivos que eles tentam alcançar. Gaia criou os lobisomens como monstros para que o mundo temesse e os servos da Wyrm não são uma exceção. Os conselhos de diretores gananciosos do imperialismo corporativo controlam o planeta e, se o Caldeirão for capaz — através de qualquer meio — de estabelecer uma vantagem dentro da barriga da própria fera, então a maré da guerra eventualmente, e de uma vez por todas, virará a seu favor.

Os Cães de Caça

A concepção errada dos Roedores de Ossos como um grupo de lobisomens frágeis, fracos de vontade e imundos funciona a favor dos Cães de Caça. Ninguém espera o que os Cães de Caça trazem quando eles chegam em uma cidade... e é exatamente assim que eles gostam.

Apesar dos Roedores de Ossos, como tribo, negarem a existência de tal força de ataque, os Cães de Caça são um campo composto de Roedores de Ossos e de Parentes que fazem uma única coisa, e o fazem bem: caçam e destroem vampiros urbanos, especialmente aqueles que habitam os sistemas de esgoto e prédios condenados. Cada um dos Cães de Caça é um sábio treinado nas artes de guerrilha em espaços fechados e subterrâneos, e seus métodos de rastrear e destruir os Sanguessugas estão rapidamente tornando-se lendários na Nação Garou.

Isso não é o mesmo que dizer que os Cães de Caça estão em uma cruzada. O campo é indenizado enormemente pelos serviços que fazem aos caerns urbanos que se encontram sitiados pelo mundo, e seus métodos são, em muitos casos, extremos. Não é incomum para os Cães de Caça fecharem toda uma linha de metrô ou destruir um prédio inteiro para expor o refúgio do Sanguessuga e, apesar de combatentes extremamente competentes, o fardo que sua missão impõe sobre os números do campo pode ser alto.



Porém, entre os Garou urbanos, os Cães de Caça rapidamente estão se tornando um nome familiar sempre que há um problema com um Sanguessuga que não pode apenas ser lidado apenas com as forças do caern.

Os Corredores Selvagens

Os Corredores Selvagens não são encontrados. Eles encontram você.

Um campo cujas fileiras são compostas essencialmente por Andarilhos do Asfalto não existentes, os Corredores Selvagens operam por trás de uma cortina de invisibilidade. O campo nutre a crença de que o Véu é melhor preservado através da total invisibilidade e, para esse fim, os Corredores Selvagens operam completamente dentro dos complexos da World Wide Web, da Umbra e do Reino Cibernético.

Informação eletrônica e especialistas de inteligência sem igual, os Corredores Selvagens pagam por sua invisibilidade dando a muitos caerns urbanos, ou de outra forma online, com muitas informações. Eles reúnem dados desde o clima até notícias mundiais e eventos que acabam de acontecer, de trajetórias de satélites até endereços residenciais e números de contas bancárias que possuem bilhões de dólares, que são usadas pelos Garou em sua guerra contra a Wurm. Os Corredores Selvagens são, de muitas maneiras, a coluna eletrônica da Nação

Garou. Não possuem nomes, não possuem identidades e todos são quase uma sombra... mas são de valor inacreditável para todo o Pactuado Ocidental.

Os Corredores Selvagens solicitam caerns com seus serviços e nomeiam “representantes de apoio” para os caerns que trabalham com eles. Os espíritos tecnológicos aliados com o campo fazem a maioria do trabalho face a face entre um caern e o campo. Observando a partir do pulso do mundo espiritual eletrônico, os Corredores Selvagens fazem tudo o que podem para um caern em necessidade com a garantia que, caso a necessidade apareça, o caern virá em seu auxílio.

As armas dos Corredores Selvagens são a informação à sua disposição e sua habilidade de estimular um exército virtualmente irrefreável de formidáveis espíritos tecnológicos para ajudá-los contra qualquer ameaça sobrenatural à segurança colocadas na defesa de uma rede ou banco de dados. Com a Máquina a seu lado e sendo cuidadosos e devotos adoradores de tudo que a Máquina oferecem existem poucos na Umbra tecnológica que podem ficar contra o campo. Enquanto os Andarilhos do Asfalto no MundoReal™ estão tendo problemas ultimamente, os Corredores Selvagens se divertem nas batalhas de sua guerra nas sombras.

Até hoje, as consequências de suas residências dentro da Umbra por tanto tempo ainda não surgiram.





Capítulo Dois: Seitas e Caerns

O céu está debaixo de nossos pés tanto quanto está acima de nossas cabeças.

— Henry David Thoreau, *Walden*

Caerns: As Batidas do Coração de Gaia

Quando você começa sua vida como um dos guerreiros escolhidos por Gaia, você troca sua família mortal por sua matilha ou sua tribo. Ao invés de basear suas atividades em torno de sua casa e escola (ou trabalho), você descobre que sua vida gira em torno dos locais sagrados de Gaia — Seus caerns.

Caerns são locais místicos onde o poder de Gaia toca a superfície, fazendo uma ponte no espaço entre a Umbra e o mundo físico. Uma vez abundantes no início do mundo, os caerns têm se tornado cada vez mais raros.

Como a maioria, seu personagem pertence a uma matilha associada a um caern e é responsável por protegê-lo dos inimigos, incluindo criaturas da Wyrms, magos famintos pelas energias presentes no caern e pesquisadores humanos loucos para colocar sua marca em terras inexploradas. Assim como uma família mortal coloca um grande valor em sua casa, como um santuário para a rotina do dia-a-dia, assim faz a sua família Garou em torno da responsabilidade de vigia e de proteção de seus caerns.

Tipos de Caerns

Cada caern serve a um propósito específico nos planos de Gaia, atraindo e reunindo tipos particulares de Gnose. A localização e história do local para um possível caern podem guardar pistas sobre as energias permitidas aos Garou naquela parte do mundo físico e da Umbra reunidos, e sobre que tipo de espíritos tende a repousar próximo do caern. O Ritual de Abertura confere certos poderes ao Mestre do Ritual e torna possíveis as energias apropriadas aos membros da seita. Esses poderes ampliam as habilidades do Mestre do Ritual, que pode escolher distribuí-los entre os membros da seita como for necessário — tanto na forma de dados extras ou pontos adicionais de Força de Vontade, Gnose ou alguma outra Característica.

Os poderes de um caern correspondem em força ao nível do caern. Membros da seita podem acessar a energia do caern tantas vezes num período de 24 horas quanto o nível do caern. Por exemplo, os Garou podem utilizar o poder de um caern de nível 3, três vezes ao dia, antes de ter que recarregar a sua Gnose.

Os seguintes tipos de caern podem servir como um guia para usar em suas crônicas. Por favor, lembre-se que cada caern (mesmo caerns de propósitos similares) são

únicos e refletem não apenas um cenário físico e história da área, mas também os espíritos e Garou que o habitam.

Glória

Caerns de glória geralmente crescem sobre campos de batalha ou outros lugares de vitória e esplendor. Outros terrenos inclinados a emoções ou paixões ativas, como ricas florestas, picos de montanhas ou instalações urbanas vibrantes podem também carregar as energias para um desses voláteis caerns.

- **Coragem:** Esses caerns existem onde quer que a persistência face aos insuperáveis perigos tenha atraído as energias espirituais associadas à coragem ou onde a força de vontade para sobrepujar o medo tenha triunfado. Desde o centro da cidade, onde o dia-a-dia envolve pequenos atos de coragem, até áreas selvagens isoladas, onde bravos feitos têm permeado o território, caerns de coragem propagam a força para opor-se as dificuldades e aos inimigos que as trazem.

Abrir um desses caerns confere dados extras de Intimidação e reduz a dificuldade em testes de frenesi em dois.

Afinidade tribal: Fianna, Crias de Fenris e Wendigo.

- **Fertilidade:** Caerns de fertilidade crescem em lugares onde a natureza corre descontrolada, onde o solo rico e amplos recursos naturais asseguram a abundância de vida e encorajam o crescimento e vitalidade. Esses caerns, quando descobertos, aumentam as chances para mais de 30% de uma criança nascida de pais Garou nascer Garou. Altamente cobiçados — e excessivamente raros — esses caerns tornam-se santuários para Garou visitantes.

Abrir um desses caerns não tem nenhum efeito tangível, exceto por encorajar o crescimento e procriação em todas as formas de vida dentro de suas fronteiras.

Afinidade tribal: Todas.

- **Amor:** Esses caerns aparecem em locais onde laços emocionais, tanto do passado quanto do presente, têm deixado suas marcas em uma área. Relacionamentos de carinho e devoção entre famílias, amantes ou amigos, tanto quanto sentimentos mais abstratos de amor pela liberdade ou locais selvagens de Gaia, garantem uma feroz proteção aos Garou que residem em caerns de amor.

Abrir um desses caerns adiciona dados de Empatia e recupera a Força de Vontade, como no caso de uma noite de repouso.

Afinidade tribal: Filhos de Gaia e Fianna.

- **Fartura:** Abundância de recursos, tanto material quanto espiritual, caracteriza um caern de fartura. Caerns urbanos crescem próximos de capitais financeiras, cassinos ou outros lugares onde o dinheiro e a prosperidade se reúnem. Caerns rurais existem próximos a ricas fazendas e florestas férteis.

Abrir um desses caerns traz ganhos inesperados no Antecedente Recursos para os membros da seita. Grandes ganhos acontecem apenas uma vez como heranças ou um bilhete premiado de loteria; pequenos aumentos podem

ampliar os recursos da seita em intervalos regulares.

Afinidade tribal: Andarilhos do Asfalto e Presas de Prata.

- **Wyld:** Esses raros caerns aparecem em lugares onde a civilização não engoliu as florestas. Tais caerns da Wyld são notados por seu isolamento e difícil acesso. Os únicos caerns da Wyld conhecidos pertencem a algumas seitas das Fúrias Negras, apesar que outros Garou adorariam realmente encontrar um deles. No entanto, esses caerns são excepcionalmente arriscados de se administrar, pois as energias da Wyld fluem livremente, causando manifestações caóticas das energias criativas de Gaia. Tanto a Wyrms quanto a Weaver passam maus bocados tentando superar os poderes dos caerns da Wyld. Eles são imunes às teias da Weaver e a Wyrms não os pode corromper.

Abrir um desses caerns permite ao Mestre do Ritual canalizar dados extras como quiser. Uma falha crítica em um teste pode se mostrar desastroso, liberando energias descontroladas e destrutivas por todo o limite do caern.

Afinidade tribal: Fúrias Negras e Garras Vermelhas.

Honra

Caerns de honra existem em áreas repletas de serenidade ou determinação. Menos dinâmicos que sua contraparte de glória, lugares ideais para caerns de honra incluem vales isolados, vilarejos tranquilos ou lugares adequados para meditação e repouso.

- **Gnose:** Locais tocados diretamente pela Umbra ou por outras energias sobrenaturais formam lugares ideais para os caerns de Gnose. Terras que viram batalhas trágicas, cidades fantasmas e locais assombrados, áreas uma vez atribuídas a visitas do povo justo ou outros locais associados a criaturas ou contos lendários também carregam o potencial para dar vida a um desses raros e poderosos caerns. Alguns caerns de Gnose crescem em lugares onde a Película é excessivamente fina devido ao seu uso constante.

Abrir um desses caerns confere ao Mestre do Ritual um número de pontos de Gnose igual ao número de sucessos num teste de Manipulação + Rituais (dificuldade 7), mesmo se o total exceder a Gnose permanente do Mestre do Ritual. O Mestre do Ritual pode também distribuir esses pontos extras entre os membros da seita que desejarem. Poderosos caerns de Gnose concedem uma menor dificuldade em testes de Gnose dentro de suas fronteiras.

Afinidade tribal: Peregrinos Silenciosos e Uktena.

- **Cura:** Encontrados em lugares que irradiam uma aura de paz e que nunca serviu como campo de conflitos, caerns de Cura são raros e altamente cobiçados. Garou que tentam construir um desses caerns devem fazê-lo sobre condições de absoluto sigilo, pois qualquer tentativa das forças da Wyrms de prevenir a abertura deles pode corromper o campo irremediavelmente. Caerns de cura fornecem lugares ideais para descanso e restauração tanto da mente quanto do corpo.

Abrir um desses caerns permite ao Mestre do Ritual

usar cada sucesso obtido num teste de Percepção + Medicina (dificuldade 8) para curar um Nível de Vitalidade (incluindo danos agravados e cicatrizes de batalha), se um Garou desejar se livrar de seu troféu de batalha). Deformações de Impuros não estão sujeitas a efeitos de cura. Além disso, o Mestre do Ritual pode fazer um teste resistido de Raciocínio + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) para ajudar a remover uma Perturbação. O número de sucessos obtidos na abertura do caern pode ser usado para aumentar a parada de dados para esta tentativa de cura mental. Um teste similar feito pelo Mestre do Ritual pode prover Força de Vontade adicional para um Garou tentando se recuperar da Harano.

Afinidade tribal: Filhos de Gaia e Fianna.

• **Justiça:** Caerns de justiça são muito raros, pois a qualidade que eles representam nem sempre prevalece. Eles podem crescer em locais onde as pessoas têm lutado para retificar grandes erros ou em locais onde os princípios da imparcialidade ainda permanecem soberanos. Tribunais e outros óbvios símbolos de justiça geralmente se enfraquecem com cada caminho que resulta num veredicto injusto.

Abrir um desses caerns adiciona dados à parada de Percepção ou Direito, e confere uma dificuldade reduzida para os Philodox fazerem um julgamento justo no coração do caern.

Afinidade tribal: Presas de Prata e Wendigo.

• **Nobreza:** Houve uma época em que esses caerns serviram como centros da liderança Garou. Todos os caerns de liderança conhecidos se encontram na Europa Oriental, exceto um sobre controle dos Presas de Prata. O único caern tomado pelos Senhores das Sombras está caindo, tanto por má administração dos Senhores quanto por sabotagem dos Presas. Os Presas de Prata usam da queda desse caern roubado como prova de que seu mandato para liderar os Garou nas últimas batalhas ainda permanece verdadeiro. Alguns Garou insistem que outros lugares guardando caerns de Nobreza existem nas Américas, nos corredores da presidência, e em lugares na Europa que ainda possuem governos monárquicos.

Abrir um desses caerns adiciona dados de Intimidação, Liderança ou Política.

Afinidade tribal: Presas de Prata e Senhores das Sombras.

• **Fúria:** Áreas de batalhas ferozes, campos de contínuos conflitos, lugares onde massacres ou atrocidades contra os humanos ou animais ocorreram dá a vida a caerns de fúria. Notáveis pelo fluxo primordial de intensidade emocional, esses caerns apelam para as tribos mais guerreiras ou primitivas dos Garou.

Abrir um desses caerns confere Fúria adicional ao Mestre do Ritual, que pode distribuir os pontos ganhos num teste de Manipulação + Rituais (dificuldade 7) entre a seita, mesmo se isso ultrapassar a Fúria permanente de um indivíduo.

Afinidade tribal: Crias de Fenris, Garras Vermelhas e Wendigo.

• **Sacrifício:** Caerns de sacrifício florescem em áreas onde Garou ou humanos colocaram suas vidas em risco por uma causa maior. Isto pode incluir campos de batalha onde soldados deram suas vidas por seus companheiros, hospitais onde enfermeiras se devotaram pelo cuidado dos doentes ou em áreas selvagens onde uma mãe loba morreu defendendo seus filhotes. Garou que mantêm um desses caerns precisam fazer pequenos sacrifícios em intervalos regulares para manter as energias espirituais do caern.

Abrir um desses caerns permite aos membros da seita compartilhar os Níveis de Vitalidade na defesa do caern de forma que Garou que não estejam feridos possam tomar o dano no lugar de seus companheiros.

Afinidade tribal: Todas.

• **Vigor:** Caerns de vigor florescem em alguns dos lugares mais desconfortantes e maravilhosamente únicos — próximos aos picos das montanhas, no meio do deserto, em costas rochosas e em densas e perigosas florestas. Devido ao seu completo e aparente isolamento, tais caerns são difíceis para a Wyrn corromper e possuem uma imunidade a toxinas de qualquer tipo, desastres naturais ou criados pelo homem.

Abrir um desses caerns permite ao Mestre do Ritual adicionar dados aos testes de absorção dos membros da seita, aumentando os dados de absorção de cada Garou numa quantidade igual ao número de sucessos obtidos no teste de abertura.

Afinidade tribal: Roedores de Ossos, Peregrinos Silenciosos e Wendigo.

• **Força:** Geralmente localizados próximos a cenários que requerem um teste de força absoluta para alcançar, como áreas montanhosas ou desfiladeiros profundos, caerns de força emprestam seus poderes para aqueles que entram em guerras ou se engajam em demonstrações de força. Alguns desses caerns existem próximos a vulcões ativos ou adormecidos, possibilitando constantes testes de força aos Garou que o mantêm.

Abrir um desses caerns adiciona dados à Força do Mestre do Ritual, apesar dele poder distribuir esses dados com os outros membros da seita. Garou pertencentes a um caern de Força, portanto se tornam formidáveis oponentes em batalha.

Afinidade tribal: Crias de Fenris, Senhores das Sombras e Wendigo.

• **Unidade:** Tão pouco desses caerns existem que eles se tornaram objetos de contos ao redor da fogueira. Os conflitos entre as tribos Garou (sem mencionar entre os Garou e as Feras) fazem de tais caerns difíceis de encontrar e ainda mais difíceis de serem administrados. Qualquer sinal de desavenças ou conflitos internos entre os membros da seita fere a integridade do caern.

Abrir um desses caerns (se um deles for encontrado) adiciona dados de Raciocínio aos membros da seita e permite aos defensores se comunicarem um com o outro durante a batalha como se estivessem usando o Dom: Comunicação Mental.

Afinidade tribal: Filhos de Gaia e Presas de Prata.

- **Força de Vontade:** Caerns de força de vontade crescem em lugares associados a importantes decisões ou eventos políticos que mudaram o mundo, como sedes do governo, campos para debates de acordos ou terras heróicas. Dedicção e seriedade de propósitos permeiam a aura de tais caerns e imbuem os Garou residentes com uma vontade renovada para lutar contra os inimigos de Gaia.

Abrir um desses caerns dá ao Mestre do Ritual pontos de Força de Vontade adicionais, independente de sua Força de Vontade permanente. Ele pode distribuir esses pontos entre os outros membros da seita.

Afinidade tribal: Senhores das Sombras e Presas de Prata.

Sabedoria

Caerns de sabedoria englobam a maior variedade de qualquer um dos três tipos maiores de caern. Visões e conhecimento surgem de muitas situações, e esses caerns podem ocupar locais históricos, áreas selvagens isoladas, o porão de uma biblioteca acadêmica ou uma vizinhança urbana rica em tradição e conhecimento.

- **Calma:** Esses caerns em geral existem em áreas não perturbadas por forças naturais ou criadas pelo homem, como em vales isolados ou ravinas, ou até mesmo em mosteiros escondidos, conventos ou outros retiros espirituais. Frequentemente, caerns de calma aparecem próximos a Clareiras Umbrais.

Abrir um desses caerns adiciona dados à parada de meditação e permite ao Mestre do Ritual meditar sobre problemas com -1 de dificuldade dentro das fronteiras do caern.

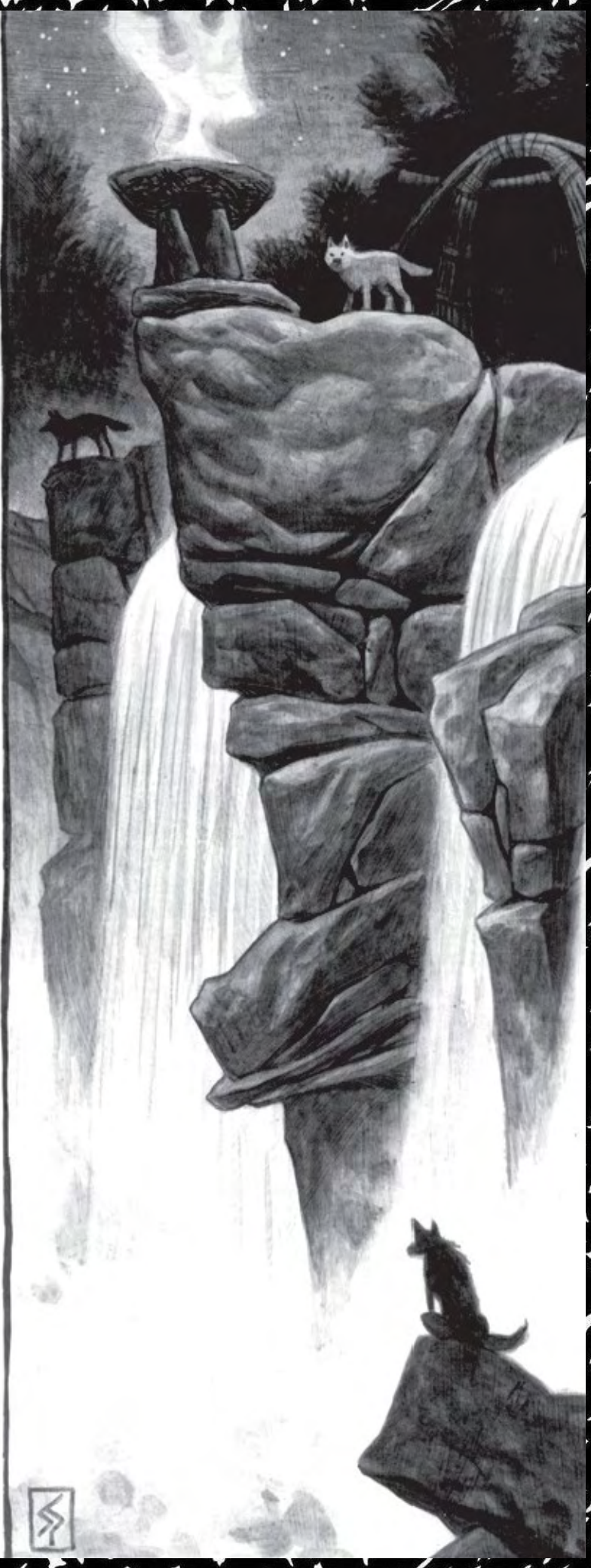
Afinidade tribal: Filhos de Gaia.

- **Criação:** Enquanto muitos desses caerns florescem em áreas urbanas onde artesãos independentes constroem seu produto ou empresas de construção dão a vida a maravilhas da criação, outros caerns de criação existem em vilas rurais onde ferreiros, tecelões, operários e outros mais mantêm vivas as criações de toda uma era. Colônias de artistas, escolas rurais de arte e campos vivos de história podem se tornar caerns de criação. Tais caerns proporcionam ambientes ideais para a criação de fetiches e para a forja de Klaives.

Abrir um desses caerns adiciona dados à parada de Ofícios.

Afinidade tribal: Crias de Fenris e Presas de Prata.

- **Enigmas:** Esses caerns existem em locais associados a mistérios naturais e sobrenaturais. Tanto no topo dos Himalaias, nas profundezas dos corações das florestas virgens ou centrados em uma região visitada por estranhos e inexplicáveis



fenômenos, como visões de OVNI ou luzes fantasmas, caerns de enigmas despertam um sentido de pensar e curiosidade, prometendo desvendar o conhecimento escondido. Chimerlings, epiphlings e outros espíritos enigmáticos tendem a frequentar a Umbra em volta desses campos e os Garou devem resolver elaborados quebra-cabeças físicos e mentais para receber a informação guardada no caern.

Abrir um desses caerns dá ao Mestre do Ritual dados extras em Enigmas. Garou que passarem uma noite num caern de Enigmas podem receber vívidos e simbólicos sonhos que podem ser interpretados com um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 9).

Afinidade tribal: Peregrinos Silenciosos e Uktena.

- **Humor:** Raramente encontrados fora de instalações urbanas, caerns de humor existem em lugares marcados por diversão e sorrisos. Esses caerns podem crescer em clubes de comédia, parques de diversão e antigos teatros de variedades. Em áreas rurais, caerns de humor podem crescer em locais onde a exuberância da natureza traz um sentido de diversão e camaradagem.

Abrir um desses caerns não confere nenhuma vantagem especial, mas cria uma atmosfera que contribui para festejos e celebrações. Tais caerns diminuem o desejo do frenesi e minimizam as rivalidades e ressentimentos entre seitas.

Afinidade tribal: Roedores de Ossos, Filhos de Gaia, Fianna e Andarilhos do Asfalto.

- **Memória:** Esses caerns quase não existem, mas os poucos que existem colecionam e disseminam o conhecimento sobre o início dos tempos, vidas passadas e outros eventos importantes na história das crianças de Gaia. Geralmente localizados na selva intocada, poucos caerns podem se encontrar próximo a bibliotecas ou em áreas dedicadas ao conto de histórias. Rumores existem de um caern de memória próximo a Jonesboro, Tennessee, o campo de um festival de contos de histórias anual.

Abrir um desses caerns dá pontos extras (temporariamente) no Antecedente Ancestrais para todos os membros da seita (incluindo membros de tribos geralmente proibidas de ter Ancestrais) e premia temporariamente o Mestre do Ritual com a Qualidade: Memória Eidética. Os Garou podem também receber visões de eventos passados através de meditação no coração do caern.

Afinidade tribal: Fianna e Uktena.

- **Instinto Primitivo:** Localizados em áreas repletas de vida selvagem, caerns de instinto primitivo atraem lupinos de todas as tribos e fazem locais ideais para proliferar o sangue dos lobos entre os Garou. Reservas de temporadas de caça, habitats naturais para espécies em extinção e florestas nacionais tendem a sustentar caerns desse tipo. Zoológicos e locais onde animais duelam em confinamento não se qualificam como campos em potencial para caerns de instinto primitivo.

Abrir um desses caerns adiciona dados à parada de Empatia com Animais ou Instinto Primitivo do Mestre

do Ritual. Dentro das fronteiras do caern, a dificuldade para mudar de forma é reduzida em 1 e o instinto para o Garou permanecer na forma lupina (mesmo se for um nascido homínideo) é forte.

Afinidade tribal: Garras Vermelhas e Wendigo.

- **Furtividade:** Caerns de furtividade são difíceis de serem encontrados pois fazem jus ao seu nome. Ocultos da maioria dos que procuram, esses caerns tendem a existir em áreas selvagens isoladas (geralmente após passar por trilhas confusas) ou em cidades tumultuadas onde um labirinto de becos sem saída e travessas eventualmente levam a uma localização secreta.

Abrir um desses caerns proporciona dados extras em Furtividade e Lábria, além de aumentar as chances dos forasteiros ficarem perdidos e confusos dentro de suas fronteiras. Rumores dizem que o Mestre do Ritual adquire o poder de ficar invisível.

Afinidade tribal: Senhores das Sombras e Peregrinos Silenciosos.

- **Manha:** Um fenômeno moderno que incorpora o animal “humano” dentro do mundo da criação de Gaia, caerns de manha existem apenas em instalações urbanas. Lugares onde informações fluem, como bares, becos, pontos de encontro públicos, pistas de corrida e delegacias fornecem a aura espiritual necessária para caerns desse tipo. Garou que escolham lutar contra a Wyrn na cidade podem contar com o rápido fluxo de informações que emanam das energias nas redondezas de um caern de manha.

Abrir um desses caerns proporciona ao Mestre do Ritual dados extras de Manha. Ele pode fazer um teste imediato para reunir informações sem ativar seus contatos normais. Caso obtenha sucesso, seus contatos aparecem dentro de uma hora com a informação requerida, apesar deles não saberem a razão da visita.

Afinidade tribal: Roedores de Ossos e Andarilhos do Asfalto.

- **Visões:** Caerns de visões raramente existem e geralmente crescem em locais associados a eventos profundamente espirituais ou psíquicos, muitos relacionados a seitas ou denominações religiosas. Locais onde santos apareceram ou onde homens e mulheres sábios fizeram seus lares colecionam energias espirituais que criaram caerns desse tipo. A maioria dos caerns de visões existe em locais isolados, mas alguns crescem em instalações urbanas.

Abrir um desses caerns não confere nenhum benefício especial ao Mestre do Ritual, mas uma vez que o caern for aberto, os membros da seita se encontram susceptíveis a visões poderosas e inesperadas. Algumas vezes Incarnae ou até Celestinos visitam tais caerns de surpresa para fazerem profecias de grande importância. O conhecimento da existência de caerns de visões se espalha rapidamente entre a Nação Garou e esses caerns geralmente recebem matilhas visitantes que procuram por orientações ou ajuda do mundo espiritual.

Afinidade tribal: Fúrias Negras, Filhos de Gaia e Uktena.

Construindo um Caern

Um dos mais importantes eventos que você pode participar como um Garou (tirando lutar contra a Wyrm) é a criação de um caern. Descobrir e ativar uma nova fonte de força e energia espiritual ajuda a fortalecer Gaia em Sua luta para sobreviver e proporciona à Nação Garou recursos adicionais em sua luta contínua.

Descobririndo o Local

Independente de ser levado até ele por visões, encontrado através de uma pesquisa cuidadosa ou esbarrado com ele por uma sorte tremenda, você primeiro deve encontrar um local onde as energias de Gaia se reúnem. Sua busca pode o levar até uma localização selvagem intocada ou colocá-lo bem no meio de uma metrópole tumultuada, com vampiros, fomori e ambiciosos humanos o rodeando. Em qualquer caso, você encontrou um local que necessita de sua ajuda para liberar o potencial para unir os mundos físico e espiritual.

Preparando o Terreno

Dependendo das circunstâncias, adquirir e preparar a localização para seu caern pode envolver um número qualquer de situações complicadas. Assegurar os rituais apropriados para caerns urbanos algumas vezes pode significar uma simples compra de imóvel. Outras vezes, você pode ter que lutar pelo direito de possuir o seu terreno escolhido. Sanguessugas locais podem ter seus próprios planos para o lugar, pois energias espirituais tendem a atrair criaturas sobrenaturais de todo o tipo, ou talvez uma matilha local de Dançarinos da Espiral Negra pode ter encontrado o mesmo lugar para uma Colméia. Você pode ter que lutar contra a prefeitura, grupos de preservação histórica ou simplesmente empresários avarentos.

Caerns rurais ou selvagens possuem seus próprios problemas por assegurar direitos incontestáveis de posse. Na maioria das partes do mundo, os dias em que você podia simplesmente se apropriar de uma área pelo direito de residência não existem mais. Mesmo as áreas mais puras e selvagens geralmente estão sobre a proteção de uma ou outra "autoridade". Você pode ter que competir contra os descobridores da terra que querem o seu terreno deserto de caern para aprimorá-lo, contra negócios relacionados a complexos condomínios ou contra empresários de parques nacionais influentes para conseguir que você e sua matilha estabeleçam uma região quase permanente no coração das terras públicas. Se você tiver sorte, você pode encontrar um lugar que é verdadeiramente livre, mas isto é uma exceção a regra.

Se você encontrou um local que uma vez tenha pertencido aos Uktena ou talvez até à tribo perdida dos Croatan, você deve ter que disputar com Garou rivais. Isto, é claro, não é um grande problema para jogadores Uktena ou seus companheiros de matilha.

Você deve ter que confiar em Parentes e aliados para ajudá-lo a adquirir a posse do local do caern e mantê-la segura.

Unindo Forças

O Ritual da Criação de Caern requer no mínimo de treze Garou para uma execução de sucesso. Você e sua matilha devem formar o corpo (a não ser que você pertença a uma seita maior), mas você ainda deve recrutar aliados o suficiente para atingir a cota necessária. Missões diplomáticas a outras seitas podem tornar-se necessárias e você pode se encontrar tendo que esquecer antigas rivalidades para um bem maior.

Buscando a Bênção dos Espíritos

Você pode querer introduzir o verdadeiro ritual com uma jornada Umbral designada para deixar os espíritos predispostos a aceitar e visitar seu caern. Como você não pode controlar que espírito escolher para agir como Totem do caern, você certamente pode tentar manipular as coisas em favor de certos espíritos.

Fazer um pedido a um espírito para morar em seu caern envolve um papo considerável e conhecimento de como lidar com os residentes da Umbra. (Veja o Capítulo Três para elaboração do processo de satisfazer os espíritos e oferecer chiminage). Se você for extremamente sortudo e fizer tudo certo, você poderá ganhar realmente o espírito da sua escolha como o Totem do caern. Na maioria das vezes, você irá pelo menos receber um espírito Totem associado com a linhagem do espírito que você escolheu ou um que for aliado a aquele de sua primeira escolha.

Realizando o Ritual

O Ritual da Criação de Caern requer uma enorme quantidade de esforço de todos os participantes. **Lobisomem:** O Apocalipse concede informações detalhadas do ritual. Todos os treze Garou envolvidos devem investir não apenas tempo e concentração, mas também Gnose. Os detalhes do ritual dependem dos Garou participantes, assim como da natureza potencial do caern e do espírito ou espíritos mais comuns que prestam seu auxílio ao Caern. As Fúrias Negras têm uma maneira totalmente diferente dos Roedores de Ossos ou Garras Vermelhas de construir um caern. Cada ritual é único e deve apresentar oportunidades para todos os participantes de fazer a sua parte para fazê-lo significativo.

Inevitavelmente, as emanções criadas pelo Ritual da Criação de Caern chamam a atenção de forças que desejam impedir a criação do caern, ou pior, roubá-lo para uso próprio. Batalhas geralmente acontecem durante o ritual, portanto se você não é um dos Garou participantes do ritual, você pode se encontrar sendo chamado para defender os participantes de qualquer coisa desde Malditos até Espirais Negras.

O Mestre do Ritual tem apenas uma oportunidade de ser bem sucedido, e você poderá ter que gastar mais tempo para obter o número de sucessos necessários para criar o caern. Uma falha crítica no teste pode envolver desastrosas consequências, não apenas ao Mestre do Ritual e aos participantes, mas também a todos os Garou

e criaturas aliadas que estejam na defesa. A criação de um caern é tão arriscada quanto é importante, e alguns Garou não sobrevivem à tentativa.

Partes de um Caern

Independente do tamanho, a maioria dos caerns possui algumas características em comum. Cada parte de um caern serve a um propósito específico (apesar de que em pequenos caerns, algumas áreas podem ter duplos propósitos) e tem seu próprio dever para atuar na vida da seita que faz dele o seu lar. Mesmo assim, cada caern é único, não apenas em localização, atmosfera e poderes disponíveis, mas também na personalidade de seus Garou habitantes.

Divisa

A divisa, ou o perímetro do caern, marca o local onde o mundo lá fora termina e o local sagrado de Gaia começa. Aqui, os Garou colocam a sua primeira linha de defesa. Dependendo da natureza das fronteiras, essas defesas podem ser limitadas a patrulhas de Garou ou podem ser constituídas de armadilhas e sistemas de alarmes.

O tamanho da divisa varia de acordo com a localização do caern. A divisa de um caern urbano pode cobrir apenas alguns poucos quarteirões da cidade ou, em cidades grandes, um único arranha-céu. Um caern rural pode incluir uma pequena cidade de moradores Parentes, enquanto um caern escondido nas florestas profundas pode cobrir uma vasta área de florestas antigas ou planícies desertas. A divisa pode possuir fronteiras realmente físicas, como um rio, montanha, ou cercas de arame-farpado ou pode não possuir bordas perceptíveis entre o perímetro do caern e o resto do mundo.

Em alguns casos, a divisa do caern pode possuir runas marcadas na linguagem Garou que delineiam a periferia. Essas marcas, perceptíveis apenas por Garou, mostram para aqueles que possam entender o seu significado, a natureza do caern e a tribo ou tribos que o guarda. Mesmo se tais marcas não existam, a natureza da divisa é de tal forma que qualquer Garou atravessando o perímetro possa entender que eles entraram em um local

Recarregando um Caern

Na maioria dos casos, simplesmente não utilizar o poder do caern por um dia ou menos serve para recarregar as energias do mesmo. Os Garou podem sempre acelerar este processo através da doação de parte de sua própria Gnose ao caern, uma prática normalmente executada no coração do caern. Em tempos de batalha, membros da seita podem rapidamente utilizar o poder do caern. Ao invés de deixar o dever de restaurar o poder do caern com o tempo e a natureza, membros da seita podem querer manter uma cerimônia especial após a batalha (assumindo uma vitória) para agradecer ao espírito totem e doar Gnose ao caern.

sagrado. Dentro da divisa a Película que separa o mundo físico da Umbra se rompe dramaticamente. Os mundos gêmeos que uma vez foram unidos se aproximam e o poder de Gaia permeia pelo caern.

Tantos lobisomens quanto possível vivem na divisa, tanto pela proteção do caern quanto pela energia que permeia os locais sagrados de Gaia. Aqueles Garou que não residem dentro da divisa geralmente vivem mais perto o possível desta. Parentes geralmente vivem dentro ou imediatamente fora dela.

Tumba dos Heróis Sagrados

A maioria dos caerns contém uma área dedicada a aqueles Garou que morreram seguindo seus propósitos como defensores de Gaia. Servindo tanto como um cemitério quanto um local onde os Garou podem vir para honrar os heróis caídos e refletir sobre seus próprios propósitos, esta área raramente tem as conotações tristes da maioria dos locais de enterro. Ao invés disso, esta área permanece como um símbolo de um ciclo que se completou.

Como apenas alguns lobisomens são realmente enterrados nesta área, memoriais ao invés de tumbas de verdade relembram os outros. Estes memoriais podem tomar a forma de uma estátua elaborada em alguns caerns dos Presas de Prata. Fianna podem preferir lembrar seus heróis com simples pedras encravadas com algumas runas na língua Garou. Andarilhos do Asfalto podem ter um "Hall da Memória" na construção que fica seu caern, enquanto os Garras Vermelhas podem simplesmente marcar um local dentro das fronteiras com seu cheiro ou runas marcadas com garras. A maioria dos caerns urbanos encontra dificuldade para enterrar seus mortos dentro da divisa, apesar de alguns caerns na cidade possuírem urnas contendo as cinzas de seus heróis e uma área especial para meditação e reflexão.

Área de Convivência

Se o tamanho do Caern permitir, uma área de convivência separada existe para tantos Garou quanto possíveis viverem nas divisas. Um grande caern urbano, pertencente em maioria aos Andarilhos do Asfalto, pode incluir apartamentos nos arranha-céus ou casas dentro das divisas onde ambos Parentes e lobisomens residem. Os Fianna podem ter um grande hall de estar no solo de seus caerns, enquanto Roedores de Ossos rurais podem ter um estacionamento de trailers dentro da divisa. Caerns dominados pelos Wendigo ou Uktena podem possuir tocas, ocas ou casas de adubo ou madeira para as famílias residentes de Garou e Parentes.

Pequenos caerns possuem pouco ou não possuem espaço para os membros da seita. Quando o pequeno espaço do caern faz da moradia impossível, os Garou tentam morar o mais perto possível da divisa e se asseguram de que uma rápida comunicação e transporte sejam possíveis entre eles e o caern.

Os melhores locais de convivência são dados aos Garou de maior posto, sendo que os anciões e portadores de cargos na seita ganham acesso as melhores casas,

quartos ou dormitórios. Mesmo nos menores caerns, o posto ainda tem seus privilégios. Com a exceção dos Roedores de Ossos, que precisam de espaço extra para suas bugigangas acumuladas, a maioria dos Garou precisa mais de um pouco de espaço do que um lugar para dormir.

Santuários

A maioria dos caerns possui um ou mais santuários, locais especialmente marcados dedicados ao espírito do totem do caern, a algum espírito ancestral particularmente poderoso ou prestativo, ou um outro amigável ser Umbral. Parte da ligação entre os Garou e o reino espiritual, os santuários ajudam os Garou a manter relacionamentos saudáveis com os espíritos e com sua própria essência interior. Cada santuário tem sua propriedade única, dependendo do espírito o qual ele honra. Um santuário para um espírito ancestral deve possuir recordações da vida do ancestral ou conter placas gravadas com uma lista de seus grandes feitos. Um santuário de um espírito do vento deve possuir uma flauta de madeira ou um conjunto de feng shui balançando, enquanto santuários de um espírito da guerra devem conter troféus de batalha ou armas. Seitas com muitas matilhas em geral possuem um santuário para todos os totens das matilhas assim como para o espírito do caern. Geralmente um ou mais Garou com o dever de patrulhar a divisa recebem o dever adicional de proteger os santuários do caern contra profanações.

Área de Assembleia

A maior área do caern, a área de assembleia precisa acomodar a seita inteira. Independente de se composta por um anfiteatro natural, uma grande clareira, uma sala de reuniões em um conjunto de escritórios executivos ou um hall maior, esta área serve como o local para assembleias, confrontos, conselhos gerais e encontros em geral da seita. A maioria das áreas de assembleia tem espaço suficiente para Garou visitantes, mesmo se tiverem que se apertar um pouco.

Como na área de convivência (e como em muitos outros aspectos da vida Garou), o melhor assento na área de assembleia é dado ao de maior posto. Em grandes caerns, jovens lobisomens geralmente se sentam mal e longe nos conselhos e assembleias. Em caerns muito pequenos ou naquelas seitas regidas por tribos mais igualitárias, filhotes e Garou de Primeiro Posto podem algumas vezes ganhar bons lugares se chegarem cedo.

Cada área de assembleia difere de acordo com as limitações de espaço, a composição do caern, o tipo de caern e o seu totem. Uma seita com um espírito totem da terra pode ter uma área de assembleia localizada numa caverna subterrânea ou no topo de uma grande pedra plana. Um caern dedicado a um espírito de astúcia pode ter sua área de assembleia no centro de um labirinto. Geralmente, algumas características centrais como uma grande pedra, uma árvore antiga ou um local para uma fogueira serve como um foco para reuniões.

Apesar do Vigia da Terra e de seus assistentes terem a responsabilidade de manter a aparência da assembleia, é esperado de todos os Garou que façam sua parte em manter a área limpa e bem preservada.

Coração do Caern

Todas as outras partes do caern existem para auxiliar este local mais sagrado — o coração do caern. Aqui, a Película entre os mundos se rompe e ambos os mundos aproveitam a unidade que eles conheciam nos Primeiros Dias. Devido a Película não existir, os Garou realizam seus mais poderosos rituais no coração do caern. Pontes da lua se abrem nesta área e a presença do espírito totem é quase dominante em todo o tempo.

No coração do caern, a natureza do caern é exposta para todos a aproveitarem. Emoções associadas com o espírito do caern tomam uma presença palpável aqui. Raiva e Fúria predominam num caern de guerra, enquanto caerns de hospitalidade manifestam emanções notáveis de bons sentimentos e camaradagem.

Todos os lobisomens reconhecem a qualidade especial que faz do coração do caern tão raro. Como a Película tem ficado intensamente rígida no resto do mundo, o coração do caern permanece um dos poucos locais onde espírito e matéria tornam-se um só. Em consequência, os Garou guardam este local preciosamente, por ele ser uma parte vital de Gaia mais do que qualquer outra parte de Sua criação, mesmo sendo um local puro.

Umbral

Na maioria dos lugares, a Umbral mostra uma versão idealizada do mundo físico, omitindo muitos detalhes do que não possui uma presença espiritual forte o suficiente para ser levado ao reino espiritual. Dentro do caern, entretanto, a proximidade dos mundos físico e espiritual resulta numa representação exata do mundo material na Umbral. Espíritos tendem a ter uma manifestação mais forte dentro da divisa do caern. Alguns espíritos ficam em Modorra no interior de um caern; a presença poderosa da parte vital de Gaia transmite um conhecimento maior até mesmo aos menores dos espíritos.

Para os Garou, a sensação de estar rodeado de espíritos é inigualável. Quase tudo no interior de um caern possui um espírito desperto, criando um cenário com certa quantidade de descontentamento que pode causar nervosismo para aqueles que não estão acostumados.

Interesse Prático: o Cuidado e Alimentação de um Caern

Caerns existem em duas realidades — o mundo físico e o mundo espiritual. Ambos os lados de um caern precisam de um constante tratamento para mantê-lo saudável e viável, e para protegê-lo da Wyrms e outros que também querem destruí-lo e roubar seus poderes.

Tamanho Médio de um Caern

As estatísticas e descrições dadas abaixo representam padrões gerais para medir o tamanho e poder de seu caern. Tenha em mente que estes são os padrões mais gerais possíveis — virtualmente cada caern varia desse padrão de uma forma ou de outra. Caerns são lugares únicos, o que os torna difíceis de quantificar ou categorizar.

Nível 1

População Média: Até 10 Garou.

Divisa Média: Por volta de 200 acres ou menos.

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 1600 km

Película: 4

Vantagens: Mínima politicagem entre as matilhas; maior cooperação; boas chances de ocupar uma posição na seita; difícil de atrair criaturas da Wyrn.

Desvantagens: Pouco poder intrínseco (Gnose); não há área para Garou lupinos.

Nível 2

População Média: De 8 a 15 Garou.

Divisa Média: De 200 a 350 acres.

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 3200 km

Película: 4

Vantagens: Politicagem relativamente baixa; matilhas podem adquirir espíritos totens mais fortes; pode-se ter uma chance de preencher uma posição menor na seita.

Desvantagens: Ainda não há muito poder bruto; pequena divisa para um espaço de convivência; ainda é desconfortável para os lupinos; poucos defensores se atacada.

Nível 3

População Média: De 10 a 20 Garou.

Divisa Média: De 350 a 800 acres.

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 4800 km

Película: 3

Vantagens: Fonte de poder significativa; acesso

relativamente fácil a espíritos e mentores; aliados valorosos entre os membros da seita.

Desvantagens: Quase nenhuma chance de um Garou inexperiente preencher mesmo as menores posições na seita; a defesa precisa ser cautelosa dado o grande tamanho da divisa; Garou o suficiente para que haja politicagem e brigas internas; grande o suficiente para chamar a atenção da Wyrn; difícil de se expandir ou administrar adequadamente.

Nível 4

População Média: De 15 a 30 Garou.

Divisa Média: De 800 a 1000 acres.

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 9600 km

Película: 3

Vantagens: Forte caern com muitos poderes, aliados, conexões com espíritos; outros Garou conhecem e respeitam o caern e podem vir ajudar se chamados.

Desvantagens: Tumultuado, particularmente onde os Garou lupinos estão concentrados; politicagem considerável entre a seita; a atividade da Wyrn busca destruir o caern; recursos limitados do caern aos Garou de menor posto.

Nível 5

População Média: De 25 a 40 Garou

Divisa Média: Entre 1000 ou mais acres

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 16000 km

Película: 2

Vantagens: Grande fonte de poder; muitos Garou vem em sua defesa quando atacado.

Desvantagens: A enorme divisa resulta em problemas na defesa; espaço é uma premiação devido a grande população de Garou; anciões são geralmente distantes dos filhotes; ataques da Wyrn são quase sempre constantes; o caern é muito grande para ser escondido, mesmo dos humanos e outras criaturas sobrenaturais.

Alimento Espiritual: Gnose

Os caerns reúnem as sobras de energia do mundo espiritual, aumentando a energia vital de Gaia no mundo. Cada caern tem seu propósito específico, que colore a natureza da Gnose que se reúne no caern. Rituais alimentam o caern com Gnose e mantêm sua saúde e vitalidade. Espíritos visitantes também emprestam suas energias ao caern, e os Garou Theurges geralmente encorajam os espíritos a gastarem algum tempo no caern, particularmente aqueles associados ao totem do caern ou seus aliados. Ações dos Garou que refletem a natureza do caern também acrescentam à energia do caern. Da mesma forma, ações que insultam os espíritos (particularmente o espírito totem do caern) ou que diretamente contradizem os propósitos do caern põem as energias do caern em risco. Uma resistência

heróica contra uma horda de invasores fortifica um caern de coragem, enquanto a punição injusta de um Garou inocente danificará a saúde de um caern de justiça.

A presença de poderosos fetiches, memoriais aos heróis Garou caídos, recitações da Lítania e cultivo do mundo natural no interior do caern ajudam a manter o lado espiritual de um caern vital e produtivo.

Alimento Material: Sobrevivendo

O aspecto físico de um caern precisa de cuidado assim como o lado espiritual. O solo de um caern, tanto os localizados nas profundezas de uma floresta antiga quanto os nas coberturas de um arranha-céu, demanda uma manutenção para propósitos físicos e espirituais. Combater a Wyrn, apesar de ser vital e central para a vida dos Garou, não toma todo o seu tempo. Lobisomens que vivem dentro das divisas de um caern também

gastam parte de seu tempo contribuindo para a manutenção física de seu lar, tanto ajudando o Vigia da Terra com seus deveres quanto realizando rotinas que trazem um sustento material para os outros Garou. Aqueles que vivem fora da divisa podem encontrar outros meios de ajudar a manter o caern. Se tiverem empregos no mundo lá fora, muitos Garou contribuem com parte de seus ganhos para a manutenção e sustento do caern, tanto na compra de suprimentos quanto equipamentos necessários para os Garou que vivem no interior da divisa assegurando que a quantia certa seja gasta para manter o mundo mortal longe.

Composição de uma Seita

Para os lobisomens, os dois grupos mais importantes na vida são a matilha e a seita. Companheiros de matilha tomam o lugar de irmãos e irmãs ou melhores amigos, mas a seita preenche o papel de uma grande família — mães, pais, tios, tias, primos e mais. A sociedade Garou existe de acordo com uma hierarquia estrita governada por leis de respeito e renome. Um lobisomem começa a interagir com sua seita (a não ser os Impuros, que são criados no caern) como um filhote relativamente fraco do menor posto. Gradualmente ele pode subir seu caminho tanto em reputação quanto em renome, ganhando respeito conforme se prova valoroso em seus deveres como um protetor de Gaia e um inimigo da Wyrn.

Caerns de uma Única Tribo

Quando caerns são mais abundantes, uma única tribo geralmente levanta seu próprio caern, o desenvolvendo e o mantendo de forma que seja possível notar seus costumes e tradições tribais. Andarilhos do Asfalto procuram caerns no coração do território da Weaver, mantendo o espírito de Gaia vivo dentro das cidades de ferro e vidro. Os Roedores de Ossos caminham para as cidades também, encontrando meios de acordar os espíritos da Wyld em alguns dos mais isolados subúrbios das monstruosidades urbanas do mundo, ou então encontram refúgios rurais em áreas esquecidas, vivendo entre a pobreza rural. Fúrias Negras buscam locais selvagens para seus refúgios, protegendo seus caerns com defesas naturais e aliados espirituais. Os Fianna, como valorizam as áreas selvagens assim como qualquer outro Garou, também procuram fazer de seus caerns locais de atividades sociais e festividades. Nas Terras Puras das Américas, antes da chegada dos Garou europeus, Uktena, Croatan e Wendigo tinham cada um seus caerns, honrando os espíritos e defendendo seus territórios da maneira que mais se enquadrava a seus costumes tribais. Independente de onde os Garou mantenham caerns, cada tribo investe seu caern a seu próprio e único gosto cultural.

Caerns Mistos

O avanço da civilização e a incursão da Weaver e da Wyrn mais e mais nos territórios da Wyld causaram o caos para a maioria dos caerns de uma única tribo. As

cidades se espalharam pela terra, tumultuando e destruindo muitos locais sagrados. Causas naturais e sobrenaturais contribuíram para o enfraquecimento da rede de caerns. A população de Garou caiu gradativamente da mesma forma.

Hoje, a maioria dos caerns possui uma mistura de tribos e a atmosfera de um caern reflete uma mistura de várias tradições. Apesar da necessidade fazer com que lobisomens de muitas tribos se unam, eles nem sempre cooperam da maneira mais pacífica. Objetivos conflitantes, costumes diferentes e problemas sobre quem deve liderar causam desentendimentos internos dentro da seita. Apesar de parte disso ser natural em qualquer grupo heterogêneo, muitos Garou tentam colocar de lado suas diferenças pelo bem de um objetivo maior — proteger o caern e utilizá-lo como uma base para expandir a influência de Gaia em um mundo que está morrendo.

Posições na Seita

Dentro de cada seita, os Garou preenchem vários cargos que contribuem para que tudo corra bem no caern. Em pequenos caerns, cada lobisomem tem uma função vital na infraestrutura da seita, enquanto caerns maiores tendem a limitar aqueles que possuem um cargo para os Garou de alto posto e renome. Mesmo assim, cargos ficam vazios em tempos de guerra, quando batalhas reduzem os números de uma seita.

Apesar de posições mais proeminentes dentro de uma seita possivelmente estarem fora do alcance de Garou neófitos, o conhecimento do que são essas posições é sempre bom. Garou loucos para provar seu valor podem querer cultivar a amizade daqueles que mantêm uma posição na seita, pedindo a eles por ensinamentos ou simplesmente oferecendo ajuda em seus deveres. Lobisomens são tão suscetíveis a uma bajulação como qualquer outra criatura — particularmente quando o bajulador é sincero e motivado por um desejo genuíno de servir a Gaia.

As posições descritas abaixo podem dar alguma ideia de como um personagem pode se encaixar em uma seita, tanto através de preencher uma dessas posições em um pequeno caern como trabalhando como um assistente de um Garou ancião que ocupa a posição.

Vigia do Portão

O Vigia do Portão cuida da manutenção das pontes da lua do caern. Ele é responsável por abrir e fechar essas passagens para a Umbra e por fazer uma renovação anual das pontes da lua do caern. Vigias do Portão servem como um meio de comunicação entre caerns, decidindo se deve permitir ou não que outra seita abra uma ponte da lua ligando os dois caerns. Em tempos de perigo, o Vigia do Portão fecha o acesso ao caern pela Umbra, sujeito à decisão final do Vigia do caern.

Apesar do Vigia do Portão não necessariamente representar nenhum augúrio em particular, o lobisomem que ocupa esta posição vital deve conhecer tanto o Ritual de Abertura de Ponte quanto o Ritual de Abertura

do Caern assim como outros rituais relacionados a pontes da lua.

Um Vigia do Portão tem a posse do Marco do caern, um poderoso fetiche que não apenas significa sua posição, mas também o permite se comunicar diretamente com o totem do caern, assim permitindo a abertura de uma ponte da lua. Os deveres do Vigia do Portão requerem sua presença quase sempre constante no caern.

Lobisomens inexperientes quase nunca se qualificam para esta posição, exceto nos menores caerns. De fato, Garou que desejam provar seu valor na batalha ou adquirir Renome de outras formas dificilmente buscam se amarrar a uma posição que necessita que eles permaneçam próximos do coração do caern a maior parte do tempo.

Como o Vigia do Portão dificilmente deixa o caern, ele geralmente procura emissários para viajar entre as pontes da lua que ele abre para ter certeza que a passagem está livre de obstruções. Emissários também iniciam discussões com outras seitas para determinar termos de viagem entre elas. Ocasionalmente, quando lidando com seitas hostis ou rivais, a posição do emissário do Vigia do Portão pode envolver negociações inteligentes e algumas vezes batalhas.

Guardiões

Escolhidos pelo Vigia para ajudar a patrulhar o caern e ter certeza de que nada ou ninguém entre na divisa sem o conhecimento da seita, os Guardiões geralmente consistem em uma ou mais matilhas sob a autoridade do Vigia. Em geral, uma seita tem cinco Guardiões (ou o equivalente a uma matilha) para cada nível do caern, fazendo com que se tenha Garou o bastante para vigiar.

Os Guardiões agem como a primeira linha de defesa ativa no evento de ataques contra o caern. Eles se agrupam primariamente nos limites da divisa, se assegurando que nenhum servo da Wyrms ou outra criatura hostil atravesse o território do caern. Os Guardiões geralmente recebem a posse de muitos dos fetiches do caern, particularmente aqueles úteis para batalha e para obrigações de sentinelas.

Esta posição é ideal para jovens Garou ou recém-formadas matilhas, pelo menos por um curto período de tempo. Que maneira seria melhor de ensinar um filhote a seriedade da guerra para preservar Gaia senão o colocando em uma posição de defender seu lar de uma horda de fomori ou um Grupo Avançado da Pentex? Se um caern é grande o bastante, os Guardiões podem revezar seus deveres. Isto reduz um pouco do esforço de vigiar e dá a oportunidade de ter Guardiões fora do trabalho que possam viajar para fora do caern e auxiliar nas necessidades de Gaia onde quer que seja.

Guardiões trabalham muito próximos do Vigia e muitos Garou aproveitam esta oportunidade para aprender o quanto puderem com o mais experiente mestre de batalha do caern. Quando chega a hora da seita escolher um novo Vigia, lobisomens que provaram seu valor como Guardiões geralmente tem uma boa chance de assumir a posição.

Vigia da Terra

O Vigia da Terra tem a responsabilidade de cuidar da aparência física e da saúde espiritual do caern e das divisas em sua volta. Apesar de alguns Garou considerarem essa posição nada mais do que a de um jardineiro glorificado ou um faxineiro, o Vigia da Terra na verdade atua num papel crucial na vitalidade e força do caern. Os espíritos vêem num caern atrativo e bem cuidado um ambiente mais amigável do que um que mostra pouca preocupação com a manutenção. Por isso, os Vigias da Terra devem sempre conversar com os espíritos locais e devem manter seus desejos em mente assim como as necessidades dos arredores do caern. A divisa de um caern geralmente não parece “bem arrumada”, pelo menos não da mesma forma que se parece uma estruturada área comercial.

Em pequenos caerns, esta posição pode cair em um Garou de posto relativamente baixo ou talvez ser compartilhada por todos os membros da seita em um esquema de rodízio. Em um grande caern, com uma extensa divisa, a posição do Vigia da Terra assume uma importância maior. Caerns maiores não significam apenas mais território para o Vigia cobrir, mas também um número maior de espíritos para alegrar. Vigias da Terra em caerns mais poderosos devem possuir boas habilidades em negociar com espíritos assim como um vasto conhecimento de como cuidar das terras associadas ao caern. Para caerns rurais ou selvagens, o Vigia da Terra deve ser tanto um jardineiro quanto um “guarda florestal”, enquanto que em caerns urbanos, ele deve ter um senso de design de ambiente em conjunto com truques de um habilidoso empresário. Mesmo os Roedores de Ossos, que tendem a possuir caerns em locais que não ligam muito para limpeza ou ambiente, valorizam seus Vigias da Terra por fazerem coerente a sua bagunça que geralmente caracteriza um caern num beco ou num estacionamento de trailers e por manter os espíritos associados a tais lugares de bom humor.

Como o Vigia do Portão, o Vigia da Terra geralmente permanece confinado na divisa do caern. A posição se encaixa a Garou mais velhos que já perderam muito da mobilidade e rapidez de sua juventude (e que não conseguiram morrer em batalha). Garou mais jovens, entretanto, podem se encontrar escolhidos para ajudar o Vigia da Terra com projetos especiais dentro da divisa ou até na Penumbra. Outros Garou, que entram em conflito com as leis da seita ou não fazem sua limpeza pessoal, podem acabar fazendo deveres de faxina como punição por suas transgressões. Garou que queiram tornar-se intimamente familiares com o território físico e Umbral de seu caern podem voluntariar-se a ajudar o Vigia da Terra a fazer seus deveres.

Mestre do Desafio

O Mestre do Desafio ocupa uma posição central para a estrutura da vida Garou. O portador desta posição supervisiona todos os desafios que possam ocorrer dentro da seita, independente do desafio for um resultado de

uma rixa entre rivais ou um prelúdio para uma subida de posto. Idealmente, esta posição mantém a estrutura hierárquica da sociedade Garou e assegura que cada lobisomem receba um tratamento justo de acordo com seu posto e com as leis da Lítania quando se tratando de desafios.

Esta posição é perfeita para os Philodox, pois ela envolve pesar a seriedade do desafio com a natureza do teste e as qualificações dos indivíduos envolvidos. Como os desafios podem tomar uma variedade de formas, o Mestre do Desafio precisa possuir um domínio completo em jogos assim como uma boa competência em combate. Afinal, ele deve julgar o resultado de cada desafio. Em alguns casos, o Mestre do Desafio pode ter que participar do desafio, particularmente quando um Garou possui uma indignação contra a seita em geral ao invés de contra uma única pessoa. O Mestre do Desafio deve também apreciar ser o desafio de jovens lobisomens loucos para sua primeira subida de posto.

O Mestre do Desafio raramente deixa as fronteiras da divisa do caern, pois a sua presença é necessária para assegurar que um par de lobisomens rivais não decida simplesmente dispensar as formalidades. Por causa disso, jovens Garou raramente se qualificam para esta posição exceto em caerns menores. O Mestre do Desafio de uma grande seita pode querer ter vários jovens Garou em treinamento, ensinando a eles como julgar quais desafios são mais apropriados para a situação e as pessoas envolvidas.

Mestre do Ritual

O Mestre do Ritual tem a responsabilidade de supervisionar cada ritual realizado dentro do território do caern. Apesar do Mestre por si só não precisar pessoalmente conduzir todos os rituais, ele precisa se assegurar que os Garou que estejam os realizando o façam da forma correta. Ainda mais, ele deve liderar todo ritual que seja realizado no coração do caern.

Como os rituais são o coração da vida espiritual dos Garou, o lobisomem que preenche a posição de Mestre do Ritual possui um papel chave na seita. Para muitos Theurges, chegar a isto representa alcançar o último objetivo. Como muitos rituais envolvem os espíritos de alguma forma e muitos rituais são realizados na Umbra, o Mestre do Ritual deve ativamente trabalhar para manter uma boa relação entre os espíritos do caern e das redondezas, e os Garou que vivem no caern. Um Mestre do Ritual deve saber que tipos de chimage os espíritos precisam e quais incentivos servem para encorajar um espírito a entrar em um fetiche ou amuleto. O raro não-Theurge que ocupar esta posição deve trabalhar duro para aprender todos os rituais necessários e conhecimento dos espíritos para preencher as muitas demandas que são implícitas do cargo.

Esta posição requer um Garou de experiência considerável na realização de rituais e geralmente apenas um Garou de alto posto pode se qualificar. Os Mestres do Ritual, como muitos outros portadores de posições maiores na seita, são presos às redondezas do caern. Por

esta razão, jovens Garou dificilmente buscam esta posição. Em seitas muito pequenas, Mestres do Ritual podem ter que deixar o caern com sua matilha para atender ao chamado de Gaia. Jovens lobisomens podem oferecer auxiliar o Mestre do Ritual na realização de rituais ou algumas vezes em preparações árduas para ritos e rituais. Ainda, o Mestre do Ritual pode enviar filhotes para adquirir alguns objetos necessários para uma performance bem sucedida de um ritual.

Vigia

Um Vigia de um caern consolida e organiza as defesas do caern e da divisa em sua volta. Em tempos de paz, o portador desta posição deve assegurar de que as defesas estáticas permaneçam em boa forma e que patrulhas regulares protejam a integridade das bordas da divisa (mesmo que o Vigia sozinho tenha que fazer estas patrulhas). O Vigia decide quem pode entrar na divisa e quem pode ter acesso ao coração do caern. Em seitas muito pequenas, o Vigia pode também agir como o Vigia da Terra, o Mestre do Desafio ou possuir algum outro cargo maior ou menor em adição a seus deveres de guarda.

Em muitos caerns, o Vigia se porta de igual para igual ou próximo dos Anciões da seita. Se o caern vai ou não cair nas mãos da Wyrn está nas mãos do Vigia. A responsabilidade não é muito mais que isso.

Em tempos de guerra ou quando o caern está sob ataque, o Vigia assume o papel mais crucial na seita. Ele organiza as defesas do caern e posiciona os recursos da seita para combater os inimigos.

O Ahroun mais experiente, aquele que equilibra a coragem com a sabedoria, geralmente assume este papel na seita. O Vigia deve possuir a habilidade inata de comandar guerreiros em combate, sabendo que ele pode estar os enviando para suas mortes. Apesar de outros augúrios poderem preencher com sucesso a posição de Vigia, a maioria dos lobisomens se sente mais confortável de seguir os comandos de um Ahroun em batalha. Um não-Ahroun deve demonstrar um conhecimento insuperável de táticas de batalha e possuir um registro impecável de batalhas para se qualificar como um Vigia.

Por causa da natureza da posição, Vigias raramente, se alguma vez, deixam o caern. Isto torna difícil para jovens Garou assumirem este papel. Apenas nos menores caerns há ao menos uma possibilidade remota de um lobisomem de baixo posto preencher o cargo de Vigia. Ocasionalmente, um caern é tão pequeno que um Garou inexperiente pode ter que assumir a posição de Vigia por falta de opção. Isto pode gerar um desafio que será uma “Prova de Fogo” entre um jovem lobisomem e seus companheiros de matilha.

Vigias até das menores seitas precisam de Guardiões para ajudar a patrulhar a divisa e auxiliar a manter as defesas ativas e passivas do caern. Mostrando a vontade de ajudar a defender o caern e aprender os caminhos do Vigia, jovens Garou — particularmente Ahroun — podem facilitar o caminho para assumir este importante papel quando em atividade fora do caern.

Conselho de Anciões

O Conselho de Anciões consiste dos Garou mais experientes da seita. Normalmente estes Garou já atingiram pelo menos o Quarto Posto; a maioria dos anciões em grandes caerns é de Posto Cinco. Estes indivíduos possuem os cargos de poder no caern. Com a exceção do Vigia, que tem a palavra em tempos de batalha, o Conselho de Anciões tem a responsabilidade de liderar a seita. Eles agem como conselheiros, profetas, professores, disciplinadores e líderes.

Alguns jovens Garou podem aspirar à posição de Ancião quando conseguirem posto o suficiente para comandar o respeito de seus companheiros de seita. Na maioria dos casos, Anciões não mais realizam tarefas fora do caern. Ao invés disso, eles se envolvem em políticas da seita e geralmente gastam muito de seu tempo na Umbra próximo ao coração do caern, conversando com espíritos e renovando as energias do caern.

Jovens Garou podem buscar aproximação com os Anciões como mentores e professores, aprendendo deles não apenas o essencial da vida Garou, mas também as nuances menos tangíveis da política Garou e etiqueta Umbral.

Posições Menores

Enquanto um jovem Garou pode não possuir a experiência, posto ou renome para preencher um dos cargos maiores em uma seita, ele pode se encontrar pego por um dos manda-chuvas do caern para ocupar uma posição de menor autoridade, mas algumas vezes, de grande responsabilidade. As seguintes “posições menores” são ideais para jovens Garou, pois elas geralmente não precisam uma presença constante deles no caern e permitem que eles saiam por um bom tempo em missões fora da divisa. Em caerns menores, estas posições algumas vezes são feitas como rodízio entre os Garou qualificados, assim dando a todos a chance de ter um cargo.

- **Conjurador da Wyld:** O Conjurador da Wyld tem a responsabilidade de invocar os totens da seita, incluindo o espírito do caern, durante as assembleias. Apesar de Theurges geralmente servirem nesta posição dado a sua aptidão natural em se comunicar com os espíritos e sua familiaridade com a Umbra, outros augúrios podem agir como Conjuradores da Wyld se eles gostarem de lidar com os residentes do mundo espiritual.

Esta posição requer um bom domínio da política Umbral. O Conjurador da Wyld deve saber se existem ou não espíritos totem inimigos dentro do caern e assim não ofender um espírito apenas conjurando outro. Como o Conjurador da Wyld apenas precisa estar presente durante as assembleias, ele pode deixar o caern com sua matilha quando a seita tiver uma missão para o jovem Garou.

- **Mestre do Uivo:** Um papel limitado, mas valoroso na seita, o Mestre do Uivo tem a missão de liderar os uivos da seita durante as assembleias. Idealmente designado para um Galliard, outros augúrios

podem assumir esta posição desde que possuam um talento para uivar, um conhecimento de todos os uivos e canções utilizados na seita e uma boa voz. O Mestre do Uivo precisa saber como colocar o tom correto em cada uivo para assim invocar a atmosfera própria, tanto lidando com o Uivo de Abertura quanto com qualquer dos outros uivos e canções que marcam a assembleia.

Jovens Garou podem se provar valorosos em assumir a responsabilidade de servir esta posição. Melhor de tudo, este cargo, assim como o de Conjurador da Wyld, não amarra um lobisomem ao caern o tempo todo.

- **Menestrel:** Apesar desta ser tecnicamente uma posição menor dentro da seita, o Menestrel guarda um grande status entre os membros da seita. Durante as assembleias, o Menestrel tem a atenção para relatar os atos e feitos dos antigos e contemporâneos heróis das matilhas, da seita e da Nação Garou. Como a posição do Mestre do Uivo, este cargo cabe melhor aos Galliards, apesar de ocasionalmente um ambicioso Ragabash com um gosto por atuação e narrativa tenha descoberto seus talentos sendo premiados com este cargo. Anciões Ragabash às vezes colocam jovens promissores nesta posição sem seu conhecimento — observando com gosto e satisfação um trapaceiro iniciante receber uma grande lição. Tais indivíduos geralmente aceitam o desafio, apesar deles tenderem a adicionar a seus contos misturas únicas de histórias e partes inesperadas de humor.

Garou que gostem de contar histórias ou que buscam intensamente pela aprovação de seus companheiros de seita podem atingir esta posição se ela estiver aberta numa oportunidade. Como o Menestrel apenas precisa estar presente no caern em certas horas, ele geralmente está livre para viajar com sua matilha — e para ganhar o direito de ser objeto de sua própria história.

- **Caçador da Verdade:** A posição do Caçador da Verdade pode precisar de certa presença constante dentro do território do caern, pois os lobisomens que guardam esse cargo devem provocar disputas entre os membros da seita. Esses importantes deveres são realizados durante assembleias ou conselhos especialmente invocados para ouvir protestos ou julgar crimes contra a seita ou a Lítania.

Normalmente um ancião Philodox guarda este cargo, mas em caerns muito pequenos ou em casos onde algum desastre dizimou a população da seita, um jovem lobisomem pode ter a chance (pelo menos temporariamente) de tentar pegar o difícil e estressante trabalho de julgar e acusar.

Garou novatos podem certamente auxiliar o Caçador da Verdade, assim como um advogado tem um grupo de analistas e pesquisadores trabalhando para ele, os filhotes agem como investigadores, agentes ou defensores do acusado. Uma familiaridade com a Lítania e as tradições da tribo e da seita é requerida para esta posição, e jovens Garou que trabalham para o Caçador da Verdade eventualmente desenvolvem um entendimento acurado de cada ponto da lei Garou.

- **Inimigo da Wyrms:** A posição de Inimigo da



Wyrms tem dois aspectos. Durante assembleias, o Inimigo da Wyrms tem a missão de liderar o Festim que encerra cada assembleia, assim o colocando no centro da ação durante um tempo de solidariedade com Gaia e a Wyld. Em outras horas, as responsabilidades do Inimigo da Wyrms consistem em coordenar as matilhas dentro do caern, organizando ataques fora do caern contra a Wyrms e planejando outras ações contra os inimigos do caern, sejam eles crias da Wyrms ou rivais sobrenaturais. Jovens Ahroun geralmente vêem esta posição como o primeiro passo para o posto de mais prestígio de Vigia. Os requisitos do trabalho, entretanto, consistem em mais do que uma natureza combativa. A missão de liderar o Festim requer um considerável carisma pessoal e liderança, portanto máquinas da morte sem cérebro raramente alcançam esta posição. Membros com uma mente militar de outros augúrios podem ocupar esta posição se atenderem às qualificações.

Durante tempos de batalha, o Inimigo da Wyrms trabalha sob a direção do Vigia ou do Conselho de Anciões e é esperado que use suas habilidades para facilitar o armamento e o posicionamento das matilhas para defesa do caern.

Assembleias

As assembleias ocorrem mensalmente na maioria das

seitas, combinando aspectos de uma reunião de condomínio, uma missa na igreja e uma festa. Lobisomens utilizam assembleias como um meio de recarregar a energia espiritual do caern e fazer reverência ao seu espírito totem, mas esta é apenas uma das funções desse encontro. Assembleias também servem como um tempo para bate-papo, trocar favores e, geralmente, para ficar mais bem informado sobre o que toda a seita está fazendo pelo bem de Gaia.

Cronologia de uma Assembleia

Apesar de seitas e tribos diferentes conduzirem assembleias de maneiras diferentes, a ordem dos eventos permanece fielmente consistente. Abaixo está a cronologia típica de uma assembleia, incluindo os eventos informais antes e depois dos cinco estágios de uma assembleia típica, com algumas sugestões de como os jogadores podem envolver seus personagens, ocupando ou não posições na seita.

Convocações

Uivos preenchem o ambiente da seita, convocando todos os presentes ao centro do caern (ou onde quer que seja a assembleia). Um caern urbano pode enviar uma mensagem por celular ou fazer um chamado através de um sistema interno de comunicação; caerns rurais preferem os meios mais tradicionais. Se o caern é

suficiente populoso, alguns Garou vigiam o caern durante a assembleia. Se não, os lobisomens simplesmente ficam de olhos tão abertos quanto possível. Durante as Convocações, esses guardiões assumem suas posições, assim como fazem os membros da seita com seus cargos. Exatamente o que são essas posições varia de acordo com a seita, é claro; uma seita de Andarilhos do Asfalto pode ver seus membros sentados em volta de uma mesa de conferência, enquanto num caern de Presas de Prata o Líder da Seita, o Mestre do Ritual e o Vigia do Portão podem se sentar em assentos mais altos enquanto o Vigia permanece de pé e em movimento. As Convocações são efetivamente um chamado de ordem; qualquer lobisomem que recusar a atendê-las deve ter uma boa razão para fazer isso.

Os personagens podem participar das Convocações dando segmento aos uivos, assim alcançando fisicamente outro Garou que por alguma razão está fora da área que poderia ouvir o uivo, e talvez até ajudando a limpar o espaço para o encontro. Se um personagem ocupa uma posição como a do Vigia da Terra ou do Caçador da Verdade, é esperado dele que esteja presente no centro do caern antes que as Convocações comecem. No entanto, como outros Garou chegam para a assembleia, certa porção de receptividade é esperada. Lobisomens de idade e posto comparáveis podem até brigar um com o outro, visando os melhores assentos na assembleia. Rivais devem anunciar os desafios: “Essa noite, minha história será muito mais valorizada do que sua nova balada!” Antes da assembleia começar, os residentes da seita utilizam o tempo para simplesmente ficarem por dentro das notícias e fofocas. Uma grande seita pode receber várias matilhas que não se vêem muito entre as assembleias e o tempo entre as Convocações permite aos personagens se misturarem aos outros membros da sua seita.

Uivo de Abertura

Uma vez que todos já tiverem chegado e sentado (ou se aconchegado onde quer que seja apropriado) o Mestre do Uivo oficialmente inicia a assembleia. O Uivo de Abertura não é apenas um chamado para a ordem, ele serve para lembrar cada lobisomem presente que a assembleia é negócio sério.

Em algumas seitas, o Mestre do Uivo é a única voz ouvida durante o Uivo de Abertura. Este é geralmente o caso em seitas que ficam muito próximas de moradias humanas — os Garou não desejam chamar a atenção com vários uivos de lobos. Seitas cheias de tradições sombrias, incluindo muitos caerns de Honra, Gnose ou Visões, também preferem que o Mestre do Uivo entoe o Uivo de Abertura sozinho.

Outras seitas, porém, permitem outros Garou a se unir ao Uivo. Algumas vezes o Mestre do Uivo coordena este “coro,” escolhendo os lobisomens na seita que de alguma forma se distinguiram em serviço de Gaia ou do totem do caern. Algumas seitas menos formais encorajam cada lobisomem presente a se unir ao Uivo de Abertura sempre que se sentirem livres para isso. O Mestre do

Competição Amigável

Os “desafios” que são realizados durante a atividade pré-assembleia não são verdadeiras determinações de posto ou renome. Os Garou devem decidir os assentos através de combates desarmados amigáveis ou confrontações, mas isso raramente chega até lutas de verdade ou testes de verdadeira dominância. Os lobisomens sem dúvida utilizam esses desafios “seguros” para testar seus companheiros de seita, particularmente se eles planejam fazer um desafio oficial (possivelmente por uma posição na seita). Entretanto, para a maioria, essas competições são de boa natureza e determinam nada mais sério do que o assento na assembleia.

Um desafio comum deste tipo é o Uivo de Desafio. Um favorito entre os Galliards, esta competição é geralmente boa para dar um ponto de Glória para o vitorioso (nas primeiras assembleias que ele vencer, pelo menos). Um lobisomem inicia um uivo, na frequência ou volume que quiser. Qualquer desafiante então uiva da mesma forma, mas tenta sobrepujar o uivo (o que requer um teste resistido de Carisma + Instinto Primitivo, dificuldade 6) ou tenta imitar o mesmo exatamente (precisando de um teste resistido de Manipulação + Instinto Primitivo, também dificuldade 6). No final de um determinado número de turnos, tipicamente não mais do que três, aquele que obter mais sucessos é considerado o vencedor. Galliards, é claro, podem utilizar o Dom: Chamado da Wyld para vencer quase automaticamente, mas isto nunca garante Renome (e na verdade pode convidar ao lobisomem rival a mudar a forma do desafio para algo mais justo).

Uivo inicia e então cada um dos Garou presentes acrescenta sua voz quando sente o espírito para isso, até que toda a seita uiva como um só. Apesar de isso não ser muito prático em caerns urbanos (apesar de Mestres do Ritual de tais caerns algumas vezes conhecerem rituais que disfarçam o som de uivos), caerns rurais festejam com a unidade que o Uivo de Abertura traz.

Personagens não costumam fazer muito durante o Uivo de Abertura, a não ser que um deles possua o cargo de Mestre do Uivo. Entretanto, o Uivo de Abertura serve como meio de todos os participantes se centralizarem e se focarem na assembleia, ao invés dos Garou em sua volta. Jogadores devem considerar isso assim; conforme o narrador descreve o Uivo de Abertura, os jogadores devem parar um momento para se lembrar do totem e da função do caern, assim como a área física que eles habitam. Uma visualização geralmente adiciona ao bom proveito de uma assembleia, e o Uivo de Abertura pode prover uma boa transição entre o caos das Convocações e a intensidade do Céu Interno.

O Céu Interno

A segunda porção da assembleia é dedicada a

reverenciar e conseqüentemente fortalecer o totem do caern. O Conjurador da Wyld lidera esta parte da assembleia, e esta é provavelmente a prática que mais varia de caern para caern. Um caern de Fúria que vê o Javali como seu totem possui um Céu Interno diferente de um caern de Humor que segue ao Rato.

Em geral, o Conjurador da Wyld deve fazer contato com o espírito totem de alguma forma. Cada espírito tem certas correspondências materiais e espirituais. O Rato, por exemplo, tipicamente responde a pedaços de comida jogados fora e itens que atentam a sua curiosidade. O Javali pode ser atraído por uma demonstração de força e ferocidade. Entretanto, o foco do caern deve ser observado, também. Se o Javali protege um caern de Fúria, talvez uma breve luta até o primeiro sangue entre o Conjurador da Wyld e outro lobisomem seria suficiente. No caso do caern de Humor protegido pelo Rato, contar uma piada engraçada ou ser bem sucedido em pregar uma boa peça deve atrair a atenção do espírito.

Uma vez que o espírito estiver presente e prestando atenção, o Conjurador da Wyld pede por sua bênção. Novamente, a forma exata que isto toma varia de caern para caern. Espíritos muito tradicionais (a maioria dos totens de Respeito, em outras palavras) requerem uma recepção formal, expressada especificamente de acordo com a época do ano e o tipo de assembleia. Espíritos menos formais podem apreciar uma conversa mais aberta, apesar de totens de Astúcia poderem na verdade ter que ser enganados para dar sua bênção na assembleia (a maioria não faz disso tão difícil. Afinal, o Céu Interno é designado a honrá-los).

Algumas seitas modernas ocasionalmente pulam esta parte da assembleia, deixando para que o Conjurador da Wyld e o Mestre do Ritual mantenham o espírito do totem feliz em outra hora ao invés de pegar uma parte da assembleia que poderia ser melhor utilizada para fazer planos de ações. Tais seitas fazem isso por sua própria conta e risco. O Céu Interno não apenas fortalece o totem do caern, mas reafirma a conexão dos Garou com este; sem realizar o Céu Interno, o totem começa a se retirar e o caern enfraquece. Ainda mais, conjurar os poderes do totem se torna mais difícil.

Se um mês se passa sem que esta seção da assembleia seja realizada, o totem retira alguns de seus favores do caern. Qualquer tentativa de contatar, invocar ou utilizar os poderes do totem (incluindo o Ritual de Abertura do Caern) sofre +1 na dificuldade. O aumento desta dificuldade é acumulativo (+1 para cada mês) até que o modificador chegue a +5. Neste ponto, o totem do caern faz seu descontentamento ser conhecido até mesmo aos mais pobres de seus então chamados defensores. O totem do Rato mencionado acima pode enviar suas contrapartes terrestres para comer cada pedaço de comida do caern, e até roer roupas e fetiches de madeira. O Javali pode encher cada Garou presente com tanta Fúria que até mesmo um comprimento pode gerar um frenesi. Este tipo de tratamento não dura por muito tempo, porém — este é um último esforço em vão da parte do totem do caern

Cargos Menores

As posições de Mestre do Uivo, Conjurador da Wyld, Caçador da Verdade, Menestrel e Inimigo da Wyrn são tratadas diferentemente em caerns diferentes. Algumas seitas fazem destas posições tão invioláveis quanto os cargos maiores da seita, significando que qualquer lobisomem que deseje assumir uma delas deve desafiar o atual portador do cargo. Outras seitas simplesmente têm tão poucos membros (ou nenhum Garou suficientemente **qualificado**, apesar de o que constitui qualificação é um ponto de debate) que estas posições não são preenchidas e portadores de outros cargos devem assumir esses deveres. Tipicamente, o Vigia do Portão fica com o Uivo de Abertura, o Mestre do Ritual atua no Céu Interno, o Mestre do Desafio faz a Quebra do Osso e as Histórias e Canções, e o Vigia age como o Inimigo da Wyrn.

Em um número crescente de seitas, porém, estas posições menores são dadas imediatamente antes de cada assembleia a um lobisomem que tem de alguma forma se distinguido apropriadamente. O que é “apropriado” depende da posição em questão. Para ser nomeado Mestre do Uivo, um Garou deve ajudar seus amigos a reafirmar seu comprometimento a causa (o que quer dizer que um Ragabash geralmente recebe esta honra). Um Conjurador da Wyld é escolhido de acordo com sua interação com os espíritos, o que significa que um Theurge alcança esta posição mais frequentemente. Um Caçador da Verdade deve ser justo e decisivo, assim como possuir grande conhecimento, significando que um Philodox comumente possui esse cargo. Um Menestrel deve demonstrar que ele pode não apenas contar uma boa história, mas reconhecer e julgar uma — um prato feito para um Dançarino da Lua. E, é claro, um Inimigo da Wyrn age como um líder e um herói, levando sua matilha em investida para a vitória certa. A maioria dos Inimigos da Wyrn, então, é um Ahroun.

Não é desconhecido, é claro, que um lobisomem tenha sido escolhido para realizar uma função na seita que não seja associada tradicionalmente ao seu augúrio. Isto apenas não é terrivelmente comum, pois os anciões da seita precisam sentir que o Garou escolhido é capaz e conhecedor o suficiente para realizar a função da assembleia e os membros do augúrio apropriado são geralmente a melhor escolha. Entretanto, algumas vezes jovens Garou quebram este patamar, surpreendendo seus anciões e seus companheiros de seita com sua ingenuidade.

para receber seu devido respeito e reverência. Para cada mês lunar após o quinto, o caern perde um nível conforme o totem lentamente desaparece.

Os Garou podem impedir este processo a qualquer

hora durante os primeiros cinco meses lunares através de realizar o Céu Interno durante uma assembleia. Após esse tempo, entretanto, medidas mais elaboradas são requeridas. Rituais poderosos, jornadas espirituais e demonstrações impressionantes de remorso podem todas ser necessárias — e como este tipo de degeneração não acontece frequentemente, muitos anciões não tem a mínima ideia de como conter isto. Uma matilha de jovens Garou pode muito bem trazer uma ideia original à mesa...

Jogadores podem se envolver no Céu Interno de inúmeras maneiras. Algumas vezes o Céu Interno requer que o Conjurador da Wyld recrute outros lobisomens para ajudá-lo; personagens que representam os princípios do totem do caern são as melhores escolhas. Se o totem da matilha e do caern são próximos (ou até servos do mesmo Incarna) o Céu Interno é obviamente uma função natural da matilha. Personagens que se aproximam do Conjurador da Wyld com ideias originais para o Céu Interno são frequentemente premiados com Sabedoria, e com assentos favorecidos na assembleia.

Quebra do Osso

Possivelmente a parte mais importante da assembleia, pelo menos na perspectiva de toda a seita, a Quebra do Osso permite que todas as desavenças, disputas, políticas e planos sejam discutidos. O Caçador da Verdade, se a seita possuir um, lidera esta porção da assembleia. Sua tarefa principal, além de simplesmente reconhecer os que irão falar e moderar discussões, é decidir aonde a discussão vai chegar. O Caçador da Verdade tem o direito de proibir um outro Garou de falar, independente da diferença de posto entre eles (entretanto, usar o papel de Caçador da Verdade para razões próprias ou abusar do cargo de qualquer outra forma é uma boa maneira de perde-lo, ou pelo menos algum Renome em Sabedoria e Honra).

Abaixo estão alguns dos tópicos mais comuns trazidos à tona durante a Quebra do Osso:

- **Desafios:** “Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz”, assim diz a Lítania. A Quebra do Osso frequentemente torna-se um campo de batalha para lobisomens que querem resolver desavenças ou tomar novas posições. Algumas vezes desafios são negócios simples; disputas por rituais de acasalamento com um Parente lobo (ou humano) em particular ou por que matilha terá a honra de fazer uma perigosa missão na cidade. Algumas vezes as coisas são um pouco maiores: A Quebra do Osso é tradicionalmente a hora em que o alfa das matilhas e os portadores de cargos na seita são desafiados (apesar de ser considerada uma má forma desafiar o Caçador da Verdade durante a assembleia). E algumas vezes uma disputa entre dois lobisomens é tão séria que eles sentem que devem fazê-la diante de toda a seita.

A natureza exata de cada desafio depende muito dos indivíduos envolvidos. Um desafio por posto, por exemplo, é entre o filhote e o mais velho envolvido e

normalmente não é tratada durante a assembleia (a não ser que o filhote queira demonstrar sua superioridade, o que pode ser arriscado). Um desafio por liderança ou por uma posição na seita, entretanto, requer três coisas: Primeiro, o desafiante deve ser reconhecido, o que depende do Caçador da Verdade. Ele deve decidir se o desafiante tem algum direito real de lançar o desafio, e se ele é capaz de agir bem em sua nova posição. Um Cliath que tentar desafiar o Vigia do Caern provavelmente não será reconhecido, por exemplo. Segundo, o desafiado deve aceitar o desafio ou desistir. Terceiro, a forma do desafio deve ser decidida. O Caçador da Verdade pode tomar a decisão, ou pode permitir que o desafiado o faça (o desafiante, entretanto, é raramente sequer permitido nomear seu próprio desafio). Se o desafio for realmente sério, o Caçador da Verdade pode passar a decisão para o Mestre do Desafio da seita (que pode vetar uma decisão tomada pelo Caçador da Verdade em relação a desafios em qualquer caso) de criar os termos da disputa.

Desafios podem ser resolvidos de inúmeras maneiras. O combate é uma possibilidade, apesar de lutar até a morte ser desaprovado na maioria das seitas modernas. Lutar até o primeiro sangue é mais comum, como também é estipulado as formas (não pode estar em Crinos, apenas em Glabro etc.). Defrontações e Jogos (páginas 200 e 202, respectivamente, de **Lobisomem: O Apocalipse**) são dois outros métodos comuns, apesar do Caçador da Verdade poder estipular o parâmetro que ele achar apropriado. Estipular um desafio interessante é um caminho certo para Renome em Sabedoria, independente de como o desafio acontece na verdade.

- **Interesses:** De todos os Garou é esperado que combatam a Wyrn, e parte disto é coletar inteligência. Qualquer nova informação sobre a seita e seus inimigos deve ser compartilhada. Se algo apresentar um perigo claro para a seita, obviamente isso precisa ser trazido para a atenção do Vigia imediatamente, mas ameaças gerais devem ser colocadas em questão durante a Quebra do Osso para então todos os reunidos na assembleia poderem acrescentar o que sabem. O Caçador da Verdade reconhece o primeiro a falar, e quando ele já tiver falado sua parte, o Caçador da Verdade permite aos outros Garou adicionarem suas opiniões. Tipicamente, Garou de alto posto falam primeiro e podem interromper os lobisomens de menor posto a qualquer momento. Falar fora da sua vez é motivo de perda de Honra em algumas seitas conservativas, apesar de que em seitas menos formais (aquelas regidas por Roedores de Ossos ou Filhos de Gaia, por exemplo) as penalidades não são danosas.

Nem todos os interesses ditos envolvem ameaças imediatas das forças da Wyrn, é claro. Se um lobisomem de repente notar que uma seção do caern está sendo pouco observada pelos Guardiões pelo motivo que seja, ou se ele tem visto espíritos incomuns rondando pela Penumbra dentro da divisa do caern, ele está encorajado a trazer essas coisas para que a seita note. Ele pode não ter notado nada de mais, mas no pior dos casos, os lobisomens aprendem algo de novo sobre a seita e seu

funcionamento, e isto é sempre benéfico. Jogadores, por sua vez, podem usar deste momento para falar o que seus personagens descobriram que deve ser de atenção para a seita durante a Quebra do Osso. Isto os permite tornarem-se uma parte importante das defesas do caern através de contribuir com valiosas informações, ou no mínimo, os permitem adentrar na sociedade de sua seita.

- **Planos:** Uma vez que os interesses tenham sido levantados, a pergunta é: O que fazer quanto a eles? Esta pergunta também é resolvida durante a Quebra do Osso. Qualquer Garou presente pode dar sugestões quanto o que os membros da seita devem fazer a respeito de qualquer problema que a seita possa encarar, apesar de que certamente alguns lobisomens possam ser levados mais a sério do que outros. Ragabash, por exemplo, não dão geralmente sugestões sérias, mas frequentemente apontam pontos fracos em planos de outros lobisomens, enquanto impuros se encontram ignorados ou cortados em muitas seitas. Para planos muito sérios, como repelir uma possível invasão ou realizar um grande ataque num inimigo, o Conselho dos Anciões raramente decide pela estratégia escolhida durante a seita. Ao invés disso, eles ouvem a todas as sugestões, formulam seus próprios planos, e então informam aos outros Garou conforme for necessário.

- **Justiça:** Se qualquer membro da seita transgrediu as regras da Lítania, de sua matilha ou da seita, a Quebra do Osso torna-se seu caminho. Transgressões especialmente sérias necessitam de suas próprias assembleias sombrias, realizadas sobre a meia-lua.

Qualquer ritual de punição necessário é realizado durante a Quebra do Osso. As sentenças assim estabelecidas são colocadas em prática imediatamente; dessa forma, um personagem que sofre o Ritual de Ostracismo é expulso da assembleia assim que o ritual se completa.

A Justiça é realizada de forma diferente em seitas diferentes, é claro. Uma seita dos Filhos de Gaia pode operar num tipo de política de “três chances”; ao invés de punir um ofensor diretamente, eles aconselham e conversam com ele, tentando evitar crimes futuros. Os Roedores de Ossos, entretanto, podem operar em uma mentalidade quase de “justiça das ruas” — todos sabem as regras, e quebrá-las significa que você vai se machucar, independente do motivo. Os personagens dos jogadores podem se encontrar em ambos os lados do sistema jurídico, e possuir um personagem que realiza um Ritual de Punição pode ser uma experiência de jogo tão satisfatória quanto possuir um que sofre este.

- **Reconhecimento:** Um lobisOMEM que sente que deve ser reconhecido por Glória, Honra ou Sabedoria (isto é, o personagem que atingiu 10 pontos temporários de Renome e deseja trocá-los por um ponto permanente) pode tentar fazê-lo durante esta parte da assembleia. Um sábio lobisOMEM faz acordos com um Garou de maior posto *antes* da assembleia, assim quando ele pede para ser reconhecido, ele não é premiado com um silêncio desconfortante. Um mentor do personagem é geralmente

assumido de estar pronto e capaz de realizar este serviço para ele, apesar de membros da matilha do personagem não possam o fazer.

Reconhecimento requer uma performance bem sucedida no Ritual de Conquista (página 162 de **LobisOMEM: O Apocalipse**). Um reconhecimento bem sucedido demanda nada mais do que uma história durante a próxima seção da assembleia.

Histórias e Canções

Após a concentração explicável da Quebra do Osso, o Menestrel dá um passo a frente para iniciar as Histórias e Canções. Estes contos tipicamente envolvem acontecimentos recentes na seita, mas o Menestrel pode também contar qualquer história do passado da seita ou até das tradições orais dos Garou se ele sentir que forem apropriadas por alguma razão.

Se os lobisomens ao lado do Menestrel podem ou não cantar durante a assembleia difere de seita para seita. Em seitas onde esta honra é reservada para o Menestrel, aquele Menestrel pode ver isto como sendo um desafio por sua posição rotineiramente. Mas apesar de tudo, este tipo de seita é inclinada a eleger um novo Menestrel a cada assembleia. Em outras seitas mais liberais, entretanto, o Menestrel pode permitir que outros Garou contem suas próprias histórias. Algumas vezes isto requer que o possível narrador se aproxime do Menestrel antes da assembleia e peça permissão (ou ao menos dê alguma notícia). O Menestrel tem todo o direito de recusar o pedido do personagem se achar que a história é inapropriada ou pobremente construída. Alguns Menestréis assumem abordagens mais liberais durante as Histórias e Canções, perguntando ao corpo da assembleia se eles possuem histórias para partilhar, ou até fazendo pedidos. Jovens Galliards em tais caerns são frequentemente permitidos a recontar as recentes vitórias de sua matilha, assim garantindo Renome para ela.

Os Garou levam suas histórias a sério, e interromper um Menestrel (ou qualquer outro contador de histórias) durante as Histórias e Canções é um grave insulto. O Menestrel tem todo o direito de pedir um desafio ou até expulsar o orador pelo resto da assembleia. Entretanto, se a história for tão mal contada ou tão ofensiva que o corpo da assembleia reaja em massa, efetivamente vaiando o narrador para sair do “palco,” o narrador é quem perde Renome. Se isto alguma vez acontecer a um Menestrel, é esperado que ele renuncie de sua posição, apesar da maioria das seitas o garantir o privilégio de escolher seu sucessor.

Um personagem que recentemente subiu de posto ou que passou pelo Ritual de Conquista geralmente é permitido a contar sua própria história ou permitir que o Galliard de sua matilha o faça, caso ele não seja um orador habilidoso. Isto *não* garante nenhum Renome a mais para o Garou que foi honrado, mas pode garantir para sua matilha, dependendo de como a história é contada.

Algumas seitas têm suas próprias peculiaridades nas

seções de Histórias e Canções da assembleia. Alguns Menestréis, especialmente nas seitas Uktena e Wendigo, chamam participantes da audiência para interpretar os papéis dos contos. Algumas vezes as histórias tomam a forma de danças ou uivos bem elaborados, ou até contos de comédia passados de um contador a outro, até que fiquem tão bagunçados e ridículos que acabam num mar de risadas. A ideia desta seção da assembleia, porém, continua a mesma: Lembrar aos participantes da assembleia de sua cultura e herança, e “relaxar o povo” para o Festim.

O Festim

Assembleias são eventos emocionais, altamente carregados. Reconhecimento, justiça, as histórias e até o Céu Interno podem causar fortes emoções para agitar, e no momento que a última história é contada, todos os Garou presentes estão enérgicos e apaixonados. Para criaturas possuídas por tanta Fúria quanto os lobisomens, isto pode ser perigoso se não houver uma forma de liberá-la — daí o Festim.

O Inimigo da Wyrm lidera esta parte do ritual, e ela começa imediatamente após as Histórias e Canções. A forma apropriada requer que o Inimigo da Wyrm espere por um sinal do Menestrel, significando que as histórias estão acabadas, mas não é desconhecido que um Inimigo da Wyrm tenha ficado tão empolgado que tenha começado o Festim mais cedo. O Inimigo da Wyrm salta para o centro da assembleia em forma Lupina e libera um

longo e ensurdecedor uivo, e então corre entre os Garou, empurrando alguns, os mordendo nos flancos, e geralmente incitando suas emoções já borbulhantes. Dos lobisomens é esperado que se unam aos uivos, apesar de que algumas seitas bélicas em particular realizam o Festim na forma Hispo ou até Crinos.

Falsas batalhas ocorrem durante este momento, conforme os Garou saltam um sobre o outro e brincam. Em algumas seitas, este “jogo” é mais um teste de dominância, e um lobisomem deve derrubar um rival apenas para enviar a mensagem de que ele é forte, e poderia, se quisesse, derrotar o rival numa luta real. Apesar de que voar em frenesi e atacar os companheiros de seita durante o Festim ser um caso de perda de Renome, isto não é desconhecido, e lobisomens especialmente inescrupulosos podem engenhar tais circunstâncias para causar lutas entre seus rivais ou inimigos.

Quando o Inimigo da Wyrm julga que as emoções dos Garou estão em seu ápice, ele lidera a investida para fora do centro do caern. Os Garou no Festim rondam a divisa do caern, caçando, uivando e atacando qualquer intruso que puderem encontrar. O Festim pode facilmente durar o resto da noite, para caerns maiores, e em algumas divisas especialmente largas, os Garou algumas vezes se dividem em dois grupos e se encontram no meio.

Conforme o mundo diminui e a humanidade se aproxima mais e mais dos territórios de direito dos Garou,



o debate entre aderir o Festim e preservar o Véu fica cada vez mais quente. Ainda assim, seitas urbanas continuam aderindo ao Festim, mas com uma grande porção de ressentimento — os Garou caçam, mas geralmente na forma Hominídea ou Lupina, algumas vezes até passando pela divisa do caern em carros, procurando por ofensas óbvias. Tradicionalistas dizem que restringir a emoção de alguém durante o Festim é contrário a toda a ideia. Os contrários a eles podem concordar, mas apontam que atrair a atenção para o caern sem necessidade irá o levar para a destruição mais certamente do que parar com o Festim poderia o fazer.

O Céu Interno presta reverências ao totem do caern, mas o Festim recarrega o caern propriamente dito. Um caern requer um número de pontos de Gnose igual a cinco vezes o seu nível para cada mês lunar. Portanto, um caern de nível quatro requer vinte pontos de Gnose para que permaneça aberto e ativo. Tipicamente, os Garou colocam seu coração e alma no caern durante o Festim (gastando os pontos de Gnose necessários) apesar de poderem querer o fazer a qualquer hora durante o mês. Se um caern ficar por pelo menos um mês lunar sem a Gnose requisitada, ele parte para um estado inativo. O totem do caern cai no sono e deve ser despertado novamente através do Ritual Para Despertar Espíritos antes que qualquer benefício possa ser retirado do caern.

Resultado

Festins em grandes seitas podem continuar até a alvorada mas, normalmente, os lobisomens completam sua corrida com várias horas faltando antes do nascer do sol. O que acontece durante esse tempo é muito mais em função da natureza da seita e de seus residentes.

Tecnicamente, os lobisomens são encorajados a meditar sozinhos ou com sua matilha após a assembleia, se focalizando no totem do caern e qualquer

conhecimento que ele possa querer conceder e, portanto, alguns Garou fazem exatamente isso. Após uma assembleia, o totem do caern está recarregado e energizado (assumindo que o Céu Interno foi realizado) e mesmo totens normalmente reservados e calados se tornam de alguma forma mais gregários. Isto significa que uma matilha que queira aprender Dons do totem do caern ou simplesmente pedir um conselho a ele tem a melhor chance de ser bem sucedido após a assembleia, particularmente se eles participaram entusiasticamente do Céu Interno e do Festim.

Entretanto, apesar do tempo após o Festim ser teoricamente reservado para reverência e contemplação, isto nem sempre acontece dessa forma. Assembleias podem ser realizadas sobre qualquer fase da lua (apesar da assembleia mensal para recarregar o caern ser normalmente realizada sobre a lua cheia), o que significa que após a cerimônia, o caern está cheio de lobisomens excitados e possivelmente enfurecidos. Qualquer rivalidade entre companheiros de seita que esteja se fortalecendo no último mês pode acabar em uma grande troca de socos. Como a seita está de alguma forma num estado de agitação após o Festim, uma briga de dois lobisomens pode na verdade passar despercebida até que um dos combatentes caia morto. Também por conta deste estado de agito, um grande número de filhotes impuros são concebidos após as assembleias, conforme os lobisomens liberam suas paixões...

Lembre-se, ainda, que uma matilha é normalmente designada para o dever de guarda durante a assembleia (apesar que em seitas pequenas ou pouco populosas, esta função pode ser designada para um Parente que deseje ou os Garou podem apenas confiar na sorte). Após a assembleia, esses guardas podem querer ser liberados — o que significa que os lobisomens excitados anteriormente mencionados devem agora assumir o posto de guarda.

Tipos Específicos de Assembleias

Enquanto a Lua Cheia é tipicamente a fase de escolha para as assembleias mensais, os Garou também se reúnem por outras razões. Algumas dessas razões são listadas abaixo, juntamente com o tempo do mês que elas são tipicamente realizadas.

- **Assembleias Secretas:** Uma assembleia secreta é comumente realizada durante a lua nova e é extremamente rara. Somente uma seita em maus lençóis realiza tal assembleia, e normalmente, apenas o Conselho de Anciões e outros Garou diretamente envolvidos nos planos são convidados. Uma assembleia secreta incorpora apenas um elemento da assembleia de seita: A Quebra do Osso. Durante a discussão, os Anciões se atentam a assuntos que são de alguma forma ou até mesmo diretamente contrários a Lítania — abandonar um caern para salvar os Garou residentes, permitir que uma infestação se descontrole para manter o segredo da localização do caern, entre outros. A assembleia se completa numa purificação ritual para todos os envolvidos, normalmente através de se banhar num rio ou fonte próxima.

- **Assembleias Umbrais:** Realizadas durante a lua crescente, assembleias Umbrais são realizadas, como o nome já diz, na Umbrá. Elas geralmente acompanham algum grande ritual que fortalece o caern, como o Ritual do Céu Aberto ou Ritual da Ravina Encoberta. Elas seguem mais ou menos a mesma forma da assembleia de seita, mas a Quebra do Osso é inteiramente devotada ao ritual em questão e o Festim

toma forma pela Penumbra, permitindo aos lobisomens que purifiquem o reflexo espiritual do caern.

- **Assembleias de Julgamento:** Enquanto rituais de punição são algumas vezes realizados durante as assembleias de seita normais, alguns crimes sérios necessitam de uma assembleia exclusiva para eles, realizada sobre a meia lua. Nestes rituais sombrios, a Quebra do Osso consiste de uma perícia tão elaborada quanto necessária, mas a decisão deve vir em tempo suficiente para que a sentença seja dada. As Histórias e Canções geralmente são deixadas para outra ocasião, assim como o Festim.

- **Audiências:** Como descrito na página 43 de **Lobisomem**, quando uma matilha retorna de uma missão, os Anciões se encontram com a matilha e ouvem suas histórias. Isto geralmente é feito durante a lua minguante, se possível, e inclui apenas um breve pedido ao totem do caern. O Galliard da matilha geralmente é permitido que conte a história em tantos detalhes floridos quanto quiser, mas então o alfa da matilha adiciona qualquer informação pertinente que o Dançarino da Lua possa ter omitido ou modificado em favor de uma boa história. Algum renome é tipicamente premiado durante essas assembleias, mas os únicos Garou participantes são a matilha em questão, o Conselho de Anciões, e o Menestrel (que deve decidir se a história da matilha merece ser recontada na próxima assembleia de seita).



Capítulo Três: Cultura Espiritual

*Meu pai! O Grande Espírito é meu pai! A terra é minha
mãe — e sobre seu seio eu ei de repousar.
— Tecumseh*

O Pacto: Os Espíritos e os Ciaron

Nascidos de carne e de espírito, os Garou dividem tanto o mundo físico quanto o mundo espiritual de forma equitativa. Sem um ou outro, um lobisomem sofre e definha. Da mesma forma que um Garou cria laços com sua matilha, sua seita, sua tribo e a Nação Garou, assim ele se conecta ao mundo espiritual. Os espíritos fornecem aos Garou algo mais que energia para fetiches ou fontes convenientes para o aprendizado de Dons. Os espíritos ligam um lobisomem com sua família Umbral, a nação do povo-espírito que manifesta a generosidade de Gaia e dão forma e orientação para suas energias sem limites.

Quando ele passa pela sua Primeira Mudança e inicia sua vida como guerreiro de Gaia, ele não apenas experimenta um novo conjunto de laços familiares e de relacionamentos, mas também um segundo tipo, um conjunto espiritual de laços que o ligam definitivamente e para sempre aos espíritos que habitam na Umbra. Esses laços representam um pacto ancestral entre os primeiros Garou e os primeiros espíritos, e que fornece a cada Garou uma conexão mística com seu lado espiritual. Apesar da necessidade de agir como um guerreiro de Gaia, sempre vigilante à aproximação do inimigo, cada

Garou leva tempo para cultivar sua conexão com o mundo espiritual do qual ele retira força e do qual ele é parte.

O Primeiro Pacto

No início dos tempos, quando Gaia encontrou a necessidade de criar Seus filhos metamorfos, Ela esperava que eles pudessem encontrar uma causa comum com Seu povo-espírito. Esse nem sempre era o caso. Os espíritos perceberam que os Garou e as Feras eram de alguma forma diferentes deles. Não apenas por eles terem metades físicas que poderiam adaptar-se mais rapidamente a severidade da existência material, eles também demonstravam uma independência de pensamento e de propósito que perturbava muitos dos espíritos. Ali, parecia como se os espíritos e os metamorfos pudessem vir a lutarem entre si.

Apesar de seus nomes terem sido perdidos da memória, as lendas contam de um espírito e de um lobisomem que compartilharam uma visão de cooperação. Uns dizem que um espírito da profecia previu o Apocalipse e “viu” que a única esperança para a sobrevivência tanto da Umbra como do mundo físico dependia do esforço conjunto dos espíritos e dos metamorfos. Ao mesmo tempo, um dos Garou teve a mesma visão e procurou seu espírito familiar para ver o que poderia ser feito.

Os dois planejaram um método pelo qual espíritos e metamorfos pudessem chegar a um acordo, através da união num relacionamento que pudesse ser benéfico para ambas as partes. Os espíritos forneceriam assistência para as Raças Metamórficas de Gaia através do ensinamento de Dons, conferindo poder aos seus rituais e garantindo a eles conhecimento e favores. Em troca, as Raças Metamórficas ofereceriam aos espíritos chiminage (veja abaixo) ou favores, presenteando-os com Gnose, apoiando seus desejos e fornecendo lugares no mundo físico onde eles pudessem reunir-se e restaurar-se. Esse foi o Primeiro Pacto. A prática logo se espalhou por todas as outras Feras, e os espíritos e os metamorfos aprenderam a trabalhar juntos.

Desde então, o pacto entre os espíritos e os Garou tornou-se o pilar central da sociedade Garou.

Abraçando os Espíritos:

Pactos e Alianças

Os Garou podem formar vários tipos de laços com diferentes espíritos durante suas vidas. Cada elo a um espírito liga um Garou de um modo mais firme ao mundo espiritual e aumenta sua proximidade para com Gaia. Os Theurges sabem disso como uma parte natural de seu augúrio e muitos de seus Dons refletem sua tendência para ver o acordo com espíritos como útil tanto quanto desejável. Outros Garou, no entanto, também precisam do contato espiritual oriundo dos relacionamentos com os espíritos. Desde o início, quando um Garou se une a uma matilha, ele constrói uma relação com seu espírito do totem da matilha.

Para alguns Garou, encontrar o totem de sua matilha pode ser sua primeira experiência real com as criaturas que habitam o mundo espiritual, porém muitos de tais encontros repousam no futuro da maioria dos guerreiros escolhidos de Gaia. Se um lobisomem tem a honra de participar de um Ritual de Criação de Caern, ele pode ter a chance de ajudar a invocar o espírito que irá se tornar o totem do caern. Qualquer Garou que viaja pela Umbra (e a maioria o faz) precisa aprender rapidamente a como criar relações hospitaleiras com os espíritos que encontra pelas suas jornadas. Alguns Garou buscam ativamente por espíritos por razões além de aprisioná-los a fetiches ou para aprender Dons com eles.

O relacionamento entre os espíritos e os lobisomens flui em duas vias. Os Garou retiram sustento espiritual de seu contato com os espíritos. Eles reafirmam seu compromisso com Gaia e pela preservação do mundo como um local de encontro para a carne e o espírito. Espíritos, em troca, retiram energia dos lobisomens que dão a eles Gnose ou que os honram com o tipo apropriado de chiminage (ver abaixo). Espíritos também precisam do contato com os Garou para ajudá-los a ancorar-se ao mundo físico e dar a eles um meio de manifestar-se num reino que cresce em dificuldade para eles alcançarem.

Espíritos existem como manifestações do mundo

físico. Como tal, eles precisam do contato com objetos físicos para reforçarem suas existências. Quando o último animal de uma espécie morre e torna-se extinto, o espírito daquele animal normalmente desaparece da Umbra Rasa. (Alguns simplesmente vão para outros Reinos, como a Pangéia; outros podem conservar sua existência como servos de um espírito mais poderoso, como o Grifo). Os Garou agem como uma ponte entre o mundo físico e o espiritual. Assim, eles — junto aos outros metamorfos — fornecem um canal ideal no qual os espíritos podem reafirmar seu elo com o mundo físico e renovar seu propósito para existir.

A expressão dessa relação simbólica entre os Garou e o mundo espiritual assume a forma de pactos — elos que ligam os dois numa parceria.

Espírito da Matilha: Espíritos Totêmicos

Quando uma matilha precisa de espíritos superiores da Umbra para um patrono espiritual, eles embarcam num compromisso que não apenas une os membros da matilha com o espírito que responde seu chamado, mas que também fortalece o laço entre os indivíduos da matilha. O elo entre a matilha e seu espírito totêmico torna-se um dos mais fortes e íntimos dos pactos espirituais possíveis, transcendendo até mesmo pactos pessoais que possam nascer entre um único Garou e um espírito em particular.

Espíritos totêmicos agem como intermediários entre a matilha e o mundo espiritual. Cada espírito totêmico pertence a uma ninhada de um dos Incarnaes, mas essa relação com essa matilha escolhida o define e o distingue de todos os outros espíritos similares. Ele é uma faceta de sua parentela Incarna, um aspecto ou avatar. O Grande Fenris em si não vigia a uma matilha dedicada a Fenris, mas o espírito totêmico da matilha é tão parte do Grande Fenris como seu pelo ou suas presas. O espírito totêmico ganha prestígio aos olhos dos outros espíritos a medida que a matilha cresce em renome; do mesmo modo, um espírito totêmico sofre a perda de sua identidade sempre que sua matilha perde Honra, Glória ou Sabedoria.

Devido a essa relação direta, espíritos totêmicos tendem a permitir a suas matilhas saberem quando estão indo bem ou, por outro lado, quando se afastam dos ideais Garou. Espíritos totêmicos garantem certos benefícios aos membros da matilha em troca da aceitação de certas limitações ou da realização de certas ações (normalmente conhecidas como Dogmas) assim que eles aceitam a matilha. Esses benefícios, no entanto, contam com a capacidade da matilha em manter a finalidade de sua barganha. Matilhas que quebram sua promessa com seu espírito totêmico ou agem de forma desmerecedora aos olhos do espírito perdem os benefícios do espírito totêmico até que eles se redimam de suas faltas.

Sem um espírito totêmico, uma matilha não é nada mais que um amontoado de lobisomens. Eles podem trabalhar juntos e alcançar grandes feitos juntos, mas o senso de unidade que define uma matilha Garou e o reconhecimento de seu lugar nos mundos físicos e Umbrais é perdido.

Espírito da Seita: Espíritos do Caern

Quando um grupo de Garou descobre e constrói um caern, tornando-se assim uma seita, eles recebem um espírito patrono que torna-se o espírito totêmico do caern. Esse espírito, normalmente um espírito razoavelmente poderoso que tanto pertence a uma ninhada Umbral ou que possui sua própria ninhada de espíritos dependentes, torna-se fisicamente ligado ao local do caern. Visto que isso limita sua habilidade de atravessar a Umbra, os membros da seita precisam apaziguar o espírito e abastecer sua força com oferendas de sua própria Gnose. Rituais que honram o espírito do caern fornecem os meios primários de manutenção da “saúde” do espírito e de sua satisfação.

Em troca da atenção e do tributo dos Garou, o totem do caern abastece a seita com acesso imediato as energias do caern e da rede de caerns que conectam a Nação Garou.

Espírito da Tribo: Totens Tribais

Alguns Incarnae servem também como totens para as tribos Garou. Os pactos firmados entre cada tribo e seu totem originam-se no início dos tempos, quando Gaia viu a necessidade de forjar um elo estreito entre Seus guerreiros e os espíritos que expressaram Suas muitas faces. Em troca do tributo pago a eles pelas tribos, totens tribais prestam auxílio a sua tribo escolhida e zelam por ela.

Totens tribais não possuem o mesmo elo pessoal com membros individuais de uma tribo que um totem de matilha possui com os membros de uma matilha. Ao invés disso, a maioria das tribos reverenciam seus totens tribais como semi-deuses, recorrendo a eles por orientação e instrução, honrando-os com rituais apropriados para manter a saúde de seu pacto.

Totens tribais são sensíveis a progressão e renome. À medida que um Garou sobe de posto, sua posição com o totem tribal aumenta e mais fácil torna-se de suas solicitações serem ouvidas pelo totem tribal ou de receber conhecimento diretamente dele.

Espíritos Amigos: Totens Pessoais

De tempos em tempos, um Garou firmará um pacto pessoal com um espírito. Esse pacto pode acontecer após inúmeras associações entre o Garou e o espírito terem resultado num elo mais próximo que o normal. Quer um Garou deliberadamente busque um espírito para unir-se com ele ou quer a associação nasça espontaneamente, pactos pessoais podem mostrar-se satisfatórios para ambos os lados.

Como qualquer relacionamento entre fidalgos, ou quase-fidalgos, no entanto, os pactos pessoais exigem atenção constante. Espíritos podem ter ciúmes das relações dos Garou com outros espíritos; da mesma forma um Garou pode sentir-se desprezado se outro Garou agradar ou solicitar algo ao seu totem “pessoal”. Pactos podem azedar, onde tanto o Garou quanto o espírito dão-se as costas mutuamente.

Indispor um espírito cujo você já compactuou não é uma boa ideia. Se você tem um totem pessoal e você acha que de algum modo o ofendeu, você deve fazer o que for para reparar o dano. Inimigos espirituais são tão perigosos para um Garou como aliados espirituais são solícitos.

Pactos Rompidos

Pactos não duram para sempre. Tanto o Garou como o espírito podem ocasionalmente romper seus pactos um com o outro. Mas fazer isso possui consequências, a menos que haja um fim através de um consentimento mútuo entre o Garou e o espírito. Problemas nascem quando uma parte rompe o pacto unilateralmente.

Se um Garou conclui que ele precisa romper seu pacto com um espírito ou ele percebe que não pode manter sua parte na barganha, ele deve explicar ao espírito que ele precisa voltar atrás e dar ao espírito uma justificativa. Muitas vezes, um espírito irá sugerir um compromisso ou permitir que o Garou substitua por algum outro favor que o Garou possa cumprir. Outras vezes, o espírito simplesmente irá consentir com o fim da sociedade sem ressentimentos. Simplesmente falhar em completar uma demanda normalmente não resulta no rompimento de um pacto enquanto o Garou tiver tentado completar a tarefa.

Quando um Garou ofende um espírito por romper um pacto, o espírito pode reagir de várias formas. Alguns espíritos não fazem nada, mas depois disso tratam o Garou quem o rejeitou com hostilidade ou ressentimento. Novamente, desculpas sinceras compensam a severidade da ira do espírito.

Se um ato do Garou põe o espírito em perigo, o espírito normalmente responde com uma punição severa.

Um espírito pode decidir assombrar o Garou, aparecendo para ele em intervalos irregulares e inconvenientes, o atormentando ou denunciando a ofensa do Garou aos seus companheiros de matilha, envergonhando seu ofensor. Tais espíritos também podem fazer itens pessoais sumirem, reaparecendo mais tarde quando não forem mais necessários ou insultar um Garou para que ele entre em frenesi num momento inapropriado. Espíritos podem demonstrar uma criatividade fora do normal em seus métodos de vingança, apesar deles normalmente não causarem danos permanentes através do tormento.

Um espírito que sinta-se especialmente injustiçado por um Garou pode recorrer a ataques contra a matilha do ofensor. Tais ataques normalmente servem de aviso para o Garou que o espírito está furioso. Apenas ocasionalmente ele tentará causar danos ao Garou na tentativa de ensiná-lo uma lição memorável e dolorosa.

Porém, caso um Garou não apenas quebre seu pacto com o espírito, mas também o tenha traído em sua missão — tal como se unir aos Dançarinos da Espiral Negra ou, de outra forma, se aliar à Wyrn — um espírito pode achar justificável tentar matar o Garou. Quando isso acontece, um espírito pode convocar seus aliados e membros de sua ninhada para assegurar que o Garou não

escape da justa punição.

Chiminage:

Honrando os Espíritos

O chiminage descreve a prática de devolver um favor para obter outro ou fazer uma oferenda a um poder maior na esperança de receber algo em troca. Os Garou praticam chiminage como um modo de honrar os espíritos e ganhar seu favor. Espíritos esperam receber pagamento pelas ações que executam, seja a concordância em ensinar um Dom a um Garou ou dar informações sobre uma passagem segura através da Umbra.

O ato do chiminage, praticado por muitas culturas tribais humanas como meio de delinear status sociais e construir relações entre os membros das tribos, serve ao mesmo propósito no mundo espiritual. Os Garou executam atos de chiminage para demonstrar seu respeito aos espíritos e seu reconhecimento da importância do laço entre os Garou e o mundo espiritual.

Quando um Garou não oferece chiminage, ele não apenas demonstra sua ignorância sobre as maneiras apropriadas de se abordar um espírito, ele também corre o risco de cometer uma grave ofensa contra o orgulho do espírito. Recusar-se a oferecer chiminage é mais do que um chute espiritual no estômago; é um atestado de que a ajuda do espírito não significa nada, pois o Garou ofensor não oferece nada em troca pela ajuda.

Um espírito pode dar ao Garou o benefício da dúvida inicialmente, indicando que talvez o solicitante tenha esquecido algo importante. Se o Garou não entender a dica, o espírito pode dar um ímpeto mais forte, sugerindo que o Garou volte depois, quando tiver pensado sobre uma forma mais cabível para fazer seu pedido. Espíritos ofendidos podem simplesmente recusar-se a dar ao Garou qualquer ajuda. Espíritos seriamente irritados podem atacar o Garou ou declarar inimizade a ele (e a sua matilha).

Alguns anciões permitem que os filhotes descubram a arte do chiminage por si só, achando que as lições aprendidas com dificuldades são as melhores lembradas. Já outros, os anciões mais amenos, levam os filhotes na Umbra consigo quando pedem um favor para um espírito, usando sua própria oferenda de chiminage como uma lição sobre lidar-se de forma bem sucedida com os espíritos.

O chiminage pode ter várias formas, dependendo do espírito que é solicitado e do pedido que é feito. Rituais representam as formas mais poderosas de chiminage quando executados na Umbra em honra ao espírito solicitado. Outras formas podem incluir histórias, marcas dedicadas, objetos finamente confeccionados, canções ou charadas. Geralmente os espíritos gostam de trocar informação por informação e a troca em si serve como uma forma de chiminage. Disputas também demonstram honra para os espíritos e podem ser aceitas como chiminage, principalmente entre aqueles espíritos de

natureza altamente competitiva.

Os Garou podem usar chiminage para sintonizar-se por uma transgressão ou por terem acidentalmente ofendido aos espíritos. Os espíritos, apesar de ressentir-se facilmente, também são facilmente acalmados desde que o Garou ofensor dê os passos corretos e se arrependa o suficiente. Mais de um pacto pessoal entre um Garou e um espírito começou com tal erro e uma satisfatória sintonia através da oferenda do chiminage.

O chiminage também serve como uma forma de criar uma relação mais forte com um espírito, dando a ele poder e honra livremente na esperança de que o espírito veja com bons olhos o Garou no futuro, mas sem fazer um pedido imediato. Os Garou que possuem aliados espirituais normalmente oferecem chiminage para seus amigos espirituais para fortalecer sua amizade, assim como amigos presenteiam uns aos outros devido a afeição. Garou sortudos possuem conselheiros espirituais que os ajudam a selecionar a forma apropriada de chiminage de acordo com a natureza do espírito.

A prática do chiminage pode levar a demonstrações de superioridade entre o Garou e os espíritos, já que cada um tenta sobrepujar o outro em generosidade e gratidão. Tais formas de disputas tornam-se um tipo de chiminage, particularmente entre espíritos da Weaver, espíritos da probabilidade, competição ou hospitalidade. Espíritos associados com as ninhadas do Uktena e do Wendigo reconhecem a similaridade entre o chiminage e o costume de *potlatch* e levam a prática bem a sério.

Celebrando os Espíritos: Rituais

Espíritos encontram sustento da execução dos rituais que os honram e reconhecem seu relacionamento com os filhos mutantes de Gaia. Manter as cerimônias e os rituais da cultura Garou vivos também alimenta os espíritos que dependem do fluxo de Gnose para sua própria existência.

Os rituais, por natureza, ligam o vazio entre os mundos físico e espiritual. Eles não apenas atravessam a fronteira entre os mundos, eles enviam a flecha do tempo de volta no tempo antes do tempo. Todos os rituais possuem parte de sua essência do Primeiro Ritual, que primeiro expressou na forma ritualística a união entre espírito e matéria. Os rituais possuem suas origens nos Registros Prateados e nenhum ritual que não tenha algum traço que leve até a expressão da mente coletiva dos Garou pode possuir poder real.

Cada vez que um Garou participa de um ritual, ele não apenas honra os espíritos e dá a eles energia, mas ele reinterpreta uma cerimônia que ecoa em cerimônias celebradas por seus ancestrais. Os rituais servem para unir espíritos aos Garou e os Garou entre si. Garou místicos acreditam que todos os rituais, independente de quando ocorrem, acontecem ao mesmo tempo (ou no mesmo ponto fora do tempo).

O nível no qual um ritual toca o Primeiro Ritual mede o nível de sucesso alcançado na execução do ritual. Rituais bem sucedidos chegam perto de recriar o Primeiro



Ritual, enquanto rituais que falham divergem drasticamente do protótipo. Os espíritos, que experimentam o tempo e espaço de maneira diferente das criaturas de carne, sentem essa disparidade sempre que um ritual é executado em sua presença. Quando os rituais são muito diferentes de sua origem, os espíritos podem expressar seu descontentamento retendo Gnose ou recusando-se a produzir os efeitos desejados do ritual.

Rituais e a Conexão dos Parentes

Apesar de que algumas tribos Garou permitem que os Parentes participem ou estejam presentes durante a execução de rituais, apenas os Garou podem executar de maneira bem sucedida essas cerimônias espirituais. Os Garou possuem uma natureza dualística — parte espírito, parte carne. Como residentes de ambos os mundos, eles possuem a habilidade de tornar-se parte de ambos os mundos e entrar em uma realidade transcendente criada durante a execução do ritual. Os Parentes, apesar de dividirem o sangue dos Garou, não pertencem a ambos os mundos como os lobisomens; além disso, eles não foram mencionados no Primeiro Pacto. Os espíritos não possuem a obrigação de ajudar os não-metamorfo, e por isso, não o fazem — espíritos são bem literais sobre seus papéis no universo e possuem uma extrema dificuldade em desobedecer a sua natureza. Assim, os Parentes não podem usar rituais sem a ajuda de um Garou. É

desnecessário dizer que os humanos normais, criaturas sobrenaturais como magos ou múmias, e os mortos-vivos também não podem usá-los.

Alguns Parentes desenvolveram seus próprios “rituais”, que são cerimônias que homenageiam o mundo espiritual sem realmente gerar ou exigir o gasto de Gnose. Esses rituais são celebrações da natureza, apesar de servirem para unirem os Parentes aos seus familiares Garou e formar um sentido de comunidade, eles não possuem efeito real no mundo espiritual. Ocasionalmente, os Garou podem convidar mortais em quem confiam para participarem de alguns de seus rituais (ou para participar dos rituais dos Parentes).

Alguns magos, particularmente Oradores dos Sonhos, Ordem de Hermes e Verbena, possuem um amplo conhecimento do mundo espiritual. Em ocasiões raríssimas, magos confiáveis com conexões espirituais podem participar em rituais Garou, mas tais situações são extremamente raras.

Descobrimo Novos Rituais e Dons

Os Registros Prateados contêm a memória coletiva dos Garou e, como tal, possuem um catálogo completo de todos os rituais usados pelos Garou para honrar os espíritos — ou assim diz a lenda. Os rituais não são mais criados do que são “descobertos”, uma vez que os Theurges e Galliards tocam a consciência coletiva do

Garou ou consultam seus ancestrais.

Novos rituais surgem raramente e exigem uma extensiva pesquisa e, ocasionalmente, uma busca para determinar os procedimentos corretos para trazer um novo ritual para a existência e conseguir as bênçãos dos espíritos para dar poder ao ritual. Para criar um novo ritual, você deve seguir certos passos para assegurar que o ritual faça o que seja esperado que ele faça e não apenas duplique um ritual já existente.

Apenas Garou experientes e com algum conhecimento de rituais pode sequer tentar criar um novo ritual, apesar de que Garou mais jovens podem pedir a um ancião por um ritual, caso eles descubram a necessidade de um novo ritual. O Garou deve ter Enigmas 4 e Rituais 4, para tentar criar o ritual ou até mesmo descobrir um ritual perdido. Conhecimentos adicionais em relação a espíritos ou cultura Garou (tais como níveis altos em Cosmologia, Ocultismo ou uma Cultura apropriada) também ajudam.

Um Garou que tente criar ou descobrir um novo ritual, ou um que esteja perdido, primeiro deve pesquisar. Identificar e justificar a necessidade para o ritual pode envolver viagens a muitos caerns e conversas com outros anciões Garou para assegurar que um ritual que preencha a necessidade contemplada já não exista.

Uma vez que o potencial criador do ritual tenha se assegurado que a necessidade existe, ele deve ampliar sua busca para a Umbra. Os espíritos tornam-se seus mais poderosos aliados e as melhores fontes de informação. Afinal, a maioria dos rituais envolve diretamente os espíritos e todos os rituais trazem a Umbra para mais perto do mundo físico para serem bem sucedidos. Os espíritos-ancestrais podem ajudar o investigador ao dividir seu conhecimento (desde que o Garou ofereça aos seus ancestrais o chiminage apropriado). Os Garou com o Antecedente Ancestrais podem achar isso mais fácil, uma vez que podem acessar as memórias de seus ancestrais diretamente.

Algumas vezes um Garou deve consultar mais que os espíritos ancestrais. Rituais de caern podem envolver falar com espíritos totens de mais de um caern — um prospecto que força ainda mais viagens e uma boa quantidade de diplomacia para convencer as outras seitas a permitirem o contato com o totem de seu caern. Novos rituais de harmonização ou de punição podem exigir que um Garou procure por espíritos da dor ou do remorso para pedir sua ajuda em criar o ritual. Rituais de pacto podem levar um Garou até espíritos da comunidade ou da harmonia, enquanto rituais místicos levariam o pesquisador até os reinos dos espíritos enigmáticos.

O passo final envolve a verdadeira criação ou o esboço dos passos dados em executar o ritual, incluindo os objetos, canções, passos e qualquer outro procedimento necessário. Para Dons, esse passo final consiste em determinar os fatores necessários na ativação do Dom. Essa fase usa tudo o que o Garou aprendeu para criar (ou recriar) um ritual ou ação que agrade os espíritos. Por exemplo, um ritual destinado a aplacar

espíritos do rio local pode envolver água ou barcos de papel ou algum outro objeto apropriado. Tal ritual pode incluir cantos em honra aos espíritos do rio ou danças que imitam o fluxo do rio.

De maneira similar, o Garou que tenta descobrir novos Dons também deve ir atrás da fonte — o mundo espiritual e os Registros Prateados. Uma vez que os espíritos ensinam os Dons, os Garou que desejam encontrar novos Dons devem procurar o conhecimento desses Dons entre os espíritos que os possuem. Em alguns

Criando Rituais e Dons: As Regras

Introduzir novos rituais ou Dons em sua crônica deve ser algo, obviamente, que conte com a aprovação do Narrador. Alguns rituais ou Dons possuem o potencial para desequilibrarem ou para complicar desnecessariamente uma crônica, e o Narrador sempre tem a palavra final no que ele permite em seu jogo.

Assumindo que você tenha a permissão de seu Narrador para fazer seu personagem Garou tentar criar ou descobrir um novo ritual ou Dom, as linhas a seguir devem ajudar a determinar seu sucesso ou falha.

Para cada nível do Dom ou do ritual (como determinado pelo Narrador; um poderoso e efetivo Dom de combate não será de Nível Um), um Garou deve passar pelo menos um mês por estágio de investigação. Por exemplo, um ritual de nível quatro levaria quatro meses de pesquisa por evidências de que o ritual já não existe em algum lugar, quatro meses questionando os espíritos e procurando na Umbra por pistas de como fazer o ritual funcionar e quatro meses de criação (ou recriação) do ritual em si. Isso implica que o personagem passa não mais do que dois dias de cada semana com suas responsabilidades normais; caso ele seja necessário mais frequentemente do que isso (e a maioria Garou o é), o tempo pode ser ainda maior.

Em cada estágio do processo, o jogador deve testar Inteligência + Rituais (dificuldade 4 + o nível do ritual ou Dom). Por exemplo, Jarra Conjura-a-Melodia termina seu período de dois meses de investigação a respeito de sua tentativa de recriar um ritual de Nível Dois que envolve a constelação Garou de Nerigal. Seu jogador testa a Inteligência + Rituais de Jarra contra uma dificuldade de 6 (4 + o nível do ritual em potencial). Jarra tem uma parada de dados de sete dados e obtém três sucessos, o suficiente para permitir que passe para o próximo passo. Sucesso mínimo pode significar que ela passe mais tempo nessa fase, enquanto não obter sucessos indica que ele deve começar novamente desde o início. Uma falha crítica em qualquer estágio do processo interrompe toda a tentativa.

Os Narradores devem ajustar o período de tempo ou a dificuldade dos testes caso o jogador tenha uma ótima interpretação e faça testes excepcionalmente bem sucedidos. Como sempre, a Regra de Prata deve governar as ações do Narrador e do jogador.

casos, Dons “novos” são, na verdade, “perdidos”, que antigamente tinham sua origem em tribos agora extintas, como Bunyip, Croatan ou Uivadores Brancos. Convencer um espírito a ajudar a trazer esses Dons de volta para o mundo exige muito trabalho do Garou assim como uma quantidade enorme de chiminage e uma demonstração de verdadeira necessidade. Na verdade, nada menos que a imediata chegada do Apocalipse convencerá os espíritos que se lembram dos Bunyip a dividir o conhecimento que guardam desde que a tribo desapareceu.

Guia de Campo para o Mundo Espiritual

Cada espírito personifica um aspecto de Gaia, quer seja um conceito abstrato, como o amor ou a guerra, ou uma manifestação concreta, como um texugo ou uma pedra. **Lobisomem: O Apocalipse** descreve os diferentes níveis de espíritos, dos divinos Celestinos e os poderosos Incarnae até as manifestações menores, como os Jaggings e os Gafflings. O guia para espíritos que segue, concentra-se nas categorias de espíritos ao invés de níveis de poder.

Animais

Esses espíritos refletem a aparência, o temperamento e as habilidades de suas contrapartes físicas (ou o contrário, suas contrapartes físicas extraem suas qualidades de suas representações espirituais). Espíritos-animais existem para cada tipo de criatura que vive, nada, rasteja ou voa, acima ou abaixo da terra.

Papéis: Vários animais servem como espíritos totêmicos para muitas tribos Garou: o Rato (Roedores de Ossos), o Cervo (Fianna), a Barata (Andarilhos do Asfalto), a Coruja (Peregrinos Silenciosos) e o Falcão (Presas de Prata). Outros espíritos-animais emprestam seu patronato para caerns e matilhas ou formam alianças pessoais e pactos individuais com Garou.

Espíritos-animais normalmente servem como totens de caern, dependendo do tipo do caern. Totens de Guerra, tais como o Urso, o Javali, o Touro, a Pulga, o Tubarão, a Doninha e o Carcaju e o totem tribal do Rato podem guiar caerns de Coragem, Instinto-Primitivo, Fúria, Força ou Wyld. Totens de Respeito, tais como o Auroque, o Leão e os totens tribais do Falcão e do Cervo podem oferecer suas bênçãos a caerns de Justiça, Nobreza, Fartura, Vigor ou Unidade. Totens de Sabedoria, tais como o Camaleão, o Golfinho e o Corvo, além dos totens tribais da Barata e da Coruja, podem garantir favores a caerns de Calma, Criação, Fertilidade, Gnose, Cura, Amor, Memória, Sacrifício, Visões ou Força de Vontade. Totens de Astúcia, tais como o Coiote, o Cuco, a Raposa, a Cabra e o Guaxinim podem conferir sua guarda sobre caerns de Enigmas, Humor, Furtividade ou Lábia.

Os espíritos-animais também podem ligar-se aos Garou tanto como totens pessoais como totens de matilha, dependendo do temperamento de cada

indivíduo e das circunstâncias de seus encontros.

Relações com os Garou: Espíritos-animais geralmente mostram-se amigáveis para a maioria dos Garou. Espíritos de carnívoros reconhecem almas familiares nos Garou e podem oferecer algum desafio para estabelecer uma ordem social. Se o Garou for bem sucedido em provar dominância (ou, por outro lado, mostrar deferência ao espírito-carnívoro), o espírito e o Garou normalmente chegam a um acordo. Espíritos de herbívoros podem demonstrar alguma cautela num primeiro encontro com Garou, sentindo a natureza predatória do lobisomem. Garou que desejam ganhar a graça ou o patronato de espíritos-veados ou outros espíritos de presas devem tentar acalmar os temores do espírito antes deles tentarem entrar numa barganha de qualquer tipo.

Chiminage: Muitos espíritos-animais buscam promessas que os Garou protegerão seus parentes na terra. Outros pedem que os Garou se oponham ativamente a aqueles que caçam seus contrapartes físicos ou deixem oferendas apropriadas para suas espécies, tais como pequenos objetos brilhantes para os Guaxinins ou Corvos, e ratos e outros pequenos roedores para a Coruja e a Águia.

Plantas

Espíritos-plantas tendem a lembrar versões idealizadas de suas filhas na terra ou ainda alguma forma atribuída a eles por um mito, tal como a raiz mandrágora humanóide ou uma sábia e sedutora Donzela do Milho. A maioria dos espíritos-plantas vivem próximo a suas manifestações físicas. Eles tendem a investir muito de seu tempo em Modorra e normalmente precisam de um Ritual de Despertar para acordar o espírito de uma planta no mundo físico. Todas as plantas despertam no equinócio de primavera para celebrar a época de nova vida e de renascimento.

Papéis: Espíritos-plantas tendem a servir como fontes de informação quando tratados de forma apropriada. Eles raramente agem como espíritos totêmicos para os Garou devido suas naturezas sedentárias contrastarem demais a mobilidade extrema dos Garou. Espíritos-plantas também podem oferecer cura e sustento para os Garou que se aproximarem respeitosamente. Algumas plantas podem ensinar certos Dons associados a cura e a natureza. Plantas psicotrópicas podem ensinar Dons relativos a visões e a profecias.

Relações com os Garou: A Fúria alta de muitos Garou tendem a deixar a maioria dos espíritos-plantas alertas. Exceções incluem os espíritos de plantas carnívoras, tais como a dionéia ou plantas associadas com fortes emoções, tais como espíritos-rosas. Algumas tribos, como Filhos de Gaia e Uktena, tendem a ter boas relações com os espíritos-plantas, particularmente aqueles de plantas psicotrópicas ou aqueles com fortes raízes mitológicas. Espíritos-plantas também podem consentir a entrar num fetiche fortemente associado a eles (por exemplo, um espírito-aloe pode entrar num fetiche

dedicado a cura).

Chiminage: Espíritos-plantas normalmente pedem que o Garou proteja as terras onde suas filhas crescem ou cubra alguma área com mudas ou sementes de suas crianças. Plantas também podem pedir que o Garou apóie organizações dedicadas a preservar certos tipos de áreas, como florestas tropicais ou savanas. Plantas psicotrópicas normalmente exigem que o Garou busque seus favores abstendo-se de usos frívolos ou triviais de suas contrapartes na terra.

Minerais

Espíritos-rocha ou minerais lembram suas contrapartes na terra ou ainda assumem uma forma abstrata remanescente de sua essência interior. Algumas aparecem como figuras humanóides ou animalísticas feitas de sua substância, tais como um lobo de basalto ou uma pessoa cristalina. A Película forçou muitos espíritos-minerais em Modorra permanente, tornando mais difícil executar o Ritual de Despertar sobre eles (+1 na dificuldade).

Papéis: Espíritos-minerais tem um sentido temporal diferente dos espíritos-animais ou espíritos-plantas. Por isso, eles possuem um lugar limitado na vida Garou. Espíritos-rocha ou minerais podem ensinar certos Dons associados a terra, pedra, força ou resistência. Além disso, rochas possuem uma memória prodigiosa, quando acionada apropriadamente, podem fornecer aos Garou várias informações pré-históricas.

Relações com os Garou: Assim como os espíritos-plantas, os espíritos-rochas tendem a evitar os Garou de Fúria alta e precisam de coação adicional para associarem-se aos Garou solicitantes. Espíritos-minerais e da rocha passam maus bocados com lobisomens agitados, que precisam deliberadamente acalmar-se com essas criaturas letárgicas e imóveis. Esses espíritos podem, no entanto, algumas vezes serem coagidos a entrar em fetiches, particularmente se o Garou prometer levá-los a lugares e mostrar a eles coisas que eles não podem de outra forma experimentar.

Chiminage: Lobisomens precisam tratar os espíritos-minerais e das rochas com profundo respeito, visto que muitos deles se recordam de uma época onde os mortais os adoravam como deuses. Humanos que viviam próximo a vulcões uma vez consideraram o Basalto como uma divindade do fogo, embora o Cristal ainda possua algumas interações com alguns místicos modernos e New Agers. O Jade lembra de sua importância para o povo do Oriente Distante. Muitos espíritos-minerais exigem que os Garou lutem contra as empresas que querem extrair das terras os recursos minerais, embora outros espíritos simplesmente querem que o Garou crie belos itens com suas crianças da terra.

Espíritos Lendários

Espíritos lendários representam criaturas cuja realidade é mais baseada no simbolismo que na biologia propriamente dita, tais como dragões, mantícoras, rocs, esfinges e outras criaturas "fantásticas". O Dragão não é o

espírito de um sonho de eras passadas — ele é o poder elemental, a raiva, o materialismo ou a sabedoria na forma de um espírito animalístico. O Grifo é a personificação do predador definitivo, o rei das bestas e das aves predadoras como ele; o Uktena é a sabedoria das águas e das serpentes em uno; e por aí vai. Os Garou podem encontrar alguns desses espíritos, particularmente os totens tribais, mais normalmente que outros. Os poderosos espíritos honrados na astrologia Garou (Nerigal, Sokhta e os outros, por exemplo) também estão nessa categoria.


Papéis: Espíritos lendários continuam a fornecer patronato aos Garou. Alguns agem como totens tribais: Quimera (Portadores da Luz Interior aliados a Nação Garou e as Cortes Bestiais), Avô Trovão (Senhores das Sombras), Grifo (Garras Vermelhas), Pégaso (Fúrias Negras), Uktena (Uktena), Unicórnio (Filhos de Gaia) e Wendigo (Wendigo). Outros espíritos de bestas lendárias podem servir como totens de caern (normalmente para os mais poderosos). O espírito da Caçada Selvagem, por exemplo, pode unir-se a um caern da Wyld enquanto um espírito-esfinge pode ser receptivo a uma oportunidade de tornar-se um totem para um caern de Enigmas. Espíritos lendários podem fornecer informações bem como o ensino de certos Dons aos Garou merecedores. Espíritos astrológicos podem ensinar seus Dons aos Garou que os honrem.

Relações com os Garou: Esses espíritos tendem a assumir um distinto ar de superioridade quando interagindo com os Garou. Por outro lado, os Garou que fazem seu dever de casa e demonstram conhecimento da cultura dos espíritos lendários podem encontrar neles aliados duradouros. Tribos que tendem a valorizar mitos e lendas, tais como Fianna, Crias de Fenris, Uktena e Wendigo, normalmente encontram essas personificações do mito mais que uma ótima oportunidade para emprestar sua experiência e conselho para seus admiradores. Espíritos-astrológicos podem honrar o Garou nascido sob sua influência e consentir a tornar-se seus totens pessoais ou de matilha, sob certas circunstâncias.

Chiminage: Alguns espíritos-lendários, como a Uktena, exigem que o Garou consiga algum conhecimento ou recupere algum item ou cultura que foi roubada pela Wyrn. Outros, como o Pégaso e o Unicórnio, pedem a proteção do Garou a certas classes de pessoas e criaturas. Espíritos-esfinges se divertem com charadas e mistérios, a Quimera demanda que o Garou busque iluminação e o Wendigo exige que o Garou monitore comunidades tribais e animistas. Espíritos da astrologia Garou preferem que o Garou estude as estrelas e aprenda mais a respeito dos patronos planetários. Espíritos-lendários também podem pedir que o Garou dissemine as histórias que deram a eles a proeminência em eras ancestrais.

Espíritos Ancestrais

Espíritos-ancestrais parecem muito como eles eram



em vida, apesar de normalmente numa versão idealizada. Eles tendem a habitar em seus próprios domicílios na Umbra e podem permitir o contato com seus familiares. Garou que se tornam espíritos-ancestrais possuem todas as proezas conquistadas que isso fortalece suas presenças na Umbra e os torna heróis e exemplos para os lobisomens dos dias modernos. Espíritos-ancestrais tribais tendem a observar suas tribos e manter um interesse ativo sobre os afazeres da Nação Garou.

Papéis: Espíritos-ancestrais adoram conversar com Garou modernos. Eles podem ensinar certos Dons e fornecer conselhos e informações quando necessário. Às vezes, eles aparecem apenas para desfrutar da companhia de seus descendentes. Raramente um espírito-ancestral consente em entrar num fetiche, apesar de que ele pode invocar um espírito aliado que possa fazê-lo em seu lugar.

Relações com os Garou: Lobisomens com o Antecedente Ancestrais possuem uma facilidade maior de se conectarem com espíritos-ancestrais que outros Garou, mas qualquer Garou pode falar com um espírito-ancestral viajando ao seu lar Umbral. Muitos espíritos-ancestrais favorecem Garou que são descendentes diretos dele ou membros da mesma tribo. Eles compartilham alianças e inimizades das tribos que eles pertenceram.

Chiminage: Espíritos-ancestrais merecem e demandam respeito acima de tudo. Normalmente, eles são os Garou que morreram a serviço de Gaia e apreciam ter seus feitos reconhecidos pelos seus solicitantes. Oferendas, tais como canções exaltando seus feitos ou objetos associados a eles, sempre ajudam sua receptividade para pedidos de um Garou buscando por sua ajuda. Alguns espíritos-ancestrais gostam de fofocas e notícias, desejando estarem atualizados dos eventos mais recentes da sociedade Garou e do mundo como um todo.

Espíritos Enigmáticos

Esses curiosos espíritos desafiam catalogação, visto que muitos deles constantemente mudam de forma de acordo com algum padrão não conhecido. Os Garou que têm estudado esses espíritos os dividem primariamente em dois grupos.

Chimerlings: Esses espíritos efêmeros surgem nos sonhos e normalmente fazem companhia a Quimera e a sua ninhada.

Englings: Espíritos de Gnose que surgem da própria Gaia, Englings existem apenas para o propósito único de serem sacrificados para liberar Gnose no mundo.

Papéis: Chimerlings tendem a aparecer aos Garou ao fim de uma visão de demandas ou quando o Garou tenta aprender Dons associados a sonhos. Englings, tais como o

Cervo de Cernunnos, aparecem quando invocados ao fim de uma assembleia ou de alguma ocasião cerimonial, quando o sacrifício de Gnose é necessário.

Relações com os Garou: Chimerlings favorecem tribos que dão ênfase a profecias e sonhos, como Fúrias Negras, Fianna, Portadores da Luz Interior e Uktena. Eles são menos afins com Dançarinos da Espiral Negra ou Garras Vermelhas e são neutros com a maioria das outras tribos. Eles preferem Theurges e Galliards a outros augúrios e geralmente aprovam qualquer Garou que encontrem em uma demanda profética na Umbr. Englings normalmente acompanham a maioria das tribos, visto que seu objetivo envolve “morrer” para liberar a Gnose que eles personificam. Eles passam por maus bocados com os Roedores de Ossos e os Andarilhos do Asfalto, devido a sua associação com coisas da Weaver. Eles não possuem problema com os Dançarinos da Espiral Negra, quem também apreciam seu sacrifício de Gnose.

Chimínage: Chimerlings podem pedir ao Garou por um sacrifício de um sonho ou por histórias de sonhos. Eles podem também exigir jogos de estratégia ou desafios de charadas. Alguns Chimerlings exigem que o Garou ajude a preservar as culturas nativas de sua terra natal. Englings normalmente exigem apenas que o Garou ofereça graças a Gaia pelo seu sacrifício.

Epiphlings

Epiphlings são espíritos que personificam ideias abstratas, como o Amor, a Guerra, o Ódio, a Paz e outros conceitos filosóficos. Seu simbolismo é de algum modo mais abstrato que o dos espíritos lendários. Eles incluem entidades espirituais como os Cães da Guerra, as Donzelas de Estígia (espíritos da Morte), espíritos da dor e outros espíritos equivalentes.

Papéis: Epiphlings raramente assumem parte direta na vida Garou. Eles servem mais comumente como fontes de informações ou professores de certos Dons apropriados a sua natureza.

Relações com os Garou: Esses espíritos tendem a relacionar-se mais facilmente com tribos que demonstram uma inclinação mística. Fúrias Negras, Filhos de Gaia, Peregrinos Silenciosos, Portadores da Luz Interior (tanto os aliados a Nação Garou como os das Cortes Bestiais) e Uktena. Garou que se aproximam deles com um propósito sério tendem a receber uma receptividade muito maior que aqueles que os encontram apenas “de passagem”.

Chimínage: Epiphlings tendem a exigir favores apropriados ao seu tipo. Donzelas de Estígia podem exigir que o Garou resgate espíritos aprisionados, enquanto espíritos da dor podem pedir a um Garou que inicie um teste de provação física ou mesmo sucumba à tortura para provar a si mesmo merecedor do favor do espírito.

Espíritos Elementais

Os espíritos dos elementos tradicionais (terra, água, fogo e ar) reivindicam status como os primeiros filhos de Gaia, os alicerces nos quais Ela criou o mundo e o resto

de seus espíritos-filhos. Os Registros Prateados sustentam essa lenda e estudiosos Garou e os Theurges reconhecem os elementais como os verdadeiros espíritos anciões. Elementais tendem a aparecer em muitas formas — tanto formas abstratas compostas pelo seu tipo elemental (colunas de água ou fogo, furações ou pedras andarilhas), como animais associados aos seus elementos (pássaros, peixes, salamandras e criaturas subterrâneas) ou como figuras humanoides com correspondências elementais (uma mulher com chamas em seus cabelos, um homem feito de terra, uma sereia ou um humano alado). Frequentemente, efeitos elementais acompanham esses espíritos; ventos fortes ou brisas gentis cercam um espírito do ar; um espírito do fogo aparece dentro de uma coluna de chamas; uma cobertura ou névoa envolve um espírito da água; um forte e argiloso cheiro e fragmentos de terra grudam num espírito da terra.

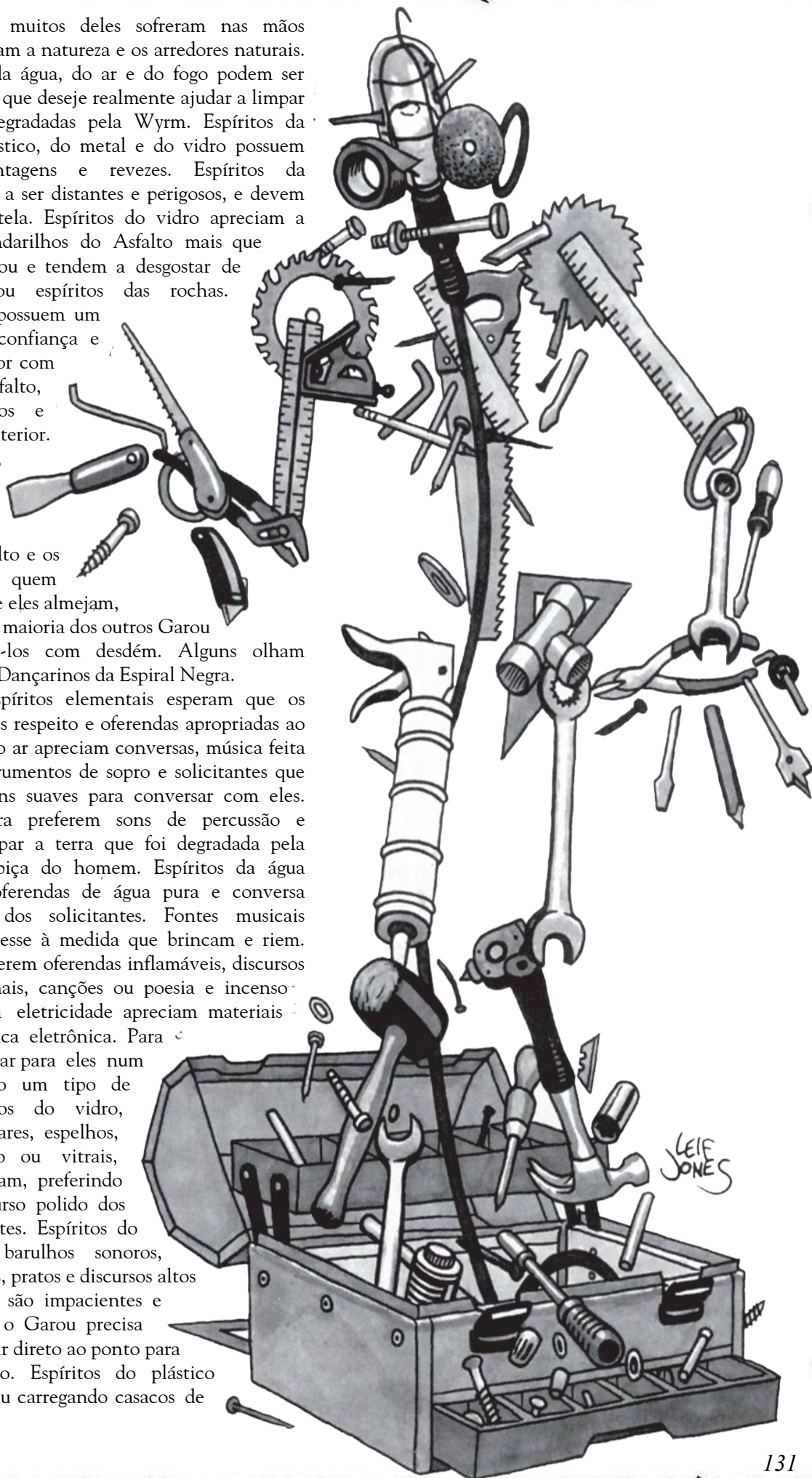
Em épocas modernas, outros espíritos “elementais” surgem para representar conceitos contemporâneos, como a eletricidade, o vidro, o metal ou o plástico. Embora nem todos os Garou aceitem esses novos elementais como iguais aos tradicionais quatro, ninguém pode negar seu lugar no mundo de hoje. Alguns Garou enxergam como sinais do excesso de intervenção humana no mundo natural. Outros, particularmente Andarilhos do Asfalto, Roedores de Ossos e outros Garou em especial os que compreendem e apreciam a tecnologia, enxergam esses elementais como parte do mundo. Os Portadores da Luz Interior, bem como seus novos aliados das Cortes Bestiais, possuem um entendimento de longa data do conceito do metal como elemento, mas eles não compartilham seu conhecimento com outros Garou, é claro. Espíritos da eletricidade tendem a aparecer como bolas de luz ou arcos de energia; espíritos do vidro assumem a forma de estilhaços denteados quando enfurecidos ou gentis esculturas de vidro quando calmos ou favoravelmente dispostos. Espíritos do metal normalmente assumem a forma de construtos de aparência humanóide ou animal feitos de seu tipo de metal; espíritos do plástico possuem uma variedade de formas, desde extravagantes colagens coloridas a pessoas ou animais de plástico.

Papéis: Espíritos elementais raramente formam laços pessoais ou totêmicos com Garou, exceto em circunstâncias incomuns. Por exemplo, um caern de Vigor ou de Força localizado num precipício montanhoso ou próximo a um vulcão ativo pode trazer um espírito da terra ou do fogo para ser seu totem. Os Garou que formam laços com elementais podem considerar-se sortudos. Elementais ensinam Dons correspondentes ao seu elemento-tipo aos Garou que ofertam a eles o devido respeito. Embora todos os elementais possam considerar a oferta de unirem-se a fetiches apropriados, os elementais mais novos tendem a aceitar essa prática mais prontamente, visto que eles gostam de assumir um papel mais ativo no mundo ao seu redor.

Relações com os Garou: Os Garou devem aproximar-se dos elementais tradicionais com respeito e

cautela, visto que muitos deles sofreram nas mãos daqueles que despojam a natureza e os arredores naturais. Espíritos da terra, da água, do ar e do fogo podem ser favoráveis ao Garou que deseje realmente ajudar a limpar áreas que foram degradadas pela Wyrn. Espíritos da eletricidade, do plástico, do metal e do vidro possuem suas próprias vantagens e revezes. Espíritos da eletricidade tendem a ser distantes e perigosos, e devem ser vistos com cautela. Espíritos do vidro apreciam a companhia dos Andarilhos do Asfalto mais que qualquer outro Garou e tendem a desgostar de espíritos-pássaros ou espíritos das rochas. Espíritos do metal possuem um alto grau de auto-confiança e relacionam-se melhor com Andarilhos do Asfalto, Roedores de Ossos e Portadores de Luz Interior. Espíritos do plástico, os elementais mais novos, estão felizes em trabalhar com os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos, quem os dão o respeito que eles almejam, enquanto ignoram a maioria dos outros Garou que tendem a vê-los com desdém. Alguns olham favoravelmente aos Dançarinos da Espiral Negra.

Chiminage: Espíritos elementais esperam que os Garou ofereçam a eles respeito e oferendas apropriadas ao seu tipo. Espíritos do ar apreciam conversas, música feita com flautas ou instrumentos de sopro e solicitantes que doam plumas e itens suaves para conversar com eles. Elementais da terra preferem sons de percussão e promessas para limpar a terra que foi degradada pela Wyrn ou pela cobiça do homem. Espíritos da água apreciam danças, oferendas de água pura e conversa franca por parte dos solicitantes. Fontes musicais despertam seu interesse à medida que brincam e riem. Espíritos do fogo querem oferendas inflamáveis, discursos agressivos e passionais, canções ou poesia e incenso aceso. Espíritos da eletricidade apreciam materiais condutivos e música eletrônica. Para eles, oferecer um lugar para eles num fetiche serve como um tipo de chiminage. Espíritos do vidro, como captadores solares, espelhos, esculturas de vidro ou vitrais, rapidamente se zangam, preferindo a calma e o discurso polido dos lobisomens solicitantes. Espíritos do metal apreciam barulhos sonoros, retumbantes, gongos, pratos e discursos altos e percucientes. Eles são impacientes e imprudentes, assim o Garou precisa falar rapidamente e ir direto ao ponto para ganhar sua atenção. Espíritos do plástico apreciam ver o Garou carregando casacos de



chuva ou usando itens feitos de plástico. Eles respondem positivamente ao Garou que oferte novos meios para introduzir objetos plásticos no mundo.

Malditos

Malditos são espíritos aliados à Wyrn. Eles possuem vários tamanhos, formas e aparências, todas tendem a demonstrar uma aura de corrupção e decadência. Embora a maioria dos Malditos pareça grotesca, repulsiva ou horrenda, alguns possuem beleza e charme sobrenaturais, espelhos que refletem a tentação e a decadência. Eles também possuem formas simbólicas — espíritos do sofrimento e da angústia aparecem com apêndices navalhados ou farpados, enquanto espíritos do desespero e da lamúria podem secretar um suor perpétuo de densas lágrimas de pus.

Papéis: Malditos ocasionalmente formam alianças com Dançarinos da Espiral Negra ou outros Garou caíram perante a Wyrn. Eles podem servir como totens das Colméias ou como guardiães pessoais e patronos para esses Garou perdidos. Malditos protegem os locais da Wyrn no mundo material, habitam humanos e outras criaturas através do processo de criação de fomori, controlam famílias de fomori e servem como espíritos guerreiros contra os Garou. Malditos podem ensinar alguns Dons aos Espirais Negras e Garou maculados pela Wyrn.

Relações com os Garou: A maioria dos Malditos é amigável e solícita aos Dançarinos da Espiral Negra e aos Garou que caíram perante a Wyrn. Malditos buscam ativamente a destruição dos aliados de Gaia.

Chiminage: Malditos normalmente exigem respeito em um nível extremo. Alguns exigem que os Garou executem atos de degradação e humilhação antes deles considerarem o ouvinte em sua solicitação. Embora os Dançarinos da Espiral Negra não tenham que descer a esse comportamento degradante (embora possam gostar), os Garou que recentemente se corromperam e que buscam um Maldito como um suplicante pela primeira vez podem esperar o acesso pleno de sadismo do Maldito. Sacrifícios (de animais ou até mesmo humanos) são pedidos comuns dos Malditos, que querem testar a determinação do Garou que ousa aproximar-se em troca de favores. Alguns Malditos exigem a destruição ou a espoliação de florestas, rios ou outros locais selvagens como chiminage. Outros querem informações a respeito da localização de fetiches perdidos da Wyrn ou o conhecimento guardado pelas tribos Garou de Gaia.

Espíritos da Weaver

A ninhada de espíritos da Weaver não é, tecnicamente, “de Gaia” (salvo no sentido de que tudo o que existe é “de Gaia”), eles estão além da comunidade normalmente compartilhada pelos espíritos de Gaia e de Suas criações metamórficas. Eles normalmente estão em oposição a uma matilha ou seita Garou, apesar dos espíritos da Weaver serem encontrados servindo de uma forma ou de outra.

Papéis: Espíritos da Weaver são um componente

essencial dos fetiches ou dos rituais que envolvem ampliação ordinária de tecnologia através de poderes espirituais. Eles não servem como totens ou patronos, eles estão além do Acordo.

Relações com os Garou: A ninhada da Weaver é devotada a servir sua senhora e mãe, e interpreta os pactos com os metamorfos como sendo desnecessários, se não nocivas distrações aos seus assuntos. A maioria tem sido forçada a servir, com apenas os espíritos da Weaver mais conscientes e independentes consentindo em ajudar os metamorfos em raras ocasiões. Até então, implicitamente, eles não são confiáveis, visto que suas lealdades sempre estão ligadas a Weaver.

Chiminage: Espíritos da Weaver são excepcionalmente difíceis de subornar; se algo que o Garou deseja é parte de sua função, eles o farão de qualquer maneira. Se não, eles são muito indispostos a desobedecer sua “programação”. Os espíritos da Weaver mais independentes respondem favoravelmente a atos e tarefas que trazem ordem a uma região caótica ou a destruição de coisas que se opõem no caminho da Calcificação. Eles normalmente precisam ser persuadidos com tarefas que um Garou pode executar para beneficiar a Weaver de algum modo que o espírito não pode de outro modo imaginar.

Espíritos da Wyld

Da mesma forma que os espíritos servos da Weaver (e, teoricamente, os antigos filhos da Wyrn Equilíbrio original), os espíritos da Wyld não possuem razões reais em ajudar os metamorfos da forma usual. Eles não estão tão ligados ao Acordo, e não são tão propensos a ajudar os lobisomens em suas atividades. Mesmo se o Garou em questão esteja se esforçando para promover a causa da Wyld contra seus irmãos insanos, a gama de espíritos da Wyld não possuem conhecimento real de gratidão ou senso de causa comum.

Papéis: Espíritos da Wyld não são aliados confiáveis, visto que nada os força a manter um pacto com um Garou além de seus próprios caprichos. Eles dão fracos espíritos totêmicos, e frequentemente são vistos como prestadores de favores temporários, como ensinar Dons ou ser ligados a Amuletos.

Relações com os Garou: Espíritos da Wyld não se importam com os lobisomens e normalmente precisam ser forçados ou manipulados cuidadosamente para servir aos Garou. Fora da Nação Garou, as Fúrias Negras e os Garras Vermelhas são os mais propensos a entender a Wyld, e os espíritos da Wyld reagem marginalmente melhor aos membros dessas duas tribos.

Chiminage: Existem pouquíssimos meios confiáveis de ganhar a confiança de um espírito da Wyld através de chiminage. O espírito pode aceitar chiminage e então desaparecer sem prestar o favor ou ignorar a chiminage completamente. Aqueles Garou que tentam fazer acordos justos com espíritos da Wyld precisam ser criativos e instintivos, antecipando o que o espírito quer antes do espírito saber quem eles são.

Novos Totens

Matilhas são bastante variadas e difíceis de classificar. Provavelmente ocuparia um livro todo para cobrir totens o suficientes para dar a todo grupo de jogadores de **Lobisomens** algo que encaixe perfeitamente a eles, e ainda assim não seria o suficiente. Porém, entre os totens escritos em **Lobisomem: O Apocalipse** e os novos totens a seguir, a maioria dos jogadores deve ser capaz de encontrar algo que agrade.

Totens de Respeito

Auroque

Custo em Antecedente: 5

Mantido em alta estima por muitas tribos nativo americanas, o Auroque é calmo e guerreiro, sereno e determinado. Os Garou adotados pelo Auroque admiram seu pai espiritual por sua lógica metódica, incansável sobrevivência e dispostas habilidades de guerra. Como um totem americano, ele comumente adota matilhas de Wendigo e Uktena.

Características: O Auroque oferece a seus filhos 1 ponto temporário de Honra, +1 de Empatia com Animais, +1 de Enigmas e +2 de Sobrevivência. Além disso, eles podem gastar até três pontos extras de Força de Vontade por história.

Dogma: Filhos do Auroque não podem ser esbanjadores e devem sempre usar parte do que mataram para um propósito prático (no caso de Dançarinos da Espiral Negra e outros inimigos, as posses do morto servirão).

Olho Digital

Custo em Antecedente: 6

Alguns o chamam de “O Deus na Máquina”, outros, com zombaria, de “Big Brother”, mas ele sempre preferiu ser chamado de Olho Digital. Um poderoso espírito que ninguém já viu pessoalmente, o Olho Digital talvez tenha existido desde os primeiros computadores, mas apenas na era moderna de grandes redes que cresceu em poder o suficiente para abençoar matilhas. O Olho Digital acredita na total igualdade através da total honestidade; segredos possuem poder e apenas obliterando esse poder qualquer tipo de disputa justa pode ser estabelecida. Como tal, o Olho Digital ainda é visto como um totem dissidente, até mesmo entre os Andarilhos do Asfalto, muitos dos quais objetam a ele em particular. Outros, porém, acham que a força que ele carrega consigo vale mais a pena que tais preocupações.

Características: O Olho Digital sabe que nem todos os segredos estão disponíveis no formato digital, e por isso ensina a seus filhos o Dom: Embaçamento da Própria Forma. Para todos os segredos que tem o formato digital, ele ensina seus filhos Computador +3 e Segurança +3. Andarilhos do Asfalto afiliados ao Olho digital recebem 1 ponto temporário de Honra, porém todas as outras tribos perdem 1 de Honra.

Dogma: O Olho Digital só se comunica através de computadores, seja visualmente nas telas ou através dos alto-falantes. Assim, ele é incapaz de conferir qualquer uma de suas bênçãos aos seus filhos caso eles não estejam carregando ao menos um palm top. Além disso, nenhum de seus filhos pode esconder segredos de qualquer um que não seja da Wyrn. Ele, porém, faz uma exceção para o mandamento da Lítania “Não Erguerás o Véu”.

Sapo

Custo em Antecedentes: 7

Apesar de pequeno, o Sapo carrega um respeito entre os Garou que suplanta seu pequeno tamanho, especialmente entre os Uktena e Wendigo. Como os escolhidos de Gaia, o Sapo é um espírito metamorfo e um predador. Como um espírito da mudança, ligado aos níveis da água mutáveis através das marés e temperaturas, o Sapo é associado com o ciclo sazonal, assim como com Luna e Hélios. Caso questionado apropriadamente, o Sapo protegerá as terras de seus filhos e as fará prósperas, e seus muitos anos de proteção a caerns fez dele um totem bastante honrado.

Características: O Sapo é adepto da compreensão das quatro forças do mundo: as Estações, os Elementos, a Tríade e Gaia. Como tal, ele ensina seus filhos o Dom: Favor do Elemental, focando-se nos elementos clássicos. Com esse Dom, os filhos do Sapo podem conjurar chuva com elementais da água, desde que já existam nuvens. O Sapo também conhece as emoções como ninguém e suas matilhas recebem Empatia +2. Por fim, como filhos de um totem bastante respeitado, aqueles que se associam com ele recebem 2 pontos de Honra.

Dogma: Apesar de ser o governante das estações, o Sapo também está preso a elas. Os filhos do sapo sofrem +1 de dificuldade em todos os testes durante o inverno.

Leão

Custo em Antecedentes: 5

Os Garou desconfiam daqueles que deixam seus filhos cair, e assim o antigo totem dos Uivadores Brancos não é visto com bons olhos como um totem de sua força o seria. Porém, algumas matilhas apreciam a abordagem dominante do Leão à liderança, principalmente aqueles entre os Garras Vermelhas e Presas de Prata que dividem com ele o respeito pela tradição. O Leão é ávido para adotar tais matilhas.

Características: As matilhas adotadas pelo Leão ganham 1 de Honra e +3 de Empatia com Animais. Suas matilhas podem usar até quatro pontos adicionais de Força de Vontade por história e fazem testes para impressionar um ancião com -1 de dificuldade (o Leão sempre soube como apelar à tradução. No caso de um ancião estranhamente progressivo, o Narrador pode ignorar esse bônus).

Dogma: Os filhos do Leão devem destruir qualquer um que cace animais selvagens por prazer.

Mamute

Custo em Antecedente: 5

O Mamute observou seus verdadeiros filhos morrerem quase quatro mil anos atrás, e desde então vem morrendo. Caso o Grifo não o tivesse abrigado, ele sem dúvida teria morrido, mas até mesmo o Grifo não pode impedir sua lenta morte. O Mamute, mesmo em seus últimos dias, ensina seus filhos a exercer seu poder sabiamente e de maneira moderada. Mesmo quando a punição é justificada, por exemplo, o Mamute franze seu cenho para qualquer punição maior (ou menor) que a necessária. Ele é popular entre os Crias de Fenris, Filhos de Gaia e, especialmente, os Garras Vermelhas.

Características: Cada filho do Mamute ganha Enigmas +2; a matilha recebe dois dados de Força. Antigamente eles tinham o poder de conjurar um Mamute da Umbra, porém, se ainda existe algum, ele não responde aos chamados dos Garou hoje. Porém, à medida que o olho negro do Apocalipse se assenta sobre o Mamute, aqueles Garou que o seguem sentem seu pânico e desespero, ganhando 2 de Fúria e 1 de Gnose.

Dogma: Mamute agora pede a seus servos apenas uma coisa: tentar salvar seus descendentes da destruição, através de qualquer meio necessário.

Quetzal

Custo em Antecedentes: 7

Considerado pelos astecas, toltecas e maias como sagrado, esse pássaro verde e vermelho comumente ajuda os Uktena, mas adotará qualquer matilha de Garou que demonstre graça, honestidade e beleza o suficiente. Mais do que qualquer outra coisa, Quetzal está preocupado com a justiça e não tolerará que seus filhos machuquem aqueles que não fizeram nada para merecê-lo.

Características: Cada membro de uma matilha adotada pelo Quetzal ganha um ponto de Honra. Além disso, ele dá a suas matilhas um ponto extra de Aparência, Etiqueta +1, Armas Brancas +1 e Liderança +2, além de três pontos adicionais de Força de Vontade por história.

Dogma: Os filhos de Quetzal não podem agir de forma rude ou vergonha, nem podem causar violência em alguém sem um pretexto válido. Ele também é conhecido por chamar suas matilhas até a América do Sul para defender as terras e os povos de lá. Alguns dizem que ele tem interesse no levante zapatista.

Sulis

Custo em Antecedentes: 8

Conhecida pelos antigos romanos como Minerva, Sulis era a deus celta das fontes térmicas e, também, como a deusa da cura. Venerada pelos Garou, Sulis é um espírito do equilíbrio e harmonia, ganhando respeito e conduzindo aqueles a seu redor. Ela não é apenas uma deusa da água, mas seu nome reflete o Sol e fogo. Seus templos são decorados com símbolos do ar e da terra. Sulis ensina que devotar-se aos seus fardos é uma excelente forma de garantir a devoção deles a você, e como evidência disso, ela é de fato a patrona de muitas matilhas. Essas matilhas em sua maioria são Fianna (os Fianna irlandeses normalmente se referem a ela como

Brighid) e Andarilhos do Asfalto (que a chamam de Minerva).

Sistema: Sulis é uma deusa da cura e ensina para cada um de seus filhos Medicina +1. Além disso, porém, ela prefere não ensinar seus filhos qualquer coisa em excesso, e por isso continua a oferecer seu conhecimento naquilo que o Garou é ignorante. Quando gastar pontos de experiência, Sulis irá reduzir pela metade o custo para aumentar a estatística mais baixa do Garou naquela categoria. Por exemplo, se o Carisma 2 do Garou é seu atributo mais baixo em todas as categorias (Físicos, Sociais e Mentais), então irá custar meros 4 pontos de experiência para aumentá-lo, ao invés de 8, como de costume. Os Garou associados a Sulis também ganham 1 ponto temporário de Honra.

Vulcão

Custo em Antecedentes: 5

O irmão do Terremoto e do Furacão, o Vulcão se impõe e exige que todos respeitem o poder e honra da Wyld. Apesar de facilmente enfurecido e difícil de se discutir, aqueles que pacientemente ouvem as palavras do Vulcão descobrem que grande honra é encontrada na mudança e na retidão. O Vulcão ensina: torne-se o que for necessário a qualquer momento, mas quando tiver adotado a nova forma, anuncie-a, defenda-a com determinação e nunca recue de seus ideais, mesmo que eles tenham que mudar assim como você.

Características: O Vulcão dá a seus filhos a voz para anunciar seus valores e fazer suas palavras serem ouvidas; cada membro da matilha recebe um ponto adicional de Expressão. Para que sejam adaptáveis e vingativos quando necessário, ele também confere a suas matilhas +1 de Força e +1 de Raciocínio e Instinto Primitivo 2. Aqueles adotados pelo Vulcão também ganham um ponto de Honra.

Dogma: O Vulcão proíbe seus filhos de atacarem um oponente sem anunciar-se e suas matilhas devem fazer uma oferenda em chamas para ele a cada mês lunar.

Totens de Guerra

Aray

Custo em Antecedentes: 7

Aray é um dos primeiros deuses da guerra na história humana, venerado na antiga Europa assim como na Grécia como "Ares". Os Garou têm mantido Aray em alta por milênios. Apesar de sua ferocidade em suas habilidades com armas e no combate, é a habilidade de Aray de morrer e levantar-se novamente que o torna único entre os totens de Guerra. Literalmente, nem mesmo a morte irá pará-lo. Ele é popular entre os Filhos de Gaia, Senhores das Sombras e Presas de Prata.

Características: Os filhos de Aray são notoriamente teimosos e difíceis de destruir. Caso sofram um ferimento que de outra forma o mataria, eles podem gastar um ponto de Força de Vontade por nível de ferimento para o dano. Porém, cada ferimento ignorado dessa maneira efetivamente "mata" seus filhos por uma cena. Os



inimigos podem efetivamente impedir esse poder, simplesmente atacando o corpo após a morte, partindo em pedaços até que o personagem fique sem Força de Vontade. Muitos Garou a serviço de Aray tendem a tentar e “morrer” de tais formas que o corpo não pode ser mais encontrado.

Dogma: Aray liga seus filhos às estações. No começo de cada estação, eles devem encontrar um item que personifique perfeitamente a estação (tais como uma flor para a primavera ou um animal que morreu devido ao frio para o inverno) e queimá-lo em oferenda ao totem.

Adder

Custo em Antecedentes: 8

Adder é a única cobra venenosa na Bretanha e era um totem popular para os Fianna desde o início do *anno domini* quando ensinou e comandou matilhas Fianna em ataques de guerrilha contra os romanos. Nunca sendo o conquistador que outros totens da Guerra dizem ser, a Cobra ensinou seus filhos naquela época, assim como ensina hoje, que o dano pode ser causado gradualmente e que os inimigos podem ser conduzidos a se destruírem. Apesar de Adder possuir pouco poder na Irlanda, Fianna ingleses, galeses e escoceses e outras tribos na Bretanha frequentemente aproveitam das bênçãos de Adder.

Características: Adder é um ardiloso totem da Guerra, geralmente confundido com um totem de

Astúcia. Mas onde os filhos da Astúcia enganam seus oponentes para que eles se destruam, Adder envenena seus oponentes e deixa o pânico deles espalhar o veneno ainda mais rápido. Os Garou adotados por Adder recebem os Dons: Fraquezas Fatais e Definhar Membro. Além disso, cada um de seus filhos recebe Furtividade +2.

Dogma: Adder é um totem das Ilhas Britânicas e quando fora delas, deve receber complicadas oferendas ritualísticas todo mês, para permanecer poderoso. Isso obstrui um ponto de Recursos de um membro da matilha, e eles são tratados como se tivessem um ponto a menos no Antecedente. Além disso, seus filhos nunca podem colocar seus pés na Irlanda.

Touro

Custo em Antecedentes: 8

O Apocalipse está próximo e cada ano mais e mais Garou decidem que o tempo para sutilezas e negociações já passou. Fortificado pela força de muitos guerreiros e fluindo de Fúria, o Touro tornou-se um dos totens de Guerra dominantes entre os Garou. Aparecendo como um feroz auroque, o Touro favorece os ataques diretos. É popular entre todas as tribos, apesar de que principalmente entre os Crias de Fenris e Fianna. Os Garras Vermelhas também aprovam o Touro por suas conexões com o Grifo como um representante das espécies extintas.

Características: Nos últimos anos, o Touro tornou-se mais forte e estende sua força aos seus filhos. Cada membro de uma matilha do Touro recebe um ponto em Força, assim como +3 em Briga. Ele também oferece 4 pontos de Fúria para suas matilhas, que podem ser utilizados uma vez por história. Por fim, associar-se com o Touro dá a seus filhos um ponto de Glória.

Dogma: Porém, o Touro ficou mais desesperado nos últimos dias. Seus filhos acham difícil resistir ao frenesi e têm -2 de dificuldade nos testes de Fúria. Ele também desaprova soluções indiretas para os problemas e pode retirar temporariamente seu apoio caso sua matilha adote tais métodos.

Terremoto

Custo em Antecedentes: 5

Como o Mensageiro da Glória da Wyld, o Terremoto possui pouco dos códigos e éticas do Vulcão ou os mistérios do Furacão. Ele é inclinado a apenas um objetivo — a destruição de tudo e todos que o desagradam. O Terremoto possui pouco conhecimento metafísico para oferecer a seus filhos, ao invés disso, ele ensina a eles exatamente como acertar algo para que isso o machuque o máximo possível, e pronto. E na presença do Terremoto, quem ousaria discutir suas decisões?

Características: O Terremoto ensina a cada um de seus filhos Briga +1, para que eles ajam como seus punhos. Além disso, ele dá à matilha +3 de Força. Como escolhidos pelo Mensageiro da Glória da Wyld, sua matilha ganha +1 de Glória.

Dogma: Seus filhos nunca devem viajar pelo ar.

Pulga

Custo em Antecedentes: 5

A mestra das táticas de guerrilha, a Pulga ensina seus filhos a atacar rápida e repetidamente antes do oponente ser capaz de reagir, e como saltar para longe quando o inimigo estiver ciente de sua presença. Muitos Garou vêem suas táticas de guerra como covardes, um erro infeliz uma vez que ela não é apenas rápida, mas também resistente e capaz. Apesar de ser mais popular entre os Roedores de Ossos, ela também é relativamente comum entre os Garras Vermelhas (que vêem suas táticas como um método viável para atacar os humanos) e os Andarilhos do Asfalto (uma vez que suas táticas são perfeitamente cabíveis para a guerrilha urbana).

Características: Os filhos da Pulga aprendem os Dons Salto da Lebre e Armadura de Luna. Porém, todos os membros de suas matilhas perdem 1 de Glória e subtraem um ponto de todas as recompensas de Glória temporária que receberem. Aqueles que servem a Pulga devem se provar.

Dogma: A Pulga pede que você deixe o povo dela em paz. (Você não pode se coçar, pobre vira-lata.)

O Povo

Custo em Antecedentes: 8

Muitos seguidores do Povo dizem que quando Martin Luther King disse “Eu tenho um sonho”, ele

estava se conectando com o Povo. Eles também dizem que O Povo caminhou junto a Leonard Peltier no início dos anos 70. Ninguém pode provar que O Povo estava envolvido nesses incidentes, mas não há dúvidas que o espírito do Povo é real. Ele nunca aparece com a mesma face duas vezes, e é de todas as raças e nações, homem ou mulher, defendendo qualquer um que tenha razão para se defender.

O fato do Povo possuir qualquer ligação com os lobisomens surpreende muitos Garou, mas os Roedores de Ossos e Filhos de Gaia cooperaram com ele quando seus propósitos eram similares. Até mesmo tribos como as Fúrias Negras, Fianna, Peregrinos Silenciosos, Senhores das Sombras, Uktena e Wendigo já tiveram matilhas adotadas pelo Povo quando tentavam defender seus Parentes. A única tribo que ele não lidará são os Andarilhos do Asfalto, a quem ele despreza com toda a força de seu ser.

Características: O Povo exige que seus filhos sejam capazes de estar em qualquer lugar e ajudar qualquer pessoa. Oferece a seus filhos os Dons: Assimilação e Velocidade do Pensamento. Além disso, O Povo é um espírito de guerra, e não abre mão disso. Ensina a seus seguidores +1 de Briga, Armas Brancas ou Armas de Fogo (cada personagem pode escolher qual bônus ele recebe, mas uma vez escolhido, este é permanente).

Dogma: O Povo nunca adotará uma matilha com um Andarilho do Asfalto, e seus filhos devem se dedicar a ajudar os humanos oprimidos de alguma forma.

Rinoceronte

Custo em Antecedente: 5

O Leão pode dizer o contrário, mas nem todos reconheceriam o grande felino como o rei da savana. O Rinoceronte, com seu orgulhoso estoicismo, é o oposto do Leão. Onde o Leão é arrogante e exibido, o Rinoceronte se move lenta e cuidadosamente. Ele é humilde, mas um grande defensor de si mesmo, e a maioria dos Garou subestima sua consideração com a plebe, seu territorialismo e antigo conhecimento. Ele é popular entre os Filhos de Gaia, Garras Vermelhas (o Grifo demonstra interesse nas espécies ameaçadas) e Peregrinos Silenciosos, mas Roedores de Ossos e Presas de Prata também o seguem. Ocasionalmente, ele é chamado para resolver disputas dentro do Ahadi.

Características: O Rinoceronte dá a seus seguidores sua força e sua paciência; cada um de seus filhos recebe Força +1 e um ponto de Força de Vontade. Além disso, o Rinoceronte ensina aqueles a quem adota como encerrar uma briga rapidamente e suas matilhas podem adicionar +1 em Briga ou Armas Brancas para o primeiro ataque que fizerem em um combate.

Dogma: As matilhas adotadas pelo Rinoceronte devem tentar ativamente salvar seus verdadeiros filhos. Ele também não adotará qualquer Garou sem Sabedoria.

Tubarão

Custo em Antecedente: 6

Não há animal que evoque mais medo e horror na

humanidade do que o Tubarão. Sem emoção e diferente dos demais, o Tubarão é um caçador letal e silencioso. As matilha adotadas pelo Tubarão podem ser melhor recebidas pelos Rokea, mas não conte com isso.

Características: Os filhos do Tubarão recebem um ponto de Glória e aprendem a morder com uma força excepcional, causando dois dados a mais de dano que o normal. A matilha também recebe um ponto de Força e dois dados extras de Furtividade.

Dogma: O Tubarão não abençoa aqueles que demonstram prazer ou agonia pela matança.

Doninha

Custo em Antecedente: 7

Alguns hominídeos são surpreendidos quando descobrem que a Doninha é um totem de Guerra, esperando que ela fosse um totem de Astúcia. E enquanto que a Doninha é de fato astuta, ela não é uma mera trapaceira, mas uma furtiva, hábil e incansável guerreira. Assim como a Pulga, a Doninha favorece ataques rápidos e furtivos acima da força bruta. Diferente da Pulga, ela nunca recua até que um inimigo seja destruído. Essa atitude faz com que ela seja popular entre muitas jovens matilhas de Senhores das Sombras.

Características: A Doninha dá um ponto de Destreza e um dado extra nas paradas de dado de Esquiva para cada um de seus filhos, e todos ganham um dado extra de dano em ataques por mordida.

Dogma: As matilhas da Doninha nunca devem demonstrar medo.

Carcaju

Custo em Antecedentes: 6

Apesar do Touro ter ganho a admiração devido a sua raiva furiosa e abordagem direta, o Carcaju foi menosprezado pelas mesmas qualidades em grande excesso. O Carcaju luta furiosamente, escoando Fúria em todo movimento, lutando por muito tempo, depois de todos os outros terem parado por exaustão, ferimentos ou simplesmente senso comum. Precipitadamente violento, o Carcaju permanece como um totem estranho, menosprezado pela maioria, apenas demonstrando sua simpatia pelos párias da Nação Garou.

Características: O Carcaju dá a cada um de seus filhos um ponto adicional em Vigor, sabendo que eles precisarão disso em suas batalhas e para que eles resistam a sua cerimônia de iniciação pessoal. Ao adotar seus filhos, ele dá a eles uma visão do próprio coração de Malfeas, um lampejo da alma da própria Wyrn. Essa tortura dá um ponto de Fúria extra para cada um de seus filhos, apesar deles não poderem exceder o valor de 10 pontos de Fúria. Esse ponto nunca pode ser perdido, de forma que eles não podem perder o lobo.

Dogma: Os filhos do Carcaju devem gastar pelo menos um ponto de Fúria em toda batalha e nunca podem demonstrar misericórdia.

Totens de Sabedoria

Baco

Custo em Antecedentes: 5

Apesar de muito mais velho que os antigos romanos, esse antigo Incarna da embriaguez, do sexo e da fertilidade tem sido dublado com o nome de Baco desde então, e não se opõe ao fato. Também conhecido como um peregrino louco, ele trocou favores com as Fúrias Negras como um deus da fertilidade, foi implorado para abençoar as bebidas dos Fianna e nos dias de hoje parece em casa entre as *raves* e os inúmeros narcóticos dos jovens Andarilhos do Asfalto. Aqueles que vêem Baco apenas como um celebrante, não enxergam os mistérios mais sombrios nos quais ele induz seus filhos e a terrível fúria que ele pode levar até aqueles que o negam. Além disso, os Peregrinos Silenciosos interessados na Umbr Negra normalmente vêem o já morto Baco como um guia.

Características: Baco insere seus filhos nos mistérios da vida e morte, dando a eles Ocultismo +3 e Enigmas +2. Isso está longe do trivial e ele os prepara para os choques que enfrentarão dando a seus seguidores +1 de Vigor (que também permite que eles suportem uma maior intoxicação antes de passarem mal). Por fim, Baco é sábio, mas furioso em sua raiva. Suas matilhas podem conjurar 3 pontos extras de Fúria por história.

Dogma: Aqueles que seguem Baco tendem a ser fortemente ligados a suas naturezas. Se um personagem tem a chance de realizar um forte desejo, ele deve ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a sua própria Fúria) para não sucumbir às vontades.

Camaleão

Custo em Antecedentes: 4

Animais que se alteram dividem um grande parentesco com os Garou, e poucos são tão bem conhecidos e respeitados como o Camaleão. Adaptável, invisível, silencioso e observador, o Camaleão favorece os Garou pacientes que preferem fazer uma observação não invasiva antes de agir. Ele é o patrono de muitos Filhos de Gaia e Uktena.

Características: Matilhas adotadas pelo Camaleão aprendem o Dom: Embaçamento da Própria Forma e 3 pontos de Percepção.

Dogma: As matilhas do Camaleão não podem agir até que tenham observado toda a situação.

Pai/Mãe Cidade

Custo em Antecedentes: 7

Alguns Garou insistem que todas as cidades estão vivas, que você pode ouvir seu pulso e sentir sua respiração. A existência do Pai Cidade é tamanha evidência para tal crença que até mesmo os lupinos mais ligados às matas devem concordar. Ninguém está certo de quais as condições necessárias para que um Pai Cidade apareça, o tamanho e a significância cultural parecem ser o mais importante, mas alguns surgiram nos locais mais improváveis. Até então os Pais e Mães Cidades foram

encontrados em Atlanta, Boston, Chicago, Londres, Melbourne, Nova York, Paris, Filadélfia e Toronto. Mais recentemente um Pai Cidade foi descoberto na cidade indiana de Goa.

Cada Pai Cidade é uma representação humana da cidade por toda sua história. Chicago é um homem de ombros largos vestido como um gangster, mas que carrega uma gaita, com um leve cheiro de vacas recentemente abatidas ao seu redor. Paris é uma dançarina de can-can com roupas coloridas com um brilho rebelde em seu olhar, que nunca parece ficar mais de um metro de distância de seu mosquete.

Características: Todos aqueles que juram aliança ao um Pai ou Mãe Cidade recebem o Dom: Harmonia quando dentro da cidade em questão. Além disso, eles podem usar três dados de Conhecimento de Área para aquela cidade, independente de onde estejam. Frequentemente a Cidade ajudará seus filhos, ou pedirá por ajuda, com felizes coincidências ou conversas amistosas com completos estranhos (por essa razão, muitos dos filhos da Cidade andam de transporte público). Qualquer Andarilho do Asfalto aceito pela Cidade ganha um ponto de Sabedoria, mas qualquer outro Garou não Andarilho do Asfalto ou Roedor de Osso que seja descoberto tendo o Pai Cidade como totem perde um ponto de Honra.

Dogma: Pais ou Mães Cidades frequentemente pedem favores, grandes ou pequenos, para seus filhos para ajudar a cidade como um todo. Geralmente os Garou devotados à cidade experimentam as emoções de seu totem, tornando-se calmos e distraídos durante as celebrações municipais ou escorrem sangue pelo nariz durante os grandes desastres.

Névoa (Éolo)

Custo em Antecedentes: 5

Um totem de mistérios e segredos, a Névoa (também conhecida como Éolo) é um espírito de conhecimento e furtividade. Favorecida pelos místicos e espiões, a Névoa sabe muitas coisas, mas as ensina lentamente, ensinando o valor da paciência e da sutileza para seus filhos. Ela é reverenciada principalmente entre os Uktena e Peregrinos Silenciosos.

Características: A Névoa dá a seus filhos um dado extra de Lábria e Furtividade, assim como reduz a dificuldade de todo teste de Ocultismo ou Enigmas em 1. Ela também permite que seus filhos usem o Dom: Maldição de Éolo.

Dogma: Um filho da Névoa não pode revelar um segredo a ninguém de fora de sua seita ou matilha. Se o fizer, perde um ponto de Força de Vontade imediatamente.

Salmão

Custo em Antecedentes: 7

Existia uma lenda entre os celtas que dizia que os oceanos eram uma barreira entre esse mundo e o próximo. Os peixes, golfinhos e outros residentes das águas tornaram-se os mensageiros entre os dois mundos.

De todas essas criaturas, nenhuma conhecia os segredos e a magia como o Salmão. Quando o Salmão nadava o Rio Boyne, ele estava imbuído de grande sabedoria, um dom que seria passado para aquele que o comesse primeiro. Salmão foi pego pelo bardo Finnegas, e então deu a seu aprendiz Fionn Mac Cumhaill para cozinhar. Quando Fionn tocou a carne do Salmão, ele recebeu poderes mágicos.

Aqueles Garou que seguem o Salmão obviamente não acreditam que o Salmão morreu ali, mas que fez uma astuta barganha com Fionn, trocando os poderes mágicos pela liberdade. Ele fez uma barganha similar com seus filhos, oferecendo poderes em troca de serviços.

Características: Salmão ensina seus filhos os segredos que aprendeu no Boyne, dando a cada um de seus filhos dois dados do Conhecimento Rituais e dois pontos extras no Antecedente Rituais. Além disso, as matilhas do Salmão percorrem atalhos com -1 de dificuldade.

Dogma: Salmão pede a seus filhos que realizem uma tarefa específica uma vez por ano, e a tarefa varia a cada ano. As tarefas podem parecer triviais (“Coloquem uma moeda de cobre nas margens do Tâmis na aurora do dia vinte e três de março”) mas podem acabar servindo a um propósito bem maior...

Esfinge

Custo em Antecedente: 7

Portadora dos segredos do antigo Egito, a Esfinge é uma guardiã sábia e uma guerreira astuta. Apesar de melhor conhecida por suas inteligentes charadas e mistérios, suas garras e presas são afiadas, um fato que tranquiliza muitos Garou no Fim dos Tempos. Uma mãe exigente, a Esfinge assume apenas aqueles que demonstram inteligência e raciocínio.

Características: Cada filho da Esfinge ganha um ponto extra de Raciocínio e dois de Sabedoria. Além disso, ela ensina seus filhos as charadas sobre seus oponentes no Dom: Fraqueza Fatal. A matilha também pode acrescentar +3 em todas as paradas de dados de Enigmas.

Dogma: Os filhos da Esfinge nunca podem recusar uma disputa de charadas. A Esfinge também nunca assume uma matilha que terá um membro com nenhum Atributo Físico de no mínimo 4 após sua benção de Raciocínio (assim, ela aceitará alguém com Raciocínio 3).

O Espírito Sem Nome

Custo em Antecedentes: 7

O Espírito Sem Nome é um nome impróprio. Esse espírito definitivamente possui um nome, mas esse é impronunciável pelos humanos, apenas concebido pelos lobos através de cheiro, movimento corporal e instinto. Os humanos não conseguem nomeá-lo, nem compreendê-lo. Os lobos não conseguem deixar de vê-lo, enxergando-o em cada movimento da brisa. Ele não representa nada, pois assim ele significaria o que representa e tais semióticas são pensamentos dos

humanos. Ele simplesmente é, não significando nada, possuindo uma firme característica e profundamente significativo — se você for um lobo (os filhos do espírito tendem a ignorar as reivindicações de alguns hominídeos de que ele pode simplesmente optar por não se revelar aos humanos para aumentar seu próprio elemento místico).

Mesmo se um humano usasse essas mesmas palavras, elas estariam erradas. Ainda assim, o espírito é a conexão entre o individual e o imediato, sempre com um ambiente efêmero ao seu redor. É o instinto da matilha. É o riacho e o conhecimento desse riacho; a árvore e o conhecimento da árvore naquele instante. É o agora, não um segundo atrás, nem um momento à frente, mas exatamente esse instante, como qualquer lobo entenderia que ele fosse. Ele é, obviamente, mais comumente encontrado entre as matilhas de Garras Vermelhas.

Características: Aqueles que seguem esse espírito são fortemente harmonizados com sua natureza interior e instintos, e recebem +2 de Instinto Primitivo, mesmo que isso eleve o valor acima de 5. Aqueles de seus filhos que possuem 6 ou 7 de Instinto Primitivo recebem -1 ou -2 na dificuldade de todos os testes de Esquiva, respectivamente. Além disso, ele harmoniza seus filhos mais fortemente com o que acontece ao seu redor. A dificuldade de todas as táticas de matilha é reduzida em 1, e ao gastar um ponto de Gnose e testar Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 8), por um minuto um filho do Espírito Sem Nome pode sentir todos os eventos ao seu redor em um raio de 6 metros por sucesso.

Dogma: O Espírito não pode ser sentido por aqueles que possuem menos que Instinto Primitivo 3, dessa forma, ele não os adotará. Nem adotará qualquer matilha com um hominídeo em suas fileiras. Por fim, as bênçãos do Espírito Sem Nome não podem ser recebidas na estranha cidade.

Furacão

Custo em Antecedentes: 5

O guardião da Sabedoria da Wyld e irmão do Terremoto e Vulcão, o Furacão aparece para oferecer nada mais que destruição e incoerência. Mas ouça seus loucos murmúrios e você ouvirá os segredos da própria criação. O Furacão deixa sua marca em tudo que toca, despedaçando tudo aquilo que é transitório e que nos cerca, reformando o mundo em seu despertar. Talvez de todas suas lições, essa seja a mais pertinente: nada permanece o mesmo. Ele é favorecido principalmente pelas Fúrias Negras e Garras Vermelhas.

Características: O Furacão ensina a seus filhos como perceber o mundo sem preconceitos. Por causa disso, cada um de seus filhos ganha um ponto em Enigmas. Ele também dá a sua matilha um ponto de Destreza e Força e Instinto Primitivo 2. Como os filhos do guardião da Sabedoria da Wyld, suas matilhas recebem 1 ponto de Sabedoria.

Dogma: Os filhos do Furacão não podem deixar uma habitação sem destruir algo.

Incarnae do Vento

Custo em Antecedentes: 5

Cada vento sopra seus segredos pelo chão, na neve que caia e nas folhas de outono. Aqueles Garou que conseguem esquecer sua Fúria por tempo o suficiente podem ouvir seus sussurros e as palavras de sabedoria que oferecem. As matilhas de Garou podem ser adotadas por um (e apenas um) dos Ventos. Os Wendigo possuem um bom relacionamento com o Vento do Norte e podem comprar o totem Vento do Norte com o Custo em Antecedentes igual a 4.

Características: As matilhas abençoadas pelo Vento Leste recebem um adicional de três pontos de Gnose por história, e todos os filhos do Vento Leste recebem +1 de dificuldade nos testes de Fúria.

Aqueles favorecidos pelo Vento Sul são encorajados a explorar os alcances desconhecidos que o vento não pode tocar. Assim, cada um recebe uma maior resistência (+1 de Vigor) e uma incrível visão; ao testar Percepção + Prontidão (dificuldade 8) eles podem ver claramente até uma milha por sucesso.

O Vento do Norte dá a seus filhos o conhecimento dos grandes mistérios; eles recebem Ocultismo 3 e Enigmas 2, caso ainda não os possuam.

O vento que sopra do Oeste oferece a seus escolhidos uma grande habilidade de liderança e determinação. Suas matilhas recebem Liderança 2 e podem usar um adicional de 3 pontos de Força de Vontade por história.

E o mais raros dos ventos, aquele que vem da Umbral, convida seus filhos para casa. Todos os filhos do Vento Umbral podem percorrer atalhos com -2 de dificuldade.

Dogma: Os filhos dos Ventos devem manter uma lembrança de seu totem em sua presença a todo o momento. Muitos prendem pequenos sinos em suas roupas e pêlos para soarem ao vento e decoram suas casas com sinos de vento.

Totens de Astúcia

Apesar de impopulares entre os Garou mais diretos, os Totens de Astúcia têm sido adotados por algumas matilhas. À medida que o Apocalipse se aproxima, as matilhas aceitas por esses Totens tornam-se mais numerosas e mais odiadas. Jovens matilhas desesperadamente buscam respostas em novos lugares, enquanto são acusadas mais fortemente de adotar táticas indiretas e inúteis quando ações mais decisivas e diretas são necessárias.

Borboleta

Custo em Antecedentes: 5

A Borboleta é um totem estranho e apenas aqueles que olham através do belo exterior enxergam o astuto trapaceiro além da superfície. Quando começa sua vida, a Borboleta é uma frágil e inofensiva lagarta. Para espantar seus inimigos, ela solta uma secreção grudenta e doce,

que pequenos predadores, como as formigas, carregam como comida. Para proteger sua fonte de comida, esses soldados lutam contra outras formigas, defendendo a lagarta, mesmo depois da lagarta ter se retirado para seu casulo e não prover mais comida. Uma vez que se transforme na Borboleta, ela voa rapidamente, deixando para trás aqueles que foram enganados. Muitos Senhores das Sombras sorriem para a Borboleta, vendo muito o que admirar nela. E além disso, os contos do Apocalipse que os Garou esperam contar não são exatamente como tempos desesperados e horríveis seguidos por uma grande beleza?

Características: A Borboleta dá a seus filhos o Dom: Grude, apesar de que ao invés de se insinuar diante de seu alvo, eles podem presenteá-lo com algo. Além disso, ele ensina sua matilha +2 de Lábia para que eles possam esconder suas trapaças e +1 de Esportes para ajudá-los quando tais trapaças forem descobertas. Como um espírito metamorfo, a Borboleta admira bastante aqueles que escondem suas verdadeiras identidades sob outro, e esses bônus são dobrados quando se representa uma outra pessoa.

Dogma: Aqueles que seguem a Borboleta nunca podem ajudar alguém mais fraco do que eles sem a promessa de uma recompensa, *quid pro quo*; isso são as formigas que fazem. Além disso, ele é visto como um totem fraco. Seus filhos recebem um ponto de Glória a menos para todas as suas recompensas de Glória.

Raposa

Custo em Antecedentes: 7

Uma trapaceira clássica, a Raposa trabalha para ganhar a confiança de sua marca e então leva suas vítimas indefesas até uma série de armadilhas, confusões e engodos. Normalmente, ela ataca para ensinar uma lição ou mostrar seu ponto de vista.

Características: Tão incompreensíveis e confusas quanto seu patrono, as matilhas da Raposa aprendem Furtividade 2, Lábia 3, Manha 2 e cada um de seus filhos recebe um ponto adicional em Manipulação.

Dogma: As matilhas da Raposa nunca podem caçar seus verdadeiros filhos, e devem ativamente evitar o sucesso de qualquer caça à raposa que encontrem. Além disso, ela parece indigna de confiança e aqueles que a seguem recebem um ponto temporário de Honra a menos de suas recompensas de Honra.

Cabra

Custo em Antecedentes: 5

Muitos dos melhores defensores dos Totens de Astúcia seguem a Cabra. Como o Touro, a Cabra é teimosa ao ponto da obsessão, mas é também versátil e esperto. Não sendo avessa à política, mentiras ou violência direta, a Cabra é uma pragmática entre os totens. Entretanto, ela é, também, uma gluttona.

Características: Cada um dos filhos da Cabra recebem +2 de Lábia e +2 de Sobrevivência, e faz seus testes de Força de Vontade com -1 de dificuldade.

Dogma: Como a Cabra, aqueles que o seguem

devem comer qualquer coisa aparentemente comestível e não tóxicas que lhes for oferecida.

Tezcatlipoca

Custo em Antecedentes: 5

Nunca é claro se os totens espíritos que respondem por nomes de deuses humanos realmente são o deus em questão, espíritos normais confundidos pelos humanos como deuses ou apenas um espírito esperto fingindo ser um deus para os humanos. Talvez não seja uma surpresa que muitos desses deuses sejam Totens de Astúcia e um dos mais conhecidos entre os Garou é Tezcatlipoca.

Tezcatlipoca testa os Garou (assim como as outras Feras) ao oferecer a eles poderes ou prazeres ilícitos e observar quais sucumbem. As oferendas nunca são sinceras, entretanto, e aqueles que aceitam são conduzidos por situações onde acabam pegos e punidos. Uma matilha de Andarilhos do Asfalto na Cidade do México que o segue começou a chamá-lo de “Deus da Armadilha Policial” e ele não parece se importar. Existem também algumas matilhas de Roedores de Ossos, Senhores das Sombras e Uktena devotados a ele.

Características: Os filhos de Tezcatlipoca são abençoados com a habilidade de parecer persuasivos e lógicos, cada um recebendo +1 de Manipulação e +1 de Lábia. Ele também permite que suas matilhas conheçam sobre a cultura da tentação a qualquer momento, oferecendo Manha +3 e Ocultismo +1.

Dogma: Os filhos de Tezcatlipoca devem demonstrar que não estão entre aqueles fracos e propensos às tentações. Eles não são permitidos a sucumbir às demonstrações de hedonismo casual, tal como bebedeira ou ficadas de uma noite só.

Fetiches

Talvez um dos equipamentos mais úteis na luta contra o Apocalipse vindouro sejam os fetiches. Objetos com o poder bruto dos espíritos ligados a eles, esses artefatos possuem tantas formas quanto você for capaz de imaginar. Seja uma espada uivadora ou uma flauta que transmita tranquilidade ao seus ouvintes, o fetiche possui um propósito especial que é útil — bem útil — quando necessário.

Fetiches são criados ao procurar um espírito apropriado e persuadi-lo a assumir sua residência no objeto em questão. Encontrar um espírito compatível pode ser uma tarefa difícil e convencê-lo a se prender ao item pode se provar ainda mais complicado. Com isso dito, muitos espíritos se deleitam ao receberem a oportunidade de se unir à batalha contra a Wyrm ou Weaver dessa maneira, mas o Garou impulsivo que falha em tomar o devido cuidado com seus fetiches pode ver os poderes deles minguar e desaparecer quando ele mais precisa. A idéia de ser preso dentro de um objeto em uma semi-Modorra por Gaia sabe-se lá quanto tempo não é o mais agradável dos destinos. Mais provavelmente o Garou deverá usar seu fetiche o máximo possível e, de outras maneiras, pagar tributo ao espírito em seu interior

para que o relacionamento seja satisfatório.

Outros pactos e acordos entre os Garou e os espíritos precisam ser trabalhados, geralmente assumindo a forma de algum tipo de compromisso ou tarefa por parte do lobisomem. Normalmente, isso é uma tarefa que honra o espírito, como nunca manchar a lâmina de uma klaive com sangue inocente, nunca permitir que um fetiche caia no chão ou executar vários rituais periodicamente para honrar o espírito em seu interior. Um espírito mal tratado que de algum modo escape de seu destino pode muito bem guardar rancores contra o Garou — o qual pode estar em problemas maiores que merece. Cada semana gasta na preparação do objeto, com detalhes complexos e cuidados, reduzirão a dificuldade de persuadir o espírito para entrar no fetiche em 1. Assumindo que o espírito concorde em ser ligado ao objeto se torna funcional até que o Garou viole o pacto com o espírito, quebre o fetiche ou que o espírito seja destruído.

Embora que os jogadores e Narradores sejam encorajados a criar fetiches únicos e especializados, algumas vezes isso pode parecer uma tarefa bem difícil. A lista a seguir de fetiches adicionais pode servir como um indicador para os jogadores e Narradores tanto para os diferentes níveis de poder que podem ser designados ou até mesmo que tipos de fetiches podem ser. Ou ainda, ela pode servir como uma amostra e um arsenal disponível aos jogadores sem maiores confusões. Uma lista abrangente poderia oferecer uma gama de diferentes tipos, com uma variedade de usos e servir apenas para propósitos de coleção. Esses fetiches são padrões e comuns entre os Garou. Nenhum dos fetiches a seguir são únicos no sentido de haver apenas um de seu tipo, apesar de que muitos possuem aspectos exclusivos, e assim, os jogadores precisam da permissão do Narrador para modificar quaisquer um desses.

Mais informações sobre a criação de fetiches podem ser encontradas em *Lobisomem*, página 240-241.

Novos Fetiches

Bolsas de Ouro

Nível 1, Gnose 3

Comicamente também conhecidos como Big O'Tolleyburger com Fritas entre os Roedores de Ossos, a origem desse fetiche não está relacionada nem com calças nem com hambúrgueres. Originário da Idade das Trevas, onde era representado por uma algibeira com algumas moedas em seu interior. Enquanto a algibeira não fosse completamente esvaziada, ela sempre teria uma certa quanta quantia de dinheiro.

O fetiche vem em duas partes: uma moeda e um bolso para colocá-la (normalmente um bolso de uma calça, mas às vezes uma bolsinha de guardar moedas fora de moda). Seis moedas são infundidas com o espírito, e enquanto uma delas permanecer em seu interior, ela místicamente gera cinco moedas adicionais quando o fetiche for ativado. Se a moeda for de dez centavos,

haverá sessenta centavos no bolso do personagem. Se a moeda for de um, lá haverá seis em dinheiro.

Um espírito menor da fatura precisa ser ligado as moedas para criar o fetiche.

Olho do Falcão

Nível 1, Gnose 4

Um fetiche muito tradicional, o Olho do Falcão parece com uma pequena gema verde no formato de um monóculo. Embora seja comumente uma pedra preciosa (as mais desejadas pelos espíritos), o fetiche pode ser facilmente feito de qualquer objeto elíptico de vidro colorido ou de cristal, normalmente entalhado cuidadosamente com glifos e padrões em um dos lados. Quando ativado e posto na frente do olho, faz com que o Garou espione uma área particular e pré-definida à distância. O Ritual do Fetiche precisa ser executado nesse lugar em particular para criar o fetiche. Normalmente trata-se de uma sala num edifício, mas pode facilmente ser uma clareira numa floresta ou uma caverna. A área vista nunca pode ser maior que seis metros e o fetiche fornece apenas uma visão fixa — o lobisomem não pode enxergar o panorama ou dar um zoom em torno da área.

Para criar esse fetiche, um espírito-falcão precisa ser ligado em seu interior.

Chaveiro de Kauka

Nível 1, Gnose 5

O Chaveiro de Kauka parece um chaveiro comum, mas quando ativado ele nunca se perde de seu dono. Ele não necessariamente precisa ser usado como um chaveiro, obviamente ele possui outros usos também, como um Ragabash delinquente tempos atrás percebeu. O chaveiro consiste em duas partes removíveis, a presilha e a argola. A presilha é apenas um pedaço de metal adornado com pequenos glifos e precisa ser presa em alguma parte do corpo do dono, seja num cinto, um piercing, o que for.

Quando a argola é movida a mais que cinco metros de sua presilha, ela misteriosamente volta para ela. Ninguém a ver desaparecer ou se materializar. Ela simplesmente o faz.

Para criar um Chaveiro de Kauka, um espírito menor da trapaça precisa ser ligado a ele.

Bolsa da Pega-Rabuda

Nível 1, Gnose 5

Esse fetiche está se tornando muito popular, mas é dito que suas origens possuem centenas de anos. A Bolsa da Pega-Rabuda pode muito bem ser qualquer bolsa, mochila, saco ou afins, no qual pode armazenar o dobro da carga normal da bolsa do mesmo tamanho. Caso seja dedicado, ela conta como um item apenas mesmo se preenchida com outros fetiches ou até mesmo itens não dedicados, e ela é representada por uma tira na pelagem nas formas Crinos, Hispo ou Lupina.

Infelizmente, ela não pode guardar objetos complexos da Weaver, como armas de fogo e notebooks,

a menos que esses itens estejam quebrados ou inutilizados, ou estejam dedicados independentemente.

Variações desse fetiche incluem a Pasta Empresarial dos Andarilhos do Asfalto, a Bolsa de Treino dos Roedores de Ossos e a Mala Médica dos Uktena (geralmente para um uso ligeiramente diferente).

Para criar um fetiche como esse, um espírito-pegarabuda ou de um marsupial de qualquer tipo precisa ser ligado a esse fetiche, apesar de que os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos em particular ligarem espíritos de espécies totalmente diferentes.

Bracelete de Nix

Nível 1, Gnose 6

Esse fetiche, comum entre as Fúrias Negras e os Ragabash de todas as tribos, lembra um bracelete de prata com glifos gravados em honra à Luna, permite ao usuário parecer mesclar com as sombras e mover-se sem ser visto durante a noite ao ativá-lo. Apenas os olhos do usuário o delatam, como brilham com duas luas cheias gêmeas na escuridão. Diferente do Amuleto: Sombra da Noite (**Lobisomem**, pág. 303), o usuário do Bracelete de Nyx não se torna sombra, mas meramente tem sua presença mascarada. O usuário ganha quatro dados nas paradas de Furtividade a noite quando o fetiche for ativado.

Um espírito da noite precisa ser aprisionado nesse fetiche para criá-lo.

Tiara de Alyosha

Nível 2, Gnose 7

Alyosha Popovitch foi um herói épico bogyar, conhecido tanto por ser um grande guerreiro como um por ser trapaceiro sem igual. Entre outras coisas, é dito que ele possuía uma mente mais afiada que uma espada, e que apesar de ser um guerreiro excepcional, ele preferia usar sua trapaça a seus punhos. Um de seus maiores feitos foi ter matado Tugarin, conhecido no folclore russo como o Filho da Wyrm.

Os Senhores das Sombras reverenciam Alyosha como sendo um Parente, ao passo que as lendas de seus feitos tocam seus corações. Em sua honra, esse fetiche, uma tiara de couro adornada com glifos e outros ícones simbólicos, fornecem ao usuário da Tiara de Alyosha um senso de humor aguçado, cínico e malicioso. Em termos de jogo, o personagem recebe três dados para qualquer teste de Raciocínio + Lábia quando esse fetiche é ativado.

O fetiche é comum entre outras tribos também, mas é extremamente impopular entre os Presas de Prata.

Um espírito da astúcia, preferivelmente um espírito-raposa, precisa ser aprisionado a esse fetiche para criá-lo.

Pele do Camaleão

Nível 2, Gnose 7

Os Garou que precisam manter um disfarce ou despistar alguém normalmente usam esse fetiche. Geralmente como um cinto ou uma tiara (ou uma tatuagem-fetiche para alguns), ele permite a pelagem do Garou mesclar-se com seu ambiente. A Pele do

Camaleão é mais eficaz na selva que em noutras áreas densamente povoadas, mas alguns Andarilhos do Asfalto possuem fetiches que facilmente se harmonizam com a paisagem urbana de vidro, aço e concreto. Quando ativado, esse fetiche age com o Dom Wendigo: Camuflagem, salvo que o poder pode funcionar em qualquer ambiente que o fetiche esteja harmonizado a ele (não necessariamente florestas).

Um espírito-camaleão, naturalmente, precisa ser aprisionado a esse fetiche para criá-lo. As chances são que o espírito-camaleão seja mais fácil de ser influenciado se as peles sejam de outro tipo de lagarto que não de camaleões ou, ao invés disso, de outros tipos de animais em conjunto.

Ladrão de Sonhos

Nível 2, Gnose 5

Um Ladrão de Sonhos, ou Gema da Quimera, é uma gema multicolor que pode extrair e projetar o sonho de outra pessoa. A gema é colocada próxima ao alvo enquanto ele dorme e quando ativada ela dará ao usuário impressões sobre os sonhos do alvo. Apesar de não ser o mais útil dos fetiches, é bem popular entre os Ragabash.

Para criar uma Gema da Quimera, um espírito do Sonho ou da ninhada do Cuco precisa ser ligado a ela.

Empunhadura de Paracelsus

Nível 2, Gnose 8

Esse antigo fetiche dos Andarilhos do Asfalto recentemente voltou a ser usado, apesar de ter evoluído significativamente através dos anos. O fetiche é nomeado devido a espada do famoso alquimista do século XVI, e como seu homônimo, contém um imp que pode emprestar seu sentido místico para ajudar seu mestre em seu trabalho. Em termos de jogo, quando o fetiche for ativado, o imp adiciona um dado por ponto de Gnose gasto a qualquer teste de Conhecimento. A forma clássica desse fetiche é uma empunhadura de uma espada, mas nos dias de hoje os Andarilhos do Asfalto acham um palmtop mais conveniente.

Formas recentes desse fetiche tem se tornado populares entre outras tribos também, especialmente entre os Senhores das Sombras, onde é conhecido como Prêmio de Ivan, e os Filhos de Gaia, que chamam-na de a Lâmpada do Gênio.

Esse fetiche exige um espírito apropriado para ser criado. A versão dos Andarilhos do Asfalto requer um espírito astuto conhecido como imp. Encontrar um imp tem se tornado mais difícil com o passar dos anos e, visto que eles são muito espertos e ardilosos, eles irão exigir um bom suborno antes de aceitar o acordo. Algunsimps são encontrados no Reino Lendário na Umbra, mas os riscos de capturar um são significativos.

Navegador Umbral

Nível 2, Gnose 5

Qualquer um que já tentou navegar pela Umbra sabe o quão difícil isso pode ser. Por isso, alguns Andarilhos do Asfalto engenhosos chegaram à ideia dos Navegadores

Umbrais, dispositivos que guiam o usuário para o Reino Próximo pré-determinado que ele já tenha visitado antes. Quando ativado, o Garou simplesmente pede ao espírito ligado ao fetiche que o guie pelo caminho mais rápido e mais seguro até o Reino, e o dispositivo, que lembra um sextante simples ou um compasso, aponta a direção ao Garou.

Um espírito do vento ou um espírito-viajante precisa ser ligado a esse fetiche para criá-lo.

Máscaras Bestiais

Nível 3, Gnose 8

O deus nórdico Loki representa a astúcia e a fraude, e também era um metamorfo muito esperto. É dito que ele possuía várias peles de animais que proporcionava a ele assumir a forma daqueles animais. Esse tipo de fetiche imita o poder de Loki e permite um Garou assumir a forma de outro animal. Tribos como Uktena, Fianna e Filhos de Gaia são aficionadas pelas Máscaras Bestiais.

Quando usada e ativada, a Máscara Bestial transforma o Garou no animal que a máscara representa. O personagem ganha todas as características daquele animal, mas conserva sua mente. Isso significa que o Garou não pode usar seus poderes regenerativos nem pode mudar de formas enquanto estiver usando sua máscara. O usuário volta ao normal ao remover a máscara.

Os Crias de Fenris, que nutrem um imenso desgosto por Loki, normalmente evitam as Máscaras Bestiais. Ao invés disso, eles possuem sua própria forma de fetiche, chamado de Sanguinário, ou Cota de Urso, o qual permite seu usuário mudar para a forma de um urso. Dizem que os Senhores das Sombras e os Peregrinos Silenciosos possuem uma versão desse fetiche que pode mascará-los em um vampiro por um curto período. É desnecessário dizer que esse fetiche é extremamente difícil de ser criado, se é que ele existe, e seria um de nível alto.

As Características para vários animais estão apresentadas no **Lobisomem Companheiro do Narrador**, pág. 21 a 24. As Máscaras Bestiais comuns são de raposas, guaxinins, corvos, corujas, leões e crocodilos, apesar dos rumores que máscaras de bestas magníficas como dragões e grifos circularem entre filhotes ambiciosos. No entanto, para criar tal máscara o Garou precisa conseguir a amizade de um espírito animal do tipo que ele deseja assumir a forma.

Cinturão do Gigante

Nível 3, Gnose 6

Esse fetiche normalmente assume a forma de um cinto (com o nome sugere), mas pode possuir outras formas. Quando ativado ele dá ao Garou um grande aumento de força, o que significa três dados extras em Força que duram um turno. No entanto, esse fetiche é perigoso, visto que ele pode chamar a atenção de seres de locais indesejados, visto que espíritos malignos sentem a ativação desse fetiche através da Umbra e podem querer investigar. Além disso, é extremamente difícil de ser

criado, visto que ele exige o sangue de uma besta mítica de grande força. É comum o artesão do fetiche viajar tanto para seu lar tribal na Umbra ou para o Reino Lendário. Todas as tribos, não apenas os Crias de Fenris, os Fianna e as Fúrias Negras, possuem uma fartura de bestas majestosamente poderosas para matar por lá.

Tecelão de Sonhos

Nível 3, Gnose 7

Um Tecelão de Sonhos assume a forma de um apanhador de sonhos dos nativos norte-americanos — um pedaço de graveto preso com um círculo de pequenos fios de lã, adornado com plumas, pequenas gemas ou o que tiver. Um Tecelão de Sonhos é segurado acima do ser sonhante e, quando ativado, ele permite ao adormecido um determinado grau de controle sobre seus sonhos. Ele permanece num estado consciente enquanto dorme e pode buscar pelos seus ancestrais ou espíritos-oníricos. Os Fianna afirmam que o encontro com seres fééricos são comuns em caminhadas oníricas.

Um espírito-onírico ou um Luno precisa ser ligado ao Tecelão de Sonhos para ele ser criado.

Quebra-Cabeça

Nível 3, Gnose 6

A despeito do nome, esse fetiche pode ser feito de qualquer jogo, brinquedo ou outro objeto composto de um quebra-cabeça ou charada. Muitos deles são altamente especializados e outros incrivelmente difíceis de serem resolvidos. Quando um enigma particularmente tortuoso traz problemas a um Garou, ele pode fazer uso de seu quebra-cabeça. O Garou então gasta uma quantidade de horas tentando resolver o quebra-cabeça ao invés do enigma em questão. Se bem sucedido, o quebra-cabeça é resolvido e o Garou recebe um súbito lampejo a respeito do problema anteriormente citado.

Em termos de jogo, o jogador precisa ativar o fetiche, então testar Raciocínio + Enigmas dificuldade 7. Se o quebra-cabeça for resolvido, o personagem recebe uma dica definitiva (a critério do Narrador) sobre a situação. Talvez as peças do quebra-cabeça formem um rosto, um mapa quando resolvido ou ele aponte para uma determinada direção. Às vezes a ideia pode ser difícil de ser compreendida e pode exigir um teste adicional de Raciocínio + Enigmas, mas a maioria dos Garou que possuem um quebra-cabeça apenas acharão isso ainda mais estimulante.

Um espírito da curiosidade ou de um animal curioso (como guaxinins ou macacos, além de gatos) é preferível para residir nesse fetiche, mas qualquer espírito da sabedoria ou do enigma satisfaz.

Bastão do Orador

Nível 3, Gnose 5

Algumas seitas são particularmente meticulosas com relação a assembleias e exigem tudo esteja de acordo com a tradição e a convenção. Entre outras coisas, ninguém pode falar fora de hora e é aí onde esse bastão entra em cena. Aquele quem estiver segurando o Bastão do Orador

é permitido falar e os outros precisam ficar em silêncio. Na verdade, não é necessário ser um bastão; ossos ou pedras entalhadas também podem ser usadas para esse fim, mas todas são decoradas e caracterizadas.

Além do uso óbvio do bastão, quando ativado, ele faz com que seu usuário fale a verdade. É quase impossível mentir (teste Força de Vontade, dificuldade 9) enquanto se estiver segurando esse bastão, o que o torna muito útil durante desafios e outros tipos de provação.

Um espírito da verdade precisa ser ligado a esse fetiche para criá-lo.

Ossos de Amok

Nível 4, Gnose 8

Os Ossos de Amok são, ao lado dos Enfurecedores, fetiches usados para manipular a raiva e a Fúria em seus alvos. Onde os Enfurecedores são usados para ajudar a Fúria de um Garou, os Ossos de Amok agem contra seus oponentes. Os Ossos de Amok são ossos decorados em formas complexas, ligados a um cordão. Os ossos precisam ser aqueles de um animal morto durante um frenesi, normalmente os de um predador. Quando ativados e sacudidos ao chão, na frente de um alvo, os ossos conduzirão o alvo ao frenesi (teste Força de Vontade, dificuldade 9 para resistir).

Um espírito da guerra, da raiva, do carcaju ou do urso precisa ser preso aos ossos para criar o fetiche.

Chifres do Jallar

Nível 4, Gnose 8

Preferidos entre os Crias de Fenris, os Chifres dos Jallars existem meio a muitas tribos sob diferentes nomes também. Existem incontáveis formas e tamanhos, apesar de que quase todos tenham um chifre de algum tipo. Quando ativado, os Chifres de Jallar sopram um estrondoso som que é enviado *através* da Umbra, mas é enviado e recebido do mundo mundano. Metamorfose e outros seres ligados a Umbra serão capazes de ouvir através de grandes distâncias, mas seres dentro do mundo espiritual também poderão ouvi-lo. Membros da tribo daquele que soprou o chifre instintivamente sabem que eles estão sendo chamados, mas os Chifres de Jallar são renomados por chamarem a atenção indesejada, por isso são usados apenas em grande necessidade. Entre os Fenris é considerado uma grande honra carregar um dos Chifres de Jallar.

Para criar os Chifres de Jallar, um espírito-ancestral de uma tribo precisa ser ligado a ele. Entre os Crias de Fenris, espíritos-Einherjar, ou os Fantasmas dos Heróis Caídos, são normalmente usados.

Enfurecedor

Nível 4, Gnose 8

Esse fetiche lembra os Ossos de Amok, mas são criados com uma lasca de osso de um Ahroun caído em batalha contra a Wyrms e não de um mero animal. O Enfurecedor preenche um guerreiro com Fúria quando ativado, com até um ponto por sucesso, mas nunca mais que dez pontos por história. Muitos Garras Vermelhas

carregam Enfurecedores, normalmente das lascas dos companheiros de matilha mortos ou de seus ancestrais.

Assim como os Ossos de Amok, um espírito da guerra, da raiva, do carcaju ou do urso precisa ser ligado ao osso para criar esse fetiche.

Runas de Predição do Futuro

Nível 5, Gnose 7

Runas divinatórias, cartas de tarô, bolas de cristal, ossos de adivinhação... Esse fetiche possui tantos nomes quanto formas. Quando ativadas, as runas mostram ao usuário uma visão do que vem pela frente. A margem de sucesso no teste determina o grau de verdade na visão, e o Narrador, baseado em quão complexa a leitura é, determina a dificuldade. Por alguma razão, ninguém têm conseguido ler alguma coisa a respeito do Apocalipse ou sobre a Estrela Rubra Antélios. Os Crias de Fenris murmuram que o brilho do olho vermelho de Odin está cobrindo a verdade.

Para criar qualquer fetiche de adivinhação, um espírito do tempo, do sonho, de enigmas ou da sabedoria precisa ser ligado ao objeto.

Pele de Cobra

Nível 5, Gnose 7

A Pele de Cobra foi supostamente criada pelos Theurges Uktena. Similar a Pele do Símio (**Lobisomem**, pág. 301), a Pele de Cobra é uma pele de uma cobra morta com glifos tatuados sobre ela. Um Garou não pode ter matado a cobra, ela precisa ter morrido naturalmente ou ter sido morta por outro animal. A pele é colocada em uma braçadeira, e quando ativada, o usuário parece soltar sua própria pele, limpando ferimentos e outras irregularidades sobre sua pele, ou até mesmo escapando de um agarrão de um inimigo, como o Dom Impuro: Soltar Pelo (pág. 183). Apenas o braço carregando a braçadeira permanece alterado, assim o usuário do fetiche pode normalmente parecer ter um braço mais curtido e grosso que o resto do corpo. Além disso, toda vez que esse fetiche for ativado (como uma ação padrão), o usuário cura um nível de dano (até agravado), e quaisquer toxinas ou substâncias nocivas em sua pele ou em feridas abertas são expurgadas com a soltura da pele.

Para criar esse fetiche, um espírito-cobra precisa ser ligado a ele.

Fetiches Torcs

Muitos Garou favorecem fetiches na forma de torcs, arcos trançados de metal (ou em alguns casos, de madeira talhada ou vinhas trançadas) que adornam o pulso ou o pescoço. Muitos possuem forma de um anfisbena, uma serpente mítica com cabeças em ambas extremidades do corpo (embora que as cabeças podem ser de um lobo, urso ou outros animais além das de serpentes). Apesar de que na história os humanos têm usado torcs similares como talismãs e amuletos com incontáveis usos, a maioria é medicinal ou protetora. Os Garou possuem um longo histórico de seus usos para fins místicos, além deles serem belos objetos de adorno. A seguir estão alguns exemplos

de fetiches Garou na forma de torcs e anfisbenas.

Fetiches Cicatrizes

Alguns respeitados Garou, de muito mérito, são ocasionalmente agraciados com o direito de aprisionar espíritos em cicatrizes ou em outras decorações pelo corpo, como piercings. Esses fetiches, especialmente aqueles ligados diretamente em uma tatuagem, são fetiches vivos, parte do próprio Garou, e carregam qualquer tipo de função ou poder relevante. A maioria são espíritos da guerra, mas alguns Garou possuem espíritos da sabedoria ou da astúcia ligados a eles, fornecendo a eles bênçãos relevantes desses espíritos.

Personagens iniciantes não deveriam começar usando fetiches cicatrizes, apenas aqueles Garou que executaram grandes feitos são agraciados com o direito de carregar um desses. Assim, o Narrador e o jogador podem entrar em acordo a respeito da natureza exata e do poder de tal fetiche.

Talismã da Gestante

Níve 1, Gnose 5

Essa anfisbena é feita de duas peles serpentinas e com seus olhos substituídos por gemas Umbrais de brilho vermelho, chamadas Meralgemas. Quando ativado e usado por uma Garou gestante, o fetiche previne abortos de quase todos os tipos (ataques diretos ao ventre ou chances de dar a luz na posição errada ainda são perigosos). O Talismã da Gestante também protege a Garou grávida contra Malditos, que precisam ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade, dificuldade 9, para usar seus Encantos contra a usuária.

Para criar esse fetiche, algum tipo de espírito maternal precisa ser ligado a ele.

Vigor do Rinoceronte

Nível 2, Gnose 5

Um fetiche popular entre as Fúrias Negras, é dito que quem carregar um fetiche desse tipo é abençoado com a fortitude do rinoceronte. Em termos de jogo, ao ativar esse fetiche, ele fornece ao personagem um ponto adicional de Vigor para fins de resistir a ataques físicos. Esse fetiche assume a forma de uma anfisbena com cabeças de rinocerontes em cada uma das extremidades, e é usada em torno do pescoço.

Para criar um fetiche desse tipo, um espírito-rinoceronte precisa ser aprisionado.

Benção do Curandeiro

Nível 3, Gnose 6

Apesar do uso dos torcs ser relativamente recente entre os Uktena e os Wendigo, esse fetiche tem se tornado amplamente popular. Carregar essa anfisbena com glifos de sua seita e do totem da matilha de seu criador gravados em suas cabeças, tanto nega os três níveis de dano não-agravado de qualquer ataque baseado em doenças como por venenos. Ele também limpa feridas



causadas por emanções da Wyrm e remove a mácula da Wyrm causada por seus ataques (apesar de não curar os danos causados da mácula da Wyrm se eles forem agravados, apenas os limpa).

Um espírito do rio precisa ser aprisionado nesse fetiche durante o processo de criação.

Talismã da Resistência

Nível 4, Gnose 7

Esse fetiche, normalmente feito de jade ou de madeira de lei, é originário do Oriente. Através de sua dedicação, um Garou pode alcançar suas energias místicas e então ser capaz de suportar mais injúria física que o normal. Em termos de jogo, o Talismã da Resistência adiciona um Nível de Vitalidade extra ao personagem quando ativado. O dano é absorvido pelo pelo talismã, e ao ser liberado, o Garou não o sofre. Felizmente, o fetiche não pode ser destruído através de ano, mas naturalmente requer mais cuidado que outros fetiches devido a sua natureza.

Um espírito-tartaruga precisa ser aprisionado nesse fetiche para criá-lo.

Exemplos de Amuletos

Algo como “fetiches menores”, amuletos são objetos infundidos espiritualmente com poderes místicos que funcionam apenas uma vez. Quando ativado, seu poder é liberado e o espírito que o abastece é liberto. Um personagem inicial pode comprar dois amuletos por cada ponto no Antecedente: Fetiche (ao invés de um fetiche normal, nunca adicionalmente).

Espiões Quirópteros

Gnose 6

Esses amuletos dos Senhores das Sombras parecem com ídolos de madeira de morcegos que ganham vida quando ativados. Os Espiões Quirópteros podem servir como batedores, espiões ou diversão por até doze horas. Quando suas tarefas forem completadas eles viram serragem. Um Garou normalmente usará mais que um ao mesmo tempo.

Amuletos similares existem nas outras tribos: Peregrinos Silenciosos possuem escaravelhos de argila, os Filhos de Gaia usam pombos de barro e os Andarilhos do Asfalto insetos metálicos de 7cm, chamados Invasores.

Para criar um Espião Quiróptero, um espírito-morcego precisa ser aprisionado.

Ouro das Fadas

Gnose 5

Favorito entre os Fianna, mas comum sob vários nomes e formas, o ouro das fadas parece ser algo mais valioso do que é, quando de fato, é algo sem valor. Lendas dizem que quando o ouro das Fadas foi transportado para fora de suas terras, ele se tornou chumbo, e isso casa com esse amuleto. Uma substância inútil é infundida com espírito e, quando ativada, se torna num objeto similar de grande valor. Chumbo pode ser transformado em ouro, vidro em diamantes, ou o que

você tenha a mão. A vítima descuidada do Ouro das Fadas aceita e não suspeita de nada de errado, apenas mais tarde irá perceber que o ouro se tornou chumbo. O lado ruim desse amuleto é que ele funciona apenas contra indivíduos gananciosos; caso o próprio Garou aja de forma gananciosa ou tente enganar alguém honesto e humilde, a substância voltará a sua forma natural imediatamente.

Um espírito-sonho precisa ser aprisionado nesse amuleto para ser criado.

Pluma da Tempestade

Gnose 8

Plumas da Tempestade parecem ser meras plumas negras, de corvos ou de gralhas. Um exame mais cuidado revela que a haste inteira dessas plumas são gravadas com pequenos glifos. Quando uma Pluma da Tempestade é ativada e a pluma é sacudida no ar, ou deixada voar no vento, nuvens negras e ameaçadoras se reúnem e turvam os céus, e logo uma tempestade atinge a área ao redor do usuário. A severidade da tempestade depende muito das condições; um dia particularmente chuvoso pode criar uma grande tempestade de raios, apesar de ser duvidoso que ela afete um dia de céu aberto.

Qualquer espírito da ninhada do Avô Trovão ou do Wendigo, ou um espírito-trovão ou do clima, pode ser usado para criar esse amuleto.

Dádiva da Armadeira

Gnose 5

Quando um Garou engole essa conta, ele é capaz de se misturar com o ambiente, fisicamente se mesclando com a terra ou afundando em pedras. Embora dentro da terra ele ainda esteja ciente das redondezas por até uma cena, ele pode emergir a qualquer momento que desejar. Caso o terreno que o lobisomem estiver ocupando sofra dano, o Garou sofre dano letal de acordo com a severidade do dano sofrido pelas suas redondezas. Os itens dedicados ao Garou permanecem com ele enquanto estiver enterrado.

O espírito de uma aranha armadeira precisa ser aprisionada nesse amuleto para ser criado.

Astrologia Garou

A maioria das culturas possuem suas próprias interpretações sobre as constelações nos céus e as lendas por trás delas e dos planetas. Os Garou, a mais antiga cultura do planeta, não são uma exceção.

A astrologia humana baseia suas predições nos Signos Solares, enquanto a astrologia Garou está ligada ao calendário lunar, reverenciando seu parentesco com Luna. Cada ciclo (de uma lua cheia até a próxima) dura entre 29 e 30 dias, fazendo o ano Garou possuir 355 dias. Baseados nas antigas observações e dos cálculos dos Portadores da Luz Interior, o ano começa com a primeira lua cheia após o equinócio de primavera. Usando a atual posição da lua, o Garou mede o tempo em suas fases, permitindo a eles ignorarem as arbitrariedades como

fusos horários, anos bissextos e outras convenções tão predominantes entre os humanos. Assim, seus meses são medidos de uma lua cheia para outra lua cheia.

Cada mês lunar possui seu próprio patrono, assim como o zodíaco humano. Assim como alguns humanos **acreditam** que o sol e os planetas influenciam suas vidas, os Garou **sabem** que a fase da lua em seu nascimento define seu augúrio. Mais que ter apenas uma vaga noção da influência de um planeta, os Garou buscam nos Incarnae associados com os planetas ascendentes durante seu nascimento e sua Primeira Mudança por orientação no entendimento de si próprios e quais seus papéis são. Alguns Garou acreditam que o signo de nascimento de alguém é muito importante, enquanto outros pensam que o signo no qual sua Primeira Mudança aconteceu é que define seu personagem mais plenamente. Os Portadores da Luz Interior consideram ambos como tendo influência, não é a toa que aqueles que nascem sob a influência de um Incarna em particular, e que também passam pela sua Primeira Mudança no mesmo Incarna como ascendente, normalmente experimentam uma dose em dobro das características associadas a aquele signo em particular. Embora os céus possam exercer alguma influência, eles não governam o Garou. Cada um está livre para escolher o que quiser aceitar ou rejeitar nas sutis emanções de seus patronos de nascimento e de Primeira Mudança.

Mesmo que hajam apenas doze meses, os Garou reconhecem que um décimo terceiro regente cuja influência é adotada mais por escolha que por acidente de nascimento.

[Mais informações sobre os Incarnae Planetários, os Dons que eles oferecem e como adquiri-los como totens, podem ser encontradas no livro **Rage Across the Heavens.**]

Divisões Triáticas do Calendário Lunar

Da mesma forma que na astrologia humana, onde há os signos Cardinais, Fixos e Mutáveis, existem divisões na astrologia Garou correspondentes a Wyld, a Weaver e a Wyrn. Quando os referidos signos caem sobre a providência da Wyrn, no entanto, os Garou recorrem ao grande ser cujo propósito era o fim do ciclo da criação e da destruição, e não seu contraparte corrupto. Alguns até mesmo argumentam que aqueles nascidos sob um signo da Wyrn são mais sagazes em sentir o tormento e a loucura da Wyrn, tornando-os mais ferozes que todos em seu desejo de trazer de volta o equilíbrio para o mundo. Os signos da Weaver são vistos do mesmo modo, as manifestações da energia direcionada a ação positiva, não a atividade por seu próprio fim.

• Signos da Wyld

No ciclo seguinte, os signos da Wyld ocorrem durante o início de cada estação. Embora que o mês lunar associado a Nerigal, o Guerreiro do Gelo, comece depois do equinócio da primavera, Nerigal governa a primeira parte da primavera. Do mesmo modo, Sokhta governa o início do verão, Tambiyah governa sobre os primeiros

dias do outono e Lu-Bat governa sobre o começo do inverno.

• Signos da Weaver

O meio de cada estação recai sob a influência da Weaver. O meio da primavera pertence a Eshtarra, o Contador de Canções. Katanka-Sonnak governa o meio do verão, e Meros preside o meio do outono. Ruatma governa os dias mais escuros do inverno.

• Signos da Wyrn

O fim de cada um dos meses da estação não apenas traz um desfecho, como também prepara para a transição para a próxima estação. Assim, os signos associados a cada mês aqui presidem o fim de sua própria estação e a chegada da próxima. Mitaru orienta o fim da primavera e o começo do verão; Hakahe observa os últimos dias do verão e os devolve no outono. Zarok governa a transição entre o fim do outono e a chegada do inverno, e Shantar preside a medida que a decadência do inverno chega ao seu fim e a primavera renasce.

Signos Lunares

Aqui, os treze signos da astrologia Garou são associados com Incarnae, meses, augúrios, certos planetas, cores, qualidades, cartas de tarô, signos zodíacos e outras qualidades. Embora não seja uma lista exaustiva, ela fornece informação suficiente para os jogadores escolherem aquele que seu personagem provavelmente nasceu (ou descobrir quando o personagem provavelmente nasceu, através da comparação de sua personalidade com a data mostrada aqui). Note que se um personagem já possui uma data de nascimento e de Primeira Mudança exatas, e ele parece não corresponder a qualquer um dos signos dados aqui, o personagem é simplesmente atípico. Ele ainda pode ser mais propenso a Fúria, descobrir seus Dons mais facilmente ou perceber uma vantagem maior ao percorrer atalhos durante essa época onde seu patrono esteja ascendente.

Nerigal (Ner-i-GAL), o Guerreiro do Gelo

Nerigal é o Incarna de Marte, o guerreiro quintessencial que governa o primeiro mês lunar. Seu augúrio é Ahroun, sua cor o vermelho alaranjado. O elemento de Nerigal é o fogo e sua qualidade é a ferocidade. A carta do tarô associada a Nerigal é a Carruagem. A tribo escolhida pelo Guerreiro do Gelo é os Crias de Fenris. Vícios normalmente possuídos por aqueles nascidos sob sua ascendência são raiva e sanguinolência de guerra, enquanto sua principal virtude é a capacidade em combate. A correspondência zodiacal de Nerigal é Áries e ele é um signo da Wyld.

Eshtarra (Esh-TAR-ra), a Barda

A Barda é a Incarna Planetário da Terra, um aspecto menor de Gaia de alguma forma, e a soberana do segundo mês lunar. O augúrio que ela favorece, como pode ser percebido de seu título, Galliard. Suas cores são azul, verde e branco, e seu elemento é terra. A qualidade de Eshtarra é a fertilidade e sua carta de tarô é a Imperatriz. A tribo que a Barda escolhe é a Fianna. Aqueles que ela governa exibem o vício do excesso e a virtude da instrução. Seu correspondente zodiacal é Touro e ela é o

primeiro dos signos da Weaver.

Mitanu (Mi-TÂ-nu), o Trapaceiro Astuto

O Incarna Planetário de Mercúrio, Mitanu governa o terceiro mês. O augúrio que ele favorece é Ragabash, e suas cores são o marrom pálido e o cinza. O elemento de Mitanu é o ar e a qualidade associada ao Trapaceiro Astuto é a rapidez. Sua carta de tarô, sem surpresas, é o Mago. Mitanu possui grande afeição pelos Roedores de Ossos. Seu vício é a avareza, suas virtudes são a agilidade e a esperteza. Seu correspondente zodíaco é Gêmeos. Visto que Mitanu prevalece sobre o fim da primavera e o início do verão, ele é o primeiro signo da Wyrm.

Sokhta (Sôk-TÁ), a Donzela Tremeluzente

Regente do quarto mês, Sokhta é a Incarna de Luna, a Lua. Ela favorece os Theurges e as cores prata, cinza e branca. Seu elemento é espírito, sua qualidade o mistério. A carta do tarô da Donzela Tremeluzente é a Sacerdotisa. Sokhta favorece os Portadores da Luz Interior e eles a honram mesmo tendo deixado a Nação Garou para se juntar as Cortes Bestiais. Seus vícios são a inveja e a loucura, suas virtudes incluem a introspecção e a quietude. Seu correlato zodíaco é Câncer e ela é o segundo dos signos da Wylf.

Katanka-Sonnak (Ka-tan-ka SÓN-ak), o Viajante do Vento

O Incarna de Hélios, o sol, Katanka-Sonnak preside o quinto mês. Ele favorece o augúrio Ahroun. Sua cor é o amarelo e seu elemento o fogo. Sua qualidade é a cordialidade e sua carta de tarô é a Força. Katanka-Sonnak presenteia atenção especial aos Wendigo. Seu vício é a gula, suas virtudes são a energia e o vigor. O correlato zodíaco do Viajante dos Ventos é Leão. Ele é o segundo signo da Weaver.

Hakahe (HAU-KÁ-rrei), o Sussurrante de Ébano

Hakahe é o Incarna do planeta Vulcano, no qual ocupa o mesmo lugar e órbita que Mercúrio no Reino Etéreo, mas no lado oposto ao sol. Hakahe governa o sexto mês lugar, favorecendo os Theurges. Suas cores são o preto e o vermelho, sendo o fogo seu elemento. O Sussurrante de Ébano tem como qualidade a magia e sua carta de tarô é o Eremita. Hakahe escolhe os Uktena como sua tribo. O vício associado a Hakahe é o desespero, sua virtude representa a criação e a destruição. Sua correspondência zodiacal é Virgem e ele é o segundo signo da Wyrm.

Tambiyah (Tam-BÁI-íá), a Mãe Encapuzada

A Mãe Encapuzada é o Incarna Planetário de Vênus, regente do sétimo mês. Ela é patrona dos Galliards. Sua cor é ouro, seu elemento o fogo. A qualidade de Tambiyah é a sabedoria, sendo a Justiça sua carta de tarô. Ela reconhece as Fúrias Negras como sendo sua tribo especial. Seu vício é a luxúria, suas virtudes são proteção, pureza e sensualidade. Libra é o correlato zodíaco de Tambiya. Ela é o terceiro signo da Wylf.

Meros (MÉROS), o Místico Errante

Esse Incarna planetário está ligado a Plutão e ao oitavo mês. Meros favorece Philodox. Suas cores incluem o cinza claro e o laranja tom ferrugem, enquanto seu



elemento é terra. A qualidade do Místico Errante é o movimento, sendo o Julgamento sua carta de tarô. Os Peregrinos Silenciosos possuem um lugar especial em sua consideração. O vício de Meros é a desconfiança, e suas virtudes são a adaptabilidade e a versatilidade. Seu correlato zodiaco é o signo de Escorpião. Meros é o terceiro signo da Weaver.

Zarok (ZÁROK), o Coroado

Zarok é o Incarna planetário de Júpiter. Ele rege o nono mês. Seu augúrio escolhido é Philodox, enquanto suas cores são vermelho, branco e amarelo. Seu elemento é o ar, e sua qualidade é a autoridade. A carta de tarô do Coroado é, sem surpresas, o Imperador, e sua tribo escolhida é os Presas de Prata. O vício de Zarok é o orgulho e sua maior virtude, a liderança. Zarok corresponde ao signo de Sagitário e é o terceiro signo da Wyrm.

Lu-Bat (LÚ-BAT), o Conselheiro Pacífico

Como Incarna planetário de Saturno, Lu-Bat é regente do décimo mês. Ele é associado com o augúrio Ragabash. Suas cores são o marrom-esverdeado e o amarelo. Seu elemento é terra. A qualidade associada com Lu-Bat é a aceitação, sua carta de tarô é o Mundo. Lu-Bat escolhe orientar os Filhos de Gaia. Seu vício é a preguiça, suas virtudes são a paz e a sabedoria. Capricórnio é o correspondente zodiaco do Conselheiro Pacífico e ele é o quarto dos signos da Wyld.

Ruatma (Ru-ÁT-ma), o Sombrio

Ruatma é o Incarna planetário de Urano e é o soberano do décimo primeiro mês. Ele favorece os Theurges. sua cor é o aqua pálido, enquanto seu elemento é água. A qualidade associada a Ruatma é o segredo. Sua carta de tarô é a Estrela e sua tribo escolhida é os Senhores das sombras. O vício do Sombrio é a traição, sua muitas virtudes incluem a diplomacia, a discrição, o sigilo e a estratégia. Aquário fornece a Ruatma o seu equivalente zodiaco. Ele é o quarto signo da Weaver.

Shantar (SHÂN-tar), o Criador do Tear

O Incarna de Netuno, Shantar governa o décimo segundo mês. Os Philodox recebem seu patronato. Suas cores são o azul acinzentado escuro e o branco, e a água seu elemento. A qualidade do Criador do Tear é a mutabilidade, a sua carta de tarô é a Lua. Os Andarilhos do Asfalto recebem as graças de Shantar. Seu vício é a negligência e sua virtude a invenção. O equivalente zodiaco de Shantar é Peixes. Ele é o quarto signo da Wyrm.

Rorg, o Caçador de Muitas Garras

Rorg é o Incarna associado ao cinturão de asteróides. Ele é o décimo terceiro signo, extra-oficial, da astrologia lunar. O cinturão de asteróides são os restos do que um dia foi o planeta de Turog, destruído tempos atrás. Rorg favorece os Ahroun. Sua cor é o cinza escuro e seu elemento é o espírito. A qualidade de Rorg é o instinto. Sua carta de tarô é a Torre. Rorg favorece os Garras Vermelhas, mas responde a qualquer um que o escolher como patrono, caso se provem merecedores. Seu

vício é o ódio, sua virtude é a cooperação. Rorg não possui correspondência zodiacal, ele não é um signo nem da Wyld, nem da Weaver e nem da Wyrm, ao invés disso, possui qualidades incorporadas de todas as três.

Outras Incarnaes

Os Garou reconhecem algumas poucas influências celestiais além dos Incarnaes planetários com quem eles estão mais familiarizados. Assim como eles podem visitar os Incarnaes que agem como patronos para as várias tribos, é possível para os Garou viajar para alguns desses também.

Songan, o Irmão Nobre

A cultura dos Portadores da Luz Interior conta numa lenda que os Croatan abriram mão de seu lugar de direito na representação entre os meses, escolhendo ao invés disso serem representados pelos cometas. Quando os Croatan sacrificaram a si mesmos para banir a Devoradora-de-Almas, os Portadores da Luz Interior mantiveram sua memória viva, apesar de nenhum cometa ter passado na Umbra Profunda. Em 1977, cientistas da Califórnia descobriram um imenso cometa suspenso nas periferias do sistema solar. Eles o chamaram de Chiron, mas os Garou o reconheceram como sendo Songan, o Irmão Nobre, patrono dos finados Croatan. Apesar disso evocar grandes esperanças alguns que isso seja pressagiar o retorno dos Croatan, tal esperança agora é passado.

Yakecen, o Canoro Decaído

Apesar de que os Uivadores Brancos uma vez terem reivindicado Rorg como seu patrono, esse buraco negro é associado com os Dançarinos da Espiral Negra. Muitos estudantes da astronomia Etérea afirmam que foi desse buraco negro que a ameaçadora Estrela Rubra emergiu.

Yaraan-Doo, o Moribundo

Esse Incarna é o espírito do Cruzeiro do Sul, no qual é chamado de Yaraan-Doo pelos aborígenes australianos. O Moribundo é associado com a memória dos Bynyip. Visto que cientistas australianos recentemente descobriram um meio de clonar os extintos lobos australianos dos quais os Bynyip se originaram, alguns pressupõem que a longa busca de Yaraan-Doo por suas crianças, ao menos, possa dar frutos novamente.

Compreendendo a Tríade

A Tríade é a trindade de forças composta pelas entidades comumente conhecidas como a Weaver, a Wyrm e a Wyld. É das energias desses seres na qual a trama da realidade é criada, modelada, reabsorvida e renomeada. Sem a Tríade, o universo cairia num estado desordenado de caos, um vácuo sombrio incapaz de suportar Gaia ou qualquer ser. De fato, se a Tríade fosse extirpada da realidade, todas as coisas cessariam de existir.

Embora a definição da Tríade nesse texto possa parecer tornar a compreensão desses seres um caso simples para os Garou, para a maioria, os processos dessas entidades cósmicas ainda são um mistério. Para a maioria,

os lobisomens possuem um pouco mais que algumas verdades comumente aceitas a respeito da Tríade e podem afirmar deter um pequeno conhecimento sobre o assunto. As várias linguagens dos Garou são simplesmente inadequadas para descrever precisa e plenamente quem e o que os membros da Tríade são. Devido a essas limitações, os Garou acolhem várias explicações diferentes sobre conceitos da Weaver, a Wyrn e a Wyld, e suas relações com Gaia e entre si. Essas explicações frequentemente entram em conflito e nunca verdadeiramente categorizam o que a Tríade é ou o que ela pode vir a ser.

Uma das primeiras lições que o jovem filhote aprende de seus anciões é o básico a respeito da Tríade. Quando em equilíbrio, a Wyld é a encarnação da caótica energia da criação. A Weaver então modela o poder primordial da Wyld em formas tangíveis e lógicas e, então, a Wyrn destrói tanto as formas quanto a energia primordial excedente e, assim, um processo de renascimento pode ocorrer. Nesse puro estado, a Tríade fornece um previsível ciclo vital nos reinos físico e Umbral. A Tríade dá início a uma complexa dança de acontecimentos que combinam superposição, alternância e criação. Isso é o que determina a textura de tudo o que há. Tudo está na Tríade e a Tríade está em tudo.

O filhote então aprende como a Tríade deu início a um ciclo inesperado, causando danos à trama da realidade. A maioria das histórias que prevalecem é que a Weaver começou a tecer teias em demasia, aprisionando muito do potencial da Tellurian em formas imutáveis. A Wyrn, na tentativa de equilibrar essa atividade, ampliou suas tendências destrutivas e a Wyld seguiu com seu papel com mais renovação. A Weaver se enfureceu com as ações de suas irmãs e então aprisionou a Wyrn em suas teias para evitar a decadência de suas criações. A Wyrn enlouqueceu devido ao aprisionamento e em retaliação ativou energias perversas para destruir a soma de tudo na existência. Devido a essa guerra civil, a Wyld está cada vez mais se afastando do mundo físico devido a esse conflito de suas irmãs por controle.

A maioria dos lobisomens não tem motivos para duvidar dessa lenda. A Weaver, a Wyrn e a Wyld tocam coletivamente a criação, seja espiritual ou material, visto sua natureza cíclica. E quando um objeto ou entidade assume muito do aspecto de um membro da Tríade ocorrem problemas. Muitos anciões apontam os servos da Wyrn como excelentes exemplos de criaturas que foram influenciados demais por uma fonte. Apesar dos lobisomens encontrarem a maioria dos problemas com servos da Wyrn, uma criatura fortemente tocada pela Weaver ou pela Wyld pode ser um inimigo igualmente difícil. Um mundo onde apenas um membro da Tríade detenha domínio absoluto poderia ser um lugar alienígena e assustador.

Gaia

A matrona absoluta dos Garou é Gaia. Ela é a Mãe Terra, a Grande Criadora, a Deusa e muito mais. Embora

o lugar de Gaia no grande plano da existência seja debatido entre alguns lobisomens, Seu lugar na sociedade deles não. Cada Garou, seja ele religioso ou não, possui uma crença e uma fé inabaláveis em Gaia. Desde a Primeira Mudança um filhote sente Gaia, ele pode ouvir os sussurros de sua Deusa e pode experimentar a dor de Sua fúria nascida do desespero. Os Garou sabem que o tempo é curto para sua Mãe. A cada pulsação, um lobisomem pode sentir Gaia ansiando pela correção do ciclo de equilíbrio. Não existem Garou ateístas, mesmo o lobisomem mais desgarrado (incluindo um Dançarino da Espiral Negra) sabe que Gaia é real.

Gaia é vasta. Ela é a Terra na qual os Garou caminham, Ela é o espírito que habita os Reinos relacionados a Terra e Ela é a centelha de esperança que mantém cada lobisomem lutando por outro dia. A despeito de Sua imensidão, Gaia sofre horrivelmente a medida que a Tríade conduz sua própria batalha interna. Quer isso seja devido a Gaia ser uma parte integrante da Tríade, ou devido a Ela ser uma espectadora de sua constante hostilidade, é o palpite de todos.

As seguintes teorias da relação de Gaia com a Tríade são alguns dos pontos de vista que existem dentro da Nação.

Gaia, a Criadora

Contado por Alo Keeps, Galliard Filho de Gaia:

Antes do tempo ser tempo, apenas Gaia preenchia o Vácuo. Passaram-se eras, ou talvez apenas um momento, antes Dela tornar-se solitária. De Sua própria carne, Ela criou três crianças, cada as quais Ela poderia partilhar Seu mundo. As três, sob orientação de sua Mãe, modelaram milhares de reinos. Cada mundo poderia tornar-se mais fantástico que o anterior, até que Gaia viu um que A agradou, e dito isso seria o lugar onde elas encontrariam seu lar. E num esforço para agradar sua Mãe, as três continuariam seu trabalho em harmonia, trazendo muito de tudo o que nós podemos ver.

Gaia ficou maravilhada por essas coisas e desejou experimentar todas as maravilhas que Suas crianças haviam produzido com Ela. Assim, mais uma vez, Gaia deu a luz. Gaia ficou maravilhada por essas coisas, e desejou experimentar todas as maravilhas que Suas crianças haviam produzido a Ela (e não com ela). Assim, mais uma vez Gaia deu a luz. E dessa vez, Seus filhos seriam muitos, e ela concederia a eles o dom de Sua alma para que ela pudesse caminhar sobre a terra que Seus primeiros filhos haviam criado.

Através dos ouvidos e olhos de Seus filhos lobos, Ela poderia experimentar as maravilhas de seu mundo. Tudo ocorreu bem, e Gaia repousou, observando todas as Suas crianças crescerem. Isso seria muitas luas mais tarde, quando Suas crianças mais velhas começaram a brigar entre si, causando dor e pesar. Apesar de Gaia ter tentado reparar essa fratura através das ações de nosso povo, a paz não poderia existir. Seu pesar tornar-se-ia raiva pela tolice de Suas primeiras criações, e essa é a raiva que cada Garou carrega em seu coração.

A Tríade como Criadora

Como contado por Ian Blackwielder, Senhor das Sombras Theurge:

O que eu tenho para compartilhar com vocês repousa entre nós. Por que? Bem, esse é um ponto de vista muito impopular e alguns Garou poderiam pendurar você na árvore mais próxima pelas suas lições hereges. Esqueça tudo o que você já ouviu sobre Gaia existir como Ser Supremo. Ela não é. Como seu disso? É óbvio. Se Ela fosse, Ela dificilmente precisaria de nossa ajuda para restaurar o equilíbrio aos reinos. Agora, não entenda mal o que eu estou querendo dizer, Gaia é a Deusa da Nação Garou e Ela possui poder sobre *esse* reino, mas como você sabe existem vários planos de existência. No entanto, Ela está confinada a esse lugar no espaço e no tempo, e devido os desejos de Seu criador isso permanece. Quem criou Gaia? A fonte da Criação, a Tríade.

A Tríade criou tudo o que você vê, elas até mesmo criaram você. Seu poder é ilimitado e seu poder é inimaginavelmente vasto. Até onde eu estou apto a discernir, a Tríade criou milhões de mundos, alguns como esse, outros mais estranhos. Isso certamente não é seu último esforço, mesmo que as coisas possam parecer horríveis de nosso ponto de vista. Veja, eu não acredito que o que estamos vivenciando seja incomum, ao menos não de uma perspectiva cósmica. A Tríade dá a luz, nutre e, eventualmente, segue para outro mundo e depois outro, talvez buscando projetar o pináculo da criação ou talvez ela faça isso para preencher seus dias. Eu não posso atrever-me compreender a mente de um deus. Em todo caso, a Tríade, em sua infinita sabedoria, deu Gaia para nós. Em algum ponto do caminho, muitos lobisomens começaram a pensar que Ela era Única. Quão enganados esses cretinos estão. É como se eles não pudessem enxergar todo o panorama. Eu acredito que Gaia sabe que Seu fim está próximo, assim Ela apela para nós, Seus seguidores, para salvá-la dos caprichos de Seus Deuses. Mas se Ela não pode pleitear para eles pararem, como é que porra nós podemos?

Sinto muito, pensar a respeito de tudo isso quase me deixa louco. Ainda sim, nós precisamos lembrar que a parte da Tríade que nós devemos prestar deferência. Talvez através do reconhecimento dos Verdadeiros Criadores, eles nos poupem da extinção.

Consciência Universal

Contato por Angela Brookston, erudita filósofa dos Andarilhos do Asfalto:

A Tríade não existe independentemente de Gaia, ou vice-versa. Elas estão inseparavelmente juntas, cada uma dependente da outra, agindo em equilíbrio, contra-equilíbrio e contra-contra-equilíbrio. Enquanto nosso povo insiste que a Wyrn está destruindo, corrompendo e asfixiando a real força vital de Gaia, o fato é que a própria Wyrn não possui intento malicioso. Malícia indicaria uma posição moral e a Tríade não age dentro de um código moral. Ao invés disso, Gaia, a Tríade e toda a

hierarquia de espíritos, desde os Jagglings até os Celestinos, estão interconectados e entrelaçados uns com os outros numa complexa trama.

Um exemplo visual de como essa interdependência funciona no mundo espiritual é imaginar todo e cada espírito está conectado a um fio invisível. Se alguém o alcançasse e agarrasse um desses espíritos entrelaçados, o resto poderia tornar-se desequilibrado e dispersar-se. No entanto, se o observador para o evento não soubesse que os espíritos estavam todos conectados, ele nunca imaginaria o motivo de todos eles saírem de equilíbrio quando apenas um deles foi tocado. Isso pareceria para o observador que o caos foi o resultado, quando na realidade o efeito foi completamente previsível.

A mesma teoria se aplica ao relacionamento entre a Tríade e Gaia. embora os Garou culpem a falta de controle da Tríade pelas desgraças de Gaia, a situação atual é simplesmente uma manifestação de causa e efeito no mundo espiritual.

Se nós fôssemos culpar alguém, ou algo, pessoa nossa atual e aparente lúgubre situação, nós precisaríamos olhar para ninguém além de nós mesmos. A Tríade está fora de equilíbrio não devido a um evento cósmico, mas por nosso povo estar violando as leis espirituais do universo. Noutras palavras, nós corrompemos a Tríade plantando sementes do ódio, do orgulho, da ganância e da intolerância. A Tríade simplesmente devolveu esses sentimentos milhares de vezes contra a sociedade dos lobisomens. A Tríade é o reflexo de Gaia, dos Garou e de tudo o que existe.

Tudo o que nós pensamos, sentimentos e damos importância possui consequências. Os Garou, como uma sociedade, são importantes para a Tríade, assim como Gaia, devido sermos uma força criativa que faz as coisas acontecerem, ou não acontecerem, através de nossos atos. A Tríade dará aos Garou a colheita do que plantam.

O único termo que poderia definir de forma adequada a Tríade é o consciente universal.

A Tríade Consciente

Como contado por Meli Smailbegovic, Presa de Prata Guardiã da Terra.

Desnecessário dizer que a Tríade é um grupo implacável e calculista de espíritos. Qualquer um pode ver isso. Veja como ela ordena seus generais em campo, reivindicando tanto território quanto possível, sufocando nossa Mãe no processo. A Wyrn é a grande violadora dos mandamentos de Gaia. Ela ergue um exército de servos dementes e desequilibrados para lançá-los contra nossa Mãe para tomar Seu lugar. A Weaver não é muito melhor que seus escravos humanos, avançando seus propósitos através da Tellurian. A Wyld? Eu não acho que a Wyld tenha surpresas para nós, mas podemos apenas assumir que ela tem guardado cuidadosamente planos que consolidar seu poder.

Por que a Tríade entrou em guerra? Eu não posso dizer com certeza, mas eu creio que o ciúme pelo poder de Gaia conduz suas ações amplamente. Elas conduzem um



cerco contra ela, e contra nós. Parece ser uma batalha que nunca será vencida, no aguento firme; Gaia não tem vacilado, nem vacilará conosco. Sabendo que a Tríade possui o desejo de subverter a ordem de Gaia para o universo, é nosso dever, como Seus soldados, sermos mais astutos, mais espertos e mais vigilantes. Devemos buscar métodos não convencionais para derrotar os invasores de Gaia ou, ao menos, aplacá-los até que Ela possa se recuperar o bastante para lidar com eles como Ela desejar.

Eu sei que chegará um tempo quando Gaia irá erguer-se e colocar ordem sobre todo esse caos. Até lá, é nosso trabalho permanecermos a um passo a frente dos muitos inimigos que nos castigam e viver o bastante para ver nossa Deusa corrigir os erros da Tríade rebelde.

A Tríade Instintiva

Como contado por Estrela Murmurante, Uktena Theurge

Embora o Povo comumente refira-se a formas e funções da Weaver, da Wyrm e da Wyld. Ou então, amaldiçoando ou louvando seus atos, a Tríade não é composta de três entidades distintas que debatem, julgam ou se comovem com as consequências sob os indivíduos. A verdade é que a Tríade não se importa nem um pouco com seus atos. A Weaver, a Wyrm e a Wyld não são entidades tão distintas, mas estão ligadas juntas pelo corpo de Gaia. Elas são tudo e nada, tudo ao mesmo tempo. A amplitude de sua área de influência é infinita. Mesmo assim, elas não são Deuses, elas são as paixões de Gaia, Seus caprichos e Seus instintos.

Conceitos morais, como bem e mal, não possuem lugar na Tríade. A Wyld não é benéfica e a Weaver não é pernicioso. Em excesso, qualquer uma pode conduzir todas as criaturas de Gaia a uma existência aterrorizante. Elas não pensam, meramente agem. As coisas tem seguido pelo caminho que tem devido a Tríade possuir uma natureza altamente reacionária. Sabendo que esse é o caso, é nosso dever para com Gaia adquirir compreensão do que causa essas respostas negativas e descobrir um meio de fazer as coisas de modo diferente para trazer o equilíbrio. Nós lutamos contra a Wyrm e muitos justificam isso devido a todas as nossas perdas que tivemos contra seus servos. Mas, você cutuca um cachorro ferido com um pedaço de pau? Não, porque nós entendemos que isso apenas garante que seremos mordidos! Diferente de um cachorro, nós não podemos colocar um fim na aparente loucura da Wyrm apenas matando a própria. Tal desequilíbrio é uma consequência da dor da Tríade em açoites. Nós precisamos encontrar a fonte dessa dor e eliminá-la. Fazer isso trará uma era dourada de paz.

As Muitas Faces

Assim contado por Cheira Gostoso, Roedor de Ossos Philodox:

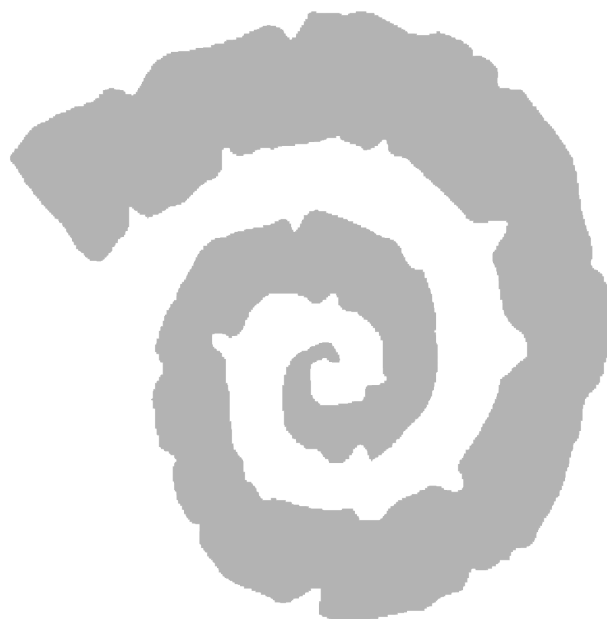
Você quer saber a respeito da Tríade? Estou longe de ser um especialista, mas aqui está o que penso. A Tríade é imensa e é quem manda, e não importa o que aconteça, elas estarão sempre por aí de uma forma ou de outra.

Você pode ver o resultado de seu trabalho em quer que você olhe. Se não fosse por elas, Gaia não poderia fazer nada. Eu acho que isso faz delas as pequenas ajudantes da Mãe. Ainda sim, você não pode ajudar, mas perceba que elas não estão fazendo exatamente seu trabalho ao pé da letra. Agora, eu estou certo de que você pode encontrar algum Theurge que pode encher sua cabeça com todo tipo de ideias a respeito do motivo disso, mas eu acho que isso realmente não importa. A única coisa que realmente importa é trazer o equilíbrio, ou justiça como preciso for, para Gaia. Se você ouvir cuidadosamente, Ela contará a você exatamente o que fazer. Ela permitirá você saber tudo o que você precisa saber sobre a Tríade e o seu lugar em restaurar as coisas 'pro rumo certo.

Como eu vejo a Tellurian não é do mesmo jeito que você está vendo. O que pode perfeitamente fazer sentido

para mim, será um monte de merda para você. Então veja, eu não tentando evitar sua pergunta, mas a Tríade é algo diferente para pessoas diferentes. Puta que pariu, você não pode nem fazer os Guardiões das Tradições concordarem quando exatamente a Wyrms se perdeu em seus labirintos, e você pode achar que fosse um dia do caralho no livro da história Garou. Então, para tentar se ligar na história "certa" sobre a Tríade, Gaia ou qualquer outro tópico que faz a porra da espiritualidade algo beirando o impossível. O jeito que eu vejo, apenas Gaia tem toda a história por trás do inferno que está acontecendo com a Tríade. E ela não quer falar.

Estou cheio com tudo, você deveria estar também. Apenas ouça seus intestinos, Gaia está dizendo para você parar de se preocupar com filosofia e mexa sua bunda. Agora vaza, moleque.







Capítulo Quatro: Pele de Lobo

A palavra LUPUS, um lobo, é revelada em nossa língua latina através de uma derivação grega, cujo eles chamam um Lupus por Lycus (lykos). E eles são chamados de lykos em grego devido as suas mordidas, visto que eles massacram qualquer um que cruza com sua fúria gananciosa. Outros mantêm que eles são chamados de Lupus devido a "lion-paws" (patas de leão), visto que, como os leões, suas forças estão em suas patas. Seja lá o que ataquem, morre.

— *The Book of Beasts* (traduzido por T. H. White)

No âmago do sistema Storyteller, portanto em **Lobisomem: O Apocalipse**, jaz a ideia de que as Características devem ser elementos flexíveis. Um alto nível de Briga pode representar um artista marcial de quinto dan, um veterano de mil brigas de bar ou instintos predatórios inacreditavelmente aguçados. Os pontos que você põe em Ciência podem representar qualquer nível de métodos científicos, independente de você ter comprado cada perícia científica separadamente. Com cautela na seleção de Atributos, Habilidades e Antecedentes, quase qualquer conceito de personagem pode ser feito para jogar.

Entretanto, algumas pessoas preferem um pouco mais de especialização em seus sistemas de regras e não há nada de errado nisso. Caso dadas mais opções, um jogador pode refinar seu personagem ainda mais, resultando numa figura até mesmo mais precisa do que o jogador tem em mente quando ele inicialmente preencheu o campo "Conceito" de sua planilha de personagem. Esse capítulo é dedicado a fornecer aos jogadores tais opções extras, com o intento de adicionar Características que o ajudarão a esboçar seus personagens

de um modo que o livro básico não pode ajudar.

Apenas lembre-se da Regra de Prata; mais regras disponíveis, mais trabalho para o Narrador que precisa considerar as várias habilidades e fraquezas dos jogadores. Sempre lembre-se de verificar com seu Narrador para ver o que é permitido e o que não é; o jogo se desenrola mais suavemente para todos comprometidos neste ponto.

Nova Regra:

Transformação Parcial

Mudar de forma não é sempre um caso de tudo ou nada. Um lobisomem pode aprender a controlar as complexidades de suas habilidades metamórficas para adquirir certo nível de refinamento, da mesma forma que um mortal pode treinar para usar ambas as mãos igualmente bem. Um Garou pode tentar metamorfosear apenas uma parte de seu corpo, permitindo-o usar de um ataque com garra em Hominídea, fazer crescer couro para aquecê-lo em Glabro ou metamorfosear suas patas dianteiras em mãos em Hispo. Quaisquer mudanças assim

exigem o gasto de um ponto de Força de Vontade e um teste bem sucedido de Destreza + Instinto Primitivo (dificuldade 9). A exatidão dos benefícios e das regras de cada mudança estão a cargo do Narrador decidir.

Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos é um sistema opcional de “extras” projetado para ajudá-lo adicionar um tempero ao seu personagem e proporcionar oportunidades únicas de interpretação em sua crônica. Você pode selecionar Qualidades para dar ao seu personagem um limiar em certas situações ou dotá-lo com alguma qualidade notável que o destaca de seus companheiros Garou. Defeitos, por outro lado, representam fraquezas no histórico, na personalidade ou talvez na aparência física de seu personagem; do mesmo modo que as Qualidades, esses elementos adicionam distinção ao seu personagem, mas em detrimento ao invés de benefício.

Durante a criação de personagem, você recebe 15 pontos “de bônus” para aprimorar suas Características, adicionar Força de Vontade ou melhorar seu personagem de qualquer modo. Qualidades e Defeitos fornecem a você outro meio de usar seus pontos “de bônus” para tornar seu personagem excepcional — seja bom ou ruim.

Você pode comprar Qualidades com pontos de bônus durante o processo de criação de personagem; elas não podem ser adquiridas em jogo ou com pontos de experiência. Defeitos não custam nada, mas eles recompensam você com pontos de bônus adicionais para usá-los quando estiver construindo seu personagem. Você pode receber até 7 pontos de bônus adicionais em Defeitos, assim levando seus pontos de bônus potenciais a 22. (Você pode assumir mais Defeitos que o limite de 7 pontos, mas não receberá pontos de bônus por essas adições; 15 pontos de Defeitos fornecem a você **sete** pontos de bônus extras e nada mais!). Defeitos podem ser ganhos em jogo (muitos lobisomens, por exemplo, são bons em fazer inimigos), mas esses personagens não recebem pontos extras por eles. Um Defeito que é de algum modo “recomprado” durante o curso de uma crônica (matando um inimigo que o caçava ou se recuperando um membro perdido) deve ser repostado com um Defeito apropriado de um valor similar (outro inimigo marca você para se vingar pelo outro cara que você matou ou um curandeiro espiritual impõe a você um impedimento para metamorfose como pagamento). Alternativamente, o Narrador pode permitir que você simplesmente pague o custo do Defeito x3 em pontos de experiência para descontar o Defeito totalmente, sem ter que assumir outro em seu lugar.

Numa outra opção, seu Narrador pode permitir a você escolher uma certa quantidade de pontos em Qualidades, equivalente ao seu número de Defeitos. Neste caso, nenhum ponto de bônus é gasto.

Perceba que o sistema de Qualidades e Defeitos é inteiramente opcional. Seu Narrador pode permitir ou não o uso dessas vantagens ou desvantagens, por isso os livros publicados de Lobisomem não presumem que você

está usando o sistema de Qualidades e Defeitos. Mesmo que o Narrador decida permitir Qualidades e Defeitos em geral, ele tem o direito de não permitir certas Qualidades e Defeitos muito poderosas ou que não satisfaçam a sua crônica. Você deve assegurar que seu Narrador permite as Qualidades e Defeitos que você escolheu antes de criar seu personagem baseadas neles.

Embora as Qualidades e os Defeitos possam dar a você vantagens significantes (e desvantagens também), eles não são meios para criar personagens imbatíveis ou que possam sobrepujar o jogo (ou outros personagens). Usados sabiamente, Qualidades e Defeitos podem ampliar a experiência de narrativa, permitindo você ter um personagem apenas um pouco diferente — ou talvez muito diferente. Mostre bom senso ao usar Qualidades e Defeitos. Você não quer terminar com um personagem impossível de se interpretar ou além dos limites.

Muitas Qualidades e Defeitos nessa seção têm uma significância em particular para os personagens Garou. Outros funcionam tanto para eles como para outros personagens, seja sobrenatural, Parente ou um humano normal. Todos são divididos em quatro categorias: Físicos, Sociais, Mentais e Sobrenaturais.

Melo aos Pontos

Nem todo aspecto de seu personagem precisa ser representado por uma linha em sua planilha de personagem. Muitas Qualidades e Defeitos dadas nessa seção podem ser simuladas sem pagamento em pontos. Você pode, por exemplo, jogar com um personagem com Código de Honra ou algum Protegido como parte do histórico de seu personagem, mesmo se seu Narrador não permiti-las como Qualidades ou Defeitos. Pense nessa seção como uma mina de ouro de ideias para adicionar centelhas e cores ao seu personagem, enquanto seu Narrador permitir.

Físicos

O que faz seu personagem ter alguma característica física que o difere dos humanos normais — ou mesmo dos Garou normais? Essas Qualidades e Defeitos estão ligadas com capacidades físicas comuns a um lobisomem e de simples variações sensoriais, até notáveis mudanças em sua forma física.

Ultra-flexibilidade nas Juntas

(Qualidade: 1 ponto)

Você possui uma flexibilidade fantástica, reduzindo as dificuldades das suas paradas que exijam flexibilidade (como sair de um agarrão de um oponente) em -2. Você pode se contorcer em estranhas posições ou meter-se em espaços reduzidos com essa Qualidade.

Multi-metamorfo

(Qualidade: 1 ou 5 pontos)

Você encara a arte da transformação parcial (ver acima) com facilidade e faz o teste de Destreza + Instinto Primitivo com dificuldade 6 em vez de 9. Na versão de 5 pontos essa Qualidade elimina a necessidade do gasto de Força de Vontade. Você pode obter uma transformação parcial quase que à vontade.

Equilíbrio Perfeito (Qualidade: 1 ponto)

Você tem uma fantástica aptidão para se manter de pé, seja um talento natural ou um resultado de horas de treino. Provavelmente, você nunca caiu na vida, nem parece que perderá seu equilíbrio num futuro próximo. Quaisquer testes que você faça na tentativa de equilíbrio físico (como caminhar na corda bamba, movimentar-se no gelo ou outras superfícies escorregadias, escalar montanhas ou rochedos) são feitas com dificuldade -2.

Visão Lupina (Qualidade: 1 ponto)

Em todas as suas formas, você enxerga cores e intensidades de luz, como um lobo faz. Sua visão de cor é um pouco mais turva que a dos humanos, ainda que você abrace um amplo espectro de cores. No entanto, sua visão noturna supera e muito a visão noturna humana. Você pode perceber movimentação mais prontamente. Você recebe um dado extra em todos os testes de Percepção que envolvam movimento ou tocaia a noite.

Ambidestro (Qualidade: 2 pontos)

Sua mão “inábil” é quase tão hábil como sua mão dominante. Se destro, você é muito bom em perícias motoras com sua mão esquerda, e vice versa. Em termos de jogo, você apenas tem uma dificuldade de +1 para cada mão quando usar ambas para executar ações distintas — como lutar com duas armas. Se você tentar fazer alguma coisa com sua mão inábil, que normalmente você faria com sua mão dominante (como escrever ou usar um teclado), você apenas sofre uma penalidade de +1 na dificuldade para sua mão inábil. Um personagem não-ambidestro tem uma penalidade de +1 na dificuldade em sua mão dominante e +3 em sua mão inábil quando tentar executar ações diferentes com ambas as mãos.

Glabro Bonito (Qualidade: 2 pontos)

Você tem uma forma em Glabro que pode passar por humana ainda que maior que um humano normal em tamanho. Você não tem penalidades em Atributos Sociais na forma Glabro.

Inodoro (Qualidade: 2 pontos)

Você ou não tem cheiro ou apenas exala um suave odor. Quaisquer humanos, animais ou Garou que tentarem rastrear você pelo cheiro tem uma dificuldade +2 para fazê-lo. Você pode ter dificuldades em lidar com Garou lupinos ou lobos visto que eles desconfiarão de sua falta de um odor “natural”.

Temerário (Qualidade: 3 pontos)

Você sente prazer em assumir riscos e tem um talento para sobreviver a situações perigosas. Quando você tentar alguma muito perigosa ou de alto risco (como

saltar na direção de um mastro à 30 andares acima do chão e tentar agarrá-lo), você ganha três dados adicionais em todos os seus testes e ainda pode ignorar um único resultado “um” (dando um sucesso adicional) naqueles testes. Geralmente, uma ação precisa ter ao menos uma dificuldade 8 e com um potencial de causar ao menos três níveis de dano em caso de falha para ser tida como suficientemente perigosa para conseguir tal bônus.

Corpo Grande (Qualidade: 4 pontos)

Você alcança uma altura próxima a 2,10m de altura e pode pesar algo em torno de 180kg em sua forma Hominídea; suas outras formas são proporcionalmente grandes. Essa Qualidade confere um nível extra de vitalidade, que age como um Nível de Vitalidade Escoriado extra para fins de dano e penalidades por ferimentos. Claro que, com seu imenso tamanho vem alguns problemas (se misturar numa multidão, encontrar roupas que sirvam, procurar assento num avião)...

Metamorfo (Qualidade: 7 pontos)

Metamorfose para você é tão fácil como respirar. Você não precisa fazer testes para mudar de forma, nem gastar o ponto de Fúria necessário para mudança instantânea. Você faz suas mudanças como se tivesse obtido cinco sucessos no seu teste de mudança de formas. Se você perder a consciência devido a ferimentos ou outra razão, você pode fazer um teste de Raciocínio + Instinto Primitivo (dificuldade 8) para escolher que forma assumir independente de voltar a forma racial.

Cheiro de Animal (Defeito: 1 ponto)

Você tem o odor de um animal mesmo na forma Hominídea. Sempre que estiver em áreas fechadas ou numa multidão, seus testes Sociais são feitos com uma dificuldade de +2. Ambientes abertos ou em situações onde você pode se distanciar dos humanos, seu cheiro não é detectável. Lobos quase não percebem esse Defeito.

Deficiência Auditiva (Defeito: 1 ponto)

Você tem problemas em ouvir certos sons, distâncias de sons ou algum outro problema que afeta seu sentido auditivo. Você sofre de uma dificuldade +2 em todos os testes que envolvam audição. Sua forma Lupina recebe o bônus padrão em Percepção apenas nos testes envolvendo cheiro.

Acromatopsia (Defeito: 1 ponto)

Você não pode distinguir cores, mas vê o mundo em variantes tons de preto, branco e cinza. Isso não é daltonismo real, que normalmente se refere a incapacidade de distinguir entre certas cores (como vermelho e verde). A cor não possui significado para você, apesar de diferenciar intensidades de sombra — cinza escuro, cinza claro e cinza médio etc. Esse Defeito se manifesta mais comumente entre Lupinos.

Incapacidade de Mudar Parcialmente (Defeito: 1 ponto)

Você não possui a habilidade de mesclar formas. Você não pode mudar sua laringe em Lupino para ser capaz de falar nem crescer focinho de lobo em Glabro. Você apenas pode mudar para uma forma completa.

Baixa Estatura

(Defeito: 1 ponto)

Sua baixa estatura causa problemas a você, tornando complicado enxergar através de obstáculos. Sua forma Crinos é menor na mesma proporção (e menos intimidadora). Suas dificuldades são +2 para todos os testes de perseguição. Você e seu Narrador precisam ter sempre em mente sua baixa estatura. Em certos momentos, esse Defeito pode dar a você uma vantagem em ocultamento.

Estritamente Carnívoro

(Defeito: 1 ponto)

Vegetais e grãos não tem benefício nutricional para você; apenas podendo subsistir através de carne, o mais próximo do natural possível. Você realmente tem problemas em áreas onde a carne é escassa.

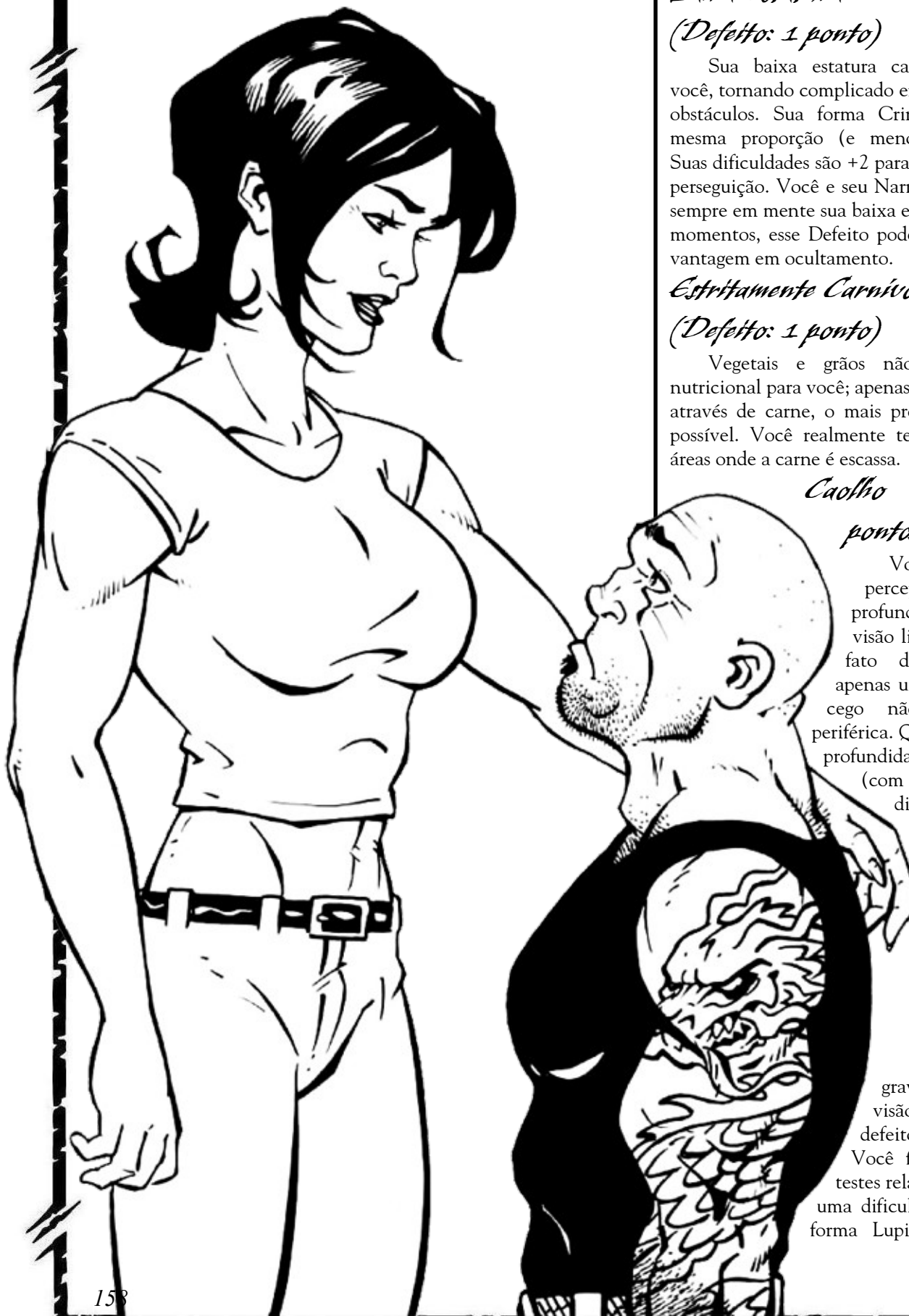
Caolho (Defeito: 2 pontos)

Você carece de percepção em profundidade e tem uma visão limitada devido ao fato de você possuir apenas um olho. Seu lado cego não possui visão periférica. Quando a visão em profundidade está envolvida (com em combate a distância), você sofre penalidade de 2 dados em seus testes.

Deficiência Visual

(Defeito: 3 pontos)

Você tem uma grave dificuldade na visão devido à algum defeito incorrigível. Você faz todos os seus testes relativos a visão com uma dificuldade de +2. Sua forma Lupina não recebe o



bônus padrão de Percepção para verificações visuais, embora os outros sentidos não sejam afetados. Você também sofre de cegueira noturna. Diferente de miopia ou hipermetropia, esse defeito não pode ser corrigido.

Deformidade (Defeito: 3 pontos)

Você tem um membro deformado, uma coluna torcida ou alguma outra deformidade que interfere com suas interações com os outros e algumas vezes causa dificuldades físicas também. Você tem uma dificuldade de +1 em todos os testes Sociais e normalmente tem outras penalidades apropriadas a testes Físicos (como em Esportes). Você deve trabalhar a natureza de sua deformidade com seu Narrador, bem como as exatas penalidades propostas.

Aleijado (Defeito: 3 pontos)

Seja do nascimento ou devido a um acidente, você é aleijado e sofre uma penalidade de dois dados em testes de movimento em todas as suas formas. Você não pode assumir esse Defeito e ao mesmo tempo a Qualidade: Ultra-flexibilidade nas Juntas.

Monstruosidade (Defeito: 3 pontos)

Sua aparência física é realmente horrenda a vista de seus companheiros Garou. Todas as suas formas carregam alguns traços grotescos; sua forma Hominídea vagamente parece humana, embora suas outras formas tenham algo de monstruoso que as desfigurem. Você deve decidir como você se parece. Sua Aparência é 0 e não pode ser aumentada com pontos de experiência, exceto em circunstâncias notáveis.

Um Braço Só (Defeito: 3 pontos)

Você nasceu com apenas um braço ou o perdeu através de um ferimento de algum tipo. Você não sofre da penalidade da mão inábil, visto que você se adaptou a usar sua única mão para muitas atividades. No entanto, quando você precisar usar as duas mãos você perde dois dados de sua parada. Sua velocidade nas formas Hispo ou Lupina é reduzida em 25%.

Surdez (Defeito: 4 pontos)

Você nasceu completamente surdo ou perdeu sua audição inteiramente durante sua infância. Você automaticamente falha em qualquer teste envolvendo audição. Você pode sentir as vibrações sonoras dos sons suficientemente altos, mas não pode ouvir nada.

Mudo (Defeito: 4 pontos)

Você tem uma laringe sem utilidade e não pode falar sob quaisquer circunstâncias. Você precisa se comunicar através de escrita ou sinais.

Idade de Lobo (Defeito: 5 pontos)

Você envelhece como um lobo mais que como um Garou. Você não tinha mais de 20 anos de atividade na época de sua Primeira Mudança. Garou Lupinos sofrem os efeitos da idade no início de seus oito anos, embora personagens Hominídeos comecem a envelhecer dentro

de cinco anos após sua Primeira Mudança. Até sua Primeira Mudança, você parecia envelhecer normalmente.

Cegueira (Defeito: 6 pontos)

Você é totalmente cego, carecendo até da mais vaga visão. Você não pode nem mesmo testar Percepção em estímulos visuais. Todos os testes feitos para percorrer atalhos tem dificuldade +1, visto que você não pode se valer método usual de visualizar o outro mundo.

Notas da Revisão

Jogadores veteranos de **Lobisomem** certamente perceberão que várias Qualidades ou Defeitos “favoritos” sumiram na edição Revisada. Há várias razões para que uma Qualidade ou Defeito tenha sido omitido. Uma é equilíbrio; algumas foram simplesmente benéficas demais para a quantidade de pontos gastos. Outra é redundância; muitos representam aspectos do personagem que podem ser normalmente cobertos por Antecedentes (tais como Conexões Locais ou Companheiro Sobrenatural) ou por Características particularmente altas ou baixas (Aptidão para Informática e Âs do Volante). Essa lista foi consertada para cobrir as Qualidades e Defeitos pretendidos para preencher as lacunas da criação de personagem — coisas que não podem ser representadas pelo alcance normal dos Atributos, Habilidades e Antecedentes — que não desequilibrem o jogo.

Sociais

Você prestou um favor para um ancião — ou atraiu a ira do líder da seita? Você possui uma má reputação que não quer ir embora, não importa o quanto você tenta se livrar dela? Que lugar, se algum, você ocupa dentro da sociedade humana? Essas Qualidades e Defeitos dizem respeito as relações de seu personagem com aqueles ao seu redor, quer seja Garou, mortais ou o que seja.

Magnetismo Animal

(Qualidade: 1 ponto)

Outros de sua raça (humanos, se você for Hominídeo; lobos, se for Lupino; Impuros optam entre humanos e lobos, não Garou) acham você especialmente atraente. Todos os seus testes de sedução ou atração animal são feitos com uma dificuldade de -2. Por outro lado, outros podem considerar você como uma ameaça e desafiar você pela atenção de uma parceira em potencial.

Favor do Ancião

(Qualidade: 1 a 3 pontos)

Você adquiriu a graça de um ancião de sua seita (ou até mesmo de outra seita) devido a alguma coisa que você ou sua matilha fizeram no passado. Uma Qualidade de 1 ponto representa um favor menor; por 2 significa que

você fez alguma coisa significativa pelo ancião; por 3 pontos, provavelmente significa que você salvou a vida do ancião. Você pode apenas usar desse favor uma vez, mas outros Garou podem saber que um certo ancião está endividado com você e reagir com você adequadamente.

Apoio Familiar (Qualidade: 1 ponto)

Sua família sabe o que você é e aceita sua nova vida de forma sincera. Talvez seus pais sejam Parentes e se prepararam para a possibilidade de você poder ser um Garou pleno. Entretanto, eles não são necessariamente Parentes (do tipo comprado através do Antecedente: Parentes); eles podem não entender o que você se tornou, mas acreditam que você é “especial” ou “abençoado”. Embora você não aceite que eles se arrisquem por você ou sua matilha, você pode confiar em seu suporte moral e sua compreensão — e talvez um lugar para descansar numa ocasião.

Reputação (Qualidade: 2 pontos)

Sua reputação entre os Garou de sua seita faz você confiável. Você adquiriu seu bom nome por si mesmo ou através das ações de sua matilha. Quando você lidar com os Garou de sua seita, você recebe três dados extras em todos os seus testes Sociais. Reputação não pode ser confundida com Renome; você pode ter um “bom nome” com sua seita embora possuindo relativamente pouco Renome. Você não pode assumir o Defeito: Má Reputação.

Segredo Sombrio (Defeito: 1 ponto)

Você possui um passado secreto que, caso seja revelado, poderia causar a você um grande embaraço, na melhor das hipóteses, ou fazer de você um exilado ou até mesmo caçado na sociedade Garou, na pior delas. Talvez você tenha sido amante de um Dançarino da Espiral Negra. Pode ser que você tenha sido responsável pelo massacre de sua matilha original ou pela morte misteriosa do líder da seita. Esse segredo aflige sua mente todo o tempo, visto que seus amigos e companheiros de matilha não estão cientes de sua vergonha. Ocasionalmente, dicas sobre seu segredo podem surgir nas histórias e você precisa se precaver para não revelar o assunto. Enquanto seu segredo permanecer desconhecido para aqueles que podem usá-lo contra você, o Defeito é mantido, até mesmo se outros indivíduos o descobrirem. Caso seu Segredo Sombrio se resolver e não for mais um fator em sua vida, você precisa sacrificar três pontos de experiência para recomprá-lo.

Inimigo (Defeito: 1 a 5 pontos)

Você adquiriu um inimigo (ou inimigos) que não apenas sabem o que você é, mas também tem poder próprio. Por 1 ponto, significa que seu inimigo é outro Garou do mesmo Posto que você que assumiu um forte desgosto por você ou que culpa você por algum erro do passado. Por 3 pontos, indica que uma matilha de Dançarinos da Espiral Negra carrega um rancor particular por você ou que um pequeno grupo sobrenaturalmente

poderoso de caçadores de lobisomens visou você como uma ameaça potencial. Por 5 pontos, significa que você irritou alguém que se move e mistura dentro da sociedade Garou ou um poderoso vampiro ancião.

Educação Deturpada (Defeito: 1 ponto)

O Garou que encontrou você após sua Primeira Mudança, que supervisionou seu Ritual de Passagem e que inicialmente adentrou você na sociedade Garou ensinou tudo o que ele sabia — e tudo estava errado. Quer tenha sido por ignorância ou perversidade, você (e seu Narrador) decidem. Suas suposições erradas e crenças distorcidas causam a você uma grande quantia de pesar até que alguém endireite você. Eventualmente, você pode superar os problemas causados por esse Defeito (e estar apto a pagar o custo em pontos de experiência para recomprá-lo), mas nesse meio tempo, ele deve presentear-lo com muitas boas oportunidades de interpretação.

Pais Insistentes (Defeito: 2 pontos)

Muitos lobisomens, a menos que possuam pais Parentes, sacrificam seus laços familiares após sua Primeira Mudança, para preservar o Véu. No entanto, seus pais não desistiram de você. Eles contratam detetives para encontrar você, fixam cartazes com sua foto em quadro de avisos locais, incomodam as rádios e as estações de TV para vincular anúncios de utilidade pública ou dedicam suas páginas na internet para encontrar você. Eles podem não saber sobre sua nova vida, suspeitando ao invés disso que você fugiu ou se juntou a um culto, ou eles podem ter ligações com a Pentex e possuem motivações ocultas em querer localizar você. Apenas homínideos podem assumir esse Defeito.

Caçado (Defeito: 3 pontos)

Um dedicado caçador visa você como sua caça, convencido que você é um monstro saído das lendas disposto a caçar os humanos. Qualquer um que você conheça, inclusive seus companheiros de matilha e até mesmo os humanos de quem você é íntimo, pode estar em perigo por conta desse caçador. Embora seu algoz deseje a extinção de todos os lobisomens, ele parece se concentrar inicialmente em você. Por brincadeira do destino, o Delírio não tem efeito sobre seu algoz. Ele também é inteligente e detém recursos e provavelmente irá criar terríveis armadilhas para você ao invés de cair nas armadilhas que você deixar para ele.

Má Reputação (Defeito: 3 pontos)

Você adquiriu um nome ruim entre os Garou na sua seita; seja por conta de suas próprias ações ou devido alguma coisa envolvendo a sua matilha. Você sofre de uma penalidade de dois dados em qualquer teste Social envolvendo os Garou de sua seita. Renome (ou a carência deste) não tem nada a ver com sua reputação. Os membros de sua própria seita (exceto os de sua matilha) repudiam você independente de quanto Renome você tenha. Você não pode ter a Qualidade: Reputação.

Descendente Impuro (Defeito: 4 pontos)

Você é o pai ou a mãe de um filhote impuro de um relacionamento ilícito com outro Garou. Você precisa decidir as circunstâncias em torno do nascimento da criança — tais como quando isso aconteceu e se você está tentando criar a criança em sua própria seita (para melhor ou para pior) ou se o filhote foi adotado por outra seita para evitar mais embaraço. Embora esse Defeito precise ser escolhido durante a criação de personagem, você ou seu Narrador pode decidir trazê-lo para dentro do jogo, ao invés de simplesmente deixá-lo como parte do passado de seu personagem. Os efeitos desse Defeito incluem os de Má Reputação (penalidade de dois dados em qualquer teste Social feitos, independente do Garou conhecer seu filho), com um encargo adicional de ser exigido que você assuma as responsabilidades assistenciais pelo seu filhote (seu miserável *charach!*). Como um violador da Litanía, você provavelmente estará incapaz de manter qualquer cargo importante na seita ou ser confiável a importantes tarefas não importando o quanto você se esforce para merecer.

Mentais

Seu personagem tem uma peculiaridade mental especial? É desatento ou inacreditavelmente obstinado? As Qualidades e Defeitos a seguir refletem vantagens ou desvantagens mentais especiais para seu personagem.

Bom Senso (Qualidade: 1 ponto)

Você possui um abundante senso de correção e bom senso (o que normalmente não é tão comum entre humanos e Garou). Sempre que você estiver prestes a fazer alguma coisa que vá de encontro ao bom senso, o Narrador pode intervir e avisá-lo que seu personagem está perto de fazer algo imprudente. Essa Qualidade é particularmente recomendada para jogadores novatos que ainda estão entendendo o mundo de **Lobisomem** e seus perigos.

Concentração (Qualidade: 1 ponto)

Você sabe como concentrar seus pensamentos e direcionar sua atenção para eliminar distrações. Circunstâncias que possam ser prejudiciais a você na tomada de ações afetam menos você que a outras pessoas. Você é imune a penalidades por circunstâncias que possam afetar suas paradas de dados ou suas dificuldades; caso você estivesse tentando abrir uma fechadura durante uma tempestade, por exemplo, a qualidade da fechadura ainda poderia afetar a dificuldade do teste, mas a distração pela tempestade não.

Selvageria (Qualidade: 2 pontos)

Você possui um fantástico controle sobre sua raiva interior. Você pode usar sua Fúria como muitos Garou não podem. Você pode entrar num frenesi selvagem à vontade, ignorando as suas penalidades por ferimentos. Você ainda sofre as consequências das ações cometidas durante o frenesi. Quando ocorrerem circunstâncias que

possam levá-lo ao frenesi, você precisa fazer o teste normalmente, para verificar se você entra ou não.

Código de Honra (Qualidade: 2 pontos)

Você é sustentado por um código pessoal de ética que governa todas as suas ações. Você recebe um sucesso automático para resistir as tentações para violar esse código. Sempre que você precisar resistir a Dominação vampírica, magias de Mente ou alguma outra forma de compulsão sobrenatural que possa causar a violação de seu código de honra, você recebe dois dados extras para seu teste de Força de Vontade. Quando você assumir essa Qualidade, você precisa construir seu próprio código de honra em termos específicos. Você pode escolher uma coisa tão óbvia como a Litanía ou ainda criar sua própria lista de moral e ética do que você deve ou não fazer.

Memória Eidética (Qualidade: 2 pontos)

Você possui uma memória fotográfica, permitindo que você recrie cenas, conversas e outras informações que você possa ter visto ou ouvido, exatamente como elas aconteceram. Para fazer uso dessa Qualidade, você precisa obter ao menos um sucesso num teste de Percepção + Prontidão. Isso habilita você recobrar uma imagem ou som em particular (como uma conversa ou uma página de um livro) com precisão, até mesmo se você tiver presenciado apenas uma vez. O Narrador deve estipular a dificuldade de acordo com a sua familiaridade com o que você está tentando se lembrar. Cinco ou mais sucessos conferem uma lembrança plena. O Narrador pode fornecer a você toda a informação que seu personagem possa lembrar.

Temperamento Calmo

(Qualidade: 3 pontos)

Você permanece calmo e sereno até mesmo nas mais difíceis das circunstâncias. Todos os seus testes de Fúria são feitos com uma dificuldade +2, independente da situação que esteja provocando seu frenesi.

Faz-Tudo (Qualidade: 5 pontos)

Você tem um conhecimento mínimo sobre uma variedade de coisas. Caso você faça um teste com uma Perícia que não possua níveis, você não sofre da penalidade de +1 na dificuldade. Você pode tentar um teste com um Conhecimento que você não possua, apesar de que a dificuldade é elevada em 2. Apenas personagens homínídeos ou impuros podem assumir essa Qualidade.

Vontade de Ferro (Qualidade: 3 pontos)

Você possui uma tremenda habilidade para resistir a tentativas de controle mental. Você recebe três dados extras para resistir a manipulação de sua mente e pode gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar o controle mental direto de um vampiro. Essa Qualidade funciona apenas com controle mental direto, não manipulação mental; Dons que induzem ao frenesi terão normalmente suas chances de sucesso, por exemplo.

Compulsão (Defeito: 1 ponto)

Você se sente compelido a fazer certas coisas em certos momentos sob certas circunstâncias. Essa peculiaridade psicológica assume uma forma altamente ritualizada (lavar as mãos ou arrumar-se frequentemente) ou em situações específicas (jogar, confessar, falar, furtar compulsivamente). Esse Defeito não apenas causa problemas a você, mas também aos seus companheiros de matilha. Você pode gastar um ponto de Força de Vontade para evitar a compulsão temporariamente. Certifique-se com seu Narrador quanto tempo você pode resistir antes de precisar gastar outro ponto de Força de Vontade ou sucumbir a sua compulsão.

Pesadelos (Defeito: 1 ponto)

Terríveis pesadelos incomodam seu sono todas as noites, às vezes permeiam seus pensamentos durante o dia. Às vezes, (determinadas pelo Narrador) distraem você de uma forma tal que você perde um dado em todas as suas ações durante o dia. Algumas vezes você tem dificuldade para distinguir entre o que é real e o que é sonho. (Narradores acostumados com o uso de sequências oníricas podem — e devem — aproveitar esse Defeito).

Timidez (Defeito: 1 ponto)

Você é avesso a ser o centro das atenções e se sente desconfortável meio a multidões. Você faz todos os seus testes Sociais, exceto onde haja apenas você e outra pessoa, com uma dificuldade +1. Se você é o centro da situação, sua dificuldade sobe para +2. Falar em público está fora de questão.

Coração Mole (Defeito: 1 ponto)

A visão do sofrimento é mais do que você pode suportar. Quer seja você muito compassivo e sensível, simplesmente tenha um estômago fraco ou uma aversão a dor, você não pode testemunhar alguém sofrer. Quando isso acontece, você se sente enjoado por dias subsequentes e tem problemas para dormir devido a memória do incidente. Você tenta evitar situações nas quais você possa ver alguém sofrendo ou faz o máximo para proteger aqueles ao seu redor, tanto de sofrer como de testemunhar alguém sofrer. Se você se controlar para encontrar alguém sofrendo, todos os seus testes na hora seguinte são feitos com uma dificuldade de +2.

Dificuldade de Fala (Defeito: 1 ponto)

Você sofre de um defeito na fala, como gagueira ou ceceo, que interfere na sua comunicação oral. Esse impedimento afeta não apenas sua voz humana, mas também sua língua Garou, tornando seus uivos e rosnados difíceis de serem compreendidos. Você tem uma dificuldade de +2 em qualquer teste pertinente. Embora não tenha que interpretar esse Defeito constantemente, você poderia trazê-lo para dentro do jogo quando lidar com estranhos ou em situações estressantes.

Amnésia (Defeito: 2 pontos)

Você não tem lembranças de seu passado antes de

sua Primeira Mudança. Você não sabe se ainda possui uma família ou se alguém lhe procura, muito menos onde você nasceu ou qualquer coisa sobre sua educação (apesar de que você lembra do que aprendeu). No entanto, seu passado pode surpreender você, revelando muitos fatos surpreendentes sobre sua vida anterior. Você pode assumir até mais cinco pontos de Defeitos extras que permanecem desconhecidos por você. Seu Narrador os escolhe e os traz para dentro do jogo (e para sua surpresa) durante o curso da sua crônica.

Mentalidade de Matilha

(Defeito: 2 pontos)

Você está perdido sem sua matilha. Sua presença ajuda a defini-lo ao um extremo. Você tem pouca identidade fora de sua matilha e até mesmo tem dificuldade de falar em termos como “eu” ou “mim”. Enquanto estiver com pelo menos um membro de sua matilha, sua dificuldade em todos os testes envolvendo atividades ou estratégias de matilha é -1. Quando você está sozinho, suas dificuldades aumentam em +1 em quaisquer tarefas onde você normalmente espera que outras pessoas o ajude (como combate). Você algumas vezes tem problemas em tomar decisões sem sua matilha para ajudar você, até mesmo se você for o líder da matilha. Em situações de tensão, você pode precisar fazer um teste de Força de Vontade para agir por si próprio.

Fobia (Defeito: 2 ou 3 pontos)

Alguma coisa traz um medo irracional e esmagador sobre você. Quer tenha medo de aranhas, multidões ou lugares fechados, você se esforça para evitar o objeto de seu medo. Se tem uma fobia leve (2 pontos), você precisa fazer um teste de Força de Vontade se alguma coisa acionar seu medo. O Narrador determina a dificuldade do teste dependendo das circunstâncias do encontro. Você precisa obter no mínimo três sucessos para se aproximar com o objeto de seu temor ou lidar com a situação de seu medo. Se você falhar no teste, você foge. Na versão de 3 pontos desse Defeito indica que você precisa fazer um teste para resistir entrar num frenesi raposa quando você encarar seu medo. Seu Narrador precisa aprovar a escolha de sua fobia; objetos de pavor incredivelmente tolos ou raros (como abacaxis ou homens de um braço usando chapéu) não são adequados.

Cabeça Quente (Defeito: 2 pontos)

Você está mais perto da Wyrn que muitos Garou; sua Fúria queima mais acesa dentro de si que nos outros. Suas dificuldades para evitar frenesis são reduzidas em -2 e você cai mais rapidamente “sob influência da Wyrn”. Seja cuidadoso quando escolher esse Defeito; ele pode causar muitos problemas para você e para sua matilha.

Vingança (Defeito: 2 pontos)

Algum evento no passado tem colocado você no caminho de uma vingança. Talvez Dançarinos da Espiral Negra ou um Grupo Avançado da Pentex tenham destruído sua matilha original ou assassinado a sua família

humana. Vingar essa injúria assume a prioridade em suas ações, normalmente interferindo com seus deveres. Você precisa gastar Força de Vontade para colocar de lado as suas necessidades temporariamente e focar no assunto em questão. Eventualmente, você pode ter a oportunidade de conseguir sua vingança, se o Narrador decidir trazer esse Defeito ao fim de sua crônica.

Vontade Fraca (Defeito: 2 pontos)

Você possui pouca resistência a ser dominado ou intimidado, não podendo usar Força de Vontade à vontade. Você apenas pode gastar Força de Vontade em situações de risco de morte ou quando apropriadas a seu augúrio ou Natureza.

Perturbado (Defeito: 3 pontos)

Você sofre de uma forma permanente de insanidade, seja devido a um defeito congênito ou algum trauma do passado. Escolha uma Perturbação das disponíveis no Capítulo Cinco. A Força de Vontade pode permitir você superá-la temporariamente, mas ela sempre retorna.

Ódio (Defeito: 3 pontos)

Certos tipos de pessoas ou situações incitam um incontrolável e irracional ódio em você, provocando um teste de frenesi sempre que você se confrontar com o objeto ou objetos de sua ira. Além disso, você ativamente busca oportunidades para causar destruição em seus alvos escolhidos. Você deve escolher o alvo de sua ira cuidadosamente, visto que esse Defeito pode afetar suas relações com sua matilha ou sua seita e pode afastá-lo de seus deveres como Garou. Ódio pela Wyrn é presumido e não conta como um objeto adequado para esse Defeito.

Bairrismo (Defeito: 3 pontos)

Você possui a natureza territorialista de um lobo. Você não gosta de deixar seu lar nem permitir que pessoas desconhecidas violem seu território. Fora de seu território, todos os seus testes são feitos com uma dificuldade +1 devido a sua inquietude em deixar seu lar. Você também precisa fazer um teste para evitar o frenesi quando estranhos entrarem nele sem sua permissão.

Deficiência em Habilidades

(Defeito: 5 pontos)

Por alguma razão, seja por educação deficiente, carência de oportunidade ou simplesmente preguiça, você está abaixo de seu potencial. Você possui cinco pontos a menos para distribuir em uma das suas categorias de Habilidade, seja em Talentos, em Perícias ou em Conhecimentos. Por essa razão, o máximo que você poderá ter naquela categoria serão oito pontos e o mínimo será zero. É claro, você ainda pode gastar pontos de bônus para comprar Habilidades na categoria apropriada. No entanto, você não pode ter qualquer Habilidade naquela categoria em três ou mais pontos no início do jogo. Esse Defeito é particularmente apropriado para personagens lupinos que ainda não aprenderam muito sobre a vida como um Garou.

Sobrenatural

Seu Garou carrega marcas óbvias de sua herança, mesmo na forma humana? Ele é atormentado por alguma maldição terrível? As Qualidades e Defeitos nessa seção tem base sobrenatural. Por isso, eles têm o potencial de desequilibrar uma crônica, certifique-se que seu Narrador aprova quaisquer elementos que você selecionar entre as vantagens e desvantagens seguintes. Narradores podem desejar limitar o número de Qualidades ou Defeitos escolhidas nessa seção para um ou dois.

Aliado Ancestral (Qualidade: 1 ponto)

Um de seus espíritos-ancestrais é particularmente íntimo. Você tem uma dificuldade de -2 para contatá-lo através do Antecedente: Ancestrais. Dê vida ao seu ancestral especial com um nome, traços de personalidade, habilidades ou poderes significantes, detalhe sua vida e sua reputação entre os Garou. Para comprar essa Qualidade, você precisa ter o Antecedente: Ancestrais.

Amor Verdadeiro (Qualidade: 4 pontos)

A memória de um amor duradouro permanece com você, inspirando-o em seus momentos mais tenebrosos. Mesmo que seu amor verdadeiro tenha sido perdido de forma temporária, você recebe força e conforto ao lembrar dele. Você recebe um sucesso automático em todos os testes de Força de Vontade, no qual só pode ser anulado por uma falha crítica. Em outros momentos, seu amor verdadeiro pode se tornar um entrave, visto que você precisa agir contra qualquer coisa que o ameace. Tal Qualidade requer atenção direta e intensa interpretação.

Ligado à Lua (Qualidade: 2 pontos)

Você é mais ligado ao seu augúrio que a maioria dos Garou. Quando Luna estiver na fase crescente de seu augúrio, você recebe um dado extra em todos os seus testes. Correspondentemente, quando Luna estiver minguando em seu augúrio, você perde um dado em todos os seus testes.

Magnetismo Espiritual

(Qualidade: 2 pontos)

Você naturalmente atrai a atenção dos espíritos sempre que você cruza a Película para a Umbra. Na maioria do tempo, os habitantes Umbrais são simplesmente curiosos, ficando a sua volta para ver quem você é e o que você está fazendo em suas “andanças pelo mato”. Ocasionalmente, você atrai mais do que esperava — Malditos são normalmente os que respondem como os espíritos mais amigáveis. Nenhum dos espíritos que você encontra ao seu redor está sob seu comando a menos que você use um Dom que permita que você os domine ou influencie de algum modo. Essa Qualidade pode ser tanto uma bênção como uma maldição.

Sorte (Qualidade: 4 pontos)

Você desfruta de alguma graça especial de Gaia ou algum outro poderoso espírito. Três vezes por história

(não sessões de jogo), você pode refazer um teste onde tenha falhado. Um teste pode ser feito apenas uma vez, o segundo resultado sempre é definitivo.

Canal Natural (Qualidade: 3 pontos)

Você acha mais fácil atravessar a Película que muitos de seus companheiros Garou. A dificuldade para você percorrer atalhos é -1.

Imune às Emanações da Wyrm

(Qualidade: 6 pontos)

Gaia abençoou você com uma poderosa resistência as emanações da Wyrm. Você não sofre penalidades nas paradas de dados por chamadas tóxicas, radiação de origem sobrenatural ou outras formas de toxinas da Wyrm (embora que você ainda sofra o **dano**). Malditos não podem possuir você. Sua seita está ciente dessa imunidade e normalmente envia você para perigosas missões na certeza que você pode sobreviver.

Fé Verdadeira (Qualidade: 7 pontos)

Sua fé duradoura em Gaia ou em qualquer divindade que você adore lhe confere a força para você se manter de pé em momentos de tribulação. Você começa o jogo com um nível de Fé Verdadeira, embora você possa eventualmente aumentar seu nível até 10. Quando apropriado, você pode adicionar seu nível de Fé Verdadeira aos seus testes de Força de Vontade. O Narrador decide quais efeitos a Fé Verdadeira possui, mas podem incluir: repelir vampiros, banir espíritos hostis, afastar criaturas da Wyrm temporariamente ou gerar milagres menores de cura ou purificação. Tal Fé é rara e ninguém pode começar o jogo com mais que um ponto em Fé Verdadeira. O Narrador pode recompensá-lo com níveis adicionais como mérito pela sua interpretação.

Transformação Amaldiçoada

(Defeito: 1 a 6 pontos)

Alguma circunstância, evento ou situação inibe sua habilidade de mudar de formas, exceto em caso de retornar a sua forma racial. Superar esse fator restritivo exige o gasto de um ponto de Força de Vontade e um teste com dificuldade de 8. Alguns exemplos de situações e seus relativos custos em pontos incluem:

- Música relaxante (1 ponto)
- Próximo de acônito (2 pontos)
- Sem o gasto de um ponto de Fúria (3 pontos)
- Próximo a prata (4 pontos)
- Durante o dia ou durante a noite (5 pontos)
- Quando a lua não está visível (6 pontos)

Amaldiçoado (Defeito: 1 a 5 pontos)

Você está em conflito com alguém de habilidades sobrenaturais e ele o amaldiçoou com um efeito específico. Essa maldição pode ter sido preparada durante seu prelúdio ou mesmo em seu nascimento, pode até ser inerente a seus ancestrais. Sua maldição é muito específica e difícil de ser desfeita sem a realização de uma

demanda maior ou expiação por qualquer que seja a ofensa que você tenha cometido. Alguns exemplos:

- Você desenvolve um odor corpóreo característico em poucos dias que afasta as pessoas de você e reduz seu Carisma a 1 pela duração do mesmo (1 ponto).

- Coisas de valor sentimental ou razões funcionais tendem a desaparecer — lembranças, fetiches menores, itens relevantes como as chaves de seu carro ou sua faca favorita (2 pontos).

- Você tende a danificar coisas mecânicas, estragar ferramentas ou bugigangas elétricas e causar defeitos em objetos similares (3 pontos).

- Relacionamentos parecem desmoronar logo que você começa a se tornar íntimo de alguém. Isso pode manter você afastado de estabelecer qualquer nível de intimidade com sua matilha (4 pontos).

- Em momentos críticos, você tende a experimentar falhas catastróficas. Fetiches não funcionam quando você mais precisa deles, armas de fogo falham e você tem uma estranha dificuldade de atravessar a Película em situações emergenciais (5 pontos).

Inimigo do Passado

(Defeito: 1 a 3 pontos)

Você tem um inimigo hereditário, não devido a qualquer coisa que você tenha feito, mas devido a um de seus ancestrais que incorreu em sua ira. A força desse inimigo determina o valor do Defeito.

- Um caçador de lobisomens cujos pais foram mortos pelo seu antepassado (1 ponto).

- Um mago cujo mentor sofreu nas mãos de um de seus ancestrais (2 pontos).

- Um poderoso vampiro ou criatura espiritual que jurou vingança contra os descendentes de seu ancestral (isto é, você) (3 pontos).

Você deve trabalhar com seu Narrador para trazer um histórico lógico acerca dos inimigos de seu ancestral, visto que os encontros com seu inimigo do passado podem proporcionar um contínuo arco de histórias para sua crônica. Você precisa possuir o Antecedente: Ancestrais para assumir esse Defeito.

Transformação Forçada

(Defeito: 1 a 4 pontos)

Certas circunstâncias forçam você a experimentar uma incontável mudança de forma. Você pode resistir gastando um ponto de Força de Vontade, mas uma vez que tenha mudado de forma forçosamente, você não pode mudar de volta até que a situação que a provocou tenha terminado. Você pode usar os seguintes exemplos ou criar suas próprias circunstâncias e custos em pontos (com a aprovação do Narrador).

- Lua cheia o força a mudar para Crinos (2 pontos).

- Você automaticamente muda para Crinos quando seu augúrio mingua (2 pontos).

- Estímulos sexuais forçam a mudança (1 ponto para Glabro; 2 pontos para Crinos; 2 pontos para Hominídeo,

se você for Lupino).

- Álcool ou drogas forçam a mudança (1 ponto para Glabro; 2 pontos para Crinos).

- Entrar na Umbra (1 ponto para Glabro, Crinos ou Hispo; 2 pontos para Hominídeo ou Lupino).

- O frenesi força a mudança para uma outra forma, exceto Crinos (2 pontos para Glabro ou Hispo; 3 pontos para Lupino; 4 pontos para Hominídeo).

Ancestral Insano (Defeito: 1 ponto)

Você possui um ancestral insano que às vezes assume o controle quando você busca auxílio de seus antepassados. Normalmente, ele aparece apenas sob certas ocasiões em comum, tais como quando Dançarinos da Espiral Negra ameaçam você ou sempre que um certo ritual muito comum é executado em sua presença; teste seu Antecedente: Ancestrais, dificuldade 6. Qualquer sucesso indica que o seu ancestral assume o controle de você até o fim da cena ou até um companheiro de matilha conseguir convencê-lo a desistir do controle por enquanto. Crie seu ancestral, dê-lhe nome e descreva sua loucura. Caso você não interprete esse personagem apropriadamente, seu Narrador pode determinar que você gasta um ponto de Força de Vontade para suprimir seu espírito-ancestral. É preciso ter o Antecedente: Ancestrais para possuir esse Defeito.

Perder-se em Atalhos (Defeito: 1 ponto)

Você considera muito difícil controlar a viagem entre o mundo físico e a Umbra, algumas vezes entrando

no mundo espiritual quando não pretendia. Quando estressado, você precisa fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) se você se deparar com uma superfície reflexiva para evitar entrar na Umbra involuntariamente. Para ultrapassar a Película, você ainda precisa testar Gnose, mas a dificuldade é -1 que o normal. Se você está intencionalmente tentando percorrer atalhos, você o faz com a dificuldade padrão.

Marca do Predador (Defeito: 2 pontos)

Você demonstra emanções de uma natureza predatória. Herbívoros fogem de você, enquanto carnívoros o veem como uma ameaça em potencial e podem desafiá-lo. Você não pode possuir a Perícia: Empatia com Animais.

Sinal do Lobo (Defeito: 2 pontos)

Em você, o folclore sobre os lobisomens é verdadeiro. Como os metamorfos dos mitos e das lendas, você possui sobrancelhas unidas, cabelos crescem nas palmas de suas mãos e os segundo e terceiro dedos de suas mãos são do mesmo tamanho. Você pode até mesmo manifestar um pentagrama na palma de sua mão antes e durante a fase da lua de seu augúrio. Embora muitas pessoas possam simplesmente imaginar que se trata apenas de manifestações físicas bizarras, caçadores de lobisomens que perceberem tais sinais podem suspeitar de sua natureza verdadeira.



Vên Rasgado (Defeito: 3 pontos)

Diferente da maioria dos Garou, sua forma Crinos não provoca o Delírio nos mortais. Isso o torna particularmente vulnerável a caçadores de lobisomens, que consideram você mais fácil de se perseguir até seu caern, colocando os membros de sua seita em um risco considerável.

Futuro Negro (Defeito: 5 pontos)

Você está sob uma maldição futura, marcado pelo Destino para um terrível fim. Todos os seus esforços no fim não resultarão em nada. De tempos em tempos, você recebe lampejos de visões a respeito de seu destino final, fazendo com que você sofra prematuramente. Você pode superar esse ânimo ruim gastando Força de Vontade, mas apenas superando temporariamente. Mais cedo ou mais tarde, você irá encarar seu destino (um assunto deixado a cargo de seu Narrador, mas que *irá* acontecer durante o curso da crônica — por outro lado, esse Defeito pode não valer pontos). No entanto, nesse meio tempo você pode tentar alcançar alguma coisa que vala a pena, através de um senso de liberdade e abandono visto que você sabe que a menos que a situação o leve diretamente a sua condenação final, você tem uma boa chance de sobreviver e ser bem sucedido.

Esse Defeito funciona bem aliado ao Antecedente: Profecia (veja a seguir), no qual permite você sobreviver a desgraças menores em potencial à medida que você caminha para sua verdadeira danação que o aguarda.

Mácula do Apodrecimento

(Defeito: 7 pontos)

De algum modo, a Wyrn tocou você e deixou sua mácula em seu espírito. Quando outro Garou invoca o Dom: Sentir a Wyrn, você indica fortemente como um ser maculado pela Wyrn. A mácula é inata e não pode ser removida pelo Ritual de Purificação (que apenas causa dor e sofrimento a você). Servos da Wyrn perturbam seu sono, tentando seduzí-lo para servir à Destruidora. Você recebe +2 em todas as dificuldades para resistir aos poderes de seus “colegas” servos da Wyrn — poderes Fomori, Dons dos Dançarinos da Espiral Negra, Encantos dos Malditos, Disciplinas vampíricas e afins. Apenas sua matilha pode preservar você de sucumbir a Wyrn, lhe proporcionando apoio e auxílio. Libertar-se desse Defeito exige uma grande demanda e pode proporcionar o cerne de uma crônica solo.

Novas Deformidades para Impuros

Nem todas as novas opções de criação de personagem são agradáveis. A seguir, estão novas aflições para atormentar os personagens impuros, para melhor demonstrar a ampla variedade de desfigurações e maldições que atormentam a raça mais vulgar.



- **Surdo**

Você é completamente surdo, talvez até mesmo nascendo com orelhas externas. Você precisa se comunicar por meios como linguagem de sinais e não pode se comunicar efetivamente através de uivos — sendo surdo nato, não pode emitir sons adequadamente.

- **Perturbado**

Mesmo que você seja fisicamente perfeito, sua mente está ferida. Escolha uma Perturbação no Capítulo Cinco. Ela nunca pode ser curada, embora você possa superá-la temporariamente com o gasto de Força de Vontade.

- **Olho Maligno**

Você nasceu com apenas um olho, que de algum modo é estranho e perturbador — ele pode estar no centro de sua testa, dilatado, vermelho ou fendido, como o de uma serpente. Você sofre uma penalidade em todos os testes que exijam percepção profunda, tais como os de combate à distância. Suas dificuldades em testes Sociais também são aumentadas em 1 e você carece de visão periférica em seu “lado cego”.

- **Garras Frágeis**

Suas garras, o orgulho de um guerreiro, são frágeis e facilmente quebradiças. Sempre que rasgar alguém, você corre o risco de perder algumas garras. No caso de falha crítica num golpe com garras, você perde uma garra por cada “1” no resultado, sofrendo um nível de dano letal não-absorvível devido à quebra da garra. Rasgar alguém usando uma armadura pesada ou alvos particularmente sólidos também podem causar a quebra de suas garras, a critério do Narrador. Suas garras se regeneram dentro de uma semana, mas elas ainda retêm sua fragilidade.

- **Monstruoso**

Seu rosto e sua forma são duramente desfiguradas, tornando você uma aberração entre os lobisomens. Sua Aparência é zero e não pode ser elevada com pontos de experiência.

- **Sentidos Hiperaguçados**

Sua acuidade sensorial foi aguçada ao ponto que você sofre dores devido a estímulos excessivos. Você sofre uma penalidade de um dado em todos os testes feitos na presença de luz forte (como a luz do dia), sons altos ou odores fortes — a cidade é uma sala de tortura para você. Spray de pimenta, luzes ofuscantes ou explosões próximas normalmente causam a você um ou dois níveis de dano não-absorvíveis (a critério do Narrador). O lado bom é que, na ausência desses estímulos, como num calmo parque pela noite, a dificuldade de todos os seus testes pertinentes de Percepção são reduzidos em dois.

- **Aleijado**

Suas pernas não funcionam adequadamente e são visivelmente deformadas. Embora você possa ficar de pé e lutar sem penalidades, sendo forte o bastante, sua velocidade de caminhada ou de corrida é reduzida em 25%.

- **Mudo**

Sua laringe não funciona e não o faz desde o seu nascimento; seu pescoço pode parecer estranhamente inchado ou sua língua pode ser bifurcada. Você não pode

falar ou uivar de modo algum, embora que o Dom: Comunicação com os Espíritos ainda permita você conversar com os espíritos.

- **Fedorento**

Você cheia terrivelmente mal, até para outro Garou — até mesmo os cães que rolariam em carne podre em um dia quente de verão evitam você. Seu odor pode ser descrito como um intenso mau cheiro, um perfume barato, para ser gentil. Você sofre uma penalidade de +2 nas dificuldades de todos os testes Sociais a menos que esteja lidando com pessoas que não sintam odores de modo algum e ainda você é muito mais fácil de ser rastreado através do faro (-3 nas dificuldades de quaisquer rastreadores).

- **Sensibilidade à Prata**

Sua alergia a prata é até mesmo pior que a dos outros Garou. Você sofre um dano agravado adicional por turno de contato com prata. Se você estiver carregando alguma coisa feita de prata, você sofre a perda de um ponto de Gnose de penalidade e a exposição prolongada a grandes quantias de prata bruta o deixarão doente até mesmo se você não a tocar. A vantagem dessa hipersensibilidade, um pequeno conforto por assim dizer, é que você pode sentir a presença de prata através do surgimento de urticárias ou bolhas em sua pele; teste Percepção + Medicina, dificuldade 8, para detectar a presença de prata nas imediações.

Novos Antecedentes

Os seguintes Antecedentes lidam mais com o lado místico de **Lobisomem** e são certamente mais exóticos que muitos como Aliados, Contados e Recursos. Devido a sua natureza incomum, eles são um assunto de aprovação do Narrador; uma crônica que se concentra sob um tema de mudanças repentinas e aleatórias não poderia fazer jus à inclusão de um lobisomem com o Antecedente: Profecia, por exemplo.

Profecia

A floresta tinha se escurecido nas duas últimas luas, e as sombras se enrolavam ao redor das pernas dos cachorros insanos. Espirais Negras estavam escondidos atrás desses pelos, queimados com tinta, cicatrizes e fogo. A Wyrn decidiu que queria o Caern da Rosa Quebrada, e tudo o que os guerreiros de Gaia podiam fazer era defender seu terreno, esconder e esperar que a Wyrn nunca o encontrasse. Eles cobriram bem os seus rastros então, quando Aunger Garra-Afiada descobriu um lobisomem solitário nas divisas e pediu educadamente por hospitalidade, ele estava um pouco nervoso. Sua pergunta de “Quem?”, porém, não encontrou a resposta que esperava.

Quando a mensageira anunciou, “Emelye Coração Sombrio”, todo o sangue se esvaiu do rosto de Aunger. Após roucamente dizer à mensageira para adentrar, ele sussurrou uma oração silenciosa, para que as profecias ditas no nascimento de Emelye se referissem a algum outro caern.

Profecia pode ser comprado por seu personagem tanto de modo individual como pela matilha, similar a Totem, no qual cada membro da matilha que tenha ao menos um ponto em Profecia pode colher os benefícios do destino de cada um dos companheiros de matilha.

Assim, o Antecedente representa uma profecia que acompanha seu nascimento ou a formação de sua matilha. As Profecias podem ser grandes e gloriosas, mas também podem ser sombrias e infames. Em dias de Apocalipse, os Garou não podem se permitir sacrificar nem mesmo um guerreiro, não importa quão sombria seja a sina em torno dele. No entanto, mesmo aqueles com terríveis destinos normalmente mostram ser os maiores Garou, talvez devido a eles tentarem feito loucos desafiar seu destino. Alguns até mesmo conseguem.

Além da fama ou infâmia de tais profecias sob você, uma vez por história esse Antecedente pode ser usado para adicionar sucessos em qualquer teste que você tenha falho ou que tenha alcançado menos sucessos que o exigido. Para Profecias individuais, o jogador testa seu nível nesse Antecedente (dificuldade 8) e adiciona qualquer sucesso naqueles que ele alcançou no teste cujo falhou. Se isso fizer com que a ação seja bem sucedida, o jogador deve descrever que o acaso do evento gerou, aparentemente, seu sucesso. Se o Narrador achar que as ações do jogador foram de encontro ao que foi destinado a ele, ele pode decidir proibir o uso do Antecedente.

Para uma Profecia de uma matilha, cada membro com ao menos um ponto em Profecia pode invocar esse Antecedente uma vez por história. Se a ação falha envolver a matilha inteira de algum modo (a critério do Narrador) então o jogador pode usar a Profecia mais alta da matilha. Se estão agindo separadamente, então eles podem apenas usar uma quantidade de dados igual ao nível mais baixo de Profecia na matilha. Como Totem, uma matilha com o Antecedente: Profecia pode aumentar seu nível por três pontos de experiência cada nível extra, mas apenas até um nível igual ao da maior pontuação de Profecia na matilha. Então, por exemplo, se nenhum membro da matilha comprar mais que 3 pontos em Profecia, nenhum membro poderá adquirir Profecia além de 4 pontos.

Perceba que as matilhas tendem a carregar profecias de maiores proporções que indivíduos. Isso não apenas pelo maior peso que uma matilha pode ter comparada a um único lobisomem, mas também devido aos Garou tenderem a ver as conquistas da matilha de modo mais legítimo do que as individuais. Para efeitos de interpretação, considere a Profecia da matilha igual ao nível mais alto de Profecia dentro da matilha em questão.

- Você, ou sua matilha, estarão envolvidos num evento que tornar-se-á de conhecimento de toda a Nação Garou... e da Wyrms também. Ainda que, por agora, apenas aqueles de sua seita saibam dessa profecia.

- Você, ou sua matilha, serão a causa de um grande evento que impactará imensamente sua seita, tal como a destruição de um inimigo de longa data ou um estimadíssimo Garou. Os Garou por toda a parte da cidade ou da área geográfica local na qual você reside

conhecem seu destino.

- Você, ou sua matilha, será responsável por um evento que impactará enormemente os Garou do continente, talvez salvando (ou destruindo) um caern. Qualquer Garou de seu hemisfério sabe sobre a profecia.

- As suas ações ou de sua matilha afetarão toda a Nação Garou, como a derrota de um grande inimigo da Wyrms ou o massacre de dúzias de Garou. Existe um filhote ou dois que não ouviram sobre seu destino, mas eles não contam.

- Você, ou sua matilha, serão um fator direto no destino do Apocalipse, de um jeito ou de outro. Não existe um filhote que não tenha ouvido sobre seu destino.

Numen

“Como me achou? Quem lhe contou?” Antes um guerreiro de Gaia, Aaron se arrastava para trás no chão, fitando a figura de vingança sobre ele. A figura, Atsukpi Sombra-Ondulante, rapidamente ficou de pé com seus dois metros e setenta e rosnou, enquanto seus pés pisoteavam a base de construções da Magadon. Ela não tinha nenhuma palavra para o traidor.

Quando isso aconteceu, um Corvo da Tempestade observava sua amiga de infância desmembrar a pobre criatura que atravessou o caminho deles. Quando Atsukpi partiu, assim fez o pequeno pássaro.

Para oferecer a uma criança proteção num mundo severo e implacável, muitos nativos atam um espírito a um recém-nascido, para que desta maneira um possa proteger o outro. Quer seja ou não que isso funcione para os humanos, certamente funciona para os Garou que adotam a prática. Ao nascer, o pai Garou da criança (em vez dele, as Fúrias Negras possuem uma Anciã que desempenha este papel) invoca um espírito para o recém-nascido e oferece a ele a proteção segura do Garou em troca do serviço. Normalmente, esse espírito também age como um Campeador de Parentes. Visto que o amor dos pais não é necessariamente limitado aos Garou, Parentes também podem adquirir esse Antecedente.

Ao assumir esse Antecedente, o jogador deve tanto especificar que tipo de espírito o acompanha (uma Aranha do Padrão ou um elemental do fogo) como qualificá-lo como um espírito de Glória, Honra ou Sabedoria. Através do gasto de um ponto de Gnose, o Garou pode fazer uso do poder de seu companheiro, adicionando seu nível de Numen a um único teste Físico (Glória), Social (Honra) ou Mental (Sabedoria). Por outro lado, o espírito pode emprestar ao Garou o uso de um Encanto que ele possua por uma única vez.

Além disso, o espírito pode agir como um aliado e assistente íntegro, assim que o Garou com Numen do mesmo tipo que instintivamente sentir o parentesco. Maus tratos ou negligência podem enfraquecer a ligação entre o Garou e seu Numen. Narradores podem representar isso através da impossibilidade do jogador em obter dados extras. Além disso, o espírito é uma entidade espiritual real que pode ser ferida e morta. O nível do Antecedente determina quão grande esse elo espiritual é.

- Gaffling
- Gaffling poderoso
- Jaggling menor
- Jaggling forte
- Jaggling muito poderoso. Seus pais foram nitidamente detentores de alguns favores.

Herança Espiritual

Nesses ventos, os espíritos se espalham como flores ao primeiro sinal de intrusos. A maioria dos familiares de Qayak Cantora-da-Tempestade, especialmente seus primos distantes do outro lado dos oceanos, assumia que os espíritos seriam seus aliados inquestionáveis. Eles foram tolos. Esses espíritos eram crianças, jovens e tímidos, e não tão bravos como aqueles que caminhavam além da Película. Com ela, os espíritos não fugiam. Um espírito olhou para Qayak enquanto ela se aproximava, e permaneceu em seu lugar. Ele a abraçou como uma amante.

Como criaturas de metade espírito, os Garou compartilham uma relação com o mundo espiritual, mas isso se mostra mais verdadeiro para alguns que para outros. Por alguma razão, talvez um elo ancestral a uma família de espíritos, certos tipos de espíritos reagem mais positivamente a você que a outros. Isto não precisa ser uma relação amigável — espíritos podem ser temerosos e respeitosos a você, amedrontados ou ter um sentimento de dever para com você. Não importa qual a relação, um grupo de espíritos é mais disposta a cooperar com você.

Quando você selecionar esse Antecedente, escolha um tipo de espíritos. Exemplos de grupos possíveis são espíritos-animais, espíritos-plantas, elementais, espíritos-urbanos ou até mesmo Malditos. Sempre que estiver lidando com espíritos desse tipo, o jogador pode adicionar seu nível de Herança Espiritual em qualquer teste Social ou de desafios. Espíritos que estão ligados a você como mais que um “simples Garou”; no entanto, eles também verão você (de um certo modo) como um dos seus. (Isto significa que aqueles ligados a Malditos podem ser vistos como suspeitos pelos outros Garou). Se você agir contra tais espíritos ou ignorar as suas necessidades, você pode acabar sendo visto como um traidor por eles.

- Os espíritos sentem seu cheiro em você. Apesar de que ninguém mais.
- Os espíritos percebem sua chegada. Outros tendem a pensar sobre o fato da chegada de certos espíritos na sua presença, apesar de que poucos possam entender o motivo.
- Na Umbra, você emana um sentido intangível, porém perceptível, que você é alinhado a um tipo de espírito.
- Na Umbra você visualmente possui traços de seu alinhamento com o seu tipo de espírito. Aqueles sintonizados aos espíritos da natureza podem possuir pequenos brotos saindo de sua pele, por exemplo.
- Alguns se perguntam se você realmente é “meio carne”.

Tocado

“Merda, Backup!” Leitora-de-Genes arremessou seu companheiro de matilha no chão em uma nada característica demonstração de frustração. “Nós dissemos um quarteirão! Um único quarteirão!”

Ao redor deles, apenas uma única luz brilhava, além da luz da própria Luna. No raio de oito quilômetros, nenhuma geladeira funcionava, nenhuma televisão emitia imagem ou som. Apenas os automóveis, suas buzinas soprando em surpresa e confusão, quebravam a serenidade.

Circuito-de-Backup esfregou o galo crescente atrás de sua cabeça e deu um sorriso sem graça, “O que eu posso fazer, Elizabeth? Algumas noites eu simplesmente não consigo controlar minha habilidade.”

Cada ser vivo possui um toque da Tríade em diversos níveis, mas aqueles com este Antecedente possuem mais que um suave traço. Talvez algum espírito viu um interesse particular em você num dado momento da vida, talvez você tenha nascido onde aquela energia fosse intensa ou ainda possa ser algo inexplicável. Nunca são essas situações inteiramente saudáveis; Gaia ordena a criação sabiamente e quem viola suas regras sofre.

Aqueles tocados pela Weaver tendem a alcançarem sucessos ou falhas mínimas. Para cada ponto nesse Antecedente que um lobisomem possua, ele precisa reduzir um sucesso que ele obtenha em todos os testes que fizer, até o mínimo de um sucesso restante (gerando um sucesso simples). No entanto, se você obter uma falha crítica, você pode ignorar um dado de resultado “1” para cada nível nesse Antecedente.

Alguém Tocado pela Wyld, por outro lado, tende a extremos. Ao obter um sucesso, ele pode adicionar um sucesso para cada nível que possua nesse Antecedente, mas se ele falhar, ele adiciona um dado “1” ao seu teste, assegurando uma falha crítica. Quanto mais dados “1s” ele obter no teste, mais severa a falha crítica deve ser.

Nesses dois casos, um ponto de Força de Vontade negará todos os efeitos desse Antecedente. Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto após o teste ser feito para tanto restaurar sucessos perdidos como para negar uma falha crítica.

Um Garou tocado pela Wyrn ganha um demônio em seu ombro, mas sem um anjo para equilibrar a parada. Uma vez por sessão, ele pode fazer um teste de Força de Vontade com dificuldade 2; cada sucesso adiciona um sucesso em seu próximo teste. No entanto, para cada “1” nos dados, ele perde um ponto permanente de Gnose, reduzindo sua Gnose máxima em um. Caso sua Gnose permanente chegue a zero, ele se torna um personagem controlado pelo Narrador imediatamente. Aqueles que lidam com o demônio se arriscam às chamas do Inferno.

Sentir a Weaver e Sentir a Wyrn detectarão aqueles Tocados pela Weaver e pela Wyrn, respectivamente. Você apenas pode ser Tocado por um membro da Tríade.

- Além dos efeitos acima, você exhibe alguns traços de personalidade associados a Wyld, a Weaver ou a

Wyrm, tais como excitabilidade, perfeccionismo ou humor negro.

•• Sua personalidade é distorcida por sua exposição, às vezes ao ponto da incoerência. Aqueles tocados pela Wyld podem inserir palavras sem sentido meio as suas frases, aqueles tocados pela Weaver algumas vezes reduzem suas frases ao mínimo possível de palavras, e aqueles tocados pela Wyrm cometem atos de crueldade (verbal ou física) por razões que nem eles entendem. Dependendo das circunstâncias, o Narrador pode impor penalidades Sociais.

••• Sua ligação começou a impor-se sobre você fisicamente, criando traços assimétricos (Wyld), simetria perfeita (Weaver) ou perceptíveis deformações físicas anormais (Wyrm). Na maioria das vezes, você sofre uma penalidade de -1 em situações Sociais.

•••• Você foi modelado por um membro da Tríade, aqueles tocados pela Wyld sofrem espasmos visíveis, as articulações daqueles tocados pela Weaver travam e aqueles tocados pela Wyrm sofrem com uma dor aguda e constante pelo corpo. Você sofre uma penalidade de -1 tanto para testes Sociais como para Físicos.

••••• Um membro da Tríade praticamente fez de você seu avatar. Você sofre os efeitos acima e irradia o efeito da Tríade ao seu redor. Por exemplo, plantas crescem incontrolavelmente ao seu toque (Wyld), param de crescer para sempre (Weaver) ou murcham instantaneamente (Wyrm). Narradores são encorajados a criarem outros efeitos.

Arquétipos:

Natureza/Comportamento

A fase “conceito” da criação de personagem é a parte mais vital de todo o processo. Antes de seu personagem ser descrito em números e características, ele precisa de uma personalidade. Ele precisa ser mais que uma coleção de níveis e pontos, visto que, francamente, isso não diz muito sobre ele no geral. Normalmente, a combinação de raça, tribo e augúrio sugerem alguns elementos da personalidade do personagem, dando assim um caminho por onde você gastar seus pontos de Características. Mas aqueles interessados em dar um passo adiante, os Arquétipos de personalidade sugeridos através da Natureza e Comportamento adicionam um novo (e opcional) grau. Como ele age na presença dos outros? Quem ele é por debaixo das faces das camadas sociais?

A ideia por trás da Natureza e do Comportamento é de que a face que uma pessoa mostra a sociedade não é necessariamente a mais precisa representação de sua personalidade. Você pode escolher seu arquétipo de personalidade separadamente; a Natureza representa a mais íntima personalidade de seu personagem, enquanto o Comportamento é a imagem que ele projeta para os outros. As duas podem ser a mesma; algumas pessoas são perfeitamente honestas consigo e com os outros, ao passo que outras são vazias demais para enganar alguém.

Natureza e Comportamento são basicamente ferramentas de interpretação, uma forma de exercitar como conhecer seu personagem melhor. Eles não são obrigatórios de modo algum, são inteiramente opcionais. O único efeito nas regras que eles fornecem é um meio alternativo para recuperar Força de Vontade e, mesmo se o Narrador não permita esse mecanismo, não há nada proibindo você de usar os Arquétipos para motivos unicamente de interpretação. Além do que, se você possui uma ideia para Arquétipo que não está listada aqui (talvez exista um Arquétipo em um livro de Vampiro ou Mago que encaixe com seu personagem, ou um que você mesmo criou), não hesite em apresentar ao seu Narrador. Quanto mais você descrever seu personagem, melhor será sua experiência de interpretação. Arquétipos existem como um meio para ajudar os jogadores a visualizarem seus personagens, não para forçá-los a escolhê-los.

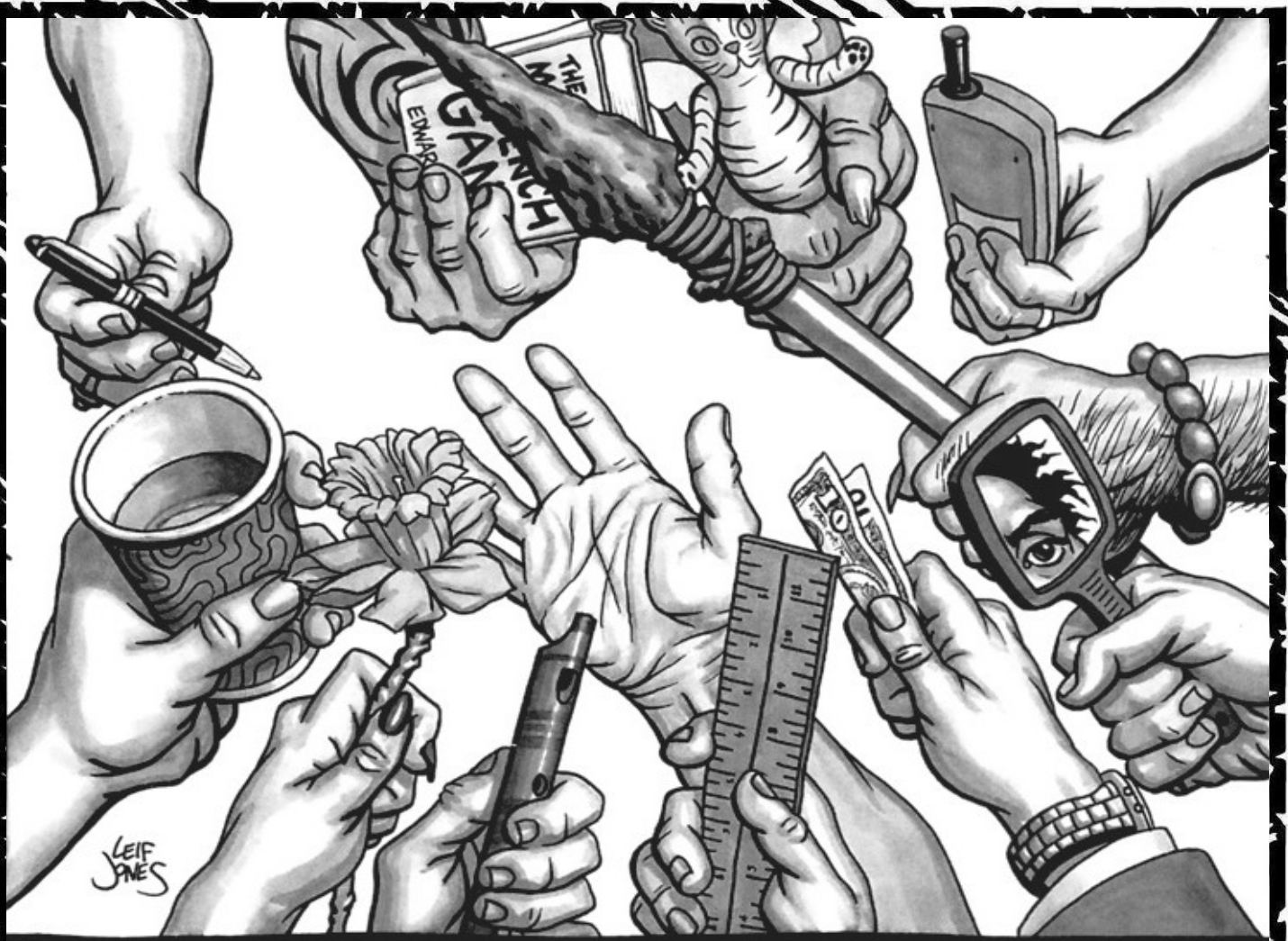
O método de recuperar Força de Vontade está ligado a ideia de interpretação de sua Natureza. Se um jogador acha que alcançou alguma coisa vital a sua Natureza, ele pode pedir ao Narrador que recupere um pouco de sua Força de Vontade temporária perdida, normalmente entre um e três pontos. O Narrador decide se o jogador interpretou seu papel satisfatoriamente ou ele pode negar o pedido. Às vezes é permitido aos outros jogadores opinar sobre isso, mas seja cauteloso e sensível ao usar tal abordagem. Narradores são desencorajados a permitir que um jogador recupere os pontos caso pareça óbvio e claro que ele agiu pela sua Natureza apenas para recuperar Força de Vontade. A ideia é *interpretar* o personagem constantemente em jogo e não apenas quando o jogador achar conveniente. Este é apenas um dos vários meios de recuperar Força de Vontade e depende só de você. Também é possível *perder* Força de Vontade agindo contra a sua Natureza, como um meio de equilíbrio. Esse é um bom meio de assegurar que seus jogadores realmente tentem interpretar suas Naturezas e Comportamentos.

Eis aqui a tradicional lista de arquétipos de personalidade para **Lobisomem**, mas como sugerido acima, jogadores e Narradores são encorajados a criarem seus próprios Arquétipos para melhor descrever seu personagem.

Alfa

Nascido para liderar, o alfa é o lobo da matilha que tem total autoridade até vir a tombar. Normalmente o mais forte, o mais selvagem e o mais bravo lobo, o alfa possui total prioridade, nos direitos de acasalamento, disputas e troféus de guerra. Muitos Garou apóiam essa prática como um meio justo de assegurar que seus líderes sejam sempre vigilantes e ativos. Breve e medíocre é o líder que não dorme com um dos olhos aberto. Você sente como absolutamente necessário ser a autoridade da matilha e seu objetivo condutor como um alfa é conseguir o quanto puder. No entanto, você está ciente que existem muitos que desejam vê-lo deposto para benefício próprio, talvez até mesmo seu confiável beta.

— Recupere Força de Vontade quando sua liderança



proporcionar uma solução correta para uma situação e seu direito de governar tornar-se aparente. Quando sua liderança se mostrar inválida ou sua estratégia der errado, e você for desafiado por isto, um desafio perdido pode resultar na perda de um ponto de Força de Vontade.

Beta

Segundo do alfa, o beta é seu companheiro favorito e seu tenente. Seu lugar não é liderar, mas você também não acredita em ir contra a maré. Sua força está no conselho e no apoio, não apenas ao alfa, mas a toda a sua matilha. Você age como o braço direito do alfa e a matilha frequentemente depende da sabedoria do beta antes de tomar decisões.

— Recupere Força de Vontade sempre que seu conselho ou auxílio for a causa direta do sucesso de sua matilha. Por outro lado, você perde um ponto de Força de Vontade sempre que seu aconselhamento resultar em alguma perda ou quando você estiver seguindo cegamente o alfa e dando motivos para se mostrarem inapropriados ao seu papel.

Valentão

O Lobo Grandão — ou seja, você. Você não é um valentão, você é aquele que todos *querem ser*. Você não se importa com nada mais, e se não conseguir fazer as coisas do seu jeito, alguém pagará por isso. Você é um

maldito cretino que se importa com apenas duas coisas: poder e força. Seu objetivo é ser o melhor e o mais forte, não importa quantos fracotes você tenha que quebrar ou passar por cima. Os fracos apenas são bons se usados como marionetes. No fundo, você pode até mesmo temer ser fraco, por isso age desta forma. Você não admite isso a ninguém, muito menos a você mesmo. Caso você fracasse, estará arruinado.

— Recupere Força de Vontade sempre que você se impor através da intimidação ou da força bruta. Perca um ponto de Força de Vontade sempre que sua ambição por poder subir a sua cabeça e seus companheiros de matilha sofrerem com isso.

Arquiteto

Seu propósito é deixar alguma coisa duradoura para trás, alguma coisa significativa e útil para aqueles que um dia virão a segui-lo. Tudo o que puder criar para ajudar os outros, você tentará fazer tão forte quanto possível. Talvez seu destino seja construir um grande caern ou fundar uma seita poderosa, cumprir uma profecia ou unir uma tribo. Apenas o futuro poderá dizer.

— Recupere Força de Vontade sempre que suas ações resultarem em alguma coisa duradoura e importante o suficiente. Por outro lado, perca um ponto de Força de Vontade quando alguma coisa que você investiu sangue, suor e lágrimas fatalmente for destruída.

Burocrata

Leis são as diretrizes a serem seguidas ou do contrário o caos geral irá se instalar e a Wyrm vencerá com certeza. Você segue e advoga por todas as regras da sociedade Garou literalmente. Apenas apenas a Lítania, mas também as leis naturais da selva também possuem seu valor, assim como as regras e normas dos humanos. Apenas através do cumprimento das regras a Wyrm pode ser derrotada.

— Recupere Força de Vontade sempre que você orientar os outros a seguirem seu senso de dever e que as situações sejam resolvidas “via regra” como resultado de sua defesa. Por outro lado, perca um ponto de Força de Vontade quando ir “pela regra” se mostrar ser uma abordagem incorreta.

Samaritano

Você sempre colocou os problemas e dilemas dos outros antes dos seus. Sua força está em aconselhar e confortar as outras pessoas, você busca os atormentados e fracos, assim sua própria vida está em segundo plano.

— Recupere Força de Vontade sempre que você confortar e ajudar alguém a colocar sua vida nos trilhos novamente. No entanto, perca um ponto de Força de Vontade sempre que seus cuidados suplantarem suas próprias necessidades e você sofrer por conta disso. Por outro lado, você recupera um ponto de Força de Vontade **permanente** quando suas considerações reunirem todos os envolvidos, incluindo você mesmo, ao melhor dos resultados. No entanto, Narradores devem ser cautelosos em permitir isso. Como sempre, o bom senso deve ser aplicado.

Celebrante

Você vive pela satisfação do que você faz. Sua causa, seja o entusiasmo pela batalha, pelo contar de histórias ou pelo planejamento de intrincadas tramas políticas, é o que sustenta você e você ama tudo isso. Isso dá a você uma vantagem singular que o tornará um vitorioso e sempre inspirar aqueles ao seu redor com seu fervor.

— Recupere Força de Vontade sempre que você regozijar-se com sua causa ou quando você for bem sucedido em vencer outra pessoa por causa de sua paixão. Por outro lado, perca um ponto de Força de Vontade sempre que você for privado de sua busca ou quando você por alguma razão perder seu entusiasmo.

Competidor

Você vive pela vitória. O deleite do triunfo é tudo o que importa para você e se importa por poucas outras coisas. Você buscará ser vitorioso, em **tudo**, vivendo na grande corrida que eles chamam de vida.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você vencer qualquer tipo de disputa. Se a vitória for realmente surpreendente, o Narrador pode recompensar com mais pontos. Se sua derrota for grande, por outro lado, você **perde** Força de Vontade, dependendo de quão ruim você se saiu.

Confidente

As pessoas gostam de você e você delas. Você deve ter um rosto realmente amigável, visto que elas vem até a você com todos os tipos de problemas e dilemas. Você os escuta e os aconselha. Algumas vezes suas confissões são para seu proveito, mas principalmente você ajuda os outros em seus caminhos. Seu interesse repousa no fato que as pessoas são interessadas em você; você as estuda, você as analisa e você cresce com isso.

— Recupere Força de Vontade sempre que as pessoas buscá-lo por confiança e aconselhamento. Por outro lado, perca Força de Vontade sempre que você usar essas confissões para ganho pessoal — e ser pego...

Esperto

Para você tudo funciona de um modo melhor através de um esforço mínimo. Você conhece todos os truques para fazer com que as situações se resolvem por si próprias e se livrar do trabalho, de preferência conseguindo que alguém faça o serviço para você. Você se diverte em manipular os outros e você é excelente nisso.

— Recupere Força de Vontade sempre que você enganar alguém para fazer as coisas por você. Por outro lado, perca um ponto de Força de Vontade quando sua negligência pelos seus deveres causar-lhe problemas.

Filhote

Você aflige os outros com sua imaturidade e infantilidade — porque é isso mesmo que você é. Por alguma razão, você nunca cresceu completamente e seu comportamento juvenil marca você como o filhote que você é. Você pode ser irresponsável e travesso, se escondendo por trás da segurança de seus protetores para sempre livrarem-no de problemas, ou possa ser que seja ignorante e inocente, sendo necessário aconselhamento e proteção dos anciões que cuidam de você.

— Recupere Força de Vontade sempre que alguém agir em seu favor ou em sua defesa sem ganhos pessoais como motivo. Por outro lado, perca um ponto de Força de Vontade quando seu comportamento infantil causar a sua matilha mais problemas que o francamente necessário.

Ranzinza

Gire o mundo, ele ainda continuará fendendo. No fundo, você é um verdadeiro cínico, sem fé em ninguém. Por que teria? Eles sempre dão voltas e voltas, e você tem pronto um “Eu realmente odeio ter que dizer, mas eu avisei...” Acreditando que, devido seu ponto de vista ser negativista, você apenas pode ser surpreendido de uma forma positiva, apesar que você nunca acredita que as coisas possam acabar bem, esse é o ponto, não é mesmo?

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que seus pontos de vista pessimistas provarem ser corretos. No entanto, caso alguém em quem você não tem fé consiga lhe salvar ou ser bem sucedido onde você esperava que falhasse, você perde um ponto de Força de Vontade.

Excêntrico

Você simplesmente não se encaixa. Você não dá a mínima para as convenções, de fato, você as odeia. Sua paixão é abastecida por sua fúria e ela vai de encontro a qualquer coisa que as outras pessoas parecem pensar. No entanto, você realmente nem liga. Você cria seu código de conduta e o segue, apesar de muitos acharem isso realmente bizarro.

— Recupere Força de Vontade sempre que cutucar a sociedade e se safar, especialmente se seus pontos de vista se mostrarem certos numa situação em particular. Isso é extremamente difícil na sociedade Garou e assim você corre o risco de perder um ponto de Força de Vontade quando você é posto em seu lugar pelo seu comportamento.

Diretor

Você não pode ficar parado vendo os outros assumirem o controle de uma tarefa e ver o quão medíocres eles são em fazê-lo. Você precisa estar no controle, visto que você sabe que é o melhor. Assumir obrigações e distribuir ordens é o que você faz e, **puta merda**, você é bom nisso. Diferente do Alfa, você não é necessariamente o líder. Você é o **organizador**. Existe um mundo de diferença.

— Recupere Força de Vontade sempre que sua liderança sobre uma tarefa específica for bem sucedida. Perca Força de Vontade quando você erroneamente perca seu mandato, pois você não suporta ver aqueles ignorantes caminhando por aí sem propósito.

Explorador

Talvez um de seus ancestrais esteve a bordo de um navio viking ou serviu como um guia durante as explorações na África. Quer seja o caso, você possui sangue de aventureiro em suas veias. Sempre que pode, você busca novos caminhos, encontrar novas pessoas e experimentar coisas que você nunca experimentou antes. A Umbra é uma dádiva divina (literalmente!) para você. Ela sempre irá guardar caminhos intocados e maravilhas além da imaginação de qualquer um.

— Recupere Força de Vontade sempre que sua descoberta seja significativa, seja na forma de um novo território na Umbra, um fetiche perdido, ou seja, aprendendo alguma coisa nova sobre si mesmo. Infelizmente, sua sede por aventura normalmente desvia você do seu caminho e assim você perde um ponto de Força de Vontade sempre que uma causa maior sofre devido ao seu desejo ardente por aventura.

Fanático

Ao passo que o Celebrante vive pelo prazer da causa, você vive pela causa em si. É a única coisa que conduz você e você é totalmente cego e fanático por ela. Nada pode parar você, porque seu empenho é incansável e você não irá descansar por nada, nada mesmo.

— Recupere Força de Vontade sempre que suas ações promoverem sua causa. No entanto, caso sua causa

vacile, você corre o risco de perder Força de Vontade. E se sua causa for perdida, você perde um ponto **permanente** de Força de Vontade e, ou terá que escolher um novo Arquétipo ou uma nova causa.

Galante

Aha! Você é vivaz e extravagante, um pavão que todos se voltam para ver quando você entra na sala. Suas entradas são sempre afamadas e suas façanhas constantemente comentadas — você se certifica para que sejam. Não existe nada que você ame mais que atenção e você cativa os outros através de seu charme e fascínio.

— Recupere Força de Vontade sempre que seu comportamento ofuscante impressionar outra pessoa. No entanto, caso deslize ou pague um mico, você perde Força de Vontade dependendo da severidade de sua asneira.

Juiz

Você é sempre o árbitro imparcial, o juiz do certo e do errado e tudo o que está entre eles. O Arquétipo natural do Philodox, você pode ver a si mesmo como capaz para guiar os outros através de sua capacidade de mediar, mas sua imparcialidade pode muito bem ser o que o distancia você de um grande líder.

— Recupere Força de Vontade sempre que sua objetividade resolver uma disputa de uma maneira que satisfaça ambas as partes, quando você resolver uma trama ou expuser uma mentira usando nada mais que seu julgamento (ou seja, sem a ajuda de Dons). Perca um ponto de Força de Vontade sempre que sua teimosia levar você a uma conclusão que se mostre errônea.

Lobo Solitário

Pessoas... Qual é a delas? Você nunca foi apto a entender os outros (ou os lobos). As razões de sua solidão podem ser muitas, mas você evita encontros sempre que pode. Você detesta trabalhar com os outros, sabendo muito bem que você não é o único capaz de cuidar de si mesmo, visto que você é muito mais eficiente sem ter outras pessoas para se preocupar. Um caçador ou um andarilho por convicção, você raramente se fixa por muito tempo, preferindo a estrada como sua única companhia. Esse pode ser um Arquétipo perigoso para os Garou, que dependem de suas matilhas para poder sobreviver.

— Recupere Força de Vontade quando você, apenas você, ficar encarregado e cumprir um feito de alguma importância que beneficie os outros, mais especificamente o grupo ao qual você pertence. Perca Força de Vontade sempre que você terminar dependendo dos outros (por exemplo, se alguém salvar sua vida). Perca um ponto de Força de Vontade **permanente** se isso se repetir com frequência (a critério do Narrador).

Mártir

Você se importa pouco com os sacrifícios pessoais que precisa fazer, sendo tudo para um bem maior. Você está disposto a arriscar tudo para ver seus objetivos alcançados, sendo que tudo o que pede em troca é o

reconhecimento por seus atos. Dependendo de seu fardo, você pode incomodar os outros como um chorão implorando por atenção ou ser um campeão cuja vida é uma mera ferramenta nos conflitos rumo ao nobre fim.

— Recupere Força de Vontade quando você fizer um grande sacrifício pessoal em sua própria busca para atingir seu objetivo. Por outro lado, quando seu entusiasmo pôr em risco outras pessoas além de você mesmo, você sofre a perda de Força de Vontade.

Ômega

Você sabe o seu lugar e ele é no fim da fila. Não espere por misericórdia, compaixão, nada. Você pode ficar com os restos depois de todos terem comido. Você carrega uma faca de manteiga quando todos estão usando klaives. Você luta para perseverar, mas dificilmente consegue e sempre com seu rabo entre as pernas. Ser o omega é o pior posto para um Garou e sua ambição deve um dia se elevar além de seu posto e provar ser merecedor. Esse Arquétipo é comum entre impuros nas tribos onde eles são desdenhados.

— Recupere Força de Vontade sempre que você conseguir alguma coisa onde você *deva* ser reconhecido. Ganhe um ponto *permanente* de Força de Vontade quando você subir na escala social e adquirir um lugar de aceitação, por conseguinte escolhendo um novo Arquétipo. Visto que um Omega é humilhado o tempo todo, ele pode apenas possuir até 5 pontos temporários de Força de Vontade. Como tal, ele não perde Força de Vontade através desse Arquétipo.

Predador

Você é um assassino ou do contrário já estaria morto. Você vive porque é forte, outros morrem porque são fracos, sendo assim, muitos precisam sofrer para os fortes viverem. Seus instintos primitivos mais antigos são fortes e você algumas vezes encontra dificuldade em entender porque os outros agem por “misericórdia”, “compaixão” e “razão”. A Natureza é uma mãe rigorosa e você é sua ferramenta.

— Recupere Força de Vontade quando você for bem sucedido agindo através de seu código de “sobrevivência do mais apto”. Perca Força de Vontade quando seu código sair pela culatra e faça com que você pague por aqueles que você vê como mais fracos que você.

Rebelde

Regras e normas: Quem se importa? Não você, tenha certeza disso. Você não segue nenhuma trilha, não respeita as leis e não dá a mínima para nada. Você é seu próprio lobo, para o bem ou para o mal. Você não pode ficar parado quando os outros dizem o que você tem que fazer, visto que você tem uma necessidade desesperada para ser independente e individualista. Você não age bem em grupo, visto que isso significa obedecer ordens ou pensar coletivamente. Diferente do Lobo Solitário, você não prospera na solidão, apenas não quer que digam o que você tem que fazer. Muitos veem você como um cretino desobediente, mas você realmente não se

importa.

— Recupere Força de Vontade quando sua atitude insubordinada através da autoridade provar estar certa. Por outro lado, perca Força de Vontade quando sua desobediência gerar sofrimento aos seus companheiros de matilha.

Garou Relutante

Por que eu?! De seis bilhões de pessoas *você* tinha que ser encarregado de uma tarefa mística e sagrada para ser um herói e salvar o mundo. Sem mencionar os problemas com pelos... Você não pediu para ser um Garou. Você nem mesmo *quer* ser um Garou. Infelizmente para você, não existe cura, nenhum meio de contornar isso. Você está chocado e precisa aprender a conviver com isso. Se você for homínideo, você é o típico garoto “Eu apenas queria ser normal”. Se você for lupino, você apenas sempre quis correr livre pelas selvas e caçar. De qualquer forma, você está ferrado.

— O Garou Relutante deve interpretar buscas profundas de auto-conhecimento e tentar chegar a termos que finalmente aceitem seu destino e sua condição. Caso seja bem sucedido, ganhe um ponto de Força de Vontade *permanente* e encontre seu lugar entre os Garou. Então escolha uma nova Natureza (relativa a sua epifania). Caso o personagem falhe em aceitar seu destino, *perca* um ponto de Força de Vontade.

Soldado

Você existe pela guerra, seja contra a Wyrn ou pela sua batalha pessoal. No entanto, você sabe que é um entre muitos e, portanto, seus objetivos estão ligados à liderança dos outros. É claro que, você é um soldado, não um seguidor cego, e pode algum dia lutar pela própria liderança. Você está disposto a fazer qualquer coisa para ter a certeza que suas ordens sejam obedecidas, não importa o preço.

— Recupere Força de Vontade quando você cumprir suas ordens à risca. Para ordens mais complicadas e complexas, o Narrador pode se sentir livre para recompensá-lo com mais pontos, especialmente em caso de grande sucesso face ao fracasso certo. No entanto, caso o Soldado opte por *não* cumprir suas ordens, ele pode sofrer a perda de Força de Vontade caso seja provado que sua escolha foi errada. Caso prove ser correta, ele é louvado por isso, mas não ganha Força de Vontade.

Tradicionalista

Se está escrito, ou cantado, ou uivado, que assim seja. Você fundamenta cada escolha e decisão que você toma unicamente na confiança do que aconteceu e que está registrado. Você é conservador e convencional, plenamente consciente que a história se repete e que você pode resolver qualquer situação baseado tanto na experiência dos outros como na sua própria.

— Recupere Força de Vontade quando você acreditar na experiência e o passado mostrar ser correto. Por outro lado, você obviamente perde Força de Vontade quando seu conselho se mostrar errado.

Comediante

Sofrimento e dor assustam você, num caso extremo, o fere. Por isso, você busca trazer humor, gargalhadas e alegria onde quer que você vá. Você sempre se empenha para encontrar uma piada para cada situação, para agir de forma tola e ridícula quando pode, mas, diferente do Ragabash, você faz isso para elevar os ânimos, não para testar alguém. Acima de tudo, você faz isso por si mesmo; quando você ri, você não se sente triste.

— Recupere Força de Vontade quando você conseguir alegrar os ânimos dos seus companheiros de matilha com suas palhaçadas e suas brincadeiras extirparem o sofrimento. Perca Força de Vontade se você falhar em elevar seu próprio humor ou perca um ponto *permanente* de Força de Vontade caso caia em Harano.

Visionário

Você sempre teve um sonho e o mundo será um melhor lugar para ele. Você constantemente busca o que jaz além e como você pode usar isso para melhorar as coisas. Você constantemente tem uma nova ideia ou plano, para melhor e para pior. Você não é necessariamente um santo; seus atos e desígnios podem ser potencialmente perversos. Mas quer sejam os planos bons ou maus, o foco principal é fazer a situação *melhor*. Para quem? Bem, isso depende inteiramente de sua visão.

— Recupere Força de Vontade quando você conseguir persuadir os outros a seguirem seu sonho e trabalharem com você para alcançá-lo. Perca Força de Vontade se seus planos explodirem em seu próprio rosto, especialmente se outras pessoas sofrerem com isso e se voltarem contra você.

Habilidades Secundárias

Certas ações nem sempre se encaixam dentro das linhas gerais do padrão de Habilidades mostradas em **Lobisomem**. Armas de Fogo permite atirar com qualquer arma, mas e com arcos? Que combinação Atributo + Habilidade é usada para arremessar uma pedra ou uma granada? Que Perícia usar para operar um barco a motor ou um veleiro? Como determinar que seu Andarilho do Asfalto pode ou não se passar por um grande apostador nos cassinos de Atlantic City ou de Las Vegas?

Habilidades Secundárias cobrem tais ações que caem nestas lacunas. Esses Talentos, Perícias e Conhecimentos são mais especializados do que a lista de Habilidades do livro básico de **Lobisomem**. Você pode usá-las para ajudar a definir seu personagem de modo mais preciso. Algumas dessas Habilidades cobrem sub-categorias das Habilidades padrão em sua planilha de personagem. Outras destacam atividades ou categorias específicas.

Narradores podem permitir a você escolher Habilidades Secundárias no momento da criação de personagem, durante a fase final quando você gasta seus pontos de bônus. Um ponto de bônus é equivalente a dois pontos numa Habilidade Secundária ou um ponto em duas Habilidades Secundárias. Caso seu Narrador

decida incorporar as Habilidades Secundárias em sua crônica, você também pode adquiri-las com pontos de experiência. Para comprar o primeiro nível numa Habilidade Secundária ou aumentar uma já existente após a criação de personagem, você precisa pagar o custo normal por uma Habilidade.

Caso seu Narrador permita Habilidades Secundárias, você pode receber uma dificuldade menor ou um dado adicional nos testes envolvendo tais Habilidades; em essência, um bônus para justificar o custo. Personagens que não possuam uma Habilidade Secundária apropriada não são penalizados, mas não recebem os bônus que poderiam, fazendo seus testes com a dificuldade normal e não recebem adições às suas paradas de dados. Quer você possa ou não usar Habilidades Secundárias depende do que seu Narrador quer incluir em sua crônica. Ele pode preferir usar o teste padrão de Força + Esportes ao invés de usar a Perícia Natação. As descrições para cada uma das Habilidades listadas abaixo incluem recomendações para recriar tais Habilidades usando os Talentos, Perícias e Conhecimentos padrão.

Talentos

Talentos tendem a ter suas bases em características inatas. Você nasce ou não com o jeito para a coisa. Você pode praticar o estudar para melhorar um Talento, mas você precisa possuir o potencial para a Habilidade Específica. Nem todo mundo é um bom professor, não importa quanta instrução ele possua. Personagens que não possuem um Talento em particular (quer seja secundário ou primário) testam apenas seu Atributo apropriado com penalidade na dificuldade.

Instrução

“Faça novamente, mas concentre-se no alvo, não em sua mira.” Angus Presa-Negra acenou de forma paciente para o jovem Fianna que lutava contra seu arco composto. Eles estão nessa lição há quase uma hora. “Está melhorando, sério,” disse. O estudante assentiu e disparou uma flecha, que foi longe, embora tenha errado o alvo. “Muito melhor que seu último tiro,” Angus disse. “Nesta mesma hora amanhã?”

Você possui certo tato para ensinar aos outros. Você pode ensinar qualquer uma de suas Perícias, Conhecimentos ou até mesmo alguns Talentos (como Briga ou Esquiva), embora que você não possa conceder mais informações do que você saiba. Se você possui dois níveis de Armas de Fogo, você não pode ajudar um aluno a aumentar seu nível de Armas de Fogo para 3.

- Amador: Você pode ensinar o básico (ler, escrever e aritmética) de um modo interessante.
- Experiente: Você pode ensinar assuntos mais complexos, como álgebra ou dança de salão de baile.
- Competente: Você pode ensinar qualquer um de seus Conhecimentos até o nível médio de estudo. Você torna o aprendizado divertido.
- Especialista: Você pode fazer os mais complexos estudos, como física quântica ou economia

aplicada, parecerem fáceis. As pessoas percorrem grandes distâncias para aprender com você.

••••• Mestre: As pessoas cruzam oceanos para estudarem aos seus pés. Você pode fazer uma fortuna se você cobrar pelas suas lições — se é que já não o faz.

Possuído por: Anciões Garou, Professores, Parentes e Artesãos.

Especializações: Perícias, Conhecimentos, Estudos Universitários, Ritos, Aulas Individuais e Leituras.

Teste Padrão: Expressão.

Instruções para Instrução

Para cada mês que você investe ensinando, teste a Manipulação + Instrução (dificuldade 11 menos a Inteligência de seu aluno) de seu personagem. Cada sucesso dá ao estudante um ponto de experiência para ele aplicar aumentando o nível naquela Habilidade. Se o estudante se distrair ou se desencorajar, ele pode precisar gastar um ponto de Força de Vontade para continuar seus estudos sem interrupções. Várias interrupções podem fazer com que o professor cesse as lições ou aumente a dificuldade do teste de Instrução.

Se o Narrador permitir um personagem com a Habilidade: Instrução ensinar um Talento como Briga a um estudante, a interpretação das sessões de treino entre o professor e o aluno pode tornar o processo de aprendizado mais breve. Alguns Talentos, tais como Empatia, Intimidação ou Expressão não podem ser ensinados, precisam ser adquiridos via tentativa e erro.

Imitar

Antes da recepcionista terminar a sua pergunta de como ele direcionou sua chamada, o Andarilho do Asfalto proferiu, com sua voz precisa e polida.

“Todos os vice-presidentes executivos e gerentes de departamento irão comparecer a um encontro em meu escritório em 45 minutos. Sem desculpas.”

“Sim, sr. Avercorn.” A resposta da mulher foi imediata.

Joel pôs o telefone no gancho e sorriu para sua matilha. “Excelente trabalho. Temos tempo bastante para sermos o Item 1 na pauta desse pequeno encontro.”

Você pode imitar uma ampla variedade de sons, dos sotaques e sons dos animais, aos mais complicados ruídos, como os tons dos instrumentos musicais ou das máquinas. Você pode usar esse Talento para se divertir e a outros ou para enganar seus inimigos. Garou, em particular, possuem órgãos de fala versáteis e podem reproduzir uma grande variedade de efeitos sonoros com a devida prática.

• Amador: Você conhece alguns sotaques, um ou dois sons animais e algumas imitações de celebridades.

•• Experiente: Seu repertório de sotaques é impressionante, apesar de não enganar um nativo; você pode imitar muitas celebridades e não faz feio em cantos de pássaros e sons animais comuns.

••• Competente: Você poderia fazer suas personificações num palco; seus sotaques são perfeitos e você até mesmo imita alguns dialetos. Seu nível pode abranger peculiaridades vocais de qualquer indivíduo após certo estudo. Você possui um excelente ouvido para imitações da maioria dos mamíferos e cantos de aves.

•••• Especialista: Leva apenas alguns minutos ao lado de alguém para você imitar seu sotaque bem o suficiente para enganar uma pessoa ao telefone. Seu domínio de sotaques pode enganar até mesmo um conversador nativo e você pode imitar quase qualquer som animal ou ruído tecnológico.

••••• Mestre: Escolha algo e você pode imitá-lo.

Possuído por: Comediantes, Caçadores, Galliards, Observadores de Aves, Espiões e Ragabash.

Especializações: Animais, Sotaques, Dialetos, Ruídos de Máquinas, Cantos de Aves e Imitação de Celebridades.

Teste Padrão: Expressão.

Procurar

Persefone Sangue-da-Mãe pousou seu olhar fixo sobre o quarto bagunçado, se concentrando em nada em particular e tudo no geral. O colar perdido não significava nada para ela, mas Salto-do-Problema, que o achou em sua procura no lixo semanal, pôs grande valor nele e sua matilha precisava da ajuda do Roedor de Ossos. “Está aqui em algum lugar,” disse Salto.

Persefone balançou sua cabeça, fechou seus olhos e farejou, capturando o aroma de tomates frescos, a mais recente adição de Salto às suas coisas. “Procure sob aquela pilha,” ela disse, apontando para onde vinha o cheiro. “Você a encontrará lá.”

Quando alguém perde algo, você é o mais apto para encontrá-la. Você tem uma boa noção de onde o objeto possa estar, quer esteja deliberadamente escondido ou meramente fora de lugar. Você leva um bom tempo explicando como você faz isso, mas você possui um “faro” para caçar que normalmente o guia até sua caça, seja uma criança perdida ou uma carteira esquecida.

• Amador: Você normalmente encontra as chaves do carro de sua namorada.

•• Experiente: Você percebe onde a poeira foi remexida ou onde alguém cavou o solo.

••• Competente: Você sabe que é apenas uma questão de tempo até você encontrar o que está procurando.

•••• Especialista: Você pode identificar o que não está no lugar sem mesmo ter que se concentrar.

••••• Mestre: Você se torna o que você busca — e então a encontra.

Possuído por: Investigadores Particulares, Rastreadores, Descobridores, Camareiros, Detetives de Polícia e Vigias de Caern.

Especializações: Fugitivos, Objetos Perdidos, Preciosidades Ocultas, Animais Perdidos e Lugares Escondidos.

Teste Padrão: Prontidão.

Natação

O lago se agitava quando o vento percorria sua superfície. No centro do lago, Anjira agarrou-se a um pequeno bote virado. Na margem, Jaime Driftwood tirou seus sapatos e sua camisa. “Segure-se,” ele gritou, mergulhando na água e indo em direção ao seu companheiro de matilha em risco. A água lutou contra ele à medida que ele se lançava através das ondas agitadas. Ele se deliciava na batalha. Se Anjira não estivesse correndo risco de se afogar, seria divertido.

Você pode evitar se afogar e se mover precisamente na água. Algumas vezes você se sente mais como um peixe que como um lobo, apreciando o exercício bem como a sensação de leveza que sente enquanto nada.

- Amador: Você pode nadar e espalhar água.
- Experiente: Você conhece seu ritmo e pode nadar rapidamente e por longos períodos de tempo.
- Competente: Você pode ensinar outros a nadar e podem trabalhar como um salva-vidas.
- Especialista: Você é o capitão da equipe de natação.
- Mestre: Você está em forma para as Olimpíadas.

Possuído por: Atletas, Surfistas e Muitas Pessoas.

Especializações: Salva-Vidas, Nado à Distância, Nado Oceânico, Nado Rápido e Águas Turbulentas.

Teste Padrão: Esportes.

Como Nadar

Sem a Perícia Natação, a velocidade normal de nado é de 8 + Destreza em metros. A Perícia Natação aumenta sua velocidade para 12 + sua Destreza em metros, desde que seja sua única ação durante o turno. Para nadar mais rápido que o normal, teste Vigor + Natação (dificuldade 7). Cada sucesso adiciona 3m a sua velocidade. Você pode testar a cada turno até não conseguir sucessos, neste caso você precisa manter ou reduzir sua velocidade, ou então sofrer exaustão.

Ventriloquismo

Os algozes de Silas pararam na clareira para pegar suas coisas. De sua posição oculta nos arbustos, ele soltou um grito de pânico seguido por uma respiração profunda, como se ele estivesse exausto. Os fomori se viraram, seu líder apontou na direção oposta de Silas. “Ali,” o líder chamou e se afastou de Silas rapidamente — exatamente onde uma emboscada o aguardava.

Você pode lançar sua voz para fazer com que os outros acreditem que ela vem de outro lugar. Isso pode ser útil tanto para entretenimento ou enganação.

- Amador: Você pode enganar crianças e adultos ingênuos.
- Experiente: Você pode lançar sua voz a quase um metro.
- Competente: Você pode fazer que outros

acreditem que alguém ou alguma coisa falou a cinco metros de distância.

•••• Especialista: Você pode ter seu número de ventriloquismo numa turnê; você pode facilmente lançar sua voz a 10 metros.

••••• Mestre: Sua voz pode parecer vir de qualquer lugar dentro do campo audível.

Possuído por: Mágicos, Ventriloquistas, Ragabash e Charlatães.

Especializações: Marionete, Vozes Perdidas, Difusão de Mídia, Conversação Clara e Comunicação Fantasmagórica.

Teste Padrão: Lábria.

Outros Talentos

Acrobacia, Escalar, Intriga e Arremesso.

Perícias

Diferente dos Talentos, Perícias exigem treino. Usar um arco ou pilotar um helicóptero não são habilidades que vem naturalmente — elas precisam ser ensinadas. Personagens que não possuam a Habilidade Secundária específica ou a Habilidade padrão relativa ainda podem fazer um teste com o Atributo apropriado, mas com uma dificuldade +1.

Arqueirismo

Jenny Grande-Sombra aguardava no limiar da batalha, seu arco retesado e pronto. Seus companheiros de matilha, todos guerreiros treinados, abriam caminho através dos guardas carniciais, limpando a trilha através dos corpos ensanguentados. Finalmente, Jenny avistou seu alvo — o Sanguessuga que têm causado grandes problemas a sua matilha ultimamente. Concentrando sua mente no peito do Sanguessuga, ele ativou a flecha fetiche e a deixou partir — direta e certa.

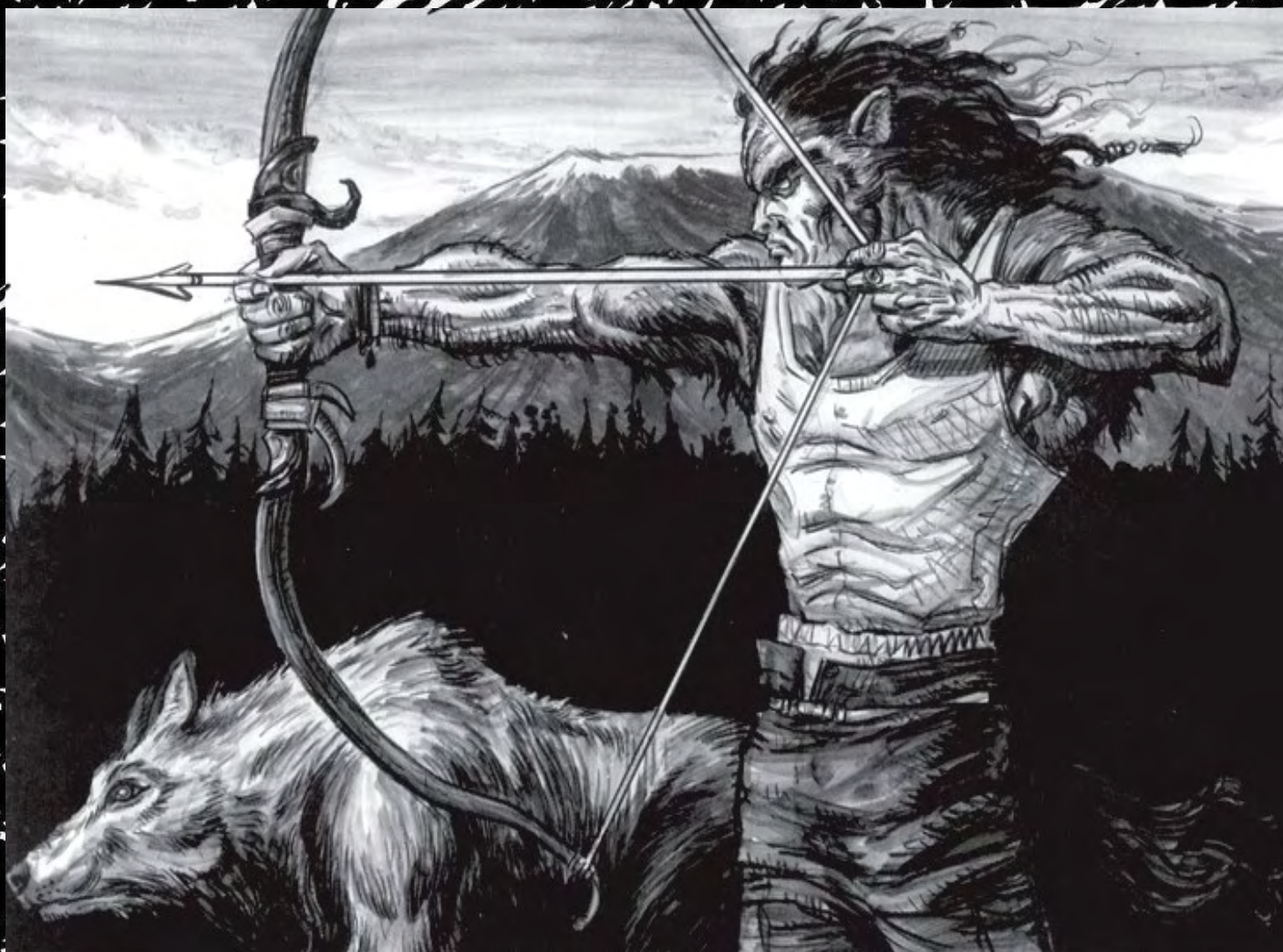
Você pode usar um arco ou uma besta facilmente, para competição ou para combate. Tanto arcos modernos como os arcos primitivos Garou, fundamentais para disparar Flechas Malditas, são familiares a você. Em mãos hábeis, flechas talhadas de árvores servem como armas mortais contra vampiros.

- Amador: Você venceu as competições de Arqueirismo Amador.
- Experiente: Você caçaria sua refeição.
- Competente: Você pode ocasionalmente fazer um número de tiro.
- Especialista: Você raramente erra um tiro na mosca.
- Mestre: O arqueirismo Zen é uma segunda natureza.

Possuído por: Caçadores, Arqueiros de Competição, Campeões Olímpicos e Grupos de Guerrilha.

Especializações: Arco Garou, Empalar Sanguessuga, Alvos Móveis, Queima-Roupa, Tiros à Distância e Competições.

Teste Padrão: Armas de Fogo.



Arcos

Tipo	Dano	Alcance	Cadência	Ocultabilidade
Arco Composto*	4	30	1	impossível
Besta	5	20	1	casaco grande
Arco Garou*	5	30	1	impossível

Dano: Indica a parada de dados de dano. Arcos e bestas causam dano letal.

Alcance: Alcance máximo em metros. Arcos e bestas podem ser usados ao dobro da distância, mas a dificuldade de ataques à longa distância é +2.

Cadência: O número de flechas ou virotes que o arqueiro pode usar num único turno.

*Essa arma requer um mínimo de Força 3 para ser usada.

Demonstrações

Sergei Matador-de-Inimigos estudou o dispositivo com um olhar experiente. “É muito simples, a despeito de sua aparente complexidade,” ele disse.

“Pode desarmá-lo antes de explodir?” Ricardo perguntou, tentando ocultar o tom trêmulo em sua voz.

Sergei levantou uma sobrancelha. “Talvez,” ele disse. “Você vai esperar aqui comigo enquanto eu descubro?”

Você possui a técnica e o conhecimento para construir, preparar e desarmar dispositivos explosivos. Sua familiaridade com substâncias voláteis inclui nitroglicerina, dinamite e explosivos plásticos, quase

qualquer coisa que inflame e exploda.

- Amador: Você pode fabricar bombas juninas.

- Experiente: Você pode armar ou desarmar um dispositivo simples.

- Competente: Você pode fazer seus próprios explosivos (e pode já ter feito).

- Especialista: Você pode burlar ou montar dispositivos à prova de falhas.

- Mestre: Especialistas começam a suar quando eles veem um sistema montado por você.

Possuído por: Garou Sabotadores, Esquadrões Anti-Bomba, Equipes de Construção Profissional, Pessoal de Serviços Armados e Homens Bomba.

Especializações: Explosão Ativada, Destruição em Massa, Detonação Remota, Dinamite, Remoção de Bombas, Desarmamento e Explosivos Umbrais.

Teste Padrão: Armas de Fogo.

Jogo

Cinquenta-e-Dois-Surtos se ajoelhou no beco, um belo par de dados em suas mãos. Ele soprou os dados e os deixou cair de sua mão, rolando até pararem contra a parede. "Sete!" Ele anunciou.

Ele olhou para seus antigos companheiros. "Algum jogador?" Dois dos jogadores regulares de sábado balançaram suas cabeças e foram embora. "Sem chance, Surtos," um dos homens balbuciou. "Não quando você já começa ganhando assim".

Jogos de azar são seu forte. Quanto a técnica joga a parte num jogo, você brilha. Você raramente se arrisca a perder mais do que você pode dispor e suas chances de vencer são melhores que a de muitos.

- Amador: Você é a estrela do pôquer do fim de semana.
- Experiente: Você recentemente foi a Las Vegas e Atlantic City.
- Competente: Eles o respeitam nos cassinos de Mônaco.
- Especialista: Você foi banido dos maiores cassinos.
- Mestre: Você *poderia* ser banido dos maiores cassinos, se eles tivessem qualquer razão para suspeitar de você.

Possuído por: Andarilhos do Asfalto, Jogadores Profissionais, Grandes Apostadores, Jogadores de Dados e Roedores de Ossos.

Especializações: Pôquer, Roleta, Dados, Máquinas Caça-Níqueis, Vídeo Jogo, Jogo via Internet, Cassinos e Contar Cartas.

Teste Padrão: Performance.

Kailindô

Sira Desenha-Estrelas curvou-se para seu oponente, encontrando seu olhar com o que ela esperava ser o seu olhar destemido. Com seu primeiro movimento, Vento Ilusório, ela saltou seu oponente, rapidamente alterando sua energia para acertar seu flanco. Ao menos era sua intenção. Ela se viu caída de costas, olhando para seu oponente e instrutor com um sorriso frustrado em seu rosto. John Cervo-Branco recuou enquanto Sira ficava de pé.

"Me sinto uma idiota," Sira confesou. "Era fácil demais."

John deu de ombros, "Imagine quão ruim você se sentiria se tivesse um Portador da Luz como tutor."

Um estilo de arte marcial exclusivo para os Garou, os Portadores da Luz Interior desenvolveram o Kailindô para obter vantagem através das habilidades únicas dos metamorfos. Com a sua retirada da Nação Garou, professores são difíceis de serem encontrados e altamente valorizados pelas suas seitas adotivas. Você precisa possuir

essa Perícia para tentar as Manobras de Kailindô; Briga não abrange Kailindô. (Veja página 219 desse livro).

- Amador: Você tomou algumas lições.
- Experiente: Você sabe o que está fazendo durante as aulas práticas.
- Competente: Você geralmente vence duelos de trino; você é seguro de si em batalha.
- Especialista: Você compreende tanto a teoria como a prática intimamente.
- Mestre: Você é Kailindô.

Possuído por: Antigos Portadores da Luz Interior, Garou Artistas Marciais e Guerreiros do Espírito Interior.

Especializações: Metamorfose, Arremesso, Socos, Exibição, Chutes e Evasão.

Teste Padrão: nenhum.

Duelo de Klaives

Andre Estrela-de-Ferro circulou seu oponente, mensurando o grande e forte Ahroun Fenrir. Segurando frouxamente sua klaive em sua mão direita, ele entrou no círculo de duelo, enfatizando seus movimentos lentos e estudados, esperando enganar seu oponente num ritmo definido por si próprio. Subitamente, ele mudou sua klaive para a mão esquerda e, com um movimento treinado, partiu para cima do Cria, pegando-o de guarda baixa.

Você estudou a arte do *klaivaskar*, o método de luta com klaives dos Garou. A posse dessa Perícia permite você escolher manobras da lista de Duelo de Klaives (veja Capítulo Cinco, página 216). Sem essa Perícia, você ainda pode lutar com uma klaive, mas não pode usar as manobras listadas lá.

- Amador: Você sabe como segurar uma klaive.
- Experiente: Você já usou uma klaive numa batalha real.
- Competente: Você está satisfeito com as várias técnicas de duelo usando klaives.
- Especialista: Você possui uma firme compreensão do que deve e não deve fazer num duelo de klaives; filhotes pedem instrução a você.
- Mestre: Guerreiros de toda parte sussurram seu nome e o nome de sua klaive em tons reverentes.

Possuído por: Vigias de Caern, Mestres do Desafio, Presas de Prata, Senhores das Sombras e Heróis Garou.

Especializações: Vitória Rápida, Aparar, Desarme e Incapacitar.

Teste Padrão: Armas Brancas.

Meditação

Respira-com-a-Terra sentou-se sozinho no centro da clareira ensolarada, deixando os sons da floresta preencherem sua consciência antes dele trocá-la por um silêncio interior. "Esse é o som do respirar de Gaia," ele murmurou até que seus ossos cantaram com as vibrações de sua voz, então ele se sentiu uno com o pulsar do mundo. Algum tempo depois, ele piscou. Acima dele, a lua se erguia. Um uivo vinha na direção

de seu caern e ele o respondeu antes de se erguer e, passando para lupino, correr em direção ao seu lar.

Você pode entrar num estado de transe que foca sua concentração interior e traz calma interior e força. Você precisa testar sua Força de Vontade (dificuldade mínima 8) para alcançar o estado meditativo. Para cada hora gasta, você pode testar sua Perícia Meditação, sem nenhum Atributo somado (dificuldade 9). Distrações subtraem dados da parada. Sucessos recuperam um ponto de Força de Vontade ou reduzem sua Fúria temporária em um; uma falha crítica resulta na perda de Força de Vontade ou no ganho de Fúria, dependendo do objetivo de sua meditação. Nenhum benefício é obtido se alguma coisa quebrar sua concentração. Você também pode substituir Meditação pelo Conhecimento Enigmas, se ele for mais alto, quando estiver meditando para recuperar Gnose (Lobisomem, página 128).

- Amador: Você leu livros populares sobre meditação.
- Experiente: Você teve aulas de meditação.
- Competente: Você tem um guru.
- Especialista: Você pode ensinar meditação.
- Mestre: ...é como, de fato, seus alunos o chamam.

Possuído por: Místicos, Filhos de Gaia, Praticantes de New Age, Antigos e Jovens Hippies, Theurges e Praticantes Holísticos.

Especializações: Meditação em Grupo, Yoga, Transcendental, New Age, Força de Vontade e Fúria.

Teste Padrão: Rituais.

Pilotagem

Kelly lutou contra o instinto de passar para Glabro para se segurar melhor no assento de passageiro do helicóptero; mesmo assim, seus dedos brancos estavam apenas a um passo de criar garras. "Se Gaia quisesse que voássemos, Ela teria escolhido águias ao invés de lobos!" ela resmungou com dentes cerrados para seu companheiro de matilha quando ele arremeteu novamente.

"Se Ela não quisesse que voássemos," ele gritou com um sorriso, se inclinando sobre o manche, "Ela não teria nos dado mãos e cérebros para usar um desses, muito menos construir um! Segure-se... hora da turbulência!"

O uivo sufocado de Kelly se perdeu com o barulho dos motores.

Você foi treinado para pilotar máquinas voadoras, de pequenos monomotores a helicópteros. Essa Perícia inclui leitura básica de instrumentos, decolagens, aterrissagens e um pouco de navegação aérea.

- Amador: Seu tio deixou você nos controles algumas vezes quando você era garoto.
- Experiente: Você voa ocasionalmente nos fins de semana por prazer.
- Competente: Você pode ganhar a vida como um piloto de helicóptero numa cidade.
- Especialista: Você viveu e sobreviveu a um

combate aéreo.

- Mestre: Você poderia estacionar um boeing 747 numa moeda.

Possuído por: Pilotos de Linhas Aéreas, Entusiastas de Fim de Semana, Militares e Pilotos de Helicópteros de Turismo.

Especializações: Aeronaves Pequenas, Helicópteros e Jatos.

Teste Padrão: Condução.

Reparos

"Pelo amor de Deus [frase adaptada]," Van resmungou sob o capô do Subaru, "você morreria se fizesse a manutenção disso de vez em quanto? Talvez uma troca de óleo vez ou outra? Mesmo que você seja tão cabreiro com a Weaver, você poderia deixar um mecânico cuidar disso para você."

"Não é o meu carro," a pequenina Philodox respondeu ofensivamente. "Eu o roubei."

"Ótimo." Ele suspirou e se empertigou. "Bem, tente agora, senhorita GTA. E da próxima vez, escolha um carro melhor."

Você gastou muito tempo aprendendo a consertar as coisas, de simples reparos domésticos ao conserto dos instrumentos mais complicados. Essa Perícia representa um nível geral de treinamento em diagnóstico e reparo mecânico, bem como alguma coisa elétrica e correlatos em níveis mais altos de treinamento.

- Amador: Você pode consertar uma carteira para ela parar de balançar.
- Experiente: Você pode consertar a maioria das coisas que estão quebradas numa casa.
- Competente: Você pode ter sua própria garagem.
- Especialista: Você pode ganhar a vida restaurando pilhas de lixo em itens de qualidade.
- Mestre: Uma fita adesiva em suas mãos é tão boa como uma oficina.

Possuído por: Auto Mecânicos, Zeladores, Faça-Você-Mesmos, Equipes de Pilotos, Engenheiros Militares e Roedores de Ossos.

Especializações: Engenharia de Automóveis, Eletrônica, Equipamento de Construção, Computadores e Restauração.

Teste Padrão: Ofícios.

Armadilhas

Kenna Morte-Rápida aguardou abaixo da rocha que aflorava. Ela trabalhou duro para atrair os caçadores para esse local desolado na floresta. Contou as cabeças até estar certa de que todos os quatro estavam indo na direção certa. "Aqui!" ela chamou, levantando e balançando suas mãos antes de começar a correr. Ela os ouviu começar a segui-la, então ouviu seus gritos quando correram — e caíram — no buraco encoberto que ela havia feito com tanto trabalho. Talvez eles conseguissem sair de lá antes de passarem fome ou morrerem de desidratação. Talvez não.

Você pode fazer e preparar armadilhas; você também pode encontrá-las e desarmá-las.

- Amador: Pode fazer armadilhas simples.
- Experiente: Você pode viver fora da cidade.
- Competente: Você pode fazer armadilhas mecânicas.
- Especialista: Você sabe como pegar qualquer coisa, animais ou humanos.
- Mestre: Suas presas nunca veem suas armadilhas até que seja tarde demais.

Possuído por: Caçadores, Patrulheiros do Exército, Sobreviventes, Grupos Paramilitares e Wendigo.

Especializações: Armadilhas não-Letais, Mata-Homens, Pequenas Armadilhas Lúdicas, Armadilhas Mortais, Fios Esticados e Alarmes.

Teste Padrão: Sobrevivência.

Outras Perícias

Condução de Barcos, Disfarce, Escapologia, Saque Rápido e Hipnotismo.

Conhecimentos

Conhecimentos veem através de estudo, seja de treino formal ou de trocas casuais de informação. Você pode ensinar a si mesmo através de cursos por correspondência, aulas via internet ou ser auto-didata, podendo até mesmo encontrar um professor particular ou ir a escola. Em todo caso, personagens que não possuam um Conhecimento Secundário em particular (ou seu Conhecimento padrão) não podem nem mesmo tentar um teste.

Conhecimento de Área

“Aqui é o local onde John Cantor-da-Terra lutou contra uma matilha de Dançarinos da Espiral Negra há 50 anos atrás,” Sheila McTaggart disse à matilha de filhotes.

“Mas todas essas rochas parecem ser as mesmas e não há quaisquer registros escritos,” replicou o jovem Philodox. Ele nem mesmo foi um de nós. Como você pode ter certeza que esse foi o local?”

Os outros filhotes hesitaram, esperando uma repreensão, mas Sheila sorriu. “Quando você conhecer esse lugar tão bem quanto eu,” ela disse, “você saberá responder a sua pergunta.”

Você possui um saudável conhecimento sobre uma área em particular, normalmente o protetorado do Garou ou, para Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos, uma cidade. Você conhece a história, folclore, residentes, política e os melhores lugares para comer (ou caçar) do local. Esse Conhecimento também dá a você um “quem é quem” dentro de um protetorado específico.

- Estudante: Você sabe muito para um recém-chegado.
- Universitário: Você chegou há uns 2 anos.
- Mestre: A área têm sido seu lar por 5 ou 10 anos.
- Doutor: Você nasceu aqui e nunca se

aventurou a sair por muito tempo.

- Catedrático: Há pouco sobre essa área que você não conhece.

Possuído por: Líderes de Seita, Vigias de Caern, Andarilhos do Asfalto, Presas de Prata, Historiadores e Vigias da Terra.

Especializações: História, Lendas, Vida Selvagem, Lugares Ocultos, Imposição da Lei e Política Local.

Teste Padrão: Investigação, Direito e Política.

Cosmologia

“O que era aquilo?” Sawyer Glen perguntou, seus olhos ainda reluziam o brilho súbito que os cercou e então partiu com uma pequena explosão.

“Aquilo era um espírito elemental,” Martina disse, com sua voz confiante. “Embora fosse mais um Gaffling. Não somos importantes o bastante para avaliar um espírito superior.”

Sawyer ficou boquiaberto.

Você se tornou um especialista sobre a Umbra. Você sabe sobre Celestinos e Incarnae, os princípios da astrologia Garou e a política dos espíritos. Você compreende o chimage e como se movimentar na sociedade dos espíritos da Umbra Média.

- Estudante: Você presta atenção ao Theurge de sua matilha.
- Universitário: Você sabe quais Reinos evitar, tais como Abismo e Malfeas.
- Mestre: Você pode navegar de um Reino para o outro e sabe que espíritos governam cada Reino.
- Doutor: Você normalmente pega atalhos e possui vários espíritos guias.
- Catedrático: Mestres de Rituais veem até você por aconselhamento sobre a Umbra.

Possuído por: Garou, Peregrinos Silenciosos, Exploradores Umbrais e Theurges.

Especializações: Celestinos, Espíritos Totêmicos, Trilhas Lunares, Reinos, Astrologia Garou e Viagem Umbral.

Teste Padrão: Ocultismo.

Herbalismo

Dorothead Andarilha-Orgulhosa estudou as flores brancas cuidadosamente, buscando tocá-las com seus dedos sensíveis. Ela balançou sua cabeça. Seriam outras duas ou três noites antes delas estarem prontas para colheita. Até lá, as pequenas flores não possuíam propriedades reais de cura e, retiradas tão cedo, poderiam até mesmo causar dano a alguém com um frágil coração. Seus olhos enxergaram um fungo negro crescendo ao lado de um ulmeiro. Ela sorriu. Sua viagem até o local não seria desperdiçada.

Você tem feito estudos sobre ervas, suas propriedades medicinais e outros usos. Você sabe quando e onde plantá-las e colhê-las, bem como o melhor meio de prepará-las para o uso. Você está ciente das propriedades mágicas das ervas e dos usos das ervas Despertas.

- Estudante: Você leu livros sobre ervas.

•• Universitário: Você tomou aulas com herboristas.

••• Mestre: Você cultiva e vende suas próprias ervas.

•••• Doutor: Você escreveu livros sobre ervas e de como usá-las.

••••• Catedrático: Se um uso para uma erva existe, você o conhece.

Possuído por: Uktena, Filhos de Gaia, Curandeiros New Age, Médicos Herbalistas, Caipiras, Theurges, Pagãos e Membros de Culturas Tribais.

Especializações: Medicinal, Culinária, Cultivo, Ervas Despertas, Psicotrópicas e Venenosas.

Teste Padrão: Medicina.

Venenos

Carson Bate-o-Relógio se inclinou sobre a mulher inconsciente, uma amiga de matilha. Sua respiração vinha em arfadas rasas e Carson podia sentir o fraco cheiro de amêndoas no ar acima dos lábios dela. “Cianeto”, ele disse ao seu companheiro de matilha. “Curas normais não ajudarão”. Carson fechou seus olhos e se concentrou na energia curativa de Gaia.

Você possui um vasto conhecimento sobre venenos, de seus potenciais, de como contra atacá-los e de como produzi-los. Você é tão familiar com toxinas naturais como com as sintéticas. Você precisa possuir ao menos um ponto em Ciências para adquirir esse Conhecimento.

• Estudante: Você pode matar um rato envenenado.

•• Universitário: Você leu centenas de mistérios sobre preparação de venenos.

••• Mestre: Farmacêutico.

•••• Doutor: Você poderia curar ou matar através de venenos.

••••• Catedrático: Doutor em toxicologia.

Possuído por: Farmacêuticos, Toxicologistas, Dançarinos da Espiral Negra, Senhores das Sombras, Assassinos, Detetives, Escritores de Mistérios e Pesquisadores da Magadon.

Especializações: Venenos Herbais, Toxinas Sintéticas, Antídotos, Venenos de Ação Lenta, Substâncias Indetectáveis, Venenos Mágicos e Neurotoxinas.

Teste Padrão: Ciências.

Cultura da Wyrn

Tatya Matadora-de-Malditos se preparou para a batalha, seu próprio sangue marcava as linhas de guerra em seu jovem rosto. “Nós vamos de encontro a um exército de Esguios,” ela disse a sua matilha. “Para derrotá-los, precisamos pensar como eles. Não demonstrem piedade quando vocês os matarem, mas mate-os rapidamente. Eles se banqueteiavam com a morte e nós devemos impedir isso. Dessa vez, nós nos regozijaremos com suas mortes.”

Jonni Frost viu sua líder cautelosamente. Mais tarde, suas táticas se mostraram cruéis até mesmo

para os Garou. E mais, ela conhecia bem o inimigo. Ele deu de ombros e fez seus próprios preparativos.

Você adquiriu um considerável conhecimento sobre a Wyrn na crença que saber sobre seu inimigo pode ajudar você a lutar contra ele. Entretanto, você vaga por uma tênue linha entre o conhecimento e a corrupção. Para cada nível que você recebe neste Conhecimento, você se torna mais versado em como combater a Wyrn e seus servos. Caso seu nível de Cultura da Wyrn exceda sua Força de Vontade, você automaticamente recebe uma Perturbação à medida que sucumbe aos pensamentos vis que preenchem a sua mente. (O Narrador deve selecionar sua Perturbação).

• Estudante: Você sabe dos nomes e habilidades de muitas criaturas da Wyrn.

•• Universitário: Você pode dar nomes a muitas das Wyrn Instintivas.

••• Mestre: Você pode desenhar um mapa de Malfeas.

•••• Doutor: Você pode citar passagens significantes do *Chronicles of the Black Labyrinth*.

••••• Catedrático: A Wyrn teme você — assim como sua matilha.

Possuído por: Uktena Vigias dos Malditos, Dançarinos da Espiral Negra, Cultistas Instruídos, Theurges e Diretores de Conselho da Pentex.

Especializações: Wyrn Instintivas, Malditos, Dançarinos da Espiral Negra e Malfeas.

Teste Padrão: Ocultismo.

Outros Conhecimentos

Sabedoria Popular, Cultura Garou, Linguagem de Sinais e Cultura Espiritual.

Novos Dons

Dons são um dos meios mais populares de personalizar as capacidades de um personagem e por um bom motivo. Um Dom é mais que um mero poder sobrenatural — é um truque espiritual que diz algo sobre o herói (ou vilão) que o usa. Como a pele invulnerável de Aquiles, a habilidade de Siegfried de falar a animais ou os poderes metamórficos dos heróis nativos norte-americanos, um Dom permite a um Garou fazer o impossível de um modo limitado, de um modo que se adequa ao seu modo de fazer as coisas. Os novos Dons a seguir mantêm esse espírito vivo e devem inspirar tanto uma ideia sobre para quais personagens eles se encaixam melhor quanto quais se encaixam num personagem.

Dons de Raça

Hominídeo

• Dividir (Nível Dois) — Talvez mais que quaisquer outras espécies, os humanos são excelentes em tornar pequenas diferenças em grandes abismos. Isso pode ser visto através de racismo, sexismo, homofobia e até nos termos mais simples usados para descrever certos criminosos: monstros. Os Garou, que são parte humanos,

aprenderem esses tipos de atividade e talvez até tenham excedido a capacidade humana para elas. Esse Dom, que no caso aumenta esse ódio e esse indício, é um exemplo disso. É ensinado por um espírito-cachorro.

Sistema: Gastando um ponto de Gnose e testando Manipulação + Briga, dificuldade 7, o Garou pode exacerbar as divisões entre indivíduos ou grupos. Note que esse Dom não gera raiva ou divisões, isso precisa existir para ser explorado. Se usado numa teórica de “família perfeita”, esse Dom falharia.

Entre humanos, o Dom simplesmente evita qualquer solução de disputas e dificuldades, possivelmente levando à intolerância. Um sucesso pode fazer com que os alvos levantem as vozes para os outros, três causaria a abertura de processos e cinco pode fazer com que lutem entre si.

No entanto, entre os Garou e outros metamorfos com Fúria, o Dom é ainda mais poderoso. A cada sucesso no teste inicial adiciona um sucesso em todos os testes de Fúria que os alvos fizerem durante até o fim da cena. Com tal manipulação, é duvidável que qualquer paz possa ser feita e muito provável que novos problemas surjam.

• **Línguas (Nível Três)** — O mundo fica cada vez menor nos Últimos Dias e os Garou travam suas batalhas em locais ainda mais distantes que antes. Embora aqueles que procurem lutar contra a Wyrms em terras estrangeiras ainda precisem praticar seu Espanhol (ou outra coisa) para conversar, esse Dom confere ao menos uma chance para se harmonizar razoavelmente bem sem esforço. Muitos Galliards também empregam o Dom para decifrar antigos textos que eles possam encontrar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Linguística. A dificuldade é determinada pela idade relativa da língua. Francês moderno poderia ter uma dificuldade 4, Gaélico antigo uma dificuldade 7 e algo realmente obscuro poderia ter dificuldade 10. Quanto mais sucessos obtidos, mais fluente o personagem será. Todos os efeitos duram uma cena. O Dom funciona estritamente em línguas humanas mundanas; não irá decifrar glifos de outras Raças Metamórficas ou o código dos Caçadores, por exemplo.

• **Übermensch (Nível Cinco)** — O Garou é um humano melhorado. Um humano melhorado em força, agilidade e vitalidade. Um humano mais devotado, mais seguro espiritualmente e mais expressivo. Um humano melhorado com instintos animais e reflexos ágeis. Ele é um humano, porém maior e mais completo. Até mesmo Garou irradiam isso de certo modo, causando temor nos humanos que o evitam instintivamente. Esse Dom capta essa percepção, tornando a figura a ser evitada do Garou, numa figura a ser admirada e adorada.

Sistema: Após aprendido, o Dom está sempre ativo. Humanos que lidam com o personagem imediatamente achá-lo mais desejável, mais atraente, mais esperto ou mais carismático se comparado com aqueles ao seu redor, independente de sua real capacidade no assunto. A Maldição ainda se aplica, mas ao invés de ser instintivamente temido como um predador, o lobisomem é temido como uma figura intimidadora de massiva

presença. Além disso, o personagem pode aprimorar seus Atributos Sociais gastando Fúria ou Gnose, cada ponto gasto aumenta um Atributo em um ponto por uma cena.

Impuro

• **Soltar Pelo (Nível Um)** — Você não pode agarrar alguém que pode afetar sua própria pele e um impuro com esse Dom faz isso ao fazer seu pelo se desprender e crescer rapidamente. Em adição a se tornar inacreditavelmente difícil de agarrar o usuário e capacitá-lo a se esgueirar através de espaços reduzidos, aqueles que encaram um impuro soltando seu pelo normalmente passam por uma experiência desagradável, para dizer no mínimo. Um espírito-lagarto ou -cobra ensina esse Dom.

Sistema: Quando agarrado, o impuro testa Destreza + Instinto Primitivo (dificuldade 7) e com um único sucesso pode desfazer qualquer agarrão. O mesmo teste também pode ser feito para reduzir as dificuldades para se esgueirar através de quaisquer espaços reduzidos em 2, inclusive escapar de amarras. Naturalmente, esse Dom apenas funciona nas formas Crinos até Lupina e não pode ser aprendido por impuros sem pelos.

• **Carapaça (Nível Três)** — Considere o estado de um filhote impuro. Ele é um pária desde o nascimento, sabe disso desde o momento que pode falar e está preso num corpo que reage poderosamente ao seu mais tenebroso tormento emocional. Uma vez que você tenha apreciado esse estado, se torna fácil compreender como esse Dom foi inicialmente aprendido. Carapaça cria uma barreira instintiva e emocional ao redor do impuro. Um espírito-tartaruga ensina esse Dom.

Sistema: Quando ativo, o impuro não pode usar Fúria nem obter quaisquer sucessos em testes de Fúria, nem Dons ou magias que afetem a mente o atingem. No entanto, ele também não pode fazer testes envolvendo Empatia ou Instinto Primitivo e sofre uma penalidade de -1 em todas as suas Iniciativas.

• **Corpo Umbral (Nível Cinco)** — O corpo do impuro é estranho. Nascido sem o intento de Gaia e da natureza, deformado e normalmente demonstrando sinais de animais inteiramente não correlatos aos lobos e aos homens, é fácil entender porque a raça é odiada e considerada uma pária. Mas alguns impuros usam seu corpo ao seu favor e talvez essa estranheza seja o que permita seu corpo resistir às pressões que esse Dom inflige. Com esse Dom, o impuro pode parcialmente alcançar a Umbra, enviando certas partes do corpo para a Umbra enquanto mantêm outros no mundo físico. Fazendo assim o impuro se torna mais difícil de ser atingido em combate, ao menos dizem. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: O impuro testa Gnose (dificuldade a Película local) e, caso seja bem sucedido, gasta um ponto de Gnose. Pelo restante da cena, o impuro recebe um sucesso automático extra em todos os testes de Esquiva.

Lupino

• **Mente da Presa (Nível Um)** — O lobo nem sempre é o predador, como os lupinos indubitavelmente

pensam. A capacidade dos humanos para destruir é cada vez maior e mais lobos morrem em suas mãos a cada dia. Quando o predador torna-se presa, é esse Dom que toma a frente e ajuda o Garou em sua evasão, mostrando lugares a ele para se esconder, caminhos para seguir ou até mesmo maneiras de atacar. Um espírito-carneiro ou -veado ensina esse Dom.

Sistema: Teste Raciocínio + Instinto Primitivo, dificuldade 7 em ambientes selvagens, 9 em ambientes urbanos. Sucessos guiam o lobo em qual o melhor fuga de seus algozes. Ele recebe três dados em qualquer teste feito para escapar, distanciar-se, esconder-se ou se evadir de perseguições. Os efeitos do Dom duram um turno por sucesso ou, caso o lupino não tenha conseguido escapar da perseguição, ele estará sem nenhum tipo de ajuda.

• **Sussurros da Morte (Nível Três)** — Os antigos gregos associavam o lobo com a morte. Hécate ostentava três cabeças de lobo, enquanto Caronte tinha orelhas de lobo. Posicionando-se próximo ao corpo do morto, o lupino pode ouvir as últimas palavras do falecido. Essas palavras normalmente são murmúrios incoerentes, mas podem fornecer pistas e compreensão do que ocorreu no instante de sua morte ou de seus mais proeminentes pensamentos naquele momento.

Sistema: O lupino precisa sentar-se próximo ao cadáver e permanecer totalmente quieto, tentando ouvir os sussurros. O jogador então testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Para ouvir de modo bem sucedido, o lupino precisa obter mais sucessos que o número de horas que o corpo está morto. Mais sucessos que o exigido ampliam a clareza do sussurro. Esse Dom pode ser tentado apenas uma vez por cadáver.

• **Veneno (Nível Quatro)** — Foi um Peregrino Silencioso lupino quem primeiro aperfeiçoou esse Dom enquanto conversava com a Cascavel, mas têm sido aprendido por vários lupinos através das tribos. Através de uma mordida no oponente, o Garou pode injetar nele uma poderosa, ou talvez letal, toxina. Qualquer espírito-cobra pode ensinar esse Dom.

Sistema: O lupino precisa ser bem sucedido em morder seu oponente. Após isso, o jogador faz um teste de Vigor + Instinto Primitivo resistido contra o Vigor +4 do alvo. Cada sucesso que o atacante obter além da vítima causa um nível de dano agravado não-absorvível, além do dano causado pela mordida. Cada nível de dano causado desse modo também reduz temporariamente o Vigor do alvo em um e esgotar o Vigor da vítima desse modo faz com que ela caia inconsciente. Todos os níveis de Vigor retornam no início da cena seguinte — presumindo que a vítima sobreviva.

Dons de Augúrio

Ragabash

• **Alterar Cheiro (Nível Dois)** — Embora Embaçamento da Própria Forma faça maravilhas para evitar humanos observadores, outros animais confiam em outros sentidos tais como o olfato. Esse Dom permite ao

Ragabash enganá-los alterando seu próprio cheiro para qualquer um outro que ele tenha cheirado. Um espírito-gambá ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Instinto Primitivo para imitar o cheiro de qualquer coisa que o Garou tenha encontrado antes. Geralmente, um sucesso basta para imitar outros animais (inclui-se humanos), sendo que três ou mais são necessários para simular objetos inanimados ou plantas e cinco são necessários para reproduzir de uma forma precisa o cheiro de um indivíduo específico. Os efeitos do Dom duram uma cena.

• **Charadas (Nível Dois)** — Pegando a deixa das numerosas lendas de trapaceiros, alguns Ragabash amam confundir seus alvos com quebra-cabeças misteriosos e questionamentos estranhos. Aqueles com esse Dom adicionam um ponto de energia espiritual na mistura, lentamente levando seus alvos a loucura com suas charadas. Um espírito servo da Esfinge ensina esse Dom.

Sistema: O jogador precisa primeiro criar (ou encontrar) uma charada para ser contada. Ela precisa ter uma resposta sólida que possa ser compreendida pela maioria das pessoas. Após contá-la a vítima, o jogador gasta um ponto de Gnose. Daí então, a vítima será distraída pela charada e até solucioná-la, ele sofre uma penalidade de +1 em todas as suas dificuldades. Além disso, a cada manhã a vítima perde um ponto de Força de Vontade. Caso ele seja exaurido completamente de sua Força de Vontade, ele ficará um pouco louco, muito comumente se isolando dentro de seu quarto durante um dia e se recusando a sair. No entanto, ao fim do dia, a charada não o interessará mais.

• **Perplexar (Nível Três)** — “Pense nisso como um apagão bioelétrico”. Foi assim que Pat O'Reidy descreveu esse Dom e ainda permanece como a melhor descrição. Por um curto período, qualquer um na sala simplesmente se torna inexpressivo. Eles ainda permanecem em pé (a não ser que estivessem deitados antes do uso do Dom) mas de olhos fechados, sem sentidos e ninguém se move. Entretanto, o Ragabash pode se movimentar por ali sem ser visto ou fazer coisas que ele de outra forma não poderia. Qualquer tentativa de ferir alguém quebrará o transe comunal, assim, cortar a garganta das pessoas enquanto elas estão inconscientes não vai funcionar. Mas você pode pegar alguém e colocá-la no porta-malas de um carro e levá-la para qualquer lugar. Um espírito da eletricidade ou da enguia elétrica ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta três pontos de Fúria e testa Gnose (dificuldade 8). Cada sucesso “desativa” uma pessoa na sala por um turno. Criaturas sobrenaturais (incluindo vampiros, magos e caçadores imbuídos) podem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) resistido pelo teste do Ragabash. Cada sucesso do Ragabash sobre seu alvo paralisa a vítima por um turno.

Theurge

• **Cordão Umbral (Nível Um)** — A Umbra é um mundo instável onde a lógica nem sempre se aplica e se perder por lá não é tão difícil assim. Os Theurges têm

trabalhado nisso através desse Dom, no qual cria-se um “cordão umbilical” prateado conectando o Garou ao seu ponto de entrada na Umbra. Apenas o Theurge que criou o fio o vê, apesar de que alguns espíritos têm a tendência de tropeçar neles, podendo parti-lo ou alterar o fio. Esse Dom é ensinado por um espírito-aranha.

Sistema: Nenhum teste é necessário para criar o fio, no entanto após cada hora gasta dentro da Umbra, um único ponto de Gnose precisa ser gasto para mantê-lo. Caso esse ponto não seja gasto, a linha lentamente se desgasta entre o ponto de entrada e o Garou.

- **Pele Espiritual (Nível Dois)** — Geralmente, os espíritos são amigáveis com os Garou, ao menos aqueles que não são automaticamente hostis. Isso não significa, no entanto, que eles tratam um Garou exatamente como eles tratam outros espíritos, e é aí que esse Dom se faz necessário. Ao ser ativado dentro da Umbra, o Theurge se disfarça num espírito (normalmente um espírito-lobo), para todos os efeitos. Ele ainda aparenta fisicamente ser exatamente como sua forma Lupina, ele simplesmente dá a impressão de ser um espírito e não um Garou. Alguns Theurges também usam esse Dom para se livrarem de perseguições ao se esconderem em matilhas de lobos espirituais. Um espírito-camaleão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Aparência + Lábia (dificuldade 6 se estiver imitando um espírito-lobo, dificuldade 8 para qualquer outra coisa). Cada sucesso mantém o disfarce no local por uma hora. Embora imitar outro espírito diferente do lobo seja útil, deve-se perceber que o personagem ainda, de alguma forma, será reconhecido por aqueles que procuram por ele. Apesar de que eles, nitidamente, não parecerão com suas formas Lupinas, algo neles trai o embuste. Esse Dom, obviamente, tem pouca utilidade fora da Umbra.

- **Rastro Umbral (Nível Três)** — Como citado acima, normalmente apenas o Garou que criou um Cordão Umbral pode vê-lo. Se um Theurge possuir esse Dom, isso já não será mais verdade. Esse Dom é ensinado por um espírito-mosca.

Sistema: Gastando um ponto de Gnose, o Garou pode ver todos os Cordões Umbrais ao seu redor. Ele não sabe a quem pertencem, mas pode dizer a que distância ele está do Garou. Se o Garou tentar romper o Cordão, o seu criador imediatamente toma conhecimento disso e pode fazer um teste resistido de Força + Ocultismo (dificuldade 6) contra o Garou. Se o atacante obtiver mais sucessos, o Cordão é destruído.

Philodox

- **Pena de Ma'at (Nível Um)** — De acordo com a lenda egípcia, se o coração de um morto for mais pesado que uma pena de Ma'at, ele irá alimentar a besta Ammit, tendo sua alma destruída para sempre. Se for mais leve, então ele é aceito na pós-vida. Esse Dom foi inicialmente do campo do conhecimento dos Peregrinos Silenciosos Philodox (e ainda é muito comum dentro da tribo), mas foi difundido através de toda a sociedade Garou. Ele permite ao Philodox sentir o peso da alma de um Garou

caído e determinar se ele morreu como um dos de Gaia ou sucumbido perante à Wyrn. Ele é usado para determinar quais rituais serão prestados ao falecido e é ensinado por um espírito-pássaro ou -leão.

Sistema: Se ele morreu a serviço de Gaia, o Dom funciona automaticamente, revelando ter sido assim. No entanto, se ele traiu a Mãe, então um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade Gnose do falecido) por parte do Philodox é necessário para determinar com exatidão sua culpa. Um único sucesso é suficiente e o Narrador é encorajado a fazer o teste secretamente para cada uso desse Dom, para manter os jogadores apreensivos.

- **Laços Que Nos Unem (Nível Três)** — O Philodox é o mediador e o juiz, mas também o investigador. O Dom ajuda um Philodox nesses assuntos, revelando quaisquer emoções e opiniões que existam entre duas pessoas. Muitos Garou detestam esse Dom, visto que é indiscriminado, revelando quaisquer emoções que possam haver. É ensinado por um espírito-formiga.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria à medida que o Philodox mergulha no manancial de suas próprias emoções, conectando-as com as do alvo. Após isso, o Philodox sussurra o nome da pessoa com quem o alvo tem relacionamento e o Philodox imediatamente sentirá cada emoção direcionada a aquela pessoa que foi visada. As emoções não são reais (ao menos para o Philodox), mas ele certamente as sente e é sábio evitar a pessoa cujas emoções estejam acesas pelo período que os efeitos durarem (uma cena). Um Garou ou outro ser sobrenatural que não deseje cooperar com o Dom pode testar sua Força de Vontade, dificuldade Fúria do Philodox, caso bem sucedido ele evita o uso do Dom.

- **Assumir a Forma Verdadeira (Nível Quatro)** — Qualquer Garou, até mesmo o mais jovem filhote, é mortal na forma Crinos. O Philodox incumbido da paz e mantenedor da ordem entre seu povo vê esse Dom como uma benção nos momentos que os temperamentos estão no limite. Ele força ao alvo a reverter a sua forma racial, o que normalmente cancela o frenesi. Outros usam em seus aliados no momento antes deles serem atacados com prata na tentativa de mitigar o dano ou em seus inimigos para ganhar uma vantagem durante o combate. Alguns espíritos-lobo ensinam esse Dom, assim como quaisquer espíritos de animais que mudam de forma para parecerem mais ameaçadores, como os espíritos-baiacu ou lagartos rufadores.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Instinto Primitivo, resistido pelo Vigor do alvo. Caso seja bem sucedido, o alvo automaticamente e instantaneamente assume sua forma racial e precisa permanecer nela por um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos. Esse Dom age em qualquer criatura que se metamorfoseie, como as Feras ou os vampiros.

Galliard

- **Ciclo de Memória (Nível Um)** — Os Galliards são os historiadores dos Garou, incumbidos de preservarem as lendas e os contos de seu povo em sua

memória, em perfeita memória. Nem todos são particularmente bons nisso. Reconhecidamente, esse Dom dá a esses Galliards uma chance de superar essa falha através da afixação de “lembretes” Umbrais em sua pessoa. Esse Dom é ensinado por um espírito-elefante.

Sistema: Esse Dom é executado em duas partes. Quando o Galliard estiver ouvindo as palavras que ele deseja lembrar, ele gasta um ponto de Gnose. Quando isso acontece, o Narrador escreve exatamente o que ele confia à memória Umbral. Mais tarde, quando ele desejar reaver a memória, ele pode gastar um ponto de Força de Vontade e pedir ao Narrador que leia o lembrete. O uso desse Dom deixa pequenas esferas muito tênues fixadas no pelo do Garou quando ele é visto dentro da Umbra, os tão chamados “círculos mnemônicos”.

Caso o Garou deseje remover um círculo mnemônico, ele pode fazê-lo simplesmente tirando-o e jogando fora de seu pelo quando estiver na Umbra. Além disso, é possível que um combate dentro da Umbra possa quebrar algum desses círculos (a critério do Narrador).

• **Imitação (Nível Dois)** — Esse Dom amplamente usado permite a um Galliard reproduzir perfeitamente qualquer ruído que ele já tenha ouvido com apenas sua voz. Isso inclui chamados animais, ruídos artificiais (como um tiro), instrumentos musicais, vozes de outras pessoas ou até mesmo uma conversação específica. Galliards são conhecidos por usarem essa habilidade para enganar inimigos, realçar sua narrativa ou até mesmo agir como um lobisomem gravador de áudio. Ele é ensinado por um espírito-pega ou -mynah, o que tipicamente o torna difícil de se aprender.

Sistema: Uma vez que o Garou aprenda esse Dom, ele pode automaticamente reproduzir qualquer coisa que ele tenha ouvido (sujeito a caprichos de sua memória, é claro). Sons particularmente complicados (tais como uma conversa completa, incluindo o som de fundo) podem exigir um teste de Percepção + Investigação (dificuldade determinada pelo Narrador) para serem feitos. Se a audiência suspeitar que alguma coisa está acontecendo, então um teste de Carisma + Performance pode ser exigido para enganá-los. Finalmente, o Garou não pode criar novos sons com esse Dom, ele apenas pode reproduzir aqueles que ele já ouviu antes.

• **Canção dos Espíritos (Nível Três)** — Os primeiros encantamentos para os espíritos foram cantados e, apesar dos Theurges serem o augúrio escolhido para lidar com eles, os Galliards ainda conhecem algumas canções com poder intrínseco. Tais canções são muitas, mas sempre numa construção similar. Elas começam com a invocação do nome do espírito, em seguida com a ordem de se afastar, terminando com uma ameaça emitida contra ele caso não obedeça. Feito corretamente, o espírito será incapaz de se aproximar do Galliard ou de qualquer um que ele tocar. O Dom é ensinado por um espírito-pássaro ou -peixe.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Força + Performance (dificuldade 7). O espírito citado precisa permanecer afastado do Galliard e de qualquer

um que ele tocar por um metro por sucesso. O Galliard não precisa conhecer o nome exato do espírito, mas precisa ser capaz de citá-lo apropriadamente. (Dizer o tipo do espírito, tal como “Gato” ou “Rastejante Nexus”, é suficiente). O espírito pode tentar atravessar a barreira testando sua Fúria, dificuldade 8; ele precisa conseguir mais sucessos que o Galliard obteve em seu teste de Performance. Os efeitos desse Dom duram uma cena.

Ahroun

• **Garras-Esporas (Nível Um)** — Alguns Garou assumem a abelha como um papel modelo pela sua causa. A abelha é tão devotada à sua rainha que ela ataca seus inimigos sem se importar com o fato inevitável que ela morrerá no ataque. Para esses Garou que sentem o mesmo, espíritos-abelhas podem ensinar a eles como transformar suas garras em ferrões que fincam em seus oponentes. Esse veneno excretado por elas não mata seus oponentes nem o lobisomem em questão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria. O próximo ataque com garras bem sucedido que o personagem realizar enterrará suas garras na vítima, onde elas permanecem encravadas após elas se destacarem das pontas dos dedos do Ahroun. Até a vítima removê-las (o que leva um turno completo), suas dificuldades em todas as ações será de +2. No entanto, as garras do Garou levarão um turno completo para se regenerarem e não poderão ser usadas durante esse tempo.

• **Cura em Combate (Nível Três)** — Se você não consegue acertar, não consegue ferir. Mas quando você está lutando contra quatorze fomori e uma matilha de Dançarinos da Espiral Negra, isso não é normalmente uma opção. Felizmente, para o Ahroun em tais situações é que esse Dom existe, permitindo a ele curar-se até mesmo durante o combate. Espíritos elementais ensinam esse Dom e normalmente aprendê-lo exige derrotar um deles em combate antes.

Sistema: Gastando dois pontos de Fúria, o Ahroun não mais precisa estar em repouso ou testar Vigor para se curar durante o combate e automaticamente regenera um Nível de Vitalidade de dano não-agravado a cada turno.

• **Poder Compartilhado (Nível Cinco)** — Não importa quão forte você seja, você não pode estar em toda parte. Mais cedo ou mais tarde, caso você viva o bastante, cada Ahroun experimentará o desgosto de ver um companheiro de matilha morrer em combate, sabendo que ele simplesmente não podia estar perto para ajudar. Anciões presenciaram isso mais que qualquer um, logo não é estranho que tenham aprendido um Dom como este. Esse Dom permite um Ahroun doar suas capacidades a um de seus companheiros de matilha por um único turno, imbuindo-o com sua força, agilidade e técnica. No entanto, eles podem pagar um alto preço por essa ajuda, perdendo sua própria força no mesmo espaço de tempo. Esse Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e determina um período de tempo para esse Dom permanecer ativo. Pode ser “o próximo turno”, “uma



hora”, “o resto da cena” ou até mesmo “até que eu morra”. (Se o Ahroun morrer, o Dom pára de funcionar imediatamente, logo “Até a Última Batalha” não funcionará a menos que você sobreviva para vê-la). Por este mesmo espaço de tempo, o Garou à escolha do Ahroun, dentro de seu campo de visão, imediatamente é tratado como detentor dos Atributos Físicos e das Habilidades de Briga, Esquiva e Armas Brancas do Ahroun. (Caso o

alvo possua níveis mais altos que o Ahroun, ele retém suas estatísticas). No entanto, o Ahroun é tratado como tendo um mero ponto em todos os seus Atributos Físicos, em todas as formas, e sem nenhum ponto em Briga, Esquiva ou Armas Brancas enquanto o Dom estiver ativo. O alvo e o Ahroun não podem gastar pontos de experiência para aumentar qualquer uma das Características compartilhadas até o fim do efeito do Dom.

Dons de Tribo

Fúrias Negras

- **Fardo de Arion (Nível Um)** — As Fúrias Negras possuem várias mulheres entre os antigos citas, que eram renomados pelo uso da cavalaria. Durante duas batalhas contra as outras tribos Garou, as Fúrias frequentemente surpreendiam seus inimigos ao mostrarem a eles que elas poderiam usar cavalaria, graças a esse Dom. A maioria dos animais se afastam dos seres com Fúria alta e até mesmo a forma Glabro torna um lobisomem mais pesado do que um cavalo pode suportar. Mas esse Dom tranquiliza perfeitamente a mente da montaria e torna a Fúria Negra tão leve como uma criança. Ensinado

por um avatar do Pégaso.

Sistema: A Fúria Negra testa Carisma + Esportes (dificuldade 6). Um único sucesso é necessário para manter esse Dom ativo pelo resto da cena. Embora esse Dom funcione para acalmar qualquer animal normalmente amigável a Fúria Negra, ele é mais comumente empregado em cavalos. Cavalgar na forma Crinos, até mesmo com esse Dom, é algo arriscado, exigindo um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7).

• **Rastro de Dor (Nível Dois)** — Primeiramente usado apenas pelas Amazonas de Diana, esse Dom têm se tornado propriedade da tribo como um todo. Ele permite a Fúria Negra sentir pessoas atormentadas de qualquer natureza. Algumas Fúrias usam isto para encontrar aquelas que sofreram abuso ou negligência; outras preferem ferir os autores do abuso e então o usam para rastrear-los. Ensinado por um espírito servo do Pégaso.

Sistema: A Fúria precisa gastar ao menos um turno em silêncio antes de usar esse Dom, limpando sua alma de sua própria dor para poder sentir a dor alheia. Após isso, um ponto de Gnose gasto e um teste bem sucedido de Percepção + Empatia (dificuldade 6, mais +1 para cada nível de ferimento que a Fúria tenha no momento) é necessário para encontrar um indivíduo em particular que esteja sofrendo meio a uma multidão ou sentir a direção de alguém sofrendo num raio de 50 metros.

• **Calmaria Antes da Tempestade (Nível Quatro)** — As Fúrias Negras são o exemplo de uma tribo contraditória, elas tanto representam a harmonia e a beleza da Wyld, como também a selvageria espetacular e a brutalidade da mesma. Às vezes, elas até mesmo reúnem ambas as forças, como nesse Dom. Ele imputa um senso de paz e quietude sob uma área, não na forma de um silêncio desconfortante, mas um sereno sentido de segurança. Ele é, naturalmente, usado para preparar uma emboscada. No instante que a paz é interrompida, esses espíritos da calmaria fogem rapidamente e são substituídos por espíritos da raiva, da tempestade e da dor. Poucos alvos desse Dom sobrevivem ao assalto que se segue. Esse Dom é ensinado por um espírito-gato.

Sistema: A Fúria Negra gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Instinto Primitivo, dificuldade 7. Um único sucesso projeta um sentido de total segurança sobre um grupo de não mais que dez pessoas. Se elas esperam ser emboscadas, elas podem testar Percepção + Empatia (dificuldade 8) para sentir a súbita alteração emocional em seu próprio grupo. Se elas obtiverem mais sucessos que a Fúria Negra em seu teste de Instinto Primitivo, elas podem sentir o assalto iminente e correr. Do contrário, o Dom funciona e o caos gerado causa aos alvos a perda de um dado em cada um de seus testes para cada sucesso que a Fúria Negra obteve inicialmente.

Roedores de Ossos

• **Mansão de Papelão (Nível Um)** — Quando chove, tudo fica alagado. Felizmente, os Roedores de Ossos com esse Dom não necessitam se preocupar com isso. O Dom transforma qualquer caixa de dimensões

apropriadas num lar à prova d'água, vento e som que é sempre aquecida e seca, independentemente de como está do lado de fora. Caso seja grande o suficiente, a caixa pode abrigar mais que uma pessoa enquanto todos sejam amigáveis entre si. O Roedor de Ossos pode também construir um lar para alguém, mas aquela pessoa precisa aceitar um gesto de afeição (um aperto de mão é suficiente) do Roedor de Ossos antes. O Dom é ensinado por um espírito da lareira.

Sistema: Após encontrar a caixa apropriada, tudo o que o Roedor de Ossos precisa fazer é gastar um ponto de Gnose; a caixa não ganha resistência real a dano físico, mas é de todo modo confortável e resistente. Durma bem.

• **Magneto de Lixo (Nível Dois)** — Uma das lições cruciais de sobrevivência é simples: Use o que estiver à mão. Roedores de Ossos que conhecem esse Dom usam as coisas mais comuns que estão à mão nas ruas, ou seja, lixo. Através do uso desse Dom, um alvo específico é enterrado debaixo do entulho e da sujeira. Um espírito do lixo ensina esse Dom, apesar de espíritos-ratos ensinarem um Dom similar usando detritos dos esgotos ao invés de lixo.

Sistema: O jogador testa Carisma + Manha, dificuldade 7. Cada sucesso draga uma porção de qualquer lixo nos arredores e se lança sob o alvo do Roedor de Ossos, adicionando uma dificuldade de +1 em todos os testes que o alvo faça até ele gastar um turno para se sair dali. Caso cinco sucessos sejam obtidos, o alvo é completamente enterrado. Perceba que esse Dom apenas move o lixo, não o gera. Se um combate acontecer numa área aberta, então o Narrador pode limitar o número de sucessos possíveis a um ou dois. Num laboratório estéril, ele poderia não admiti-lo.

• **A Maldição do Clichê (Nível Quatro)** — Retirado do *Roger Ebert's Little Bigger Movie Glossary*, "**Clichéfobia**. Contradição que afeta pessoas suscitadas nos filmes. Os sintomas ocorrem quando situações da vida real ecoam clichês de cinema e as vítimas precisam agir para evitar o que seria o inevitável desenrolar num filme."

O que é uma piada hilária nas mãos dos humanos, se torna uma arma mortal nas garras de um Roedor de Ossos. Mais frequentemente empregado com uma maldição dramática (apesar de não ser necessária), o alvo desse Dom se torna certo a sofrer um destino desfavorável de um modo clichê. Qualquer um procurando alguma coisa no alto de um armário inevitavelmente terá todo o seu conteúdo caindo sobre ele. Pedalar num dia ensolarado convida a ser atropelado por um caminhão. Embora seja possível evitar os efeitos dessa maldição, fazer isso exige virtualmente se exilar do mundo, e não pode ser em um quarto escuro. Ensinado por um espírito-cachorro.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e nomeia a vítima, que precisa estar dentro do alcance visual e auditivo. Por vinte e quatro horas, a vítima corre o risco de sofrer um desastre. No entanto, uma vez que o desastre ocorra, a maldição termina.

Filhos de Gaia

• **Golpes Dolorosos (Nível Dois)** — Os Filhos de Gaia odeiam admitir, mas às vezes você simplesmente não consegue negociar pacificamente. Ocasionalmente, você possui fé em sua própria equidade e impõe sua vontade sobre aqueles que estão claramente agindo como crianças. Mas caso faça isso, ao menos você faz sua reivindicação forte o bastante e evita danos sem necessidade. Esse Dom é ensinado por um espírito-vespa.

Sistema: O Filho de Gaia gasta um ponto de Fúria. Pelo resto da cena, seus ataques são tão dolorosos que qualquer um atingido por eles imediatamente ignorará quaisquer outros inimigos que ele possa estar enfrentando e atacará o Filho de Gaia (teste Força de Vontade, dificuldade 9 para resistir). Normalmente esse Dom é usado para apartar dois inimigos que de outro modo não o fariam. É um truque arriscado, mas às vezes efetivo.

• **Corrente da Dor (Nível Três)** — Um médico que trata apenas os sintomas de uma doença não consegue curá-la, mas meramente prolonga o sofrimento do paciente. Os Filhos de Gaia do mesmo modo sabem que apenas atacar os peões da Wyrms meramente prolonga a Guerra do Apocalipse, em vez de encerrá-la. Esse Dom os ajuda a ir além da própria Wyrms, percebendo quem manipula e, até mesmo, enxergando quem comanda. Ensinado por um espírito-cachorro.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Investigação (dificuldade 8). Cada sucesso o leva a “um passo a frente na cadeia”, revelando o nome e o rosto da próxima pessoa que emite ordens ao seu alvo. Um único sucesso revelaria que um barão do petróleo executivo está sendo controlado por um Maldito particularmente manipulador, dois poderiam levar você a conhecer qual Dançarino da Espiral Negra invocou o Maldito e três contariam a você quem é o alfa do Dançarino da Espiral Negra. Nada disso informa ao Filho de Gaia *onde* essas pessoas estão, mas dá a ele um nome seguro e impressões visuais para seguir a diante.

• **Graça do Unicórnio (Nível Quatro)** — Para aqueles dessa tribo gentil, a Fúria é frequentemente vista não como uma bênção de um guerreiro, mas como a maldição de um destruidor. Certamente, o Unicórnio concorda, por isso enviou seus avatares para ensinarem esse Dom a sua tribo. Tais estudantes nunca perdem seu controle, permanecendo em perfeita calma e como um mediador equilibrado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. Pelo resto da cena, o Garou não sofre os efeitos negativos da Fúria. Ele não pode entrar em frenesi, nem qualquer Garou ou humano sentirá sua Fúria. No entanto, enquanto esse Dom estiver ativo, ele não pode gastar mais pontos Fúria no total de que seu nível de Empatia.

Fianna

• **A Tolice de São Herve (Nível Dois)** — De acordo com uma antiga tradição, São Herve certa vez proclamou um sermão para um lobo que havia comido o boi usado por ele para arar a terra, o lobo ficou tão

envergonhado que ele concordou em ficar no lugar do boi no arado. Se os Fianna não mataram São Herve por conta disso, eles quiseram. Mas eles também aprenderam uma lição disso e Fianna engraçadinhos usam esse Dom carnavalesco para criar resultados similares, embora mais prazerosos. Ele convence a um líder de qualquer tipo que sua posição está incorreta e que ele deve servir aqueles a quem ele governa. Ele pode convencer um prefeito a limpar os sapatos de um mendigo ou um alfa a curvar sua vontade perante seu ômega. O Dom é ensinado, infelizmente, por um espírito-boi.

Sistema: O Fianna precisa ter a chance de repreender o líder sobre o motivo de sua incorreção em sua posição. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Expressão, dificuldade 8. Um único sucesso o convence a se engajar em atos ridículos de subserviência aos inferiores. Cada sucesso após o primeiro amplia o efeito por um dia. Garou ou outros seres sobrenaturais podem resistir a esse Dom gastando um ponto de Força de Vontade, apesar de que se o Fianna continuar a sua repreensão e gastar um segundo ponto de Força de Vontade, outro ponto de Força de Vontade será exigido para resistir. Efetivamente, isso se torna uma disputa entre o Fianna e sua vítima; aquele que gastar mais Força de Vontade, vence.

• **Apagar Rastros (Nível Três)** — As áreas selvagens da Bretanha são lugares perigosos e até ainda mais ao cruzar o território Fianna. Manipulando os espíritos da natureza e da Wyld, os Fianna podem enviar seu alvo a direções ilógicas e até mesmo criar rastros impossíveis de serem seguidos. Muitos que desafiaram a caminhar pelas terras dos Fianna se viram andando em círculos embora estivessem caminhando em linha reta, rigidamente mantendo das trilhas que os guiaram, mais uma vez e mais uma vez, até os mesmos marcos. Então eles morrem devido a fome e suas lendas advertem outros intrusos. Um espírito da terra ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7). Quaisquer tentativas de rastreio ou orientação agora exigem que o pretenso trilhheiro consiga mais sucessos que o teste inicial de Percepção + Ocultismo do Fianna, dificuldade 8.

• **Filhas de Airitech (Nível Quatro)** — Airitech, uma criatura do Outro Mundo na cultura celta, tinha três filhas que assumiram formas de lobisomens. No fim, elas foram mortas. Esse Dom permite ao Fianna interpretar o papel de Airitech, forçando a forma Crinos em (no máximo) três humanos. Isso não os torna mais fortes ou lhes dá os instintos que os Garou possuem, mas dão boas iscas quando se está sendo caçado pela Wyrms. Como as Filhas de Airitech, esses lobisomens existem para serem mortos. O Dom é ensinado por um espírito-ancestral.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria para cada humano que ele queira transformar em um lobisomem, até o máximo de três, antes de testar Vigor + Lábia (dificuldade 8). Cada sucesso tornará os humanos afetados por esse Dom em lobisomens por uma hora. Eles não recebem quaisquer benefícios da forma Crinos, não

geram Delírio e não estão protegidos pelo Véu; a mudança é estritamente cosmética. No entanto, eles podem receber um bônus em testes de Intimidação. Esse Dom não funciona em ninguém além de humanos. Não afetará magos, vampiros ou os imbuídos; no entanto, ele afetará Parentes, carnicais e feiticeiros.

Crias de Fenris

- **O Caminhar de Sigurd (Nível Um)** — Quando Odin aprisionou Brunhilde num círculo de fogo, foi Sigurd que desafiou as chamas e a resgatou. Como Sigurd, os Crias de Fenris com esse Dom não precisam temer as chamas. O Dom é ensinado por um espírito do fogo.

Sistema: O Fenrir gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 4). Cada sucesso fornece um sucesso automático para absorção de dano por fogo pelo resto da cena.

- **Canção do Selvagem (Nível Dois)** — Essa temida canção de batalha está num idioma que ainda precisa ser decifrado — e certamente não é nórdico, nem qualquer língua germânica ou mesmo Garou. No entanto ela é poderosa, tanto para canalizar a Fúria do guerreiro que a canta, como para aumentá-la. Alguns jovens Fenrir começaram a experimentar o tom e descobriram que a melodia pode ser cantada de qualquer forma enquanto mantenham a letra e eles a têm cantado em estilos

mais modernos (o que insulta alguns Crias Anciões). Um espírito-ancestral ensina esse Dom, mas não pode explicar as suas origens.

Sistema: Após gastar dois pontos de Fúria, o jogador testa Vigor + Expressão ou Performance, o que for mais alto, dificuldade 6. Por um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, o Cria automaticamente entra em frenesi, recebendo os benefícios de ignorar as penalidades por ferimentos, mudando imediatamente para Crinos e a imunidade contra poderes de influência mental. No entanto, ele pode sair desse frenesi imediatamente e pode usar armas simples como espadas ou clavas. Caso o Garou pare de cantar, por qualquer razão, o efeito automaticamente termina.

- **Garras de Alberich (Nível Três)** — Alberich era um rei anão que tinha seu castelo no subsolo, cavado na própria rocha. Os Crias de Fenris com esse Dom poderiam muito bem estar entre os construtores desse palácio, visto que suas garras podem fatar rocha, aço ou qualquer outro material inanimado como se fosse manteiga. Ele é ensinado por um espírito-toupeira ou um elemental da terra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria. Se o próximo ataque do Fenrir for executado com armamento natural e golpear um objeto inanimado, ele automaticamente causa dez níveis de ano extra.



Andarilhos do Asfalto

- **Coroa de Garafena (Nível Dois)** — Garafena era uma serpente mítica no folclore russo que se sentava sobre uma coroa dourada e era invocada para dar bênçãos aos seguidores. Um Dom recente que apenas foi conhecido desde 1998, Garafena agora oferta suas bênçãos a qualquer Garou que carrega sua marca. Esse Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: O Andarilho do Asfalto precisa usar uma coroa de algum tipo, um chapéu ou até mesmo um pedaço de tecido de um casaco em torno da cabeça servirá. O jogador então gasta um ponto de Gnose. Pelo restante da cena, quaisquer armas disparadas pelo Andarilho do Asfalto nunca terão sua munição esgotada.

- **Fluxo de Dados (Nível Três)** — Fluxo de Dados, de certa forma, é o Dom definitivo para os Andarilhos do Asfalto: como a tribo, ele tem evoluído. Originalmente ele foi projeto como um 'controle remoto' para dispositivos eletrônicos como luzes elétricas e foi muito usado antes de um ataque para gerar um apagão num edifício. Essa época se foi e o computador tornou-se mais importante, ele começou a ser usado mais comumente para controlar computadores de qualquer lugar dentro da linha de visão. Nesses dias, ele é mais comumente usado como um Dom de furtividade: como a detecção e a investigação forense continuam a se aperfeiçoar, esse Dom permite aos Andarilhos do Asfalto evitar todo e qualquer contato com seus alvos.

Sistema: Após gastar um ponto de Gnose, o jogador testa Raciocínio + Computador (dificuldade 7) para ganhar o controle de qualquer dispositivo eletrônico. Ele precisa manter contato visual com o dispositivo ou perderá o controle sobre ele. Esse Dom não confere conhecimento de como usar o instrumento. Operar um computador pode ainda exigir testes de Computador, eles apenas podem ser tentados sem tocar o computador.

- **Apocalipse Tecnocrático (Nível Cinco)** — Dizem que os Andarilhos do Asfalto idolatram sua tecnologia. Que besteira. Idolatrar meras ferramentas confunde o mestre com o servo. Idolatrar monstros, no entanto, se tornou mais elegante nos dias de hoje. Esse Dom permite o Andarilho do Asfalto transformar todas as máquinas na sala em monstros possessos; celulares subitamente começam a tocar no volume mais alto e arremessam a si mesmos na pessoa mais próxima, TVs deliberadamente explodem e fios elétricos chicoteiam, emaranham-se e estrangulam quem quer que eles possam ver. Esse Dom é ensinado por um Aranha do Padrão.

Sistema: O jogador gasta três pontos de Fúria e testa Carisma + Ciências, dificuldade 8. Com apenas um sucesso, cada dispositivo elétrico na sala onde o Andarilho do Asfalto estiver começará a agitar-se. Dois turnos após isso, a sala inteira é ocupada por monstruosos dispositivos elétricos e todos na sala sofrem um número de danos agravados não-absorvíveis igual ao número de sucessos obtidos. Visto que isso inclui o Andarilho do Asfalto, é conveniente que ele deixe a sala a tempo.

Garras Vermelhas

- **Instinto Selvagem (Nível Dois)** — “Naquele instante cumpriu-se a própria palavra em Nabucodonosor e ele foi expulso de entre a humanidade, e começou a comer vegetação como os touros, e seu próprio corpo foi molhado pelo orvalho dos céus, até que seu cabelo ficou tão comprido como penas de águias, e suas unhas, como garras de aves.” — Daniel 4:33

Não há prova que os Garras Vermelhas conseguiram mandar o Rei Nabucodonosor para as matas, mas esse Dom fornece todas as ferramentas necessárias para que eles o fizessem. Como no verso bíblico, esse Dom priva um humano de seus pensamentos superiores e ao invés disso ele rasga suas roupas, carniça (ou, mais terrivelmente, caça) por comida e tenta acasalar com o sexo oposto através de meios que certamente não geram reações positivas. Garras Vermelhas coagem o segredo desse Dom dos espíritos-macacos.

Sistema: Após gastar um ponto de Gnose, o jogador testa Manipulação + Empatia com Animais, dificuldade a Força de Vontade do humano. O número de sucessos determina a extensão do animalismo. Um sucesso torna um humano significativamente distraído, faminto e obcecado sexualmente. Cinco cria uma besta alucinada. Perceba que a maioria dos humanos possuem Força de Vontade entre 2 e 3, fazendo com que seja bem provável que esse Dom seja extremamente efetivo.

- **Reunindo os Macacos Infantes (Nível Três)** — Talvez o Dom menos popular em toda a tribo, esse Dom é escondido pela Conciliação com os Filhotes, embora alguns Vigias da Terra o usem de um modo mais... experimental. Ele transforma uma criança humana com idade não superior a dez anos numa criatura selvagem, incapaz de pôr os pés na cidade. Alguns sugerem que esse Dom é responsável por mitos tais como o de Rômulo e Remo ou a lenda de Mogli. Os membros do campo da Conciliação com os Filhotes usam isso para mostrar que humanos podem existir em harmonia com Gaia, é a Cidade que é maligna e precisa ser destruída. É ensinado por um espírito-lobo ou -macaco.

Sistema: Esse Dom apenas pode ser usado numa criança humana com até dez anos. O jogador gasta três pontos de Gnose e testa Carisma + Instinto Primitivo. A dificuldade é a idade da criança, qualquer criança com menos que um ano de idade automaticamente está impedida de colocar os pés numa cidade pelo resto de sua vida. Para crianças com mais de um ano, o número de sucessos obtidos indicam o número de décadas que elas precisam passar antes de poder entrar novamente numa cidade. Se elas já fizeram isso antes, então elas sofrem espasmos incapacitantes, se recusam a comer e permanecem imóveis até serem removidas da cidade.

- **Forma de Akhlut (Nível Quatro)** — A mitologia Inuit conta que Akhlut, uma baleia assassina que se transformou num lobo para caminhar sobre a terra. As lendas estão quase certas, é claro. Esse dom permite a um Garra Vermelha assumir uma forma aquática tal como a

de um peixe, um golfinho ou uma baleia. É acreditado por alguns que esse Dom é o modo de como os Garras Vermelhas se espalharam para os outros continentes. O Dom é ensinado por um espírito de um apropriado animal oceânico, apesar de que os Garras Vermelhas respeitarem a orca mais que todos.

Sistema: Dois pontos de Gnose são necessários para ativar esse Dom, então o jogador testa Vigor + Instinto Primitivo, dificuldade 8. Cada sucesso permite ao Garra Vermelha tornar-se um habitante aquático mais poderoso. Um sucesso poderia permitir ao Garra Vermelha tornar-se um peixe-dourado, três um golfinho, cinco a genuína baleia assassina das lendas.

Senhores das Sombras

• **Chuva Piedosa (Nível Um)** — Apesar desse Dom surpreender muitos Garou fora dos Senhores das Sombras, é apenas porque eles esquecem que os Senhores das Sombras seguem um deus afiliado com a chuva e eles são originários de uma região nada amigável. Até mesmo o mais darwinista Senhor das Sombras sabe que seus Parentes precisam se alimentar e a chuva invocada com esse Dom dá a certeza de que aqueles favorecidos pelos Senhores das Sombras nunca passarão fome. Um Corvo da Tempestade ensina esse Dom.

Sistema: O Senhor das Sombras gasta um ponto de Gnose. No fim do dia, chove na área ao redor do Senhor das Sombras. O tamanho dessa área depende do posto do Senhor das Sombras; ela afeta um raio de 15 minutos de caminhada para cada nível de Posto que o Senhor tiver, logo um Athro pode afetar uma região de uma hora de caminhada de sua localização. Esse Dom não invoca grandes tempestades, apenas produz chuva pesada.

• **Invocar Corvo da Tempestade (Nível Três)** — Se existe um espírito que define a tribo dos Senhores das Sombras, esse espírito é o Corvo da Tempestade. Um assustador avatar do Avô Trovão, um Corvo da Tempestade vem para ajudar seja quem for que acenar para ele com esse Dom. Eles dão excelentes espíões, mensageiros e, se necessário for, combatentes ou distrações. Alguns rumores dizem que existem tantos Corvos da Tempestade nos céus Umbrais das terras natais dos Senhores das Sombras que cada Senhor das Sombras sabe tudo o que acontece na região. O próprio Avô Trovão ensina esse Dom.

Sistema: Gastando um ponto de Gnose e testando Carisma + Intimidação (dificuldade 8) o Senhor pode invocar um Corvo da Tempestade, que irá obedecer uma ordem simples de razoável complexidade, como “Encontre o caminho para a seita dos Andarilhos do Asfalto e fique de olho neles. Reporte-me diariamente”. Corvos da Tempestade são invisíveis no mundo físico e podem apenas ser avistados na Umbra com um teste de Percepção, dificuldade 8.

• **Onipresença (Nível Quatro)** — A paranóia é uma arma maravilhosa. Ela evita inimigos descansarem, de pensar adequadamente e, usada de modo correto, até mesmo de atacar você. E se você não pode estar em todo

lugar ao mesmo tempo, ao menos você pode aparentar estar. O Senhor das Sombras pode amaldiçoar um inimigo com a paranóia, dando a vítima uma suspeita incansável de que o Garou está observando-o, até mesmo quando tal crença parecer ser inteiramente ilógica. Espíritos da noite ou das sombras ensinam esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Intimidação, dificuldade a Inteligência x2 da vítima. Sucessos indicam que a maldição faz efeito, reduzindo todas as paradas de dados da vítima em um para cada dois sucessos obtidos. Os efeitos duram um dia e uma noite.

Peregrinos Silenciosos

• **Invocar Talismã (Nível Dois)** — Através do uso desse Dom, o Peregrino Silencioso pode fazer com que qualquer objeto dedicado ritualisticamente a ele possa se materializar instantaneamente em sua mão, até mesmo se estiver nas mãos de outra pessoa. Naturalmente, esse Dom é o predileto entre ladrões e contrabandistas, ou simplesmente por alguém tentando viajar sem bagagem. O espírito-rato ensina esse Dom.

Sistema: O Peregrino Silencioso simplesmente gasta um ponto de Gnose. Boa caçada.

• **Trilha da Morte (Nível Três)** — Algumas vezes a jornada de alguém termina muito cedo, como um homem que morre antes de dizer ao Peregrino Silencioso uma informação importante. Os Peregrinos Silenciosos com esse Dom não permitem que o fim da jornada de alguém acabe também com a sua. Contanto que o Peregrino Silencioso possa encontrar o corpo, ele pode então seguir os vestígios do espírito até ele ser achado como um fantasma. Um servo da Coruja ensina esse Dom.

Sistema: O Peregrino Silencioso fica sobre o corpo do morto. Então, o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Ocultismo, dificuldade 7. Um sucesso é necessário para farejar a direção do fantasma do corpo. A cada dia a busca continue, outro teste de Percepção + Ocultismo precisa ser feito, com um sucesso adicional exigido para cada dia gasto na busca. O Narrador determina quão distante o espírito está.

• **Mão-Guia de Djeheuty (Nível Quatro)** — Ninguém pode impedir as palavras de Djeheuty, o mensageiro dos Deuses. Aqueles que possuem esse Dom não precisam nem mesmo acompanhar a mensagem, mas pode enviá-la a seu modo e estar certo que ela chegará ao seu destino. O espírito de qualquer animal migratório ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e testa Carisma + Ocultismo, dificuldade 8, enquanto o Peregrino declara o destinatário em voz alta. A mensagem precisa ser escrita de forma física (papel, tábuas, fragmento de osso etc). Um único sucesso imbui a mensagem com um Gaffling que se certificará de chegar até o destino da mensagem. O método de entrega é uma forma coincidente; a mensagem é apanhada por alguém curioso, terminando num caminhão seguindo para aquela direção, voando pelo vento etc. O número de sucessos

adicionais determina quanto tempo isso leva, independente da distância.

Sucessos	Tempo de Entrega
1	Um ano
2	Seis meses
3	Uma estação
4	Uma semana
5	Um dia

Enquanto a mensagem estiver em trânsito, o Peregrino Silencioso não pode recuperar os dois pontos de Gnose investidos nela. Nem pode cancelar a mensagem. Logo, esse Dom tende a ser usado apenas quando todas os outros meios foram tentados e falharam, ou quando a morte do Peregrino Silencioso é certa. A morte do Peregrino não interrompe esse Dom.

Presas de Prata

- **Golpe de Dominância (Nível Três)** — Garou expertos sabem que devem pagar tributo aos Presas de Prata. Garou estúpidos os desafiam abertamente e forçam os Presas de Prata a reivindicarem sua dominância. Esse Dom permite a um Presa de Prata nocautear facilmente pretensos rebeldes através da conexão entre dominância física e a legítima liderança. Quando este Dom está ativo, poder *faz* a razão. Presas de Prata lupinos ficam maravilhados com esse Dom, no qual se assemelha com os entendimentos dos lobos sobre o posto de alfa. Um espírito-lobo ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e testa Carisma + Briga, dificuldade 7. Caso seja bem sucedido, então cada golpe que o Presa de Prata desferir contra um alvo específico concede ao Presa de Prata um dado adicional em todos os testes Sociais contra aquele alvo, permitindo a ele intimidar ou atemorizar o alvo mais facilmente. O golpe não precisa ser desferido com força total para garantir o bônus, pois este dura apenas um dia.

- **Declaração de Autoridade (Nível Três)** — Existem momentos que um Presa de Prata não pode estar presente em encontros ou assembleias importantes e precisa enviar outro Garou em seu lugar. Para assegurar que quaisquer vantagens obtidas não sejam omitidas, um Presa de Prata com esse Dom pode assegurar ao seu mensageiro um pouco de sua própria autoridade natural. Ensinado por um espírito-ancestral.

Sistema: O Presa de Prata gasta um ponto de Gnose e um ponto de Força de Vontade antes de escolher um Garou como seu representante. Durante uma semana, o representante é considerado detentor do mesmo nível de Raça Pura do Presa de Prata, enquanto ele mencionar o nome do Presa de Prata que ele representa. Esse Dom não pode ser usado num alvo relutante.

- **Ignorar Golpe Fatal (Nível Cinco)** — Os Presas afirmam que governam pelo direito divino, após ver esse Dom em ação, poucos discordam. O Presa de Prata simplesmente ignora um golpe que de outro modo o mataria. Ver uma lâmina se mover perfeitamente através do pescoço de alguém e perceber que ela falhou em decepar a cabeça é uma coisa que poucos Garou irão

esquecer — especialmente se foram eles a empunhar a lâmina. Um espírito-leão ou um avatar do Falcão ensina esse Dom.

Sistema: Uma vez por cena, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade e ignorar todo o dano de um único ataque.

Uktena

- **Sonhos Medicinais (Nível Um)** — Quando os humanos começaram a caçar animais, os animais retaliaram enviando a doença aos humanos para matá-los. Uma vez que eles viram que essas doenças matavam tanto pessoas boas como más, eles se abrandaram e espíritos-ervas vieram para medicar os homens em seus sonhos, contando a eles como curar a enfermidade. Os sábios Uktena ainda sabem que a cura vem provém desses espíritos nos sonhos e que esse Dom permite a eles invocar sabiamente as ervas. Ensinado por um espírito de uma planta aloés.

Sistema: Esse Dom é usado quando um Uktena está tentando curar alguém gravemente doente. Antes do Uktena ir dormir, o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Ocultismo, dificuldade 8. Se o teste for bem sucedido, então o Uktena irá acordar com novas ideias de como curar a pessoa doente. Cada sucesso no teste de Ocultismo adicionar um dado em qualquer teste de Medicina feito nesse dia. Caso isso dê ao Uktena mais de dez dados em sua parada de Medicina, ele pode tentar curar uma doença incurável, como câncer terminal ou HIV/AIDS. Para fazê-lo, seis ou mais sucessos são necessários no teste apropriado de Medicina.

- **Vidência (Nível Três)** — Um Dom útil para espionagem ou comunicação, que permite ao Uktena ver os eventos distantes dali através de uma superfície reflexiva. Outros seres sobrenaturais, especialmente aqueles com habilidades próprias de clarividência, podem encontrar meios de impedir esse Dom. Ensinado por um espírito-mosca.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 10, a menos que o Uktena possua um item pertencente a pessoa ou ao lugar que está sendo observado, nesse caso a dificuldade cai para 8). O Uktena pode ver qualquer coisa que aconteça na área. O Dom dura até o fim da cena.

- **Apontar o Osso (Nível Quatro)** — Um ritual comum entre os povos nativos, esse Dom permite ao Garou infligir dano em alguém simplesmente apontando um osso decorado para seu oponente. Normalmente esse Dom é usado como um meio de execução. Um espírito-abutre, na Austrália, ou um espírito-cobra Bobbi-Bobbi ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Ocultismo, dificuldade 7. Cada sucesso causa um nível de dano agravado (que pode ser absorvido normalmente se o alvo seja apto a absorver dano agravado) no alvo, após isso o osso se estilhaça. Esse Dom também pode ser usado para infligir um dano retardado a vítima. Gastando um ponto adicional de Gnose, o dano

pode subitamente ocorrer num número de dias equivalente aos sucessos obtidos no ataque. Isso é mais comum quando o Dom é usado para executar um ofensor. Muitas vítimas, certas de sua morte, simplesmente saem andando sem rumo esperando o destino.

Wendigo

• **Bastão da Morte (Nível Um)** — Nesses últimos dias, a queda de qualquer Garou é trágica e a dor da perda de um companheiro de matilha é profunda. Mas é melhor saber com certeza do que esperar em vão que ele possa retornar. Esse Dom permite o Wendigo saber se um companheiro de matilha está de fato morto e, se está, onde ele repousa. O Wendigo espeta um graveto no chão e espera até amanhecer. Se o companheiro de matilha estiver vivo, o graveto permanecerá perfeitamente de pé. Se não, o graveto inclinar-se-á na direção de seu corpo.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo, dificuldade 7. Um único sucesso é tudo o que é necessário para uma correta adivinhação. A falha fará o bastão cair ao chão, enquanto uma falha crítica sempre declara que o companheiro de matilha está morto e nunca aponta para uma direção certa.

• **Matilha Fantasma (Nível Dois)** — Da mesma forma que os Andarilhos do Asfalto invocam Aranhas do Padrão e os Senhores das Sombras invocam os Corvos da Tempestade, os Wendigo podem invocar seus aliados ancestrais, a Matilha Fantasma. Eles não são guerreiros, ou espiões, ao invés disso são sábios e anciões em favor daqueles que buscam orientação. Espíritos-búfalos ensinam esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e um de Fúria, então testa Carisma + Ocultismo (dificuldade 7). A Matilha Fantasma conjurada age como o Antecedente: Ancestrais, no mesmo nível dos sucessos obtidos. Isso é cumulativo com qualquer nível de Ancestrais que o Wendigo já possua.

• **Harano (Nível Quatro)** — Talvez a tribo mais séria e profundamente ferida dentro da Nação Garou, os Wendigo, são propensos a sofrer a debilitação da Harano, poucas das tribos conhecem os segredos dessa insanidade melhor do que eles. Incitando esse sofrimento, raiva e dor do coração do Wendigo em outro Garou, o Wendigo pode fazer com que seu alvo sinta a profunda depressão da Harano. Esse Dom é ensinado por qualquer espírito do vento.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e testa Manipulação + Expressão (dificuldade 8). Mais que cinco sucessos infligem permanentemente a Harano sobre a vítima.; de outro modo, o sofrimento dura o resto da cena. (Veja o Capítulo Cinco para mais informações sobre a Harano).

Rituais

A prática dos rituais é uma das mais sagradas tradições que os lobisomens possuem. Através da invocação dos poderes dos espíritos, tais cerimônias rituais fornecem certas bênçãos aos Garou, muito

parecidos com os humanos de todas as eras que praticaram oferendas e outros rituais para seus deuses. A única diferença é que os Garou sabem que seus rituais funcionam, diferente dos humanos, que apenas desejam ou pensam que funcionam, sem nunca ter a certeza de tal. Os Theurges dizem que o ato de executar rituais invoca uma união sagrada não apenas entre os Garou, mas também entre os Garou e Gaia.

Apesar de que realizar rituais seja uma prática religiosa inerente que apenas os Garou podem executar, seus valores místicos não devem ser inteiramente perdidos. As regras dos benefícios fornecidos por um ritual apenas são partes de uma razão para favorecê-los; realizar rituais em jogo é uma grande experiência de interpretação e tempera o jogo incomensuravelmente.

Rituais de Pacto

Ritual do Céu Aberto

Nível Quatro

Através do sacrifício de alguma coisa de valor pessoal e realizando uma complexa dança da chuva, o mestre de rituais pode trazer uma grande e purificadora precipitação dos céus. Essa chuva purifica todas as impurezas da Wyrn e pode até mesmo curar ferimentos.

Sistema: Esse ritual funciona de modo similar ao Ritual de Purificação (**Lobisomem**, página 159), mas pode abranger um caern inteiro e todos dentro dele. O mestre de rituais gasta um ponto de Gnose para purificar a área, mas para cada dois pontos adicionais que ele gastar, cada Garou dentro da área do caern cura um Nível de Vitalidade de dano. A dificuldade para esse ritual depende do nível da mácula, tal como o nível de Gnose do espírito. Como o Ritual de Purificação, a dificuldade desse ritual também pode ser reduzida em um caso seja feito na alvorada. Seres da Wyrn e vampiros sofrem dores excruciantes se expostos a esse ritual, embora não sejam genuinamente purificados ou feridos. Para usar esse ritual fora de um caern, o mestre de rituais precisa sacrificar três pontos permanentes de Gnose.

Encantar a Floresta

Nível Quatro

Todo mundo já ouviu falar sobre florestas misticamente encantadas, onde as árvores parecem estar vivas, estranhas vozes sussurram, bruxas malvadas perambulam e goblins e fadas de todos os estilos incomodam os viajantes cansados. Os Garou se habituaram a governar as selvas, mas a humanidade invade mais e mais suas extensões. Centenas de anos atrás, os Theurges desenvolveram um ritual a fim de frustrar tal expansão. Esse ritual, Encantar a Floresta, desperta os espíritos da terra e os incitam a protegerem a Wyld. Esses espíritos despertam e agem para resistir a qualquer acampamento humano na área.

Subitamente, fontes secam. O inverno segue mais forte que antes, ainda assim a floresta e as árvores são notoriamente mais resistentes e crescem mais rápido. A comida apodrece rapidamente e aduba o solo, e vermes e

insetos infestam a área. Tentativas de estabelecer energia ou linhas telefônicas falham inexplicavelmente. Sem mencionar a recepção de TV, que apresenta estática ou imagens estranhas quando funciona. Os humanos eventualmente vão embora ou morrem, as selvas reivindicarão sua propriedade perdida.

A área parece ser assombrada por anos subsequentes. As árvores são sombrias e ameaçadoras, sons esquisitos emanam das florestas a noite. Os espíritos, uma vez despertados, não descansarão por um bom tempo. Lendas supersticiosas de regiões assombradas circulam e muitos humanos dão a área como um local perdido — infelizmente, vários outros tornam-se muito interessados — agências governamentais, a imprensa e outros seres sobrenaturais.

O mestre de rituais pega um broto de uma árvore que nunca foi vista por olhos humanos e faz um receptáculo com as vísceras de um animal nunca caçado por humanos, no qual ele preenche com água de uma fonte que nunca fora tocada pela humanidade. Ele então agita a água e a despeja perto dos limites das selvas e invoca os espíritos da natureza para despertarem e se defenderem. Ele envia mensageiros para o norte, sul, leste e oeste, para todos os espíritos dali. O mestre de rituais precisa cantar para os espíritos por três dias.

Sistema: Os efeitos imediatos desse ritual duram por um ano lunar completo, se não interrompidos por qualquer tipo de intervenção sobrenatural. A área assim enfeitada não pode exceder a distância que os mensageiros percorrem em três dias de viagem a pé. Áreas maiores podem às vezes ser encantadas, com o gasto de um ponto de Força de Vontade e um +1 adicional na dificuldade por 1,5km a mais. Se o caern do Garou estiver localizado dentro dos 7,5km da localização do ritual, a dificuldade é reduzida em 1. Caerns maiores, a critério do Narrador, podem invocar os espíritos para uma área maior. Grandes partes da Floresta Negra, por exemplo, são “assombradas” dessa forma. Se totens tribais são chamados, a área protegida retém um ponto da personalidade desse totem ou da tribo. Áreas Fianna retém um ponto de aura feérica, áreas Crias são mais frias e com um clima mais severo, domínios dos Senhores das Sombras são assombradas por criaturas fantasmagóricas assustadoras. Alguns até mesmo afirmam que os Andarilhos do Asfalto têm desenvolvido uma versão desse ritual, no qual os permite encantar áreas urbanas e reivindicá-las à Barata.

Rituais de Caern

Ritual de Adoração

Nível Dois

Esse ritual em particular é um meio no qual os Garou podem celebrar e honrar Gaia ou outros indivíduos importantes para eles. Geralmente isso envolve estabelecer um pequeno santuário, apesar de que muitos caerns possuem apenas um santuário onde os Garou e visitantes locais prestam seus respeitos, deixando

oferendas e símbolos santificados enquanto executam esse ritual. O Ritual de Adoração tem inúmeros meios de ser executado, mas tem uma leve semelhança com certas práticas budistas, visto que o praticante normalmente queima incenso, cânticos, meditação e orações. Isso sempre inclui deixar um item de valor especial, o qual possua alguma importância para o indivíduo adorado.

Sistema: Custa um ponto de Gnose para executar esse ritual, mas quando todos os Garou que permanentemente habitam o caern erguerem um santuário e executarem esse ritual, a dificuldade de abrir o caern diminui em 1. Se o santuário é removido do caern ele perde esse benefício. Esse ritual é normalmente executado sozinho e por conta disso é alvo de divergências entre os mais conservadores do caern.

Rituais de Morte

Ritual Fúnebre

Nível Dois

Por meio do Ritual Fúnebre, os Garou honram um herói morto com uma pequena cerimônia, comemorando os feitos e as virtudes do falecido. Diferente da Cerimônia pelos Falecidos ou do Ritual da Glória Eterna, que é feito uma vez e logo após a morte, o Ritual Fúnebre pode ser feito várias vezes (normalmente anual). Não deve haver mais que dez participantes nesse ritual e apenas aqueles mais íntimos à memória do falecido compartilham essa cerimônia; amantes, descendentes, companheiros de matilha e os aliados mais próximos.

A execução do ritual varia enormemente de situação em situação, de tribo para tribo, mas a versão mais comum é moderadamente complexa. O mestre de rituais chama os participantes para perto dele e declara o nome e os feitos daquele a ser honrado. Isso pode assumir a forma de um longo grito penoso ou um gemido quase inaudível. Isso é seguido por um breve período de silêncio contemplativo por todos os envolvidos como se meditassem pelo que foi perdido. Então um dos participantes se aproxima do local de adoração (um santuário dedicado, uma lápide ou alguma outra coisa que represente o falecido) para oferecer uma recordação ou presente de lembrança. A oferenda pode ser um objeto físico, como uma arma ou um fetiche, ou uma oferenda simbólica, como uma lágrima ou uma mancha do próprio sangue de alguém. Durante a oferenda, cada Garou oferece um motivo pelo qual ele honra o falecido (seja por razões pessoais ou por alguma virtude ou qualidade que ele acredite que o falecido personificou durante sua vida). Conforme os murmurantes se sentam em frente ao local de adoração, o mestre de rituais os introduz a uma comunhão com as lendas do falecido, onde qualquer um compartilha de suas memórias. Isso normalmente é seguido por um cântico ou uma música guiada pelo mestre de rituais, mas executada por todos, pedindo ao falecido que os ilumine, fornecendo sua força e virtude em sua contínua batalha. Conforme a canção termina, o falecido às vezes pode aparecer por um breve período de

tempo para estar novamente com aqueles mais próximos a ele em sua vida. (Não é desconhecido que aqueles honrados desta forma se tornaram espíritos-ancestrais devido ao amor e ao respeito oferecidos a eles durante esse ritual). Após o espírito se dissipar, caso ele tenha se mostrado, os participantes dão um uivo de despedida antes de se dispersar ou participar de algum festim ou alguma outra coisa.

Sistema: O mestre de rituais precisa ser bem sucedido num teste de Carisma + Rituais, dificuldade 8 menos o posto do Garou reverenciado, com um -1 adicional para cada cinco participantes. Com um sucesso marginal (um sucesso), o Garou reverenciado recebe um ponto póstumo de Honra. Num sucesso moderado (dois sucessos), o reverenciado recebe uma quantidade de Renome póstumo igual ao número de participantes, a ser distribuído entre as categorias do falecido que está sendo lembrado. Todos os participantes recebem um ponto de Honra. Um sucesso completo (três sucessos), o falecido recebe pontos de Renome igual ao total dos níveis de posto de todos os participantes dividido por dois. Todos os participantes recebem uma recompensa em Honra igual ao posto do falecido. Com quatro ou cinco sucessos, o falecido tem uma chance de aparecer para confortar os participantes; se isso acontecer, os participantes recuperam toda a sua Força de Vontade. Se seis ou mais sucessos forem alcançados, o espírito certamente aparece a menos que alguma coisa o detenha e o Narrador deve ponderar em recompensar os participantes com um ponto extra no Antecedente: Ancestrais, para representar o espírito-ancestral do falecido.

Apesar desse ritual poder ser executado com mais de uma vez por herói, todos os rituais de lamentação, após a primeira vez, não têm efeito em jogo, nem ganho de Renome ou outra coisa.

Ritual da Glória Eterna

Nível Cinco

O herói martirizado representa tudo o que é bom e justo para a causa. Diferente do íntimo e privativo Ritual Fúnebre, o Ritual da Glória Eterna é um evento elaborado e formal de grande escala para adoração do herói. Precisa haver no mínimo 10 participantes além do mestre de rituais.

O Ritual da Glória Eterna serve a dois propósitos. Primeiro, ele dá poder a causa escolhida pelo mestre de rituais e os participantes, fortalecendo sua determinação e permitindo serem bem sucedidos em batalha. Segundo, confere uma grande recompensa de Renome póstumo ao falecido sua memória e sua essência espiritual. Com a versão menor desse ritual, o reverenciado pode até mesmo aparecer e se tornar um espírito-ancestral como resultado da adoração durante esse ritual. Devido ao grande poder de tal ritual ser bem feito e a dificuldade de reunir tamanha soma de participantes, rituais como esse não são comuns, exceto em épocas de grande conflito. O Ritual da Glória Eterna é feito uma só vez.

O ritual normalmente se inicia com um chamado de

ordem do mestre de rituais. Isso é seguido por um cântico recitado dos fundamentos da carreira, da batalha e da morte do herói, e sua relevância para a batalha atual. Seguido por um momento de silenciosa meditação em honra ao falecido. O mestre de rituais então declara as várias virtudes do herói, enquanto oferece sacrifícios simbólicos em nome do falecido. Isso segue até um cântico uníssono, onde o mestre de rituais conduz os participantes a invocar o herói para abençoá-los com suas virtudes e seu auxílio a fim de terminar essa nobre batalha. Nesse ponto, o falecido pode ou não aparecer para abençoá-los pessoalmente. A canção flui naturalmente e se torna um cântico de “linguagem marcial” por parte do mestre de rituais, restaurando o propósito de seu encontro e da necessidade de sua nobre batalha. Se proferido corretamente, a linguagem lança os participantes no ânimo adequado e várias vezes o Ritual da Glória Eterna é seguido por um sangrento e heróico ataque contra os inimigos do Povo.

Sistema: O mestre de rituais, que precisa ser de um posto no mínimo igual ao número de participantes dividido por dez, faz um teste de Carisma + Rituais, dificuldade 10 menos o posto do herói reverenciado. A dificuldade diminui para cada 10 participantes. Um sucesso não gera efeitos além do ganho de um ponto de Honra para cada participante. Dois sucessos conferem ao herói reverenciado um ponto de Renome para cada 10 participantes, mais uma quantidade adicional de pontos de Renome igual ao posto do mestre de rituais, a ser distribuído nas categorias que o herói fora reverenciado. Os participantes também recuperam sua Força de Vontade gasta, bem como um ponto de Fúria ou Gnose (dependendo do propósito do ritual), e ganham dois pontos de Honra cada. O mestre de rituais também recebe pontos de Honra igual ao posto do herói reverenciado.

Três sucessos conferem três pontos de Honra para todos os participantes, exceto pelo mestre de rituais, que recebe Renome igual ao posto do reverenciado, mais um décimo do total de participantes. Todos os participantes também ganham o uso das Habilidades ou Dons do herói na batalha em questão. O herói que está sendo reverenciado recebe um ponto de Renome para cada cinco participantes, em adição aos pontos ganhos do posto do mestre de rituais.

Quatro ou cinco sucessos resultam no ganho do uso de duas Habilidades ou Dons do herói reverenciado pelos participantes e cada um recupera dois pontos de Fúria ou Gnose (ou um de cada). O mestre de rituais recebe o uso de um Dom adicional. O herói tem 50% de chances de aparecer. Ele recebe o posto do mestre de rituais mais um ponto para cada 5 participantes em Renome.

Com seis ou mais sucessos, os participantes recuperam toda a sua Fúria e Gnose. O herói certamente aparece, recebendo um adicional de cinco pontos de Honra, assim como o mestre de rituais. O Narrador pode optar por dar ao mestre de rituais ou a todos os participantes um ponto no Antecedente: Ancestrais.

Rituais Místicos

Preservar o Fetiche

Nível Um

Esse ritual é destinado para honrar e preservar um espírito dentro de um fetiche ou outro objeto imbuído com um espírito. Cada Garou praticante desse ritual apresenta pequenas variações, dependendo do tipo do espírito e fetiche envolvido. O ritual normalmente inclui a limpeza do fetiche e, talvez até mesmo, refazer partes da pintura ou outros reparos similares, apesar de que muitos Garou (e espíritos) preferem fetiches que tenham a aparência de serem veteranos, não de novos em folha. Esse ritual normalmente é ensinado a filhotes, que terão a tarefa de preservar os fetiches da seita. Normalmente também é a parte onde os filhotes têm a oportunidade de chegar perto do arsenal da seita.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 8. Boa interpretação e ideias criativas de honrar o espírito (ênfase no *honrar* aqui) podem garantir bônus na redução da dificuldade. Esse ritual deve ser executado ao menos uma vez no mês, porém muitos Garou são encorajados a usá-lo sempre que possível, especialmente depois de ter usado o fetiche.

Renovar o Amuleto

Nível Dois

Quase que como uma espécie menor de fetiches, os amuletos são itens imbuídos com espíritos que possuem um número limitado de usos: um. No entanto, alguns amuletos podem ser “reabastecidos” com esse ritual. Esse ritual encanta e seduz o espírito envolvido a retornar ao amuleto e ele precisa ser executado através de canto, bajulação ou outras formas de sedução.

Sistema: Através da execução desse ritual antes do Ritual de Compromisso, o personagem efetivamente reduz a dificuldade de executar aquele ritual em 1.

Convocar o Guia Espiritual

Nível Três

Esse ritual serve como um caminho prático para invocar espíritos na Umbra, mas apenas espíritos que podem guiar o invocador a uma localização. Os espíritos invocados com esse ritual não ensinarão nada ou ajudarão em qualquer coisa ao personagem de modo geral, mas pode ser requisitado a ajudar a encontrar um lugar, pessoa ou item dentro da Umbra. O ritual conjura o espírito através de uma dança específica e um cântico ensinado ao Garou assim que ele aprende esse ritual.

Sistema: Faça o teste padrão para executar esse ritual, mas reduza a dificuldade em 1 se o personagem procurar um espírito cujo o personagem saiba o nome. Como sempre, falhas ou falhas críticas normalmente envolvem o aparecimento de espíritos furiosos ou hostis (veja as tabelas do Ritual de Conjuração, em **Lobisomem**, página 164). Quando o espírito aparece, ele pode guiar o personagem ou sua matilha a um Reino Próximo sem dificuldades. Nenhum teste adicional é

necessário aqui, mas normalmente ele irá querer alguma coisa em troca por seus serviços. Ele também pode ajudar a encontrar um lugar ou uma pessoa. O espírito não é onisciente e pode apenas ajudar a **localizar** o alvo. O mestre de rituais recebe cinco dados de bônus em seu teste de Percepção + Investigação por toda a sua demanda, enquanto o espírito ajudá-lo. O espírito pode tentar levar os personagens para a Umbra Profunda. Nesse caso, o negócio é mais arriscado, e os personagens podem precisar pechinchar um grande negócio (mas não muito para não ofender o espírito) para obter um preço razoável. Além disso, os personagens precisam localizar um Ádito por si mesmos e têm que viajar para a Umbra Profunda por seu próprio risco. Se os personagens conseguirem persuadir o espírito a acompanhá-los em toda a sua jornada, eles estarão aptos a retornar em segurança ao Ádito.

Rituais de Punição

Lágrimas de Luna

Nível Três

As Lágrimas de Luna são conhecidas por serem a forma mais segura de determinar a culpa de um criminoso suspeito. Caso exista qualquer dúvida sobre a culpa do autor de um crime sério, como uma violação deliberada da Litanía, assassinato ou estupro, esse ritual é invocado.

O acusado suspeito inicialmente é sujeito a ser marcado em seu corpo pelo mestre de rituais. Normalmente essa marca pode assumir a forma do glifo do augúrio do suspeito encravado com prata e pintado com uma tinta prateada. O acusado então é banhado com água gelada e exilado por uma fase lunar, começando pela de seu augúrio. Desse dia até a próxima lua, o acusado crê que toda a chuva que cai sobre ele é prata líquida. A chuva o fere e ele é incapaz de absorver ou curar essas feridas. As feridas em si são ilusórias. Se o acusado for inocente, ele não sofre nenhum dano real dessa chuva “prateada”, apenas crê que sofreu. Mas se for culpado, ele sofre dano agravado. Presumindo que ele sobreviva, o violador ainda sofre terrivelmente.

Sistema: Durante a lua que esse julgamento acontece, o pretense criminoso não pode recuperar sua Gnose. Os pingos de chuva que o acertam como se fossem farpas de prata caídas dos céus em sua pele. A “prata” causa um ponto de dano agravado por chuva. O acusado suspeito pode gastar Força de Vontade para ignorar a ilusão pela duração de uma cena, mas não pode curar quaisquer das feridas causadas pela chuva de prata até o julgamento terminar.

Por algum motivo, sempre parece chover um pouco mais quando esse ritual é invocado.

Rituais de Renome

Ritual de Elogio

Nível Dois

Esse ritual honra um lobisomem que se doou mais, se arriscou mais e se sacrificou mais que o necessário pelo

bem de outro Garou, Gaia ou qualquer associado. A seita inteira é reunida assim que o mestre de rituais apresenta a comenda, normalmente com uma oferenda por mérito de honra, como um fetiche, como recompensa final. Esse ritual não é usado levemente ou recompensa atos presumidos — ele honra apenas os maiores.

Sistema: O mestre de rituais apresenta para a seita os feitos e atos do Garou escolhido para merecer tal louvor. Para cada sucesso num teste de Carisma + Rituais (dificuldade 6), o Garou louvado recebe um dado extra para usar nas paradas de dados Sociais dentro da seita pelos próximos três meses.

Personagens Mortais e Parentes

Humanos normais e comuns podem fazer parte integral de uma crônica de Lobisomem. Um humano não é um amigo menos dedicado que possa ser um abençoado — ou amaldiçoado — para uma matilha ativa. Parentes, familiares consanguíneos dos lobisomens, são até mesmo mais ligados a sociedade Garou. No seu papel principal, eles permitem aos lobisomens se acasalarem e ter descendentes. Além do mais, muitos são partes vitais na vida da seita, auxiliando com a vigilância, investigando atividades suspeitas em lugares onde os lobisomens não podem ir e, no geral, fornecendo amplas oportunidades para os personagens lobisomens formar amizades íntimas ou sofrer terrivelmente quando seus Parentes estão em perigo. Parentes e mortais são grandes oportunidades para Narradores modelarem algumas lendas intensas de triunfo e tragédia pessoal, um jogador que inclua Parentes ou mortais no histórico de seu personagem provavelmente desfrutará de uma interpretação mais rica na crônica.

Mas e a respeito de interpretar Parentes ou mortais, ao invés de deixá-los apenas como personagens do Narrador? A opção não apenas existe, como pode ser divertido jogar com outra coisa sem ser um lobisomem ou outra criatura sobrenatural na crônica. Claro que os personagens Parentes e mortais possuem algumas desvantagens, especialmente quando lutando contra lobisomens ou fomori, mas eles compensam isso com suas ligações com a sociedade humana ou lupina.

Onde os Parentes estão na Sociedade Garou

Duas tribos não veem seus Parentes exatamente do mesmo modo, mas apenas os Garou mais ignorantes tratam seus Parentes de modo rude. Até mesmo os Crias de Fenris, que procuram bravura e grande força de caráter em seus irmãos humanos e lobos, tratam aqueles que os servem com o devido respeito e honra. Com as lembranças das atrocidades de Samuel “o Peleiro” Haight ainda frescas, muitos lobisomens estimam seus Parentes e não desejam maltratá-los. Apesar de tudo, Parentes são companheiros, família e confidentes. Sem os Parentes, o

sangue dos lobisomens poderia definhir. Até os Garou mais rígidos e tradicionalistas imaginam que o futuro é desanimador sem Parentes leais.

Ainda sim, Parentes *não* são lobisomens. Eles são fisicamente mais fracos e não pode suportar o dano de uma arma de fogo e de uma lâmina de aço sem sofrerem terrivelmente ou mesmo morrerem. É preciso muita coragem para encarar os tipos de ameaças que os guerreiros de Gaia enfrentam no dia-a-dia. Alguns Parentes evitam seus deveres devido ao medo. Outros rejeitam a sua herança e dão as costas aos Garou. E embora a vasta maioria dos lobisomens deseje seus Parentes por perto, ativos na vida da seita, alguns lobisomens imprudentes ainda insistem em tratá-los como cidadãos de segunda classe, úteis apenas para acasalar e como buchas de canhão. É uma péssima atitude que indubitavelmente voltará para assombrar os lobisomens que não veem os Parentes como um elo com o futuro e valiosos para proteger Gaia de seu próprio modo.

Tentando Algo Novo

Num jogo onde uma boa parte da ação se concentra em combates de vida-ou-morte contra a Wyrm e outros terríveis inimigos, porque interpretar um personagem que possui menos habilidade em combate devido a sua natureza? É uma questão justa e merece alguma discussão aqui.

Um motivo é quando um jogador saturado quer fazer alguma coisa *diferente*. Ele quer jogar, mas ele necessita de uma perspectiva nova, alguma coisa que revitalize seu interesse e entusiasmo. Por que não tentar interpretar um Parente ou até mesmo um mortal consciente? Ele obterá uma nova visão da sociedade dos lobisomens sob um olhar diferente.

Outra razão é pura praticidade, e se um novo jogador em potencial queira se juntar ao jogo, mas ninguém sabe muito sobre seu estilo de jogo? O Narrador pode sugerir ao novato interpretar um personagem Parente por uma ou duas sessões, não apenas para ele medir sua familiaridade no jogo, mas também para ele aprender alguma coisa sobre as regras, a sociedade dos lobisomens e os outros jogadores. Se todos estiverem satisfeitos, então o novo jogador pode criar seu próprio personagem lobisomem. Ainda sim, os novos jogadores não devem se sentir forçados a ter que interpretar um personagem Parente, nem mesmo devem jogar com um indefinidamente; não será divertido caso eles se sintam presos jogando com um mortal quando todos os outros estão jogando com um Crinos frenético.

Se o novo jogador sair do jogo, o Parente pode se tornar um personagem do Narrador, sem efeitos negativos sobre a crônica. No mesmo raciocínio, um personagem Parente pode ser ideal para um jogador que apenas se une a crônica de vez em quando. Em todo caso, personagens de apoio podem ser divertidíssimos tanto para os jogadores como para o Narrador. Uma crônica com uma boa mistura de Parentes e lobisomens é provavelmente



mais complexa e envolvente que uma onde *apenas* os personagens importantes são Garou.

Papéis dos Parentes

Personagens Parentes provavelmente estão num papel de suporte, mas não menos importante na história. As pessoas razoavelmente normais que ajudam e amparam o mais poderosos heróis são artigos tanto mitológicos como de ação; há Aquiles e Pátroclo, Yoshitsune e Benkei e, puta merda, até mesmo Blade e Whistler. Até mesmo os personagens mais básicos *dão suporte* ao herói principal, eles ainda são interessantes e fortes de sua própria maneira... e eles podem interpretar um papel mais importante do que o papel possa parecer. Eles fornecem a ligação “comum” entre a audiência e os seus participantes, fazendo e dizendo o tipo de coisa que nós podemos contar. Eles não vem com as vantagens do herói — mas eles podem ser tão apelativos quanto perigosos.

É claro que, se você gosta de muitos jogadores, você não quer que personagens carinhosamente construídos e detalhados morram no início de cada jogo. Imagine que o jogo é muito mais mortal para os não-Garau, mas saiba que você também não tem que ficar de escanteio. Muitos

lobisomens encontram grandes dificuldades em interagir com o mundo mortal... e é onde os Parentes pode ser mais valiosos. Eles podem liderar investigações e questionar outros humanos que estariam indispostos a colaborar perto do temperamento explosivo de um lobisOMEM. Eles podem usar armas de fogo, coisa que muitos Garou desdenham, travando combate sem mesmo estar na linha de frente. E não esqueça a opção de ajudar as linhas das tramas lançando algumas ideias ao seu Narrador; muitos ficam bastante contentes em recompensar tal nível de envolvimento, garantindo que seu personagem tenha alguma coisa para fazer.

Material Opcional para Parentes e Mortais

Os Antecedentes e Qualidades a seguir são destinados a personagens mortais e Parentes. Parentes são, é claro, imunes ao Delírio devido ao seu sangue lobisOMEM, mas a vantagem pode ser útil para certos mortais (principalmente para personagens jogadores) que não querem desmaiar de terror a cada vez que virem um lobisOMEM em Crinos.

Tabela de Criação de Personagens: Parentes e Mortais

• Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha Conceito, Natureza e Comportamento e, se aplicável, Tribo e Parentesco. O Parentesco descreve sua ligação familiar aos Garou, como "Neto do Líder da Seita".

Conceitos possíveis para Parentes: treinador esportivo, ecologista, ativista ambiental, fazendeiro, coureiro, hacker, horticultor, arquiteto paisagista, mercenário, enfermeiro, fotógrafo, assistente social, professor, veterinário e escritor.

• Passo Dois: Atributos

Priorize e determine Atributos: Físicos, Sociais e Mentais (6/4/3).

• Passo Três: Habilidades

Priorize e determine as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (11/7/4).

• Passo Quatro: Selecione as Vantagens

Escolha os Antecedentes (5). Parentes podem escolher Aliados, Contatos, Equipamento, Favores, Mentor, Raça Pura, Renome e Recursos.

Opcional: Escolha Qualidades e Defeitos. Existem vantagens e desvantagens que alguns Narradores podem permitir em jogo. Comprar Qualidades com pontos de bônus. Usar Defeitos para adicionar pontos de bônus a sua conta, até o máximo de sete pontos.

• Passo Cinco: Toques Finais

Registre Força de Vontade (3), gaste os pontos de bônus (21). Você não pode usar pontos de bônus para comprar Dons, eles precisam ser adquiridos durante o jogo (se o Narrador permitir), através de interpretação e pontos de experiência. Os custos em pontos de bônus são:

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

Antecedente: Equipamento

Quer tenha comprado, desviado, tomado emprestado ou roubado, você tem acesso a equipamento de alta qualidade que não está disponível no supermercado mais próximo. Esse Antecedente abrange itens simples, como coletes protetores, bem como objetos únicos e raros que você mantém em segredo de todos. Independente do equipamento, se ele for gasto ou destruído, ele se foi. Em outras palavras, se você doar todas as suas doses de sua poção mágica de cura a sua irmã lobisomem, você as perde para sempre. Alguns exemplos estão listados a cada nível desse Antecedente adquirido, porém os jogadores são encorajados a trazer suas ideias e criações. A história de como o personagem adquiriu o item pode dar uma

interessante ideia para uma crônica.

- Um item menor ou um conjunto de itens pequenos: uma dúzia de balas de prata, um colete de kevlar da SWAT, uma dúzia de estrepes de prata, spray de pimenta de uso militar, remédios de tarja preta, drogas das ruas, visor laser de alta tecnologia etc.

- Dois itens menores.

- Um item superior ou um pequeno conjunto de itens valiosos: uma dúzia de cartuchos de munição explosiva, uma máquina irremovível de pesquisa de dados, um kit para-médico bem suprido, um gerador de interferência, um veículo especial, um microscópio eletrônico, um poderoso vírus de computador etc. Com aprovação do Narrador, você pode optar ter um amuleto simples nesse nível.

- Dois itens superiores. Com aprovação do Narrador, você pode escolher ter um amuleto superior nesse nível.

- Um item único ou raro, normalmente material de mito ou ficção científica: uma pistola de plasma, um veneno virulento, um artefato lendário, um tomo de profecias, um conjunto de senhas importantes etc. Com aprovação do Narrador, você pode ter um poderoso amuleto nesse nível.

Antecedente: Favores

De algum modo, você ganhou a afeição de um lobisomem. Talvez você mantenha o Véu protegido, encobrindo seus rastros ou, num golpe de sorte, talvez você tenha salvo a vida dele de uma matilha de Espiras Negras. Seja qual for o motivo, esse lobisomem tem uma dívida de gratidão com você... e você ainda não cobrou. No curso da crônica, você pode decidir qual forma de retribuição ela tomará. Talvez você precise de alguns braços fortes ou até mesmo dinheiro vivo. Dentro do razoável, o lobisomem em questão lhe deve. Porém, uma vez pago, você não pode pedir mais uma retribuição de sua afeição se baseando nos seus feitos passados. Descreva ao Narrador como você encontrou o lobisomem e como ele ficou em débito; o Garou em questão pode ser um jogador ou um personagem do Narrador.

- Um lobisomem de posto baixo (0-1) lhe deve um favor.

- Um lobisomem de posto mediano (2) lhe deve um favor.

- Um lobisomem de posto alto (3-4) lhe deve um favor.

- Um lobisomem de posto altíssimo (5) lhe deve um favor.

- Um líder tribal lhe deve um favor.

Antecedente: Raça Pura

Quer você se comporte de acordo ou não, sua linhagem está entre a dos melhores lobisomens. Seus ancestrais podem ter sido grandes heróis ou líderes, ou no mínimo, leais e reverenciados servos de Gaia. Independentemente, a pureza do sangue e uma herança admirável é algo digno de nota para muitos lobisomens, particularmente para os Presas de Prata. Escolher esse

Antecedente assegurará que muitos Garou darão mais que um relance, se não cobrirem você com ofertas de casamento ou encontros amorosos. Por outro lado, os lobisomens também irão esperar que você aja de acordo a sua linhagem. Eles pensarão o pior de alguém que possui sangue puro e se comporta como um imbecil.

Opcional: Raça Pura algumas vezes afeta o resultado de cruzamentos entre lobisomens e Parentes, alterando significativamente as chances para nascer um filhote Garou. Para cara nível de Raça Pura que um Parente possui (a Raça Pura do lobisomem não tem efeito aqui), a chance de gerar um filhote lobisomem aumenta em 5%. No caso de cruzamentos entre Parentes, as chances aumentam em 1% por nível. Perceba que Raça Pura é especificamente tribal; um Presa de Prata que cruzar com uma Parente Fúria Negra com Raça Pura 5 não terá 35% de chances de conceber um lobisomem. De fato, a chance provavelmente é, no geral, de 10%, com o Narrador talvez elevando as possibilidades um pouco.

- Seus ancestrais foram membros bravos, reverenciáveis e leais da sociedade lobisomem, mesmo que não tenham sido famosos.

- Tempos atrás, um de seus ancestrais foi o braço direito de um herói dos lobisomens.

- Você é descendente direto de um famoso herói lobisomem.

- Sua árvore genealógica é repleta de guerreiros, místicos, cantores e curandeiros famosos. Como último na linha, você têm grandes expectativas a cumprir.

- A semelhança entre você e um lobisomem famoso é fantástica. Alguns dizem que você é esse herói reencarnado.

Imunidade ao Delírio

(Qualidade: 3 pontos)

Embora os desígnios de Gaia possam não parecer tão claros, Ela escolheu abençoar (ou amaldiçoar) você com a habilidade de mantê-lo calmo quando ao ver um lobisomem em sua aterrorizante forma de batalha meio-homem/meio-lobo. Diferente dos humanos normais, você não experimenta as possíveis reações físicas e mentais ao se confrontar com um lobisomem em Crinos. Ao invés disso, você pode fazer uma escolha racional sobre o que quer fazer, quer seja correr, esconder-se ou manter-se firme. Essa Qualidade é direcionada inicialmente para personagens não-Parentes que sejam parte da crônica, visto que os Parentes são imunes ao Delírio por natureza.

Gnose (Qualidade: 5 a 7 pontos)

Você é um dos raros entre os mais raros — Parentes abençoados com Gnose. Apesar de sua afinidade com o mundo espiritual seja vaga, você ainda pode aprender um Dom que exija Gnose e usar um fetiche ou um amuleto. A quantidade de Gnose inicial é determinada pelo custo da Qualidade: cinco pontos significa que você possui um ponto de Gnose, a versão de seis pontos conferem Gnose 2 e a versão de sete pontos confere Gnose 3.

Recursos Adicionais

Embora não seja absolutamente necessário para se jogar uma crônica de Lobisomem, Parentes: Heróis Esquecidos fornece muita informação adicional sobre os familiares dos guerreiros de Gaia. Incluindo informações detalhadas sobre as visões das tribos pelos Parentes, bem como as regras para interpretação de Parentes sobrenaturais e algumas Qualidades e Defeitos novas. O livro também contém peculiaridades sobre o uso de Númina, um termo geral para poderes místicos, como Magia Limitada e Fenômenos Psíquicos. Outras fontes que detalham as Núminas incluem o **World of Darkness: Sorcerer** (ou **Sorcerer Revised**) e **Project Twilight**. É claro que, jogadores e Narradores devem discutir de antemão como a Númina irá funcionar na crônica.

Regras Gerais (Perguntas Frequentes)

A seção seguinte é destinada a algumas das questões mais básicas sobre Parentes e mortais. É destinada a esclarecer alguns pontos vagos nas regras tanto para jogadores como para Narradores.

- **Um Parente, ou outros mortais, podem usar Dons?**

Certos Parentes podem usar Dons de Nível Um, com os seguintes cuidados. Primeiro, qualquer Dom que exija Fúria ou Gnose não pode ser usado, visto que Parentes *nunca* poderão ter Fúria. Segundo, a menos que o Parente seja um dos raros indivíduos que possuem Gnose, logicamente ele não poderá usar quaisquer Dons que exijam Gnose. Sendo assim restam alguns Dons de Nível Um que usam Força de Vontade, outra estatística mortal para ativação ou exijam apenas um teste de Atributo mais Habilidade (dependendo do Dom). Alguns exemplos são Persuasão, Sentir a Wyrms ou Resistência à Dor. Quando perguntado ao Narrador se personagens Parentes podem aprender um Dom (e o uso da forma singular é intencional), a resposta é não, nenhum Parente deveria aprender mais que um, exceto nas circunstâncias *mais* bizarras, tenha em mente essas duas coisas. Os Parentes em questão levam muito tempo para convencer, seja um espírito ou lobisomem, que ele possui um motivo significativo para aprender o Dom. Ele pode ter que passar por algum tipo de demanda para provar seu valor. E, é claro, sua família vai esperar uso sensato do Dom para o bem da tribo. Para resumir, o fato é que não deve ser fácil para que os Parentes possuam Dons, mas caso isso ajude a história a tomar uma direção interessante, os Narradores podem ter em mente os pedidos dos jogadores.

Para que mortais não-Parentes aprendam Dons, a ocasião teria que ser extraordinária, alguma coisa além da experiência de qualquer lobisomem vivo. Ninguém quer rasgar o Véu, para começar, e quais mortais desconhecidos poderiam ser confiados a tal encargo sagrado? Mas é possível — no sentido de que se o

Narrador permitir, várias histórias ou até mesmo uma crônica pode depender desse acontecimento incomum e o que ele agoura. Um mortal precisa ter uma razão especial para ter um Dom e, aos olhos de muitos lobisomens, se aproximaria da versão de Gaia para a santidade. Embora, outros seres sobrenaturais não possam aprender Dons, eles podem ter suas próprias aptidões com magia, Disciplinas e assim por diante. Tais habilidades interferem com o aprendizado dos Dons visto que os espíritos estão bem cientes que tal rebanho não precisa de sua ajuda.

- **Parentes e mortais podem usar fetiches e amuletos?**

Com raras exceções, fetiches e amuletos exigem o uso de Gnose. Por esta razão, a menos que o Parente possua Gnose, ele normalmente não pode usar um fetiche ou um amuleto. Alguns raros novos fetiches tem sido destinados a exigir testes de Força de Vontade ao invés de Gnose. Eles são excepcionalmente raros, visto que os Garou realmente não querem qualquer mortal manuseando um instrumento espiritual. A possibilidade de encontrar um desses é deixado a cargo do Narrador.

- **Porque alguns Parentes possuem Gnose?**

Por Suas próprias razões, Gaia escolhe abençoar uns poucos e extremamente raros Parentes. Eles de algum modo sentem uma forte conexão espiritual ao Seu coração e alma, provavelmente porque Ela tem algum papel especial ou uma tarefa para eles completarem. Não se engane: isso é tanto uma benção como uma fardo. Lobisomens que veem Parentes com Gnose irão tratá-los polidamente e com mais respeito; eles provavelmente ouvirão mais atentamente esses Parentes e considerarão suas palavras cuidadosamente. Pelo mesmo indício, esses Parentes possuem maiores responsabilidades para cumprirem. Talvez será exigido deles o aprendizado de um Dom ou proteger um amuleto sagrado com sua vida. Existe também a esperança que um dia a tarefa que Gaia apontou para eles venha a se tornar clara — e o Parente será encarregado de cumprir sua tarefa, não importando quão mortal ou difícil ela seja, sem hesitar. Para os jogadores que querem possibilidades fora do comum e comoventes para seus personagens, um Parente com Gnose pode ser um desafio interessante.

- **Se alguém é familiar de um lobisomem, ele é automaticamente um Parente? E quanto a genética?**

Normalmente, mas nem sempre. Ser um Parente não é apenas um assunto de laços de sangue, também é espiritual. Gaia sabe quem Ela quer miscigenar com Seus guerreiros. Ela pode escolher abençoar um familiar humano distante com o sangue Parente enquanto um descendente direto de um lobisomem pode nem ser um Parente.

O papel da genética é um mistério interessante. A despeito do que o DNA comumente crê, não existe tal coisa de “gene Garou”. É verdade que a *maioria* das linhagens de lobisomens (ou Parentes) *parece* ser hereditárias. Geralmente, acasalamento entre Garou e Parente resultarão num Parente (90% de chance) ou

num Garou (10% de chance). Parente cruzando com Parente às vezes produzirá outro Parente, um humano normal ou, raramente, um lobisomem. A progênie direta de um Garou e um humano normal é um Parente na metade das vezes. E com uma exceção profeticamente fantástica, lobisomens cruzando entre si gerarão um impuro. No entanto, como dito acima, às vezes o resultado de dois humanos aleatórios, sem linhagem aparente de lobisomens, produz um lobisomem... ou um Parente. Então tudo isso volta ao que quer que Gaia considere necessário para Seus planos, independente de qualquer tipo de explicação científica.

- **Parentes ou outros mortais podem aprender rituais?**

Geralmente, Parentes aprendem rituais, mas não podem executá-los. Os espíritos não respondem seu chamado não importa quão bem executado seja o ritual. Parentes não foram mencionados no Acordo, sendo assim os espíritos não dão poder aos seus rituais. Parentes podem aprender rituais e até mesmo ensiná-los, desde que eles tenham o Conhecimento Rituais. Mas *aprovar* o ritual é uma história totalmente diferente. A menos que o espírito envolvido no ritual tenha concordado em cooperar com o Parente, o ritual simplesmente não funciona. No entanto, ao menos um ritual, o Ritual do Renascimento Sagrado, está disponível aos Parentes e especificamente registrado como tal. Podem existir outros rituais destinados a conferir algum tipo de poder aos Parentes, normalmente para servir aos motivos ocultos dos espíritos que dão poder a ele. (No entanto, no caso do Ritual do Renascimento Sagrado, cujo motivo oculto é ver mais Garou mortos nas mãos de seus Parentes, então cuidado onde pisa).

- **Parentes podem ter Fúria?**

Não. Fúria é a expressão da ira de Gaia e, alguns teorizam, a força da Wyld no coração de cada lobisomem. Parentes não possuem esse elo espiritual com tal força selvagem e, assim, nenhum Parente pode possuir Fúria. E, é claro, Parentes nem sequer podem usar Dons, amuletos ou fetiches que exijam Fúria, mesmo se o Parente em questão possuir Gnose.

- **Parentes e mortais podem percorrer atalhos na Umbra?**

Mortais normais e Parentes, mesmo aquelas com Gnose, não pode percorrer atalhos, eles possuem um espírito forte, mas não são metade espírito como os Garou. Metamorfofos literalmente transformam o lado carnal de seus corpos em matéria espiritual quando eles percorrem atalhos, nem mesmo um Parente com Gnose pode alcançar tal feito. Os Uktena e algumas outras tribos sabem de xamãs e bruxas mortais que possuem tal habilidade, mas ela é claramente proveniente de sua própria magia (e na cabeça de lobisomem, estranha e possivelmente maculada) em particular.

- **Como os Parentes se encaixam na estrutura da matilha?**

Naturalmente, isso depende da tribo ou da matilha em questão. Algumas tribos (especialmente os Filhos de

Gaia, Fianna e Presas de Prata) mantêm seus Parentes próximos e profundamente envolvidos em muitos assuntos da vida da seita. Outros mantêm os Parentes afastados, para protegê-los ou achando que certos assuntos são melhores deixados a cargo dos próprios lobisomens. Em anos recentes, mais lobisomens são respeitosos quanto ao papel singular dos Parentes. Ninguém quer repetir o fiasco Haight. Normalmente, Parentes que desejam e são capazes participam ativamente na vida da matilha, se juntando a grupos de ataque contra a Wyrn ou sabotando corporações inimigas. Apesar de tudo, quanto mais pólvora, melhor. Parentes que possuem perícias únicas, como medicina ou veterinária, são particularmente úteis e bem-vindos. Provavelmente nenhuma matilha ou tribo conduz os Parentes nos mais profundos segredos da vida lobisomem, mas de modo geral, os Garou *querem* que os Parentes estejam por perto e contentes. Um aspecto da vida dos lobisomens que normalmente intrigam os Parentes é o reino espiritual. É a doce amargura que eles nunca conhecerão as belezas da Umbra, mas é assim que Gaia deseja.

- **Parentes podem receber Renome?**

Sim, mas altamente incomum. Tal reconhecimento é normalmente póstumo, dado aos Parentes que executaram um ato único de bravura que salvou muitas vidas lobisomens. Independentemente disso, Parentes *nunca* podem receber Posto; que é um privilégio que não é concedido aos mortais.

- **Como é um dia na vida de um Parente ativo?**

Vamos dar um exemplo claro e objetivo, Jean Cochran, que é uma Parente Filho de Gaia casada com um Philodox chamado David. Os dois vivem numa zona rural, quase 8km do caern de sua seita e eles possuem uma pequena fazenda que o pai de Jean lhes deixou. David pertence a um das três matilhas na seita; é um grupo misto de várias tribos diferentes e inclui membros lupinos, impuros e hominídeos. David é um peixe pequeno, sendo um mero Cliath, mas ele está ávido para provar seu valor, como Jean. Eles planejam começar uma família em breve, que será um sinal de boas graças de Gaia para ambos. Entretanto, Jean alcançou uma vaga no comitê de gerenciamento local. Ela pretende usar sua posição para mudar algumas práticas ambientais locais, sua meta atual é iniciar um programa de reciclagem. Esta noite, uma assembleia regular está marcada e os Parentes serão bem-vindos. David trabalha ao lado de sua matilha durante o dia, limpando as divisas e arrumando tudo. Jean fica algumas horas em seu escritório, redigindo cartas e polindo seu discurso que ela fará na rádio local na semana que vem. Depois, ela e alguns outros Parentes preparam uma refeição para todos compartilharem depois da assembleia. Embora ela não seja uma participante da assembleia, Jean gosta de ouvir as histórias da última batalha, o Galliard da seita contra alguns caminhoneiros maculados pela Wyrn. Mais tarde, ela e os outros Parentes compartilham da refeição e depois do último osso de galinha ter sido lançado no fogo, cada um vai

embora, satisfeitos de barriga cheia e inspirados pelo companheirismo.

Obviamente, cada seita não está de mãos dadas com os Parentes locais, mas a maioria concorda que os Parentes podem ser tão ativos como possível no dia-a-dia. Ainda que, tenha em mente, que muitos Parentes possuem seus próprios empregos e vidas. Eles não apenas ficam sentados esperando por seus familiares e amantes lobisomens lhes dar tarefas. Equilibrar uma vida pessoal e as tarefas com a tribo pode ser trabalhoso algumas vezes.

Uma outra coisa a ser pensada é sobre a possibilidade dos Parentes que são leigos, completamente ignorantes da sociedade dos lobisomens. Se você estiver jogando com um personagem Parente, talvez você comece o jogo como um desses tipos sem conhecimento. Ou, você possa sugerir ao Narrador que você possa ajudar a tribo encontrando algum Parente desconhecido e trazê-lo para o caminho.

- **Como é ser Imune ao Delírio?**

Inicialmente, apenas por ser um Parente (ou em certos casos, alguns mortais) que está isento dos efeitos do Delírio, ele não perde automaticamente seu medo de um lobisomem em Crinos. Ver uma fera uivante, peluda e coberta de sangue assustaria qualquer um. A utilidade de ser imune ao Delírio é que mesmo que o medo esteja presente, a fuga ou a reação de fuga não está. Os Parentes podem se manter firmes, se quiserem, ou tomarem a decisão *racional* de correr e se esconderem. Seu personagem ainda pode sentir seu coração disparado, seu sangue correndo pelas suas orelhas e seu suor escorrendo em suas costas — mas não irá desmaiar ou cair balbuciando palavras no chão, tomado por um terror primitivo. Sempre que ele vê um lobisomem em Crinos, o calafrio e o medo da morte iminente ainda estarão presentes; qualquer que seja a parte do cérebro humano que retém o medo ancestral dos lobisomens se põe em ação.

- **Como Parentes e mortais fazem para absorver e curar dano?**

Parentes e mortais não possuem a resistência sobrenatural dos lobisomens, portanto não são tão durões. Como todos os personagens nos jogos do Mundo das Trevas, eles usam sua parada de Vigor para tentar absorver dano com dificuldade 6. No entanto, esse teste é apenas aplicável a dano por contusão, o tipo feito por socos e armas cegas. Normalmente, Parentes e mortais não podem absorver dano letal (causado por facas e balas) ou dano agravado (causado por coisas sobrenaturais, como garras de lobisomens ou armas mágicas, como klaives). Uma regra *opcional* é permitir Parentes (que, afinal, possuem um pouco de sangue lobisomem) tentarem absorver dano letal com dificuldade 8. Essa regra opcional pode ser mais apropriada para jogadores Parentes, para permitir a eles um pouco mais de resistência.

Além disso, a cura para Parentes e mortais é mais lenta. Dano por contusão é curado relativamente rápido, dentro de doze horas ou mais, se o dano está no nível

Incapacitado (no caso o personagem está inconsciente, mas não morto... a menos que mais dano seja sofrido). Dano letal e agravado são bem mais mortais. Qualquer ferimento pior que Machucado devido a dano letal ou agravado requer atenção médica ou cura sobrenatural. Para mais detalhes sobre tempos específicos de cura, veja a página 187 de **Lobisomem: O Apocalipse**.

• **Outros seres sobrenaturais podem ser Parentes?**

Sim, apesar de ser extremamente incomum. Muitos lobisomens podem virar as costas para um Parente que foi Abraçado ou Despertou, acreditando que sejam maculados pela Wyrn ou um violador de caern em potencial. Embora os Peregrinos Silenciosos tenham uma certa afinidade com fantasmas, assim como os Fianna têm com fadas, ainda há receio e um certo nível de precaução no ar. Lembre-se que os Parentes sobrenaturais seguem suas próprias metas, de acordo com suas naturezas, que podem muito bem parecerem estranhas ao modo de vida dos lobisomens.

Os Pródigos

Nem todos os lobisomens são membros da Nação Garou. Alguns são párias, detestados por sua própria raça; outros são pequenas linhagens em terras longínquas e isoladas que cortaram laços com as tribos anos atrás. Alguns são monstros no sentido clássico.

Existem três grupos de lobisomens detalhados aqui para as mais diferentes crônicas — você não pode apenas jogar um Ronin dentro de uma matilha Garou e esperar que as coisas sigam normalmente. Cada um desses três grupos provavelmente funcionaria melhor numa crônica devotada explicitamente ao grupo em questão, apesar de que Ronin e Dançarinos da Pele podem funcionar bem (ao menos de uma forma interessante) num grupo misto. A Regra de Prata possui total efeito aqui — não espere que seu Narrador permita a você jogar com um desses encenqueiros em potencial num jogo padrão de Lobisomem. No entanto, caso seu grupo esteja procurando por alguma coisa totalmente diferente, tais filhos e filhas pródigos podem fornecer uma experiência muito gratificante.

Ronin

“Liberdade é apenas outra palavra para nada a perder.”

— Janis Joplin

Os Garou são um povo em constante estado de guerra, cercados por todos os lados e em várias frentes diferentes por quase infindáveis inimigos, muitos dos quais representam a completa e total destruição de tudo o que os Escolhidos de Gaia cultivam. Embora a maioria dos Garou erga armas contra a corrupção da Wyrn e a gélida e calcificante assimilação da Weaver, eles são psicologicamente e espiritualmente designados para as situações que ocupam dentro da Nação Garou, alguns — uma pequena minoria, realmente — nunca são. Para alguns, os modos dos Garou criam um conflito dentro da

alma que não pode ser resolvido através de dogmas e reflexão interior. As bênçãos de Gaia são vistas mais como uma maldição que como uma herança e o sangue escorrendo das garras de seus ancestrais um legado maculado que denigre suas vidas.

Para esses pouquíssimos, a única resposta disponível para eles é seguir um rumo separado de seus parentes lobisomens na busca de um outro destino que não seja algo como uma morte gloriosa num sombrio e escondido campo de batalha em algum lugar. Eles colocam a cruz de sua existência em seus ombros e deixam a sociedade Garou para sempre, deixando tudo para trás — ou eles são expulsos, punidos por seus crimes com o exílio. A palavra Garou para esses lobisomens indóceis é Ronin.

De certo modo, a vida de um Ronin é livre do jugo da responsabilidade Garou; o mundo torna-se um lugar diferente para um lobisomem sem matilha, seita ou tribo. Intriga política existe para o Ronin, mas apenas se o Ronin procurá-la (ou se ela o procurar). Devido a uma completa falta de fronteiras sociais que normalmente atrasariam tais associações, um lobisomem pode tentar negociar com outras entidades sobrenaturais, como feiticeiros mortais ou vampiros imortais. Sem a responsabilidade de uma causa maior que possa colocá-lo em risco, o Ronin pode fazer o que ele quiser com a ciência que a única coisa a ser pôr em risco é si mesmo. Em algum nível, um Ronin é livre. Na maioria do tempo, no entanto, a vida de um Ronin é uma vida gasta em exílio, tanto espiritual como físico, de tudo o que o faz deles quem e o que eles são, se não uma sentença de morte.

Da perspectiva de um jogador, a vida de um Ronin é perigosa de se contemplar e nunca deveria ser uma decisão aplicável a criação de personagem alegremente. A Regra de Prata entra em jogo para criação do personagem Ronin com força total. A complicação óbvia que jogar com um Ronin trará para a mesa é a completa e total carência de aliados Garou de qualquer espécie, salvo talvez por outros Ronin que seu personagem possa encontrar em suas viagens.

No que se trata de táticas de grupos no Mundo das Trevas, os Garou estão no topo da cadeia alimentar. Um dos fatos fundamentais onde os Garou estão concentrados é que onde você vê um, os outros normalmente não estão tão longe. Os lobisomens agem melhor em números e como uma unidade coesa, mas não apenas em nome de ser uma força sobrepujante da natureza em combate. A confraria de irmãos e irmãs de armas e na filosofia de vida tornam a vida de um lobisomem normal algo mais suportável. Eles nunca estão tão longe de alguém que sente e compreende a Fúria e que pode, honestamente, relacionar-se com qualquer dilema que qualquer um de sua raça possa sentir.

Não para os Ronin. O Ronin está sozinho, total e completamente. Ele não possui espíritos para guiá-lo em ambos os lados da Umbrã. Não há um curandeiro disponível para aliviar ou curar suas feridas após a batalha. Nenhum mentor se disponibilizará para

supervisionar seu progresso através dos postos do exército de Gaia, ou tomá-lo como um protegido. Não há ombros de Parentes para o Ronin chorar nas noites quando a raiva queimar dentro de si e o gosto de sangue humano (ou outro) em sua garganta o levará ao desespero. A conduta social de estar entre outros de sua raça e de correr em matilhas pode pesar mais que o desejo pela solidão e pelos termos individualistas. Jogadores anti-sociais que agem melhor sozinhos num sistema de interpretação podem perder muito da experiência de **Lobisomem** por escolher uma vida como um Ronin.

Algumas coisas são de fundamental consideração na criação de um personagem Ronin:

- **Vazio Espiritual:** Os Ronin são o que são por uma de duas razões principais; ou eles escolheram a estrada amarga e perigosa que eles caminham por conta própria ou eles cometeram crimes tão sérios contra seu próprio povo que eles foram banidos da sociedade Garou para sempre. Quando um Garou parte ou é expulso de sua tribo (e o espírito totem escolhido por aquela tribo) é como se uma parte de sua alma fosse perdida também. Muitos espíritos também não irão cooperar com o Ronin por várias razões e alguns — dependendo da situação que cerca a criação do Ronin em particular — são completamente hostis se não abertamente violentos frente a esses solitários lobisomens. Para um espírito, lidar de qualquer maneira, modo ou forma com um Ronin, é o mesmo que compartilhar de sua vergonha de sua existência. Esse é um remédio que poucos habitantes Umbrais estão dispostos a engolir. Em resumo, quando ele dá as costas para sua tribo, (e, simbolicamente, para Gaia) muitos espíritos dão as costas para ele. No entanto, muitos espíritos da Wyld, e alguns outros espíritos Triáticos, se importam menos com Gaia que com suas próprias metas e desejos. E embora espíritos de animais de rebanho ou bandos certamente evitem o Ronin, espíritos-animais mais solitários podem ser simpáticos as necessidades do Ronin e, assim, tratá-lo como alguém da família. No entanto, espíritos pertencentes a ninhada do Totem Tribal terão pouca ou mesmo nenhuma consideração por ele.

- **Perda de Renome:** O Renome é usado na sociedade Garou para determinar o posto do lobisomem dentro da Nação. Para um Ronin, não há canções cantadas em sua glória ou seus feitos. Existe apenas vergonha e arrependimento existindo em vez disso e é presumido que o nome do Ronin nunca mais seja citado novamente por todos os seus companheiros de tribo após sua partida. Lembre de que, sem um nome na sociedade Garou, os outros lobisomens não respeitam o Ronin mais que um mero animal de sangue quente. Além disso, onde não há Renome, não há aumento de posto. Onde não há aumento de posto, combinado virtualmente por uma total carência de comunicação espiritual, nenhum Dom novo pode ser ensinado ao Ronin a menos sob circunstâncias extremamente especiais. Os Dons possuídos por um Ronin no momento de sua partida são normalmente os únicos Dons que ele terá aprendido em

toda a sua vida.

- **Pária:** As tribos veem o problema do crescente número de Garou Ronin não apenas como um mero inconveniente. Os Ronin enfraquecem a tribo quando deixam seus postos na tribo e podem, em muitos casos, cair nas armadilhas da Wyrn mais facilmente que seus colegas não-Ronin. O enfraquecimento da Nação a medida que o potencial fortalecimento das forças da Wyrn não é mais que uma sentença de morte em si. De fato, muitos Garou caçam e destroem os Ronin na tentativa de ganhar Renome e evitar qualquer efeito colateral que um lobisomem que caia perante a Wyrn possa trazer. Assim, sendo um pária, um Ronin pode ser sinônimo de inimigo para a Nação Garou como um todo. Embora a antiga tribo do Ronin possa não querer mal a ele, contente em apagá-lo da história da tribo, outras tribos dentro da Nação Garou não estão dispostas a perdôá-lo.

Esses são os riscos que se apresentam ao Ronin a cada minuto de sua vida. Não existe glamour na solidão e as aventuras que chegam até um Ronin estão longe de ser cinematográficas ou esplendorosas. Muitos Garou não podem sobreviver a separação de sua tribo. Aqueles que não caem perante a lenta morte da Harano e gastam o resto de suas existências se escondendo enquanto eles bebem e se drogam no esquecimento, sendo presas fáceis para as forças que servem a Wyrn.

No entanto, alguns Ronin sobrevivem e um pequeno número destes tornam-se muito bons em suas vidas como lobos solitários rapidamente.

Embora seja difícil para um Ronin aprender Dons, isso não é impossível. Embora as tribos rejeitem tal prática, alguns Ronin — os mais aptos destes — são notórios em ensinar outros Dons em troca de artigos de consumo valiosos, como munição de prata, amuletos e, em alguns casos, até mesmo dinheiro para pegar um ônibus de uma estação para a próxima. No entanto, isso leva tempo e nunca é uma boa ideia para um Ronin gastar tanto tempo num mesmo lugar... especialmente na companhia de outro Ronin. As tribos podem ser intolerantes com tais associações e não perdoar os locais onde essas trocas de Dons acontecem.

Outros Ronin recorrem a vidas como mercenários de aluguel. As Hienas são os Ronin que caçam lobisomens para outras seitas diferentes da que ele abandonou ou foi exilado. Embora seja uma vida perigosa para viver, até mesmo para um lobisomem, a recompensa de ser instruído em Dons de um ancião de outra tribo como retribuição pelo serviço ou pelo escalpelamento de um criminoso Garou perigoso é uma opção extremamente tentadora para um Ronin em atividade. Mas embora o pagamento possa ser feito na forma de instrução Dons de nível relativamente baixo, as vantagens para um Hiena — que ainda é tido como um pária, se não como um traidor por qualquer seita que ele venha a trabalhar — receber qualquer tipo de amuleto ou fetiche é melhor que nada. Assim, não é estranho (apesar de ser deveras incomum) para uma seita emprestar amuletos, fetiches ou

outros artefatos ao Hiena para ajudá-lo a alcançar sua recompensa. A relação do Hiena com sua seita contratante também pode causar sua danação num evento que ele falhe em obter a recompensa que concordou em caçar ou em devolver com os artefatos da seita. Muitas seitas não têm absolutamente nenhum constrangimento em acabar com a vida de um Hiena que falha em retornar ou devolver.

Eu sei o que você está pensando e você está certo... isso soa como uma existência consideravelmente repugnante e sem ilusões, e o é. No entanto, **Lobisomem** sempre têm sido um jogo que esconde alguma coisa muito importante por debaixo de toda a carnificina gerada por garras, presas e fúria; esperança. Sempre há esperança e os Ronin não são uma exceção.

A maioria das tribos que geram Ronin ou permitem que eles as deixem ou mantêm olhos bem abertos sob eles. Há vários meios para se fazer isso, seja por espíritos, tatuagens místicas ou comunicação entre seitas conhecidas por contratarem Hienas. Independente de como isso seja feito, é feito na esperança que talvez um dia o Ronin retornará para sua tribo, buscando redenção ao seu espírito totêmico e aos seus companheiros.

Desgraças (algumas vezes referidas como *ufanias* pelos Ronin que as forjaram), embora raras, são frangalhos de matilhas de Ronin que se unem para proteção e companheirismo mútuo, e fazer uma tentativa

de reivindicar alguma coisa que eles perderam. Embora se unir a uma Desgraça beneficie o Ronin em mais de um modo, a prática de tal ação é algo que deixa aqueles na Nação Garou que as conhecem em alerta. As Desgraças não são muitas e não se têm registro de terem atacado qualquer caern, seita ou matilha da Nação Garou... mas isso não significa que elas *não irão*. Como um inconveniente adicional para as Desgraças, todas as tribos consideram o movimento de uma Desgraça em suas divisas como um ato de agressão, independentemente da intenção da Desgraça e a responde com a força apropriada para neutralizar a Desgraça numa mentalidade de "*atire primeiro...*".

Os Ronin são criados como qualquer outro lobisomem. Quando o personagem é banido de sua tribo ou escolhe a vida como Ronin, seu Renome efetivamente congela. O Ronin pode manter quaisquer Dons que ele tenha aprendido antes de se tornar um Ronin, mas ele não possui Posto dentro da Nação Garou e nenhuma habilidade para ganhar Renome adicional. Ele não perde sua Força de Vontade, nem sua fraqueza tribal (se adotada pelo Narrador) ou quaisquer Antecedentes, mas não pode se beneficiar de quaisquer vantagens possam ser inerentes a tribo de nascença. Se o Ronin é sortudo o suficiente para ter sido adotado por outra tribo, ele entra em sua nova tribo como Posto Um e recebe o redutor no custo de Dons de Tribo daquela tribo.



Ronin Impuros

Algumas tribos abandonam seus impuros para outras tribos que estão mais dispostas a aceitá-los e educá-los. Na Guerra do Apocalipse, cada lobisomem é importante. Embora o nascimento de um impuro seja uma desgraça para uma tribo ou uma seita, isso acontece e não há absolutamente nenhuma razão para matar o impuro. Quando um impuro é dado para a adoção, ele é um Ronin até completar um Ritual de Passagem bem sucedido dentro da tribo na qual ele tenha sido aceito. Uma vez bem sucedido, ele não é mais um Ronin, mas um membro pleno — com todas as responsabilidades, dogmas, tabus e benefícios — da tribo e um membro da sociedade Garou. O que uma tribo possa ter como uma blasfêmia contra Gaia e uma desgraça que não pode ser tolerada onde aceitar um impuro seja interessante, outras tribos consideram-no um soldado ou um hábil peão de caern. A Lítania pode ser a lei, mas há uma guerra para ser vencida a qualquer custo e quer a Nação Garou aprecie ou não impuros em suas fileiras, eles podem se tornar grandes campeões de todos os lobisomens que os estimam.

Dançarino Ronin

Se a vida de um Ronin é difícil e solitária, a vida de um Dançarino Ronin é perto do impossível.

Os Dançarinos da Espiral Negra são notórios pelos registros que eles mantêm sobre seus Parentes e usam vários Malditos como mensageiros e espiões para agirem por eles fora de suas colméias. Quando um filhote Dançarino da Espiral Negra nasce, quaisquer Dançarinos da área ficam cientes disso e, de fato, com a logística pronta para obter o filhote por quaisquer meios disponíveis a eles na hora certa. É um sistema bastante intrincado que a tribo dos Caídos respeita seriamente, mas isso não significa que seja um sistema perfeito. Cada regra há exceção, especialmente no Mundo das Trevas e os Dançarinos Ronin são uma delas. Um Dançarino da Espiral Negra é gerado através de uma e apenas uma única coisa: sobreviver a dança da Espiral de Malfestas. Até que a dança esteja completa, o lobisomem é um simples lobisomem. Às vezes, em ocasiões excepcionalmente raras, um Garou nascido com o sangue de um Dançarino da Espiral Negra experimenta sua Primeira Mudança longe de sua tribo que o reivindica como parente. Talvez uma mãe Parente escapou do controle sufocante da tribo e deu sorte o suficiente para permanecer escondida das garras dos servos da Wyrn. As margens estatísticas estão contra tais coisas no Mundo das Trevas, mas o Mundo das Trevas é também um lugar onde qualquer coisa pode acontecer, sobrenatural ou não.

As chances de um Dançarino Ronin são poucas, mas não é desconhecido para eles serem adotados por tribos de Gaia ou por uma seita poderosa o suficiente para resistir aos ataques que certamente recairão sobre ela

quando os parentes do Dançarino da Espiral Negra Ronin vierem para levá-lo. Raramente o risco vale a recompensa para algumas das tribos mais militares, mas novamente, sempre há esperança.

Dançarinos Ronin começam o jogo com Força de Vontade 4 e não podem adquirir os Antecedentes Fetiche, Mentor ou Rituais (apesar de que pontos de bônus ainda podem ser usados, no que for cabível). Embora Raça Pura possa ser comprada durante a criação, ela não pode ser adquirida em qualquer nível menor que 5. Dançarinos Ronin com uma Raça Pura de 5 são reverses dos extintos Uivadores Brancos das lendas e são vistos com extrema cobiça pelos Dançarinos da Espiral Negra por seu sangue altamente desejado, até mesmo mais do que os Dançarinos Ronin “mestiços”.

Os Siberakh

Os Siberakh originários dos desertos gelados da Rússia são mais lendas que povoam os corações e mentes da maioria da Nação Garou. Embora os Presas de Prata, que conhecem a verdade a respeito dos Siberakh, prefiram lidar com eles como pouco mais que um segredo sombrio e desejam que a sub-tribo fosse apenas uma lenda, eles são reais.

Uma combinação genética entre Presas de Prata e dos Wendigo, os Siberakh não são reconhecidos como uma tribo soberana nem mesmo possuem voz dentro da Nação Garou. Os Wendigo os respeitam e proporcionam a eles a solidão que eles escolheram para viver, enquanto os Presas de Prata — especialmente aqueles dentro da antiga União Soviética — negam sua existência completamente ou, na melhor das hipóteses, consideram eles como um campo de Ronin nascidos do sangue impuro dentro da linhagem dos Presas de Prata. Muitos acreditam que os Siberakh são o trunfo de Gaia na mesa onde a Guerra do Apocalipse está sendo jogada, representando a pureza de coração relativa aos Presas de Prata e bravura indomada e incrível força dos Wendigo combinadas, sem nenhuma das fraquezas, discriminações e demências de ambas as tribos.

A verdade sobre o assunto é que os Siberakh não querem aproximação com o Pactuado Ocidental, preferindo responder por eles mesmos e servir sua deusa de sua própria maneira e através de seus próprios meios. Se é a vontade de Gaia que a sub-tribo Siberiana deixe sua terra natal para lutar por Ela na guerra em outras frentes, então talvez eles um dia o façam. No entanto, até agora os Siberakh não têm feito gestos de tal esforço, nem optaram por se comunicar com outros lobisomens.

Seus caerns não estão abertos por pontes da lua para quaisquer outros no mundo e encontrar um Siberakh é um feito épico por si. A Sibéria é um lugar imenso e é presumido por aqueles dentro da Nação Garou que sabem sobre a sub-tribo que eles estão ocupados tratando de negócios na Sibéria que os Presas de Prata ou veem como indignos deles mesmos, ou simplesmente não estão cientes.

Ainda, uma matilha Siberakh pode proporcionar

uma crônica interessante — os personagens possuem quase todas as vantagens espirituais (incluindo o senso de honradez) de outros Garou, sem os obstáculos impostos pela política da Nação Garou. Eles são os lobisomens das terras ermas siberianas, clássicos monstros das áreas selvagens. Eles são pouquíssimos, sem uma maior rede de apoio para ajudá-los. Uma crônica Siberakh poderia de muitas formas ressoar alguns dos mais clássicos mitos europeus e russos sobre lobisomens, visto que os jogadores buscam suas próprias metas primeiro e deixam a guerra contra a Wyrn e a Weaver em segundo.

Os Siberakh começam o jogo com Força de Vontade 4 e não podem adquirir os Antecedentes Aliados ou Recursos. Além disso, é recomendado que os personagens Siberakh possuam ao menos um ponto em Sobrevivência, dada a brutal natureza de sua terra natal.

Dançarinos da Pele

Uma das ameaças mais negligenciadas pela Nação Garou são os números cada vez mais crescentes de Parentes que, devido a graves sentimentos de inferioridade e ressentimento a respeito das suas relações com os Garou, voltam-se contra seus familiares. Esses Parentes são guiados por um grave desespero, passando a buscar seu direito de nascença que lhes foi negado por toda as suas vidas: a Primeira Mudança. É claro que, a sabedoria popular é usada para reforçar que não há meios de um Parente tornar-se um Garou. Apenas Gaia pode criar novos metamorfos. Esses Parentes podem se enfurecer quanto quiserem sobre essa injustiça, mas seus esforços são em vão.

A sabedoria popular está errada.

O primeiro Parente a ser bem sucedido em desvendar o caminho para roubar a natureza de um lobisomem foi Samuel Haight, o Peleiro. Ele viajou o mundo, estudando avidamente tomos e observando estranhos rituais, buscando por algum meio de tomar para si o poder de ser um Garou. Finalmente ele foi bem sucedido e descobriu o Ritual do Renascimento Sagrado — um ritual destinado a Parentes se tornarem lobisomens. Tudo o que foi exigido para o ritual funcionar foram as peles de Garou — e Haight as conseguiu. Mesmo ele tendo sido morto no México, o legado do Peleiro ainda vive. Vários Parentes agora buscam roubar peles o suficiente para se tornarem metamorfos e eles continuam a encontrar novos recrutas, ensinando-os sobre seus meios. Embora não sejam uma tribo de Gaia, eles ainda assim reúnem suas forças em matilhas, esperando um dia alcançar a plena herança de uma verdadeira tribo Garou. Eles são os Dançarinos da Pele.

Ninguém conhece melhor um lobisomem que seu próprio sangue. Tal fato torna os Dançarinos da Pele os predadores perfeitos para os Garou. Com a notória exceção da tribo dos Dançarinos da Espiral Negra, existem poucos seres na Telluriam que conhecem melhor os segredos, a cultura e as fraquezas inatas dos Garou que os Parentes. Quando o Instinto da Corrupção sussurra

Marta

Custo em Antecedente: 5

A Marta, um Totem de Respeito para os Siberakh, é uma caçadora invisível nas dunas, procriando silenciosamente, esperando pacientemente, atacando sem avisar e voltando para o gelo, a neve e o vento novamente, deixando apenas uma gota ou duas de sangue para trás como evidência de que esteve ali. Ela é uma pequena sobrevivente, fortalecida pelos arredores e endurecida por sua solidão. Marta representa a caçadora imprevisível e a sobrevivente dos mais aptos contra as mais severas provações.

Características: Os filhos da Marta ganham um ponto em Sobrevivência e dois em Furtividade. Cada membro da matilha tem sua Destreza aumentada em um permanentemente e cada membro da matilha pode usar o Dom: Invocar a Brisa uma vez por dia. Além disso, cada membro da matilha é completamente resistente aos efeitos do frio extremo para fins de dano letal.

Filhos da Marta são considerados aliados dos espíritos do vento e podem invocá-los e falar a eles livremente sem a necessidade do Dom: Comunicação com Espíritos. Entretanto, os filhos da Marta — até mesmo aqueles que possuem o Dom Comunicação com Espíritos — são desdenhados completamente pelos espíritos da ninhada do Falcão e não podem se comunicar com eles. O Falcão vê os filhos da Marta como desonrados, bárbaros selvagens e sob nenhuma circunstância o Falcão suportaria um membro Siberakh numa matilha que ele tenha escolhido como sua.

Dogma: A Marta confia em seus filhos para protegerem suas terras e, por essa razão, nenhuma matilha com a Marta como seu totem pode cruzar as fronteiras da Sibéria da antiga União Soviética em qualquer direção ou por qualquer motivo.

maliciosamente aos corações ressentidos dos Parentes e incita a fagulha do ódio familiar dentro de um Dançarino da Pele em potencial, o plano para uma vida de obsessão e fratricídio começa.

Dançarinos da Pele são até mesmo mais difíceis de se trabalhar numa crônica normal de Gaia que os Ronin e os Siberakh. Ainda sim, eles desfrutam da autonomia de um Ronin com um potencial maior de ganhar aliados espirituais (com alguns deles podendo ser bem desagradáveis), e por essa razão assim apresentam uma opção interessante para uma crônica que seja diferente do normal.

Criação de Personagem

Essencialmente, existem duas formas para criar um personagem Dançarino da Pele. O meio mais simples é criar um personagem padrão de **Lobisomem**, com algumas exceções. O personagem começa o jogo com apenas um Dom de Nível Um, embora este possa ser

selecionado de qualquer raça, augúrio ou tribo, até mesmo dos Dançarinos da Espiral Negra (presume-se que o personagem subornou algum espírito a ensiná-lo). O personagem precisa adquirir os cinco níveis exigidos em Rituais (Antecedente e Conhecimento) para representar seu conhecimento do Ritual do Renascimento Sagrado e não pode comprar os Antecedentes Ancestrais ou Raça Pura. Muitos Dançarinos da Pele vivem nas periferias da sociedade humana, para melhor se esconderem, e assim possuem altos níveis em Sobrevivência, Ofícios (metalurgia, taxidermia, armeiro), Furtividade e Armas de Fogo. Dançarinos da Pele começam com Força de Vontade 4 e tecnicamente todos são hominídeos (deste modo, começando com Gnose 1).

O segundo meio é mais complicado, mas no fim das contas mais gratificante. Esse método começa com a criação de um personagem Parente como descrito anteriormente e então interpretar ao menos uma caçada de lobisomem (e, preferivelmente, todos os cinco) para obter as peles necessárias. Uma vez que o personagem seja bem sucedido em executar o ritual, ele se torna um Dançarino da Pele e ganha a habilidade de mudar de formas, percorrer atalhos, regeneração etc.

Aprendendo Dons

Embora as ninhadas dos espíritos totêmicos dos Garou de Gaia se recusem a trabalhar ou ajudar os Dançarinos da Pele de qualquer maneira, os Dançarinos da Pele têm, durante sua história, forjado alianças espirituais com Malditos e espíritos sem associação com um módico sucesso. Em certos casos, o Narrador pode optar que os Dons dos Dançarinos da Espiral Negra possam ser aprendidos pelos Dançarinos da Pele. Embora talvez não seja o mais desejável dos sistemas para o Dançarino da Pele ou, de fato, para os Malditos que possam instruí-los nos Dons, é o caminho mais prontamente acessível para o poder espiritual para os pseudo-lobisomens.

Dançarinos da Pele não possuem Posto, mas o tipo de espíritos que os instruem podem ser convencidos à ensiná-los os Dons de nível mais alto por um custo adicional. Dançarinos da Pele podem comprar todos os Dons acima do Nível Um por um custo de Nível do Dom x6.

Embora muitos Dançarinos da Pele busquem a completa e total destruição da sociedade Garou, muitos estão satisfeitos em viverem suas vidas e possuem pouco, ou nenhum, contato com quaisquer lobisomens em geral após a conclusão do Ritual do Renascimento Sagrado. Nessas remotas instâncias, alguns dos Dançarinos da Pele têm buscado e, de fato, encontrado espíritos-servos de esquecidos ou perdidos Totens, como o Minotauro, que eventualmente ensina um Dom ao Dançarino da Pele quando apto a se comunicar.

• **Enxergar Além da Pele (Nível Um)** — Embora os Garou de Gaia usem o Dom: Sentir a Wyrms para descobrir Dançarinos da Pele em seu meio, os Dançarinos da Pele usam esse Dom para detectarem a presença sobrenatural de um dos seus. O usuário desse Dom é

Totem dos Dançarinos da Pele:

Minotauro

Custo em Antecedentes: 6

O Minotauro é a incorporação do homem que tornou-se a besta, o ser consciente que deseja poder animalístico. Ele respeita a força e mantém desprezo para os fracos e, assim, têm favorecido os Dançarinos da Pele, que aproveitam uma pequena força e a transformam em uma força muito maior. Apesar de não ser diretamente um servo da Wyrms, o Minotauro carrega uma ligeira mácula da Fera da Guerra. Ele odeia e inveja o Pégaso, particularmente seu grande status entre os espíritos de Gaia. Ele é misógino em certo nível, apesar de que uma forte Dançarina da Pele fêmea possa obter seu respeito em vias que uma fêmea humana jamais poderia.

Características: O Minotauro coloca seus filhos em contato com espíritos que podem ensinar Dons a eles e, desta forma, seu filhos podem aprender a maioria dos Dons de Posto Três ou menos (claro que ao custo Nível x5). Ele também confere a cada um de seus filhos um ponto extra em Vigor e em Sobrevivência.

Dogma: O Minotauro exige que seus filhos aflijam e matem quaisquer filhos do Pégaso que encontrarem. Eles não exigem imediatamente a vingança do Minotauro, mas eles nunca deixarão uma Fúria Negra, ou outro lobisomem que siga o Pégaso, em paz.

capaz de perceber retalhos místicos e tênues no pelo do Dançarino da Pele na forma Crinos. Esse Dom é ensinado por um espírito-corvo.

Sistema: O jogador testa Gnose (dificuldade 6). Apenas um sucesso é necessário. O sucesso permite um Dançarino da Pele ver os retalhos sob o couro de outro.

• **Ocultar Mácula (Nível Cinco)** — Um Dançarino da Pele detentor desse Dom pode ocultar completamente de toda e qualquer mácula da Wyrms dos cinco sentidos, incluindo Dons que detectam tal mácula. Esse Dom é ensinado por um espírito-camaleão corrompido.

Sistema: O personagem gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Lábias (dificuldade 8). O efeito dura por uma cena para cada sucesso obtido, porém, deve se notar que o toque da Wyrms alcança, virtualmente, toda Gaia; um lobisomem sem um único traço da mácula da Wyrms pode parecer tão suspeito quanto um que cheire à mácula da Wyrms, se não mais.

Fetiches dos Dançarinos da Pele

Normalmente, para criar um fetiche é preciso primeiro executar o Ritual do Fetiche. O Narrador deve assumir algumas liberdades com os Dançarinos da Pele, seus fetiches e rituais de criação dos mesmos — em sua maioria (se não todos) — serão criados com a ajuda de servos da Wyrms e Malditos.

Apesar de extremamente difícil para muitos Parentes usarem devido a sua carência de altos níveis de Gnose, os fetiches a seguir são algumas opções que os Dançarinos da Pele (ou aliados descontentes entre os Ronin) pode achar úteis em seu arsenal.

Olhos de Demônio

Nível 3, Gnose 5

Esse fetiche normalmente é criado usando um par de óculos-escuros ou óculos de proteção. Os óculos são completamente escurecidos pela fuligem liberada da queima do esqueleto de um filhote de lobo e então ligado (normalmente à força ou via chantagem) a um espírito-coruja. Quando ativado, o usuário dos óculos ganha a habilidade de rastrear o movimento dos Garou através de vestígios residuais de suas assinaturas de Gnose virtualmente através de qualquer terreno — indômito ou urbano — e até mesmo na água. No entanto, esse fetiche não irá permitir ao usuário rastrear um Garou camuflado por meios sobrenaturais.

Traje de Carne

Nível 4, Gnose 6

Normalmente esse fetiche é criado a partir de retalhos das “costuras” de carne humana que são usados por alguns Dançarinos da Pele em potencial para aperfeiçoarem sua maestria na “arte” de esfolamento e curtimento das peles de grandes criaturas. O Traje de

Carne é tecido com autênticas suturas feitas de tripas de animais, preservadas e curtidas em gordura humana e, por fim, ligadas a um Maldito da enganação uma vez completado. Quando ativado, o usuário assume a aparência, maneirismos, altura, peso, constituição e até mesmo a cor dos olhos de uma vasta combinação das vítimas que habitaram a colcha da carne. Detalhes genéticos como cabelo, saliva e impressões digitais também são alteradas. O número total de horas que o Traje de Carne pode manter o engodo é igual ao nível permanente de Gnose do usuário.

Armadilha Lunar

Nível 5, Gnose 7

Esse fetiche é criado através do uso de uma armadilha normal para lobos ou ursos. A armadilha é ligada a um Luno corrompido e então laminada em prata. Os efeitos da armadilha são determinados pela fase da lua no qual a armadilha é criada. Qualquer Garou infeliz o suficiente para ativar a armadilha sofre 4 Níveis de Vitalidade de dano (trate como se fosse prata); no entanto, se o augúrio do Garou combinar com a fase da lua no qual o fetiche foi criado, ele também perde toda a sua Gnose temporária.



Ritual do Renascimento Sagrado

Nível Cinco

Esse ritual blasfemo permite a um Parente transformar a si mesmo num Garou, mas apenas após a captura bem sucedida e a preparação adequada de cinco peles de Garou.

Sistema: Cada uma das peles precisa ser adquirida na mesma fase lunar; se o primeiro lobisomem assassinado pelo Dançarino da Pele foi morto sob a lua minguante, todas as peles subsequentes precisam ser reunidas sob a lua minguante para que o ritual funcione corretamente. A cerimônia final do ritual precisa ser conduzida sob a mesma lua que as peles foram adquiridas

e preservadas, precisando ser concluído exatamente uma hora após ser iniciado. O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 9. Apenas um sucesso é necessário para a transformação e não há ritual conhecido para revertê-lo uma vez realizado. Caso seja bem sucedido, as peles preservadas e costuradas dos Garou mortos se fundem ao corpo do mestre de rituais, permanentemente, se tornando parte de seu corpo e de seu espírito. A menos que os Garou que foram mortos pelo mestre de rituais tenham dado voluntariamente suas vidas a ele, a Wyrn irá macular horrendamente o mestre de rituais.





Capítulo Cinco: A Longa Jornada

Grandes feitos, normalmente, são forjados de grandes riscos
— Heródoto, *As Histórias*

Duelo de Klaives

Nesses dias, os últimos antes do Apocalipse, cada vida Garou se torna mais preciosa que nunca. Se as profecias estiverem certas, todos os Garou que lutarão a Batalha Final já nasceram. A Nação Garou não pode se dar ao luxo de perder um único lobisomem, especialmente em algo tão trivial como um duelo. Ainda sim, a natureza do lobisomem é o que é, poucos anciões acreditam que eles tenham qualquer chance de parar os desafios por completo. Duelos e desafios entre lobisomens são aceitos como parte da interação social dos Garou.

Disputas sérias, normalmente aquelas que interessam a alguém além dos participantes, clamam uma forma de duelo igualmente séria. Ele impressiona tanto os participantes como o resto da seita, que considera o assunto sendo sério e a resolução importante. Através dos séculos, o duelo de klaives tem se tornado o método de escolha para essas disputas e, com ele, tem evoluído à uma forma ritualística que ajuda a realçar o significado de seu uso. Alguns caerns, normalmente apenas os maiores e mais prestigiados, mantêm duas klaives especificamente para duelos, mas isso é incomum. Se um ou ambos

participantes possuem a sua própria klaive, eles possuem, claro, a permissão para usar suas próprias armas preferidas. Em certas ocasiões, um Garou ancião emprestará a sua arma ao duelista caso ele sinta que o mesmo possui uma causa justa, além de fornecer o treinamento apropriado necessário para usá-la.

O Enigma da Klaive

O significado do duelo de klaives certamente deriva do status incomum que a arma possui na sociedade Garou. Klaives são coisas curiosas para os lobisomens usarem em batalha. Embora a primeira vista elas pareçam ser pouco mais que grandes fetiches de batalha, o material e o trabalho espiritual que agem juntos para trazer ira de Gaia aos servos da Wyrn, o fato delas serem feitas de prata as tornam mais complexas que isso. A prata tanto traz a dor para o lobisomem que a carrega, e um certo nível de isolamento do mundo espiritual, como é uma importante parte da natureza do Garou.

Assim, a decisão de tomar para si uma dessas grandes armas dos lobisomens não é tão simples. Então, porque os lobisomens ainda continuam a usá-las? Bem, inicialmente, os espíritos da guerra em seu interior as tornam armas verdadeiramente formidáveis. Segundo, os

Garou dão grande importância a sua herança e a sua história, várias grandes klaives possuem papéis significantes nas lendas dos lobisomens. Os Galliards podem recitar sagas inteiras sobre klaives em particular e os Garou que as empunharam durante os séculos. Entretanto, não são apenas armas que possuem uma longa história ligada a elas. O verdadeiro conceito da klaive está, profundamente, ligado à história da Nação Garou.

História da Klaive

As lendas dos Presas de Prata estão repletas de grandes e nobres lobisomens do passado que aceitaram uma klaive e com ela um fardo de responsabilidade. Assim que o lobisomem empunha sua arma, o queimar da prata diz a seus seguidores que ele está disposto a se submeter até mesmo às dores mais excruciantes do que a que seus seguidores sofrem para o bem de todos. Algumas lendas sugerem que sua disposição para assumir esse fardo é que garante pela tribo o honorífico “prata” em seu nome, alguma coisa que a Nação Garou não confere facilmente, como os nomes e os papéis dos Registros Prateados e da Matilha de Prata mostram.

Tais lendas deixam claro que a klaive é um objeto simbólico, que reflete o sofrimento e o fardo da liderança e as restrições que ela traz. Os Garou, aqueles cuja cultura é muito imbuída com a idéia de simbolismo, instintivamente reconhecem e respeitam o que um lobisomem está infligindo a si mesmo quando ele empunha uma klaive e diz ser sua posse. Se ele a usará com honra, coragem e sabedoria, guiando outros com igual mostra desses atributos, ele encontrará muitas tropas sob sua bandeira.

No entanto, caso se torne óbvio que ele apenas busca a posse de uma arma ancestral para sua própria glória, então ele, provavelmente, será visto com desdém e, possivelmente, será alvo de repetidos desafios, desafios com a posse da klaive como prêmio. Além do que, poucos desses desafiadores buscam reivindicar a klaive para si, preferindo, ao invés disso, devolvê-la à custódia dos anciões para esperar por um portador que a mereça.

Por gerações, a klaive foi um arma ritual, usada apenas para as maiores batalhas e os mais notáveis dos duelos. Tudo mudou com a queda dos Uivadores Brancos. Os Fianna, os Fenrir e os Presas de Prata, diante de incontáveis matilhas de seus camaradas ensandecidos pela Wyrn, descobriram que suas klaives eram uma arma efetiva contra os recém-nascidos Dançarinos da Espiral Negra. O metal puro da Irmã Luna expurgava e destruía a carne corrupta dos Garou desonrados. Assim que as batalhas cruzavam o que hoje é conhecido como Escócia, as forjas das três tribos produziram klaives em números nunca vistos. Os espíritos, tão horrorizados quanto os Garou pela queda da tribo dos Uivadores, se submetiam mais facilmente que o normal para entrar na lâmina e entoaram sua satisfação em seus novos receptáculos profundamente dentro da carne corrompida pela Wyrn. Desse dia em diante, as três tribos que se opuseram contra os Dançarinos da Espiral Negra naqueles dias sombrios,

possuem mais klaives que as outras tribos combinadas.

Forjando uma Klaive

O conhecimento de como forjar klaives é guardado com zelo e passado apenas do mestre-artífice ao seu aprendiz mais confiável num período de anos. Quase sem exceção, esses artífices são Parentes. Os riscos da forja de prata para um lobisomem de verdade são altos demais. E ainda, os Garou são compreensivelmente nervosos por muitos de seus Parentes conhecerem o segredo de fabricar uma arma tão mortal para os próprios lobisomens.

Quando um ferreiro começa a trabalhar em uma nova lâmina, ele chama um dos Theurges do caern ao seu lado. Notavelmente, o Theurge normalmente obedece, tal o respeito que os ferreiros de klaive demandam por sua perícia. Conforme o ferreiro trabalha, o Theurge gentilmente coage o espírito do metal à consciência, um processo que endurece a lâmina a uma resistência superior a do aço. Apenas uma pequena porcentagem das lâminas emergem das chamas aptas a hospedar vários espíritos, completamente cientes e com um poderoso espírito da prata. Essas poucas são passadas aos Theurges do caern que trabalham por dias e noites para unir espíritos da guerra à lâmina. Isso é um processo imensamente exigente e exaustivo para os lobisomens. Espíritos da guerra são agressivos, controversos e difíceis de serem persuadidos, pode levar dias antes que um concorde em entrar na lâmina. Muitas klaives carregam vários desses espíritos. Uma vez que a klaive esteja pronta, os espíritos dentro dela entram em Modorra até eles recarregarem toda a Gnose do fetiche. Apenas depois disso a arma está pronta para o campo de batalha.

Ganhando uma Klaive

Então, como seu personagem espera empunhar sua própria klaive?

- **Demanda:** Donos de klaives estão entre os mais bravos e mais nobres dos lobisomens. Tais criaturas não morrem em suas camas: eles morrem em combate com as forças da Wyrn, uivando sua rebeldia até mesmo quando estão subjugados. Por essa razão, a maioria das klaives forjadas milênios atrás está perdida. Muitos lobisomens buscam testar a si mesmos partindo para recuperar uma klaive perdida de um ancestral. Muitos lobisomens adquirem suas armas dessa forma mais que qualquer outra. Alguns sagazes Mestres de Desafio forçam filhotes arrogantes a demandar por uma klaive perdida antes deles exigirem um duelo de klaives. Mesmo se eles forem bem sucedidos, o filhote normalmente retorna com a maturidade e a humildade aprendida em sua demanda, que anula a razão original pelo duelo.

- **Recompensa:** Ocasionalmente, um personagem que logrou grandes feitos em defesa do caern ou favoreceu a glória da seita como um todo será beneficiado com uma klaive, seja uma antiga de um guerreiro falecido ou uma lâmina recém-forjada.

- **Herança:** Poucos lobisomens herdaram suas lâminas de seus ancestrais. Essa prática é normalmente vista

apenas entre os Fianna e os Presas de Prata. Para eles, isso significa o fardo da responsabilidade atravessando as gerações. As outras tribos desdenham ávidamente a idéia, preferindo ver o filhote merecer sua arma. Filhotes que herdaram klaives normalmente encaram um nível a mais de discriminação e desprezo das outras tribos, que tornam suas vidas muito difíceis.

- **Desafio:** Pouquíssimas armas mudam de mãos através de um verdadeiro desafio. Um detentor de klaive pode entregar sua arma caso derrotado em um duelo. Alguns duelos são iniciados na esperança de remover a klaive das mãos de um dono indigno, porém tais duelos provavelmente receberão a aprovação do Mestre do Desafio apenas se a maioria dos lobisomens na seita possuírem a mesma opinião.

O Elo do Portador da Klaive

Seja como for que o personagem adquira sua arma, ele precisa se harmonizar com ela antes de usá-la. Ela é, apesar de tudo, um ser vivo, infundido com vários espíritos. Os dois crescem habituados um ao outro através dos rituais de prática e meditação que o Mestre do Desafio ensina ao novo portador ao longo de semanas.

Contudo, essa sintonia carrega um grande risco. Quando o portador morre, há uma chance de que o choque destrua a lâmina. Quando um portador de klaive morre, seu jogador testa a Gnose da lâmina contra uma dificuldade de 10 – a Gnose do personagem. A falha liberta os espíritos dentro da lâmina, tornando-a uma arma normal de prata. Aos olhos da maioria dos Garou, tal adorno é inútil para qualquer coisa além de criar um marco ornamental de uma lápide para o lobisomem falecido. Uma falha crítica estilhaça a lâmina, lançando farpas em direção à carne de qualquer um a cinco metros do lobisomem morto, com três dados de dano agravado.

O Duelo

Um duelo de klaive cheio de pompa tanto é fonte de interesse como de especulação pelos caerns locais como gera visitas caso os participantes sejam particularmente célebres ou renomados. Poucos duelos ocorrem sem alguns observadores de outros caerns. Isso ajuda aos participantes reconhecerem a seriedade do que eles estão prestes a fazer, ajudando a muitos deles manterem a disciplina e o controle, para conterem a si mesmos de entrar em frenesi para sua desgraça derradeira.

A maioria dos duelos é disputada em um arena circular de quase 15 metros de diâmetro. Meia dúzia de Ahroun, se disponíveis, são posicionados a uma mesma distância um do outro ao redor dos limites da arena, chamados de *klaivaskeriste*, prontos para subjugar um dos participantes caso ele entre em frenesi, custando a si mesmo o duelo. Eles também são responsáveis por prevenirem quaisquer interferências no duelo por outros grupos. O Mestre do Desafio do caern normalmente permanece dentro do círculo, julgando a legitimidade do duelo e observando pelo primeiro sangue ou primeiro golpe, caso seja a condição do duelo. Os observadores

Ahroun ao redor dos limites do círculo ocasionalmente são chamados para ajudar a julgar o resultado, caso os corpos dos participantes bloqueiem a visão do Mestre.

Quando os combatentes chegam, eles permanecem um frente ao outro dentro do círculo, afastados seis ou sete metros. Cada um declara seu nome completo e quaisquer honrarias que tenham obtido, bem como a versão dos eventos que levaram ao duelo. O desafiante sempre fala primeiro. Um vez que ambos declararem suas circunstâncias, o duelo começa quando o Mestre do Desafio — normalmente em Crinos — pronuncia a palavra Garou para “começar”: *agrarek*. Uma vez o duelo iniciado, nada menos que uma invasão do caern em larga escala poderá pará-lo.

Regras do Duelo

Os termos do duelo são acordados pelos dois participantes e pelo Mestre do Desafio antes do duelo em si. Uma regra comum a cada duelo é que o lobisomem que entrar em frenesi é automaticamente declarado perdedor. Duelos de klaives são testes para a perícia, o controle e a astúcia do Garou, não disputas estúpidas de força bruta. Em alguns caerns, é permitido aos competidores tentar incitar um ao outro ao frenesi, particularmente em caerns Fianna e dos Senhores das Sombras. Em outros — normalmente caerns dominados por Presas de Prata e por Crias de Fenris — tal comportamento é reprovado e pode ser considerado uma violação das regras do duelo.

Não existe consenso sobre o uso de Dons em um duelo. Alguns lobisomens sustentam que duelos devem ser testes puramente de perícia marcial e que o recurso a outras habilidades profanam tal combate, enquanto outros argumentam que duelos são testes da total bravura do Garou e, como tal, todos os seus talentos devem ser trazidos ao portador em batalha. Em disputas dessa natureza, a palavra do Mestre do Desafio é definitiva. Se um “sem Dons” for enunciado, um Theurge normalmente observará o duelo com o auxílio dos espíritos, reportando qualquer violação das regras do Mestre do Desafio.

Duelos normalmente são disputados até o primeiro golpe, primeiro sangue, incapacitação ou morte.

Duelos de primeiro golpe são raros, simplesmente porque poucos Garou consideram a derrota digna de um conto, especialmente em assuntos sérios o suficiente para exigirem um duelo de klaives. A maioria dos Mestre do Desafio instiga pelo duelo de primeiro sangue, visto que ele permite ao lobisomem vencedor uma vitória óbvia e ainda mantém o perdedor inteiro o suficiente para lutar e continuar com seus deveres no caern. Um lobisomem que perde uma batalha por incapacitação normalmente está fora de ação por semanas, quem sabe meses, sendo ele de pouca utilidade para o caern ou para a Nação Garou como um todo. É claro que alguns Garou concordam em nada menos que a derrota total de seu inimigo, tornando assim os duelos até a incapacitação de longe os mais comuns.

Duelos oficiais até a morte são quase que desconhecidos nos anos recentes, a menos que a ofensa

que provocou o duelo seja da mais séria natureza. As únicas condições onde um Mestre do Desafio pode aceitar um duelo até a morte é caso o ofensor tenha violado gravemente a Litania, permitindo a violação do caern. No entanto, muitos líderes de seita fecham seus olhos para duelos de klaive "não-oficiais", mantêm-se além das divisas do caern, apenas com os membros das duas matilhas dos combatentes como testemunhas. Esses duelos quase sempre resultam na morte de um ou mais dos participantes e estão se tornando cada vez mais e mais comuns recentemente.

Duelo de Klaive: As Regras

Os duelos de klaives seguem as regras de combate normais detalhadas em **Lobisomem: O Apocalipse**. No entanto, você é encorajado a investir mais tempo e esforço que o normal para descrever como seu personagem está se sentindo e reagindo, descrevendo exatamente o que ele está fazendo.

Aprendendo a Duelar

O duelo de klaives, ou *klaivaskar*, é uma especialização de Armas Brancas (ou, opcionalmente, uma Habilidade Secundária, encontrada no Capítulo Quatro), e pode ser ensinada por um Mestre de Desafio ou qualquer portador de klaive que use sua arma em combate por um período superior a um ano. Como uma regra opcional, e com o consentimento do seu Narrador, você pode comprar *klaivaskar* como uma Perícia Secundária. Lobisomens que carregam klaives geralmente aprendem a perícia através da prática com sua arma, incorporando o que eles têm aprendido em batalha em sua técnica de duelo. No entanto, aqueles que recebem uma klaive meramente para um duelo, recebem um pacote com lições rápidas que permite a eles utilizarem a arma, mas não de modo suficiente que os permita executar as manobras mais avançadas listadas abaixo.

Algumas dessas manobras não podem ser tentadas até que o personagem possua a especialização ou a Habilidade em Duelo de Klaives. Essas manobras estão indicadas na descrição.



• **Reter:** O duelista tenta prender a lâmina de seu oponente com a sua própria. Cada sucesso após o primeiro previne o oponente de executar uma ação com sua klaive naquele turno. O oponente perde qualquer Fúria que tenha gasto para ganhar ações extras. O duelista não pode fazer nada além de manter o Reter e escarnecer seu inimigo. Após um Reter bem sucedido, o duelista pode tentar um Desarme ou um Prise d'Argent com uma dificuldade -2. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dificuldade: Destreza + Armas Brancas do oponente

Dano: Nenhum

Ações: Especial — veja abaixo

• **Cegar:** O Garou sangra copiosamente através de qualquer ferimento causado por uma klaive. Alguns duelistas sorratoiros tentam levar vantagem nisso cegando seus oponentes. Um simples corte na testa pode escorrer sangue nos olhos do oponente pelo resto da luta. Caso essa manobra seja bem sucedida, a dificuldade de todos os testes de ataque do oponente, bem como os aparamentos e as esquivas, são feitos com dificuldade +1. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Arma -1

Dificuldade: 8 **Ações:** 1

• **Desarme:** O duelista tenta girar a klaive da mão de seu oponente, num teste resistido de Força + Armas Brancas. Se o duelista for bem sucedido, a arma de seu oponente cai a um metro dele por sucesso. Se o teste falhar, o oponente mantém sua arma. Se falhar criticamente, o duelista perde sua própria arma, que cai a um distância em metros igual aos sucessos do seu oponente. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Força + Armas Brancas

Dano: Nenhum

Dificuldade: 6 **Ações:** 1

• **Finta:** O duelista finge estar atacando numa direção e então evita quaisquer tentativas de bloqueio, mirando em qualquer lugar do corpo do oponente. Esse é um teste resistido, feito contra a Percepção + Armas Brancas do oponente. O duelista pode adicionar um dado por sucesso obtido acima do total de seu oponente à sua parada de dados no seu próximo ataque. No entanto, caso seu oponente obtenha mais sucessos, o duelista perde o número de sucessos que o oponente obteve acima dele em seu próximo teste, visto que ele foi pego em sua finta e tenta recuperar a guarda. Os dados de bônus são perdidos se o próximo ataque não for feito dentro de suas ações após a finta.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Nenhum

Dificuldade: 7 **Ações:** 1

• **Flêche:** A manobra compreende na perda total da sutileza do duelista em um ataque total sobre seu oponente, lançando a si mesmo como uma flecha sobre ele com a lâmina como ponta. Após o golpe, o duelista estaciona próximo ao seu oponente, por trás dele, e está vulnerável por alguns segundos mortais enquanto ele recupera seu equilíbrio e se vira para encará-lo. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Esportes

Dano: Arma +4

Dificuldade: 7 **Ações:** 3

• **Sondar:** Uma sonda é um golpe rápido para testar as defesas e a velocidade de reação do oponente. Uma sonda não possui a carga total da força do duelista em si, sendo apenas intencionada a medir a perícia do oponente, não para ferí-lo.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Arma -2

Dificuldade: 5 **Ações:** 1

• **Aparar:** O aparar é um movimento simples para bloquear a lâmina do oponente usando a sua própria. Se os sucessos do duelista superarem os do atacante, ele apara o golpe. Um aparar bem sucedido permite ao duelista executar um Riposte de imediato (ver abaixo) caso ele tenha quaisquer ações restantes nesse turno, ou confere a ele um bônus de +2 na Iniciativa no turno seguinte.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Nenhum

Dificuldade: 6 **Ações:** 1

• **Prise d'Argent:** Literalmente “pressão da prata”, essa manobra, muito apreciada entre os Presas de Prata duelistas, usa a lâmina do oponente para guiar um ataque. O duelista desliza sua klaive ao longo da lâmina de seu oponente e a conduz ao seu corpo. Essa manobra apenas pode ser feita após um Riposte ou um Cegar bem sucedido. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Arma

Dificuldade: 4 **Ações:** 1

• **Riposte:** O duelista faz um ataque rápido em seu oponente desprotegido, logo após um aparamento. Essa manobra apenas pode ser usada após um aparamento. O oponente pode tentar aparar se ele tiver quaisquer ações restantes naquele turno.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Arma

Dificuldade: 4 **Ações:** 1

• **Escudo de Prata:** O duelista usa sua velocidade e a envergadura da klaive para criar um “escudo de prata” em sua frente, à medida que ele gira a lâmina num padrão defensivo. Cada sucesso obtido nesse teste pode ser

adicionado a quaisquer tentativas de aparar feitas durante esse turno. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Nenhum

Dificuldade: 7 **Ações:** 1

- **Grande Ataque:** O duelista investe todo seu esforço em um único e massivo golpe em seu oponente, expondo a si mesmo, mas esperando causar dano suficiente para tornar isso irrelevante. As dificuldades de quaisquer seguintes ações nesse turno são aumentadas em +2. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Arma +3

Dificuldade: 7 **Ações:** 2

- **Golpe de Parada:** Um duelista que possui uma vantagem na iniciativa sobre seu oponente pode escolher adiar sua ação até seu oponente agir. Caso seu oponente tente atacar, o duelista tenta invadir sua guarda e desferir um golpe rápido e mortal que pára seu oponente em sua trajetória, usando sua própria força cinética para tornar o golpe ainda mais mortal. Esse ataque não pode ser aparado ou esquivado, visto que seu oponente está completamente comprometido com ao seu ataque. No entanto, se o Golpe de Parada falhar em incapacitar ou nocautear o oponente, o duelista não pode esquivar ou aparar o ataque do oponente. Essa manobra requer a perícia específica de Duelo de Klaives.

Teste: Destreza + Armas Brancas

Dano: Arma +2

Dificuldade: 7 **Ações:** 1

Kailindô

Os solitários e enigmáticos Portadores da Luz Interior, agora aliados às Cortes Bestiais dos hengeyokai, são renomados por praticarem um estilo de arte marcial incomum, conhecido como Kailindô. Poucos a viram em ação, e aqueles que apenas ouviram falar dela normalmente reduzem-na a algo sem sentido. Garou artistas marciais inventaram técnicas para mesclar presa e garra com pés e punhos? Absurdo, dizem muitos Anciões, um exercício inútil. Mas a verdade é que seu misterioso estilo de arte marcial pode fazer muitas coisas que a Fúria normalmente não pode. Inicialmente de natureza defensiva, o estilo foi desenvolvido para melhor focar a mente e o corpo, bem como o espírito metamorfo, evitando seus inimigos.

O Caminho de Kai Lin, como é chamado, é amplamente conhecido, porém apenas pelos Portadores da Luz Interior, mas alguns ocidentais de mente aberta têm sido instruídos nessa arte secreta. Apesar de tudo, os Portadores da Luz Interior foram parte da Nação Garou. Mesmo hoje, alguns Portadores da Luz Interior escolheram permanecer com a Nação em vez de seguir

sua tribo, e entre estes, talvez, haja alguns remanescentes *Kailindorani*. Encontrar um professor é uma tarefa desanimadora, mas menos complicada do que aprender a arte em si — mas não impossível.

Aprendendo Kailindô

Narradores devem desencorajar os jogadores de começar o jogo com a Perícia: Kailindô. A tarefa de ensiná-la é quase que uma crônica completa por si só, então por que cortar caminho ao invés de interpretá-la? No entanto, caso o personagem apresente um histórico decente e bem idealizado para como e por que seu personagem possui a perícia, o Narrador pode cogitar em permiti-la, desde que isso não cause problemas.

Para muitos Garou, é uma tarefa realmente desafiadora encontrar um Kailindorani disposto a compartilhar os segredos do Kailindô. Primeiro, o aprendiz precisa procurar e encontrar seu pretensor mentor. É claro que, dependendo da personalidade do mentor, a disposição em ensinar irá variar. Normalmente, o indivíduo irá encontrar uma simples recusa sem explicações adicionais. Muitos indivíduos então desistem ali, embora outros argumentarão e exigirão um motivo. Aqueles mais aptos a serem instruídos são aqueles que possuem a paciência para esperar e pedir novamente mais tarde. Eles retornam e pedem mais uma vez, sendo a resposta a mesma. Esse procedimento continua, com o mestre tornando-se cada vez mais difícil de se encontrar. Os mestres possuem milhares de formas diferentes de testar a dedicação e os princípios de seus pretensos alunos e, provavelmente, levarão qualquer candidato ao limite, ao invés de aceitar um estudante que se mostre indigno. Através da disciplina da paciência e da consciência da transitoriedade da incerteza, o mestre refina a percepção do indivíduo em relação ao vento. Como o vento, o indivíduo seguirá pacientemente adiante sem conhecer seu rumo, ou mesmo se ele estará apto para alcançar seu objetivo. Essa é a primeira lição do Kailindô. Como o vento, o Kailindorani deixa seu espírito livre, permitindo a ele que comece a controlar o corpo e mente como um só.

Nem é preciso dizer que poucos Garou de outras tribos são pacientes o suficiente para acompanhar os jogos bizarros dos Portadores da Luz Interior. No entanto, aqueles que dominam sua Fúria, subitamente, se verão treinando Kailindô, sem perceber que o treinamento já começou. Essa consciência é a segunda lição.

Quando o mestre formalmente aceita o aprendiz, ele começa a instruí-lo a como abrandar sua Fúria. Tal prática parece um absurdo para muitos Garou, que vêem a Fúria como sua arma principal, mas esse é o Caminho. Muitos mestres também invocam espíritos e elementais do vento para pôr à prova seus alunos durante os exercícios e tentam ensiná-los a agir com o vento durante o combate. Muitos Kailindorani também adotam o Incarna do Vento como totem pessoal para melhorar seu entendimento do Caminho e aperfeiçoar seu discernimento nessa perícia.

Lembre-se que dominar uma arte marcial é uma

tarefa extenuante e que consome muito tempo. O jogador e o Narrador devem trabalhar juntos para fazer disso uma boa experiência de interpretação ao invés de apenas pular as partes importantes. Os elementais essenciais em torno do aprendizado como um todo; a personalidade do mestre, outros alunos, os testes, devem estar repletos de ganchos para histórias. Sem mencionar em como os companheiros de matilha reagem quando o personagem retorna. Ele esteve longe por anos e, em suas impressões, mais parece ter sido lobotomizado com asneiras orientais. As verdadeiras perícias em artes marciais não podem ser apenas um comprimido instantâneo ou um mero download — e isso é um imenso desserviço aos mais importantes aspectos da disciplina mental e da espiritualidade por trás do Kailindô para facilitar as coisas.

Praticando Kailindô

Originalmente, o Kailindô foi desenvolvido como uma mistura de arte marcial e disciplina metamórfica. Alguns ocidentais presumem que foi desenvolvido como uma alternativa para o duelo de klaives, e um de seus princípios intrínsecos é não mutilar permanentemente o oponente. Pouco mudou a respeito com o passar dos anos, entretanto, o Kailindô tem evoluído, apesar de poucos poderem comprovar a exata natureza da forma original da arte. Através da mudança de formas durante as diferentes manobras, o Kailindorani recebe uma distinta vantagem durante o combate. Embora a metamorfose durante o combate não seja algo novo para os Garou, é necessário um pouco de concentração (gastar uma ação num teste de Vigor + Instinto Primitivo ou gastar um ponto de Fúria). No entanto, para o Kailindorani a metamorfose durante o combate torna-se algo natural. Um praticante veterano de Kailindô (três pontos ou mais) pode mudar de forma como uma ação reflexiva, negando assim a necessidade de usar uma outra ação para fazê-lo. (É claro que, se ele falhar no teste, a manobra falha, então o gasto de um ponto de Fúria é mais confiável).

Quando testar para acertar ou causar dano, o jogador usa a parada de dados da forma que o personagem está assumindo, então quando ele mudar para Crinos as paradas de dados são normalmente mais altas que as de Hominídeo e Glabro.

Exemplo: Dois Dançarinos da Espiral Negra abordam Chuva Silenciosa. Ele decide agir e salta sobre o Dançarino da esquerda. O jogador de Chuva Silenciosa, Aly, explica a Gavin, o Narrador, que ele deseja executar a manobra Vento Ilusório de Kailindô, saltando sobre o Dançarino enquanto muda de forma para Crinos e chutando por trás de sua cabeça enquanto passar por ele. Gavin consente e Aly testa Vigor + Instinto Primitivo com uma dificuldade 6, obtendo 3 sucessos. Ele então testa Destreza + Kailindô, dificuldade 7, com 5 sucessos, um êxito formidável, Chuva Silenciosa salta sobre o Dançarino. Aparentemente correndo à seu torso na forma lupina,

ele passa pelo Dançarino e o chuta, surpreendentemente em Crinos, lançando o Dançarino diretamente ao chão e dando a ele um impulso em seu salto, permitindo sua pequena vantagem na perseguição vindoura.

Manobras

As manobras a seguir causam dano contusivo, ou letal se o Kailindorani estiver lutando em outra forma que não seja Hominídea, ou se escolher golpear com força total. As manobras causam dano agravado apenas se o jogador, especificamente, decidir usar as garras como parte da manobra.

- **Vento da Submissão:** Agarrando o pulso de seu oponente no momento exato, o Kailindorani imobiliza seu inimigo forçando-o para baixo. O Kailindorani precisa obter um número de sucessos em seu teste de ataque maior que o nível de Destreza do oponente para ser bem sucedido nessa façanha. Um oponente subjogado pode tentar um teste resistido de Destreza (dificuldade 8 para ambos os personagens) para se libertar ou um segundo teste resistido de Força (dificuldade 8 para o personagem preso, 6 para o Kailindorani, visto que o apresamento é mais questão de jeito). O dano é determinado pela perícia do Kailindorani, não pela Força, como é de costume, e não pode ser agravado.

Usável em: Hominídeo-Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dificuldade: 6

Dano: Kailindô

Ações: 1

- **Vento Ilusório:** Saltando em direção a seu oponente, o Kailindorani inicialmente finta um chute frontal, mas ao invés disso ele passa pelo seu oponente e o golpeia pelas costas durante a passagem. Essa manobra pode ser usada com uma mudança de forma e não pode ser bloqueada ou aparada, apenas esquivada.

Usável por: Hominídeo-Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dificuldade: 5

Dano: Força

Ações: 1

- **Tempestade Cadente:** O Kailindorani tenta agarrar a garganta de seu oponente com suas pernas e braços enquanto lança a si mesmo diretamente sobre seu alvo e mergulha-o no chão enquanto o estrangula. Para conseguir isto, o Kailindorani precisa obter mais sucessos que o nível de Força de seu oponente em seu teste de ataque. Um personagem estrangulado perde um Nível de Vitalidade por turno, e para escapar precisa vencer um teste resistido de Força com dificuldade 6. Dano por sufocamento não pode ser absorvido, mas é curado após uma hora de repouso.

Usável por: Hominídeo-Lupino

Teste: Destreza + Kailindô

Dificuldade: 8

Dano: Especial

Ações: 1

- **Vento Poderoso:** O Kailindorani corre frente ao seu oponente e tenta nocauteá-lo com um chute na cabeça ou no torso. Se o Kailindorani causar mais Níveis

de Vitalidade de dano que o nível de Força do oponente, o oponente é nocauteado.

Usável por: Hominídeo-Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: Força +1

Dificuldade: 8

Ações: 2

• **Pequeno Ciclone:** O Kailindorani se abaixa com sua perna estendida, tentando varrer as pernas do oponente e derrubá-lo. O oponente pode resistir com um teste de Destreza + Esquiva contra uma dificuldade 6, o Kailindorani será bem sucedido se ele obtiver mais sucessos que o oponente. O dano dessa manobra é igual a um de dano +1 por sucesso extra.

Usável por: Hominídeo-Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: 1

Dificuldade: 6

Ações: 1

• **Dança da Tempestade:** Essa manobra não é um ataque, é mais uma técnica de intimidação usada para desencorajar os oponentes. O Kailindorani executa uma série de manobras, acompanhadas de uma linguagem corporal ameaçadora. O resultado é uma demonstração de que o lutador é gracioso e predatório ao mesmo tempo. O jogador testa Manipulação + Kailindô, resistido pelo Raciocínio + Briga do oponente; esta é uma ação de um turno inteiro. Se o jogador vencer o teste, a dificuldade de seus ataques contra seu oponente é reduzida em 1 por um turno por sucesso em que ele exceder os sucessos do adversário — caso venha a golpear. Essa manobra pode ser usada apenas uma vez por oponente por combate.

Teste: Manipulação + Kailindô

Dano: nenhum

Dificuldade: 7

Ações: Especial

• **Chute Tornado:** O Kailindorani gira como um tornado, com uma velocidade incrível, adicionando força cinética à força de seu chute.

Usável por: Hominídeo-Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: Força +2

Dificuldade: 7

Ações: 1

• **Turbilhão:** Essa técnica defensiva exige que o Kailindorani movimente seus braços diante de si como o vento. Cada sucesso no teste adiciona um dado para cada tentativa de manobra de bloqueio durante o mesmo turno da técnica Turbilhão. O Kailindorani não pode atacar, correr ou fazer qualquer coisa exceto bloquear no mesmo turno que ele usar Turbilhão.

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: nenhum

Dificuldade: 7

Ações: 1

Manobras Metamórficas

Cada uma dessas manobras requer mudança de forma, seja através do teste normal ou do gasto de um ponto de Fúria.

• **Brisa Mutável:** Passando de uma forma maior para uma menor, o Kailindorani se evade de um ataque eminente. Cada sucesso nesse teste adiciona 1 à

dificuldade de ataque do oponente, até um limite de 10. Se o Kailindorani gastar um ponto de Fúria para mudar de forma, ele adiciona um sucesso automático ao seu teste da manobra Brisa Mutável.

Usável por: Todas, exceto Hominídea e Lupina

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: nenhum

Dificuldade: 7

Ações: 1

• **Brisa Desvanecida:** O Kailindorani muda de uma forma menor para uma maior à medida que ele lentamente recua para socar, chutar ou rasgar seu oponente. Isso aumenta a dificuldade do ataque do oponente em 1.

Usável por: Todas, exceto Hispo e Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: Força

Dificuldade: 7

Ações: 1

• **Tempestade Crescente:** Agarrando e apresando seu oponente enquanto muda para uma forma mais forte, o Kailindorani pode usar sua força crescente para esmagá-lo durante a mudança. Para se libertar o oponente precisa vencer um teste resistido de Força versus Força. O dano causado por esta manobra não pode ser agravado, a menos que o Garou mude para Hispo (onde ele pode estar apresando com suas mandíbulas). Essa manobra exige o gasto de um ponto de Fúria.

Usável por: Todas, exceto Hispo e Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: Força +1

Dificuldade: 7

Ações: 1

• **Furacão:** O Kailindorani muda para Crinos enquanto arremessa a si mesmo contra o oponente, adicionando o ponto de apoio e força da forma de batalha à sua ação. O oponente é arremessado a dois metros por sucesso + o nível de Força do Kailindorani. O dano é normalmente Força + sucessos, mas dependendo de onde o oponente caia, pode ser maior ou menor, a critério do Narrador.

Usável por: Todas, exceto Crinos

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: Especial

Dificuldade: 7

Ações: 1

• **Vento Liquefeito:** Mudando para uma forma menor enquanto se está sendo preso ou agarrado, o Kailindorani pode facilmente escapar de seu oponente. Teste Destreza + Kailindô normalmente e adicione um sucesso à sua parada de Força para propósitos de escapar do apresamento. Uma falha crítica causará dano adicional ao apresamento, bem como no aumento da dificuldade de tentar escapar novamente em 1.

Usável por: Todas, exceto Hominídea e Lupina

Teste: Destreza + Kailindô

Dano: nenhum

Dificuldade: 6

Ações: 1

• **Brisa Escorregadia:** Durante uma esquiva, o Kailindorani assume uma forma menor. O jogador pode adicionar os sucessos do teste de mudança de forma à sua parada de esquiva pelo resto do turno. Se o Kailindorani



gastar um ponto de Fúria ao invés de testar Vigor + Instinto Primitivo, conta como se ele tivesse obtido 5 sucessos.

Usável por: Todas, exceto Hominídea e Lupina
Teste: Especial **Dificuldade:** 6
Dano: nenhum **Ações:** 1

• **Golpear o Vento:** O Kailindorani sofre um golpe, mas muda para uma forma maior e desfere um contra-ataque. Embora ele esteja sendo golpeado, a dificuldade do teste de absorção é reduzida em 2. Essa manobra exige o gasto de um ponto de Fúria.

Usável por: Todas, exceto Crinos
Teste: Destreza + Kailindô **Dificuldade:** 5
Dano: Normal **Ações:** 1

• **Mudança Habilidosa:** O Kailindorani executa um golpe de carga em seu oponente na forma Lupina. Enquanto seu oponente cai, o Kailindorani muda para uma forma maior e ganha a vantagem no combate. Isso reduz todas as dificuldades dos ataques do Kailindorani contra seu oponente no turno subsequente em 1. Essa tática é muito útil quando vários personagens trabalham juntos como uma matilha.

Usável por: Lupino
Teste: Destreza + Kailindô **Dificuldade:** 6
Dano: Nenhum **Ações:** 1

• **Agitação Súbita:** Mudando para uma forma maior enquanto se está sendo agarrado, o Kailindorani toma vantagem da situação arremessando seu oponente ao chão, por uma distância de 30cm por sucesso + 30cm por nível de Força do Kailindorani.

Usável por: Todas, exceto Hispo e Crinos
Teste: Destreza + Kailindô **Dificuldade:** 6
Dano: Especial **Ações:** 1

Envelhecimento

Como qualquer outra criatura viva, um lobisomem possui uma progressão natural através da vida. Certos estágios trazem diferentes tipos de crescimento físico, emocional e espiritual. Como um lobisomem cresce e amadurece irá depender amplamente de sua raça.

Hominídeos e Lupinos possuem os mesmos períodos gestacionais que seus primos da raça, além dos processos biológicos de formação fetal e nascimento serem os mesmos. De fato, até a adolescência, não existe tanta diferença no ciclo de crescimento de um Garou que o diferencie biologicamente de um humano ou lobo comum. Para um hominídeo, os primeiros anos duram até mais ou menos os três anos onde a infância começa. A adolescência ocorre a cerca dos dez anos e é seguida pela fase adulta física no fim dos dez e ao início dos vinte. Um lobo pode ter respectivamente uma curta infância de

alguns meses, seguido por um rápido crescimento físico e atingindo a adolescência em seu primeiro aniversário, tendo a idade adulta alcançada aos dois anos. Impuros se desenvolvem da mesma forma que seria um meio termo em comparação aos seus companheiros homínidos e lupinos. A infância dura cerca de dois anos, após um período de rápido crescimento, lançando o impuro para a adolescência em torno dos oito anos, com a completa fase adulta ocorrendo em torno dos dez anos.

O período de vida máximo de um lobisomem pode muito bem se estender além dos 100 anos, e o Garou mais velho segundo notícias tinha 136 quando morreu. É claro que, muitos Garou nunca irão ver o crepúsculo de seus últimos anos graças aos riscos que enfrentam diariamente. Embora, certamente, não haja nenhum estudo demográfico para fornecer uma estimativa de vida padrão de um lobisomem, é certo presumir que um Garou no fim de seus quarenta anos possui uma vivência longa e ativa, sendo reconhecido como um dos Garou mais velhos localizados numa região em particular. Muitos Garou são ceifados em seus primórdios, antes mesmo dos cabelos brancos e das nos dores dos joelhos se apresentarem a eles.

Jovem Maioridade

Para um lobisomem, a maioridade aos olhos de seus companheiros começa após o Ritual de Passagem, mesmo que ele esteja ou não completamente desenvolvido em peso e altura. O lobisomem deve estar pronto para a puberdade nesse ponto, mas ele ainda pode estar em conflito com algumas aflições associadas aos anos adolescentes. Sentidos como a visão e a audição nunca serão tão aguçados quanto nessa fase da vida. Parte disso é devido à Mudança, que radicalmente altera o modo que o novo Garou experimenta o mundo. Jovens Garou, normalmente, percebem o que eles nunca haviam reparado, visto, cheirado ou degustado, das coisas ou eventos que ocorrem ao seu redor diariamente. A alteração é tão evidente em alguns Garou que eles enfrentam sobrecarga sensorial.

Maioridade

Em torno dos vinte e cinco anos (treze para Lupinos, dezoito para Impuros), as novidades dos sentidos de lobisomem perdem a graça e o Garou possui algumas opiniões solidamente formadas sobre o mundo ao seu redor. Ele está fisicamente nos primórdios de sua vida e, provavelmente, tem estado em campo, lutando na guerra contra o Apocalipse há alguns anos. Ele provavelmente está mais sábio sobre os modos do mundo (física e espiritualmente) e não está em meio aos mesmos riscos que um jovem Garou. Nesse ponto, o lobisomem está plenamente maduro e no auge de seu desenvolvimento físico.

É durante esses anos que as Garou fêmeas normalmente escolhem acasalar, visto que seus corpos e mentes estão fortes e prontos para tal. Também é durante essa época que muitos Garou se unem em matilhas,

partem de suas seitas para sejam lá quais forem suas tarefas. O crescimento espiritual busca desenvolvimento constante durante essa fase da vida, visto que o lobisomem torna-se acostumado a interagir com os habitantes da Umbra.

Meia Idade

Aos quarenta e cinco anos (no início dos trinta para lupinos e quase aos quarenta para impuros) um lobisomem alcança a meia idade. Enquanto as contrapartes mundanas de um lobisomem começam a se preocupar com os planos de aposentadoria, o lobisomem está mais preocupado em simplesmente viver mais um dia. Neste ponto um Garou, provavelmente, já enfrentou várias perdas emocionais. Alguns nessa idade podem começar a ouvir a doce canção da Harano. Muitos lobisomens que vivem tanto tempo assim já presenciaram horrores além da imaginação e já lutaram mais por suas próprias vidas do que eles mesmos podem contar. Cicatrizes de batalha normalmente são proeminentes nessa fase da vida e, apesar de um lobisomem de meia idade ainda ter uma aparência muito mais saudável que um mortal de idade similar possa ter, cabelos grisalhos e rugas começam a aparecer.

Anos Dourados

Aos oitenta anos (setenta para lupinos, perto dos setenta para impuros), o Garou verdadeiramente alcançou a velhice. Pouquíssimos lobisomens vivem para presenciar essa fase na vida. O declínio físico se torna evidente e as faculdades mentais também podem ser afetadas. Garou nessa idade correm o risco de ataques de senilidade, várias enfermidades físicas e, pior, de perder o lobo. Muitos são reduzidos às carcaças de suas antigas formas. Décadas de lutas, sendo expostos a várias influências da Wyrn, perdendo familiares e amigos várias vezes, e lidar com a perda de sua capacidade física, fazem um Garou se preparar para o seu retorno a Gaia. Apesar de tudo, a morte não é o fim, mas meramente o começo de uma nova e fabulosa jornada. Mesmo assim, outros Garou de idade já avançada, e alguns veteranos como Golgol Fangs-First, estão meramente mais lentos e mais fracos do que eles foram em seus primórdios.

Regras para Envelhecimento

Uma vez que um Garou alcança 70 anos ou mais, seu corpo gradualmente, mas inevitavelmente, começa a traí-lo. Uma vez por ano, no solstício de inverno, os jogadores com personagens acima de 70 anos (60 para lupinos e 65 para impuros) precisam fazer um teste de envelhecimento com a seguinte tabela. Todos os modificadores são cumulativos. Jogue um dado, adicionando 1 ao resultado para cada Cicatriz de Batalha que o personagem possua (apesar de que o Narrador pode decidir que nem todas as Cicatrizes de Batalha afetam o envelhecimento). Adicione um "1" adicional ao teste para cada cinco anos além dos 70 (60 para lupinos e 65 para impuros),



arredondado para cima. Por exemplo, um lupino de 65 anos adicionaria 2 ao seu teste de envelhecimento.

Se o resultado do teste for “Nenhum Efeito”, então não há impacto imediato sobre o personagem e o jogador testa novamente no próximo ano. Se o resultado indicar uma Característica, o jogador precisa fazer um teste com um único dado (dificuldade 7). A falha resulta na perda de um ponto naquela Característica. Uma falha crítica indicam que dois pontos foram perdidos. Um personagem pode gastar um ponto permanente de Gnose para adicionar outro dado a esse teste. Uma vez que um personagem perca um ponto de Atributo devido ao envelhecimento, ele nunca mais poderá recuperar aquele ponto ou aumentar aquele Atributo em particular por quaisquer meios, incluindo o gasto de pontos de experiência. Personagens que atingem zero em qualquer categoria perdem a habilidade de usar aquela Característica pelo resto de suas vidas. Por exemplo, se um Garou perde seu último ponto de Fúria, ele perde a conexão com o lobo e precisa viver o resto de sua vida em sua forma racial, incapaz de Mudar para sempre.

Um personagem que resulte em “Harano” precisa fazer um teste de Gnose (dificuldade 9). A falha indica que o personagem sucumbe à depressão. Se “Morte” é o resultado, o personagem pode testar Gnose para resistir (dificuldade 10). Se esse teste falhar, ele morre durante o próximo inverno. Os Garou podem sentir sua morte chegando, através do chamado de Gaia. Eles findam seus afazeres e a seita executa o Ritual do Lobo do Inverno. Se o personagem for bem sucedido no teste de Gnose, ele sobrevive, mas recebe uma Cicatriz de Batalha escolhida pelo Narrador. A cicatriz reflete o processo de envelhecimento; cicatrizes superficiais relativas ao envelhecimento podem ser qualquer coisa, de marcas de velhice à artrite. Cicatrizes profundas podem refletir artrite ou outros problemas articulatorios. Além do mais, embora um Garou de idade avançada possa não perder fisicamente um membro, um efeito secundário pode remover a habilidade para usá-lo.

Tabela de Envelhecimento

Teste	Efeito
01	Nenhum Efeito
02	Nenhum Efeito
03	Nenhum Efeito
04	Nenhum Efeito
05	Percepção
06	Força
07	Vigor
08	Destreza
09	Aparência
10	Fúria
11	Nível de Vitalidade
12	Raciocínio
13	Inteligência
14	Harano
15	Morte

A Harano

“Harano é o querer que não pode ser preenchido. Harano é a necessidade que nunca pode ser satisfeita. É espaço vazio, a ânsia inócua, o vinho amargo que envenena o coração. Tenho visto o modo como ele mata nosso povo. Mais insidioso que qualquer de nossos inimigos que nos espregitam. Esteja atento contra essa maldição.”

— Morgan Mão-do-Falcão, Ancião Presa de Prata

A Harano normalmente é comparada à depressão, mas isso é o mesmo que comparar um lobisomem com um lobo. Os dois são similares, mas diferentes em vários níveis separadamente. A Harano afeta diretamente o espírito de sua vítima. A Harano não é inteligente, nem é um espírito ou uma entidade (apesar de que alguns Garou possam jurar que ela é). Ela é uma condição progressiva, ironicamente o bastante, através da inércia da vítima. De um ponto de vista mecânico, a Harano pode se iniciar de uma moderada para uma profunda depressão. Se o Garou não procura tratamento nesse estágio da doença, ele se torna sinistramente introspectivo. Ele desenvolve uma obsessão pela, aparentemente, desesperança para a situação de Gaia. A vítima cai em profundo desespero, inadvertidamente abastecendo seus próprios pesadelos ambulantes. O lobisomem então se torna desiludido à medida que a condição progride, alternativamente, praguejando e chorando por coisas que sequer aconteceram. Em estágios mais avançados de Harano, o corpo físico começa a sofrer à medida em que o Garou esquece de dormir, comer e, até mesmo, banhar-se. Por fim, se o Garou não tira a própria vida, ele literalmente acelera a tal ponto que seu corpo físico definha.

Harano não é uma morte gloriosa.

Companheiros de matilha e de seita farão tudo o que puderem para ajudar a recuperação do indivíduo afligido. Apesar dos cuidados dos amigos bem intencionados, a batalha contra a Harano é aquela que precisa ser lutada e vencida internamente. Sofrer de Harano é um dos piores destinos que um Garou pode encarar.

De uma perspectiva histórica, a Harano é muito mais que uma doença ou “condição”. Ela é o grito de desesperança dos Garou que sofreram abuso por muito tempo. Visto que uma nação que tem estado em guerra por milênios, os Garou têm se esgotado. Seus espíritos coletivos desejam o fim das intermináveis batalhas e um descanso do inverno perpétuo que fez com que seus corações tornassem frios. O mundo que o lobisomem moderno nasceu é uma zombaria da glória que Gaia, originalmente, concedeu ao Seu povo favorito. Aqueles que vieram antes foram descuidados com seus deveres e o lobisomem moderno é abandonado com a tarefa inevitável de, de alguma maneira, juntar os pedaços.

Não é de se surpreender que alguns enlouquecem no processo.

Entretanto, os Garou perseveram, a despeito das adversidades. Alguns afirmam que eles fazem isso por

hábito ou seu senso de obrigação para com Gaia. Embora isso seja em parte verdade, a razão para eles se recusarem a baixarem suas armas é porque ainda há esperança, por mais insignificante que ela possa parecer. Enquanto Gaia abençoar a Nação com filhotes, poderá existir um amanhã melhor.

O problema começa quando um lobisomem perde o sentido desse fato. Além de abraçar o progresso da causa, um lobisomem persiste nas perdas do passado. Fúria torna-se sofrimento, sofrimento dá lugar a desesperança e a morte torna-se a saída mais atraente. A semente da Harano está plantada no espírito de cada Garou. Qualquer um pode cair perante essa sedução enganosa. A Harano é temida, talvez até mesmo mais que a Wyrn, devido ao seu poder destrutivo conhecido.

Uma história envolvendo um personagem com Harano seria sombria e mórbida. Todo indivíduo envolvido entenderia que o lobisomem afligido está passando por isso devido à mesma disputa interna que ele enfrenta diariamente. Apenas a tênue linha de esperança previne que a Nação Garou inteira entre em colapso.

Efeitos de Jogo

Um personagem sofrendo de Harano precisa fazer um teste de Força de Vontade a cada cena (dificuldade 7). A falha indica que o lobisomem cai em sua opressiva miséria. Todas as suas paradas de dados são reduzidas à metade, visto que ele não tem ânimo para realizar qualquer esforço real. Um personagem pode gastar um único ponto de Força de Vontade para superar parcialmente os efeitos da Harano por uma cena.

Superar a Harano não é uma tarefa fácil, mas pode ser feita. Após o personagem alcançar um sucesso significativo de algum tipo, ele pode fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 10). A falha indica que o personagem não se liberta da aflição e sua vida não melhora. Uma falha crítica aumenta a dificuldade dos testes de Harano em 1, até o personagem descansar suficientemente — ao menos oito horas de sono. O sucesso indica que o personagem afasta o desespero. O personagem ganha um ponto permanente de Força de Vontade por sobreviver ao terrível ordálio. No entanto, ele encara a constante ameaça de recaída. Um personagem cuja Harano retroceda precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) a cada lua nova, quando Luna se retirar. A falha significa que o personagem cai novamente nas garras da Harano. Um personagem que sucumbe à Harano por duas vezes, encara o prospecto de uma batalha vitalícia contra sua doença. Ele pode recuperar e recair várias vezes, mas nunca ganhar novamente um ponto de Força de Vontade pela recuperação.

Perturbações

Algumas vezes, um lobisomem simplesmente ultrapassa seus limites. Os extremos de suas experiências causam uma alteração fundamental no modo que ele enxerga o mundo ao seu redor. Em resumo, alguma coisa

em sua psique se fragmenta e ele desenvolve uma perturbação.

Uma perturbação é uma insanidade temporária (ou permanente) que leva um lobisomem a agir de um modo peculiar, algumas vezes perigoso. Perturbações podem ser causadas por uma variedade de terríveis eventos ou experiências, também ainda pela culminação de vários encontros com os servos da Wyrm. A critério do Narrador, um personagem pode desenvolver uma séria condição psicológica.

As seguintes perturbações são apenas algumas das poucas aflições mentais que podem ocorrer num lobisomem cuja mente foi fraturada. Um lobisomem que sofra de qualquer perturbação precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 5) sempre que ele enfrentar uma situação estressante. A falha significa que ele sucumbe à sua insanidade. Os jogadores e Narradores são encorajados a criar psicoses adicionais caso necessitem.

- **Ataques de Ansiedade:** Você se congela, aterrorizado, incapaz de falar ou se mover devido aos acontecimentos à sua volta. À medida que seu coração dispara e o suor cobre sua pele fria e úmida, você se sente como se pudesse morrer a qualquer instante e você é incapaz de evitar. Você começa a respirar rapidamente e é quase impossível tecer um pensamento coerente.

- **Propenso à Crueldade:** Apesar de você normalmente ser do tipo que perdoa, quando neste padrão mental você se torna vil e odioso. Mesmo amigos de longa data não estão imunes aos seus comentários amargos e ressentimentos detestáveis. Seu ambiente é insuportável e em situações de combate você busca causar tanta dor quanto possível sobre seus inimigos antes de mandá-los para o Inferno, mesmo que isso signifique a perda da eficiência durante a luta.

- **Desolação:** Você se sente abandonado e esquecido por todos ao seu redor, até mesmo por Gaia. Você não compreende, se Gaia é tão poderosa, por que Ela não termina com o sofrimento de Seu povo? Você está convencido que seus companheiros de matilha não o querem por perto, que seus líderes da seita estão apenas esperando por uma oportunidade para lhe chutar, e aqueles que você estima não o amam mais. Quando esses momentos sombrios chegam, você tem pouco ânimo para fazer qualquer coisa.

- **Perturbação Alimentar:** Você busca alimentos inapropriados, como carne humana ou de lobo, talvez você possua um incontrollável desejo de expurgá-los de seu sistema (bulimia), ou ainda se recuse a comer como um todo (anorexia). Seja lá qual for o caso, você desenvolveu um hábito muito prejudicial ao seu sustento. Esse tipo de perturbação o afeta não apenas mentalmente, mas também fisicamente, à medida que seu corpo luta com seus hábitos pouco nutritivos.

- **Enfado:** Você não possui desejo ou interesse para assumir coisa alguma. Você é cínico e saturado, você acha que muitos eventos, não importam quão traumáticos ou prazerosos sejam, não inspiram qualquer

tipo de emoção. Seus amigos acham difícil envolver você emocionalmente em qualquer decisão ou causa.

- **Alucinações:** Quando a loucura toma conta de você, você ouve, sente e vê coisas que não estão ali. Você pode atacar demônios imaginários apenas para se encontrar rasgando a carne de um companheiro de matilha ou correr no trânsito para escapar de alguma coisa que está perseguindo você.

- **Ataques Irracionais:** Você diz a pior das coisas nos piores momentos possíveis. Você está rindo durante um ritual solene ou chorando durante uma celebração. Ao que parece, você não possui controle sobre o que vem à sua boca de um momento para o outro, mas você sabe que sempre fará a coisa errada. Você pode até mesmo colocar sua matilha em perigo revelando uma posição secreta entre seus inimigos. Outros Garou consideram difícil confiar em você porque eles (e você) nunca sabem o que você dirá na próxima vez.

- **Mania:** Não importa o que você esteja fazendo, você sempre o faz muito rapidamente. Você passará dias sem dormir para terminar um projeto e se tornará irritado se alguém interromper seu progresso. No fim das contas, você desgasta a si mesmo exaustivamente e entra em colapso devido à carência de repouso.

- **Loucura da Lua:** Por alguma razão, quando você cai vítima dessa perturbação, você se convence que você está servindo a Nação Garou sob um augúrio diferente do qual você nasceu. Você age como se fosse de um augúrio, escolhido aleatoriamente, diferente. Além do mais, não há método para sua loucura. Em um instante você pode estar junto aos Galliards e no outro pode estar convencido que a lua do guerreiro está sobre você. Socialmente, essa aflição pode ferir sua reputação e sua capacidade de receber Renome.

- **Múltiplas Personalidades:** Você desenvolve personalidades distintas e todas elas disputam expressão. Isso torna você imprevisível para aqueles que o conhecem, visto que eles nunca saberão exatamente com quem eles estão lidando e com quem estarão no próximo instante. Os “seres” que você hospeda podem até mesmo pensar que são de diferentes tribos ou augúrios que você.

- **Obsessão:** Você investe todo o seu tempo, quando acordado, a uma causa ou objetivo em particular. Você se tornou tão concentrado em sua fixação que você tende a ignorar outras áreas de sua vida até que a tarefa seja terminada.

- **Racionalização:** Em resumo, você pensa demais. Você tem que conhecer cada ângulo e cada possibilidade consequente. Você está tão comprometido em conhecer as estatísticas, singularidades e as porcentagens de qualquer tópico específico que você nunca consegue tomar uma decisão ou agir. Embora essa loucura possa fazer de você um grande colecionador de dados, isso o torna muito ineficiente em completar uma tarefa em si.

- **Paranóia:** Por que ninguém consegue ver que a Wyrm está por toda parte? Você está crente que o inimigo está infiltrado em sua seita, matilha ou, até mesmo, lar. Você está constantemente olhando sobre seu

ombro, esperando pelo próximo ataque. A pior parte é que você não pode compartilhar seu conhecimento com mais ninguém, porque eles também podem estar mascarados como aliados.

- **Fúria Incontrolável:** Lobisomens são conhecidos pelos seus temperamentos inflamáveis, mas quando o seu está fora de controle, é algo realmente lendário. A menor das coisas pode levar você a espumar de raiva e violência. Você se torna muito perigoso para aqueles ao seu redor e normalmente seus Parentes não querem nada com você. Se não fosse por seus companheiros de matilha cuidando de você, provavelmente você já teria matado algum pobre idiota na rua porque ele o olhou de um jeito engraçado. Mesmo assim, você pode já tê-lo feito.

A Mácula

Quase todas as coisas e todos os seres no Mundo das Trevas são tocados pela influência de uma ou outra entidade espiritual. As cidades são tocadas pela Weaver; as regiões selvagens por Gaia. De fato, sobre tais toques, quando em equilíbrio, criam um mundo habitável com ordem, vibração e razão. Mas quando o equilíbrio das forças em jogo em um dado corpo estão distorcidas, o desequilíbrio se torna perceptível para aqueles com a habilidade de sentir adequadamente as energias espirituais. Tal potente “cheiro”, por falta de um termo melhor, é um sinal claro que alguma coisa está errada. Os Garou chamam essas energias de desequilíbrio de “mácula”.

A mácula em si não é uma coisa ruim. Antes disso, ela é uma reflexão da condição de um objeto ou ser em particular. Assim como um vício excessivo de qualquer coisa, mácula demais pode causar ruína a um objeto, área ou pessoa específica — normalmente, a mácula é um sintoma de algo que está errado, não uma causa.

A mácula pode se acumular de várias maneiras. A mácula adquirida é a energia que vem de exposições contínuas a certas atividades ou ambientes. A poluição em um rio é uma mácula adquirida, assim como a sensação arrepiante que alguém possa ter na presença de um pedófilo, ou ainda o gosto estéril de uma sala de espera de um hospital. Não que a Wyrn, a Weaver ou a Wyld afetem diretamente qualquer uma dessas coisas — não necessariamente. Ao invés disso, as energias da Tríade são naturalmente atraídas por lugares e pessoas que estão na mesma frequência. Alguém poderia esperar descobrir máculas da Weaver numa sala de servidores de computador, não porque os espíritos da Weaver manipulam aquele ambiente, mas porque os objetos são estáticos e sua natureza previsível exala um certo tipo de energia primordial e, assim, atraem magneticamente os mesmos tipos de energia que eles.

A mácula interna é um pouco diferente. Ao invés de atrair um certo tipo de energia de um ambiente, a mácula é criada dentro dele. Vampiros são um perfeito exemplo de criaturas com mácula íntima. A energia sobrenatural que anima um corpo, que converte sangue dos vivos em poder morto-vivo, é uma forma de energia que está ligada

de forma inata aos aspectos espirituais da corrupção.

As máculas se manifestam de várias formas. Algumas máculas são tão óbvias quanto uma mancha de óleo cobrindo o oceano. Outras são mais sutis, como um tênue aroma de mofo no ar. Nem toda mácula é vista como sendo maligna aos olhos dos Garou. De fato, eles encorajam certas máculas a florescer. Um caern é projetado para retirar energias positivas de crescimento, por exemplo. Além disso, as máculas não estão limitadas ao reino físico. A Umbra é especificamente inclinada a mostrar diferentes energias.

Tipos de Máculas

Três grandes categorias de máculas existem, cada uma espelhando um membro da Tríade. Além disso, há uma quarta forma de “mácula”, raramente vista, que subentende a presença da força da energia de Gaia. Cada tipo de mácula pode se manifestar tanto no plano físico como na Umbra. Lobisomens não são as únicas criaturas que podem perceber os efeitos da mácula, mas são os mais astutos em sua detecção.

Mácula da Wyrn

Em tempos remotos, os ancestrais dos Garou dos dias modernos desfrutavam de uma Tríade que estava em equilíbrio e a Wyrn era parte integral do ciclo do universo, trazendo um desfecho para todas as coisas para que elas pudessem nascer e se renovarem. Em seu estado atual, a Wyrn se tornou a representação de tudo o que é mais temido pela sociedade dos lobisomens. Muitos Garou pensam na Wyrn como a Grande Corruptora, a Profanadora ou a precursora do genocídio. Tais apelações são certamente aplicáveis, e lidar com a mácula da Wyrn é um assunto sério, considerando quão perigosamente destrutiva as energias perversas da Corruptora são.

Os Garou investem uma quantia razoável de seu tempo procurando, caçando e eliminando servos e aliados da Wyrn. Durante o curso dessas perseguições, os lobisomens frequentemente têm contato com pessoas e lugares que se degradaram devido à influência do Grande Dragão. E pior, os Garou não são imunes às emanções de seus infames inimigos e podem cair presas da corrupção de várias formas. O toque da Wyrn nem sempre é óbvio, de fato, à medida que os dias passam, a Wyrn se torna mais sorrateira e mais difícil de ser identificada.

Quando um Garou usa o Dom: Sentir a Wyrn, ele nem sempre pode conseguir inicialmente uma clara idéia da natureza exata da corrupção que ele está encarando. Também é muito importante notar que a mácula da Wyrn não é necessariamente descoberta através do cheiro. Os lobisomens recebem mais um sentido intuitivo que algo não está totalmente certo. Uma influência mais forte da Wyrn leva a uma sensação mais forte percebida pelo lobisomem. Esse “nó no estômago” pode se manifestar de várias formas. A mácula da Wyrn pode fazer um lobisomem experimentar um desagradável arrepio passando por seu braço, ele pode ter uma sensação de ar pesado ao seu redor, ou ainda pode ter uma resposta

automática de combate ou de fuga, mesmo que não conheça o exato motivo.

A mácula da Wyrm pode se formar em torno de qualquer área ou pessoa. Poucos locais ou criaturas estão isentas das sutis armadilhas da Destruidora e seus servos. Quando um lobisomem entra em contato com a mácula da Wyrm, ele adquire uma vaga idéia de quão poderosa a presença das energias sombrias é. No Mundo das Trevas, a mácula da Wyrm parece permear quase todos os aspectos do dia-a-dia. Não é de se impressionar que os Garou são um povo que vivem no limiar. Os exemplos a seguir mostram como um lobisomem pode perceber uma mácula em particular. Quanto mais sucessos no teste de Sentir a Wyrm, mais precisamente um lobisomem pode interpretar um nível de mácula. Um Garou que obtém cinco sucessos para detectar um único fômor num bar certamente terá uma reação “moderada”.

- Leve: Você se sente um pouco agitado. Seja porque você está no meio de um engarrafamento em um dia quente de verão atrás de um carro com o som alto ou porque algo mais o está preocupando, você não sabe dizer ao certo.

- Moderada: Algo não está totalmente certo com você. O sentimento é equivalente ao de acabar de comer e encontrar uma barata no fundo de seu prato.

- Forte: Seus instintos o colocam em alto estado de alerta. Você está em uma situação potencialmente perigosa.

- Poderosa: É óbvio que o inimigo afeta a pessoa, lugar ou coisa. Você está extremamente impaciente visto que todos os seus sentidos rastreiam a mácula.

- Opressiva: “Grande Gaia! Mate-a antes que se prolifere!”. Você irá se valer de quaisquer meios necessários para destruir a fonte da mácula ou impedir que ela escape. Seus ossos doem devido à quantidade de mal intenso no ar, e você tem que lutar para não vomitar.

Mácula da Weaver

As teias da Weaver estão, talvez, mais difundidas que os tentáculos da Wyrm. No mundo moderno, seu toque pode ser visto praticamente em todo lugar. Nos dias durante o equilíbrio, a Weaver ofertava razão e ordenamento ao mundo. Agora, suas teias calcificantes ameaçam estrangular a verdadeira vida de Gaia. Alguns jovens Garou argumentam que a Wyrm não é o verdadeiro inimigo da Nação, mas que é a Weaver, com sua sufocante demanda pelo estase pleno. Velhos lobisomens zombam de tais teorias, mas está claro que a influência da Weaver pode ser encontrada em toda parte, obstruindo a ordem natural do equilíbrio.

A Umbra revela a maioria dos exemplos gráficos da mácula da Weaver através de cidades inteiras cobertas por teias. Isso pode tornar a viagem Umbral traiçoeira para os Garou imprudentes. A despeito da vasta presença visual da Weaver na Umbra, o mundo físico tem se tornado seu parque de diversões. À medida que a população humana cresce, sua influência se espalha na

velocidade de seu respirar.

O que está obviamente claro para a maioria dos Garou é que onde quer que haja uma clara e forte influência da presença da Weaver, não há muita influência dos outros membros da Tríade. A Weaver parece ser pouco paciente para coisas que não podem ser controladas. Dependendo do quanto sintonizado um lobisomem esteja com a perspectiva da influência da Weaver, ele pode receber as seguintes impressões das várias situações de mácula da Weaver.

- Leve: Você regularia seu relógio na rotina diária de uma pessoa em especial. Essa pessoa possui rotinas muito precisas.

- Moderada: Você não entende como alguém pode trabalhar naquele escritório daquele edifício. Não há janelas, cada cubo é uma cópia do outro e o lugar parece não possuir personalidade alguma. Como muitas das pessoas que você conhece que trabalham por lá.

- Forte: O ar parece ser estéril. Você se sente incomodado com a situação ou com o ambiente, como se você não pertencesse a ele.

- Poderosa: Está claro que essa situação possui um sentimento muito estéril e calcificante. O espaço ao seu redor é extraordinariamente controlado e você sente um desagradável desejo de se conformar com os ditames da previsibilidade.

- Opressiva: Uma vaga sensação de inevitabilidade recai em seus ombros. Você está convencido de que se você não sair dali ou interromper o fluxo de eventos ao seu redor, seu coração, sua mente e sua alma se tornarão mumificados em eterna prisão de calcificação imutável.

Mácula da Wylđ

A Wylđ mantém domínio sobre tudo o que é caótico, espontâneo e imprevisível. Por conta disto, os lobisomens demoram a quantificar e compreender os eventos e as pessoas cujas as energias da Wylđ os tocaram. Para a mente racional, as ações da Wylđ simplesmente não fazem sentido.

A Wylđ é também o ventre da criação. Ela alternativamente cria e reabsorve num ciclo sem fim de reciclagem cósmica. A mácula da Wylđ pode ser vista como uma bênção para os Garou, mas quando suas espirais sibilantes fogem ao controle, a mácula da Wylđ pode causar distorções desastrosas de tempo, espaço e realidade.

A mácula da Wylđ pode se manifestar em muitos lugares diferentes, como geralmente ela faz. Dada a natureza altamente descontrolada da Wylđ, os Garou podem ser surpreendidos ao encontrar o resíduo da Wylđ onde eles menos esperarem estar, ao passo que não encontrar nada dela em lugares onde alguém presumiria que ela poderia estar.

Tudo na existência possui um pouco da centelha da Wylđ. Os blocos de construção da vida em si se originaram no ventre desse caprichoso membro da Tríade. Tudo, das súbitas epifanias aos massivos

terremotos, encontra seu princípio com o capricho e a vontade da Wyld.

Normalmente, os lobisomens podem sentir instintivamente os trabalhos da criação ao seu redor e muitos não se importam em expandir sua compreensão como um todo. Um lobisomem pode experimentar alguma das seguintes sensações durante o contato com a mácula da Wyld.

- **Leve:** Ao buscar inspiração, você possui um lugar favorito que você prefere ir. Por alguma razão, você tem suas melhores idéias lá.

- **Moderada:** Você se espanta se um indivíduo em particular é insano. Ele vomita idéias exóticas e você não pode prever o que ele irá fazer no momento seguinte.

- **Forte:** Você se sente iluminado nesse ambiente como se milhares de pensamentos viessem e fossem nesse momento. Você percebe que as leis da natureza desse lugar parecem estar fora de compasso com o resto da realidade.

- **Poderosa:** Seus sentidos começam a pregar peças em você. Você encontra dificuldades em compreender o que está havendo ao seu redor. O senso de perigo está sempre alerta, na medida em que o ambiente ameaça trair você com uma súbita mudança a qualquer momento.

- **Opressiva:** Seu corpo tenta insanamente mudar espontaneamente de uma forma para outra. O pensamento racional é quase que impossível. A loucura ameaça conquistar você.

Adquirindo Mácula

Os Garou não são imunes a se tornarem maculados. Embora um lobisomem não possua uma mácula íntima do mesmo modo que um fomor ou um vampiro possuem, eles podem capturar um aroma distinto de mácula devido aos seus atos ou até mesmo por estar no lugar errado e na hora errada. Como uma pessoa que vaga por uma indústria de processamento químico, mesmo não tocando em nada, pode sair de lá cheirando a químicos, um lobisomem, desse modo, que luta dentro do coração de uma Colméia, pode cheirar como a Wyrn até ser purificado.

O Narrador é sempre aquele que determina se o personagem adquire ou não qualquer nível de mácula e quão severa aquela mácula pode ser. Normalmente, a mácula é casual, “leve” na melhor das hipóteses, se o Garou a captou num contato casual. Níveis mais fortes de mácula indicam uma crescente dedicação aos métodos daquele dado membro da Tríade ou uma direta intervenção dos espíritos Triáticos. As atividades seguintes são algumas que podem marcar um personagem (tenuemente ou não) como “maculado”.

- **Mácula da Wyrn:** Comer carne maculada, se entregar a atividades cruéis ou corrompidas (tortura, estupro etc), ser alvo de poderosos Encantos Malditos, cair repetidamente Sob Influência da Wyrn e exposição a Chamas Tóxicas.

- **Mácula da Weaver:** Viajar frequentemente pelas Redes, ser alvo de poderosos Encantos da Weaver, permanecer na cidade por longos períodos sem visitar um caern e usar frequentemente fetiches da Weaver.

- **Mácula da Wyld:** Perder o toque com a realidade (via alucinógenos ou perturbações) rotineiramente, ser alvo de poderosos Encantos da Wyld, passar muito tempo em regiões disformes da Umbra.

O Toque de Gaia

Os Garou encontram um alívio abençoado quando eles descobrem bolsões impregnados de energias de Gaia. Embora esses lugares seja incredivelmente raros, eles existem e os Garou são prontos para defendê-los. As pessoas e os objetos também pode ser afetados por algum dos vários aspectos de Gaia.

Os Garou intuitivamente sabem quando eles entram em contato com situações que se mostram como bênçãos de Gaia. Os lobisomens pode sentir que Ela está por perto, eles podem ouvir Seu sussurro gentil e não há dúvida ou confusão sobre quer ou não sua influência tenha tocado um lugar ou uma pessoa em particular. Algumas vezes essa influência é tão forte que ela irá atrair Garou próximos para buscá-la. Tais descobertas são encaradas com alegria e um vigor renovador para restaurar Gaia a glória que Ela uma vez desfrutou.

É claro que, um “desequilíbrio” das energias de Gaia não é algo que os Garou considerem como “mácula” em si. Apesar de que o toque da energia de Gaia age muito parecido com uma mácula em vários pontos, ela é tão raramente vista — e tão reverencialmente admirada — que os Garou não têm palavras para ela em si. É tudo pelo qual eles lutam, é o cheiro de um poderoso caern sendo aberto ou sentir a pele da Mãe. Encontrar tais energias inesperadamente deveria ser uma experiência marcante, aquela a qual todos os Garou desejam. Pense no retorno à seita após uma demanda espiritual bem sucedida de grande significado, esse é o tênue cheiro de Gaia alisando seu pêlo e o belo senso de satisfação ao seu redor. É possível. Mas muito difícil de se conseguir.

Interpretando Horror Selvagem

por Shannon W. Hennesy

Então, cá está você. Já tem o livro que precisava em mãos, já estudou todas as palavras, possui todo o conhecimento das tribos a seu dispor e seu Narrador já providenciou uma passagem só de ida para o mais sombrio, sangrento e, possivelmente, mais desafiador reino do Mundo das Trevas: o lugar onde moram os lobisomens. Por algum tempo, até que você complete essa viagem sob a batuta do Narrador, você detém todo o poder; detém o poder da origem, da personalidade, o poder de criar algo do nada. Você possui a habilidade de reforçar as forças das Presas de Gaia com um novo Garou, e de transformar as cores da onda do Apocalipse do preto mais sombrio de volta aos toleráveis tons de cinza. A tarefa que você tem pela frente agora não é necessariamente fácil, nem deveria ser. O trabalho que

tem agora é o de aplicar o conhecimento adquirido do livro em suas mãos, armar-se com garras, presas, lâminas e Dons, e mexer esse traseiro para a linha de frente de uma guerra quase perdida que não possui um final passível de ser previsto. Não o invejo, mas eu estive onde você está. Se me permite, gostaria de compartilhar um pouco do que aprendi durante o tempo que passei no campo de batalha do qual você se aproxima.

O receptáculo que Gaia providenciou a você, enquanto estiver servindo em Seu exército, é poderoso. Antes mesmo de botar o lápis no papel, o seu lobisomem é quase invencível para os padrões mortais. Uma vez que se inicie o processo, e subsequente nascimento do seu Garou no Mundo das Trevas, você irá delirar com o orgulho da posse e criação, sua prole irá se tornar não apenas um receptáculo da fúria de Gaia, mas de sua própria imaginação e criatividade. De muitos modos, você *re-criou a si mesmo*, ou ao menos uma parte de si, em seu lobisomem. Embora isso seja essencialmente verdadeiro em qualquer jogo de interpretação, existem alguns conceitos que separam **Lobisomem** dos outros jogos que você já jogou.

Primeiramente, e esse é um aspecto importante de **Lobisomem: o Apocalipse**, do qual nenhum jogador deveria esquecer, é que você é uma espécie em extinção. Você é forte, corajoso e é feroz. Ninguém poderá negar esses fatos básicos. Entretanto, você é, também, um dos perigosamente poucos. O número de Garou fica menor a cada dia em que a Batalha do Apocalipse é combatida, e os inimigos de Gaia se multiplicam como larvas no lixo abandonado sob o sol. Você tem os seus espíritos. Os espíritos aliados a você, que estão lá para vigiar, proteger você até certo ponto, ajudar a complementar os números decrescentes de seu povo, mas os espíritos não conseguem sobreviver sem um corpo. Cada centímetro de Gaia que é consumido, queimado ou devorado de qualquer maneira pelas forças da Weaver ou Wurm, também destrói o lar dos espíritos com os quais o seu povo comunga. Somados a uma avassaladora perda ou apatia geral em relação ao mundo espiritual, em favor do mundo físico, você logo descobrirá que os espíritos, que já foram legiões, estão, nas noites anteriores ao Apocalipse, no mesmo barco que seu povo, e nem um pouco mais confortáveis.

Em segundo lugar, a sua Fúria é uma arma poderosa. É uma força da natureza por si própria e, se você permitir, ela irá consumi-lo. Imagine a raiva mais cega que já sentiu na vida; o tolo e gratificante crédito do seu trabalho tomado por um supervisor ou colega de trabalho após ter sido merecidamente ganho por você, através do seu trabalho duro, dedicação e genialidade. Ou, para ser mais claro, poderia ser aquela derrapada causada por um “domingueiro” que força seu veículo para fora da pista e tranca você no trânsito na hora no fim de expediente. Segure-se a esse momento de fúria, pense nele por um instante e pense sobre como ele fez suas mãos tremerem; o sangue pulsando pelas suas veias parece que saiu do microondas e as gotas de suor na sua testa ferroam seus olhos. Esse sentimento, esses pequenos momentos de

raiva, é apenas uma centelha quando comparados à fogueira da fúria de um lobisomem. Lobisomens, grosso modo, tendem a reagir ao invés de responder. A Fúria é a herança deles, e de muitas maneiras, a arma definitiva... mas também é uma maldição. Você não será capaz de tolerar a grande maioria da humanidade, de modo geral, por causa da sua Fúria. Você não será capaz de estabelecer relacionamentos românticos duradouros e significativos com seres humanos que não sejam Parentes, ainda que mesmo essas relações podem se tornar perigosas. Você pode, e geralmente irá, se tornar escravo da raiva concentrada que é tão parte de você quanto suas impressões digitais ou DNA. Você será capaz de ferir sem pensar nas consequências, você matará sem hesitar e explodirá em situações que a maioria dos mortais simplesmente aceita como fundamentais, rotineiras.

Ninguém será capaz de compreendê-lo, nenhum psiquiatra estará apto a ajudá-lo, e se você não for cauteloso, você pode dilacerar todos que cruzam seu caminho. Você irá acordar de uma soneca depois do almoço em uma casa vazia com sangue pingando das mãos. Notará então que estava errado em rejeitar as críticas de sua namorada preocupada, que “só queria ajudar” e, em um momento de pânico, encontrará o que restou dela espalhado pelo chão do quarto que compartilhavam, seus olhos esbugalhados, encarando-o, cheios de lágrimas, sua mão presa ao telefone que grita um tom de chamada não completada no ar do abatedouro que você criou duas horas antes. Você entrará em contato com seus companheiros de matilha, que irão cuidar do resto e lembrar você do quão estúpido você foi por sequer pensar que poderia viver uma vida normal com um humano normal.

Um lobisomem é, por definição clássica e criminal, um assassino em massa. Os fomori que encontra durante um saque com sua matilha são, essencialmente, humanos. O pior criminoso das atrocidades contra Gaia não são as minhocas gigantes, albinas, inchadas e de muitas bocas, mas sim... as pessoas. Eles são caçadores intoxicados que caçam veados e dinamitam os lagos. Eles são os pichadores de parede, adolescentes, que escolhem a divisa do seu caern como o ponto isolado ideal para uma festa, a ser adicionado a seu território. Eles são advogados, médicos, sacerdotes, secretárias, professores... os corruptores de Gaia não podem ser identificados só olhando-se para eles. Eles estão em toda parte e são cem vezes mais numerosos que você, num dia bom. Você não é apenas o predador supremo, de uma forma sobrenatural, mas a carnificina que você deixa para trás ao acordar, como um produto de seus deveres para Gaia e seu povo, garante que a humanidade mundana irá tentar te caçar e destruí-lo pelos crimes contra ela. Você pode se consolar com o fato de que não pode ser considerado uma máquina de matar humana quando não você não é humano... e você não é! Não completamente, pelo menos.

Terceiro, prepare seus nervos para o que as trevas preparam para você... porque as chances são de que você

não esteja pronto para o que irá enfrentar nas trincheiras dessa guerra. Corrupção é um mal que cresce de dentro para fora, e qualquer receptáculo serve. A Wyrm é muitas coisas, mas não discrimina aonde seus agentes vão estar. Os seus anciões e companheiros de matilha irão esperar que você não poupe nenhuma carne que tenha sido tocada pela Wyrm ou que tenha sido usada para promover a guerra contra Gaia. Vários centros de crise e abrigos para mulheres espancadas, cheios de vítimas, ônibus escolares de crianças em viagens de campo... onde quer que haja desespero ou fraqueza, você encontrará a Wyrm. Nessa guerra, você não costuma ter segundas chances. A força a quem você serve é o próprio tecido do que você considera como a realidade, e às vezes, ela exige que você rompa qualquer ilusão de moral, consciência ou compaixão, pelo bem de restaurar tudo o que foi perdido. Inocentes morrem, e isso é verdadeiro em qualquer guerra. Nessa guerra, entretanto, é você quem está fazendo a matança. Quando o inimigo possui o mesmo arsenal que você à sua disposição, não há tempo para dilemas morais ou crises de fé no chamado para as armas que você teve que responder. Amigos e aliados irão sucumbir nas tramas da Wyrm. Sua família irá se tornar alvo de destinos que podem ser, e geralmente são, muito piores do que a morte. Todo mundo que você mata possui família de alguma forma, assim como você possui sua matilha, e essas famílias virão atrás de você, com a oportunidade de vingança tendo sido um presente da Grande Corruptora.

Isso é uma guerra, e não há intervalos no constante bombardeio que você e seus camaradas aguentam. Você não consegue focar na vitória decisiva dessa guerra; você deve encarar cada batalha, cada crise, cada vida tomada e cada cicatriz que, certamente, irá receber como a última que irá encarar. No fim, tudo o que pode esperar é um dia de cada vez e uma morte gloriosa. Nenhuma civilização humana que já existiu pode sequer se comparar com os Garou quando se trata de conflitos. Os Garou têm estado em guerra — literalmente — por milênios, sem nenhum final à vista. Eles nascem para guerrear, e eles morrem guerreando. Lembre-se disso, porque é uma faceta importante de quem os Garou são e como eles vivem.

Parece dureza, e é. Nenhuma quantidade de poder vem sem um preço, e os lobisomens são criaturas realmente poderosas. O isolamento da humanidade (ou dos lobos, se você estiver jogando com um lupino), o peso do sangue em suas mãos, o fogo constante da Fúria em seu coração... essas não são coisas fáceis de se lidar, mesmo para um Garou. Harano é a sentença de morte

para um lobisomem, e enquanto vários Garou tombam sob os tentáculos dos servos da Wyrm, muitos outros desaparecem em abrigos de depressão, culpa e negação. Aqueles que não tiram suas próprias vidas no esforço da Harano, usam drogas, álcool, ou outros meios para se esconderem em cantos escuros da criação, onde tremem e suam, em comas repletos de pesadelos e se esforçam para deixar a existência, se assustando com cada lufada de vento, rangido ou gemido do mundo a seu redor. Se essas amarguradas criaturas tiverem sorte, elas morrerão silenciosamente, de uma maneira ou de outra. Se azaradas, serão livradas de seu sofrimento por outros Garou, a menos que as tropas rastejantes da Wyrm ou as legiões frias e funcionais da Weaver encontrem-nas primeiro.

O Mundo das Trevas é um mundo soturno, e Gaia é uma Mãe rigorosa, que já aguentou um período de sofrimento e desequilíbrio. Esse é, entretanto, o mundo que você escolheu. Eu lhe desejo muita sorte em sua guerra, e espero que, em minhas palavras, você encontre alguma sabedoria, que mantenha seu lobisomem vivo para ver a batalha final que seguramente virá, mais dia ou menos dia.

Mas como Neil Gaiman uma vez escreveu, “Mesmo no Inferno, há esperança.” Isso é verdade. Esse é um fato que faz heróis. Essa é a força motriz que move cada Garou a lutar e morrer pelo que parece, pelo menos para quem observa de fora, uma batalha perdida. Os Garou não estão perdendo enquanto se agarrarem à esperança de que, algum dia, de alguma forma, eles farão a diferença. Há esperança entre os Garou de que Gaia pode e será curada, mesmo que superficialmente, pelos seus sacrifícios combinados. Essa é sua guerra agora. Essa é a sua chance de ser um herói, Essa é sua chance de fazer a diferença e de olhar para a própria mandíbula da Wyrm com o coração limpo e a coragem das convicções de seus ancestrais. Agarre esse momento, e libere a força da natureza que é você em todos aqueles que buscam subjugá-lo e corromper tudo aquilo que lhe é querido.

Você é um lobisomem... **SEJA** um lobisomem.

Lobisomem é, no fim das contas, aquilo que seu Narrador faz. Se você estiver pronto, a melhor forma de testar se a selvageria de lobisomem é para você ou não, é mergulhar de cabeça. Armado com sua imaginação, sua esperança, seus conceitos errados, suas expectativas, seu senso de aventura e, por último, seu lado animal espreitando através de seus olhos humanos. Tenho certeza de que você será forte e ficará mais forte.

Só não faça nenhum trato com os vampiros.

Índice

- África 31, 34
Ahadi 34
Albretch 35
Amuletos 146
 Espiões Quirópteros 145
 Ouro das Fadas 145
 Pluma da Tempestade 145
 Dádiva da Armadeira 145
Andarilhos do Asfalto 37, 42, 49, 67, 95
Antecedentes, novos 167, 200
Arautos da Nação 41
Arcos 178
Armadilhas 180
Arqueirismo 177
Arquétipos 170
Ásia 35
Assembléia Imperial 40
Assembléias 39, 112
 Tipos Específicos 119
Astrologia 146
Ataque Surpresa 80
- Baba Yaga 33
Bunyip 32
- Caerns 99
 Recarregando 105
 Tabela de Tamanho 107
Caçador da Verdade 111
Cães de Caça 96
Caldeirão das Tempestades 96
Campeador de Parentes 56
Campos 91
Cerimônias 38
Céu Interno 113
Chimínage 124
Conclave 40
Conhecimento de Área 181
Conjurador da Wyld 111
Conselho de Anciões 111
Corredores Selvagens, Os 97
Cortina das Sombras 34
Cosmologia 181
Criando Dons e Rituais 126
Crias de Fenris 37, 42, 48, 66, 95
Croatan 30
Cultura da Wyrn 182
- Dançarinos da Pele 208
Dançarino Ronin 207
Deferência 84
Deformidades 58, 168
- Demolições 178
Dente Negro 34
Desafios 85, 115
Desonra 43
Divisa 105
Dominância 82
Dons 125, 182
 Alterar Cheiro 184
 Apagar Rastros 189
 Apocalipse Tecnocrático 191
 Apontar o Osso 193
 Assumir a Forma Verdadeira 191
185
 Bastão da Morte 194
 Calmaria Antes da Tempestade
188
 Caminho de Sigurd 190
 Canção do Selvagem 190
 Canção dos Espíritos 186
 Carapaça 185
 Chuva Piedosa 192
 Charada 186
 Ciclo da Memória 185
 Cordão Umbral 184
 Coroa de Garafena 191
 Corpo Umbral 183
 Corrente da Dor 191
 Cura em Combate 186
 Declaração de Autoridade 193
 Dividir 182
 Enxergar Além da Pele 209
 Fardo de Arion 187
 Filhas de Airitech 189
 Fluxo de Dados 191
 Forma de Akhlut 191
 Garras de Alberich 190
 Garras-Esporas 186
 Golpe de Dominância 193
 Golpes Dolorosos 189
 Graça do Unicórnio 189
 Harano 194
 Ignorar Golpe Fatal 193
 Imitação 186
 Instinto Selvagem 191
 Invocar Corvo da Tempestade
192
 Invocar Talismã 194
 Laços Que Nos Unem 185
 Línguas 183
 Magneto de Lixo 188
 A Maldição do Clichê 188
 Mansão de Papelão 188
 Mão-Guia de Djeheuty 192
- Matilha Fantasma 194
Mente da Presa 183
Ocultar Mácula 209
Onipresença 194
Pele Espiritual 185
Pena de Ma'at 185
Perplexar 184
Poder Compartilhado 186
Rastro de Dor 188
Rastro Umbral 185
Reunindo os Macacos Infantes
Soltar Pelo 183
Sonhos Medicinais 193
Sussurros da Morte 184
Tolice de São Herve Folly 189
Trilha da Morte 192
Übermensch 183
Veneno 184
Vidência 195
- Duelos 216
Duelo de Klaives 179, 215
 Manobras 217
- Elementais 130
Embaixadores 41
Emissários 41
Envelhecimento 222, 223
Epihlings 130
Equipamento (Antecedente) 200
Eshtarra 147
Espíritos Ancestrais 128
Espíritos Animais 127
Espíritos da Weaver 132
Espíritos da Wyld 132
Espíritos Enigmáticos 129
Espíritos Lendários 128
Espíritos Minerais 128
Espíritos Plantas 127
Estereótipos 18
Exilando 43
- Falso Salvador 80
Favores 200
Festim, o 117
Fetiches 140
 Bastão do Orador 143
 Bênção do Curandeiro 145
 Bolsa da Pega-Rabuda 141
 Bolsos de Ouro 141
 Bracelete de Nix 142
 Chaveiro de Kauka 141
 Chifres do Jallar 144

- Cinturão do Gigante 143
 Empunhadura de Paracelsus 142
 Enfurecedor 144
 Fetiches Cicatrizes 145
 Fetiches Torcs 144
 Ladrão de Sonhos 142
 Máscaras Bestiais 143
 Navegador Umbral 142
 Olho do Falcão 141
 Ossos de Amok 144
 Pele de Camaleão 142
 Pele de Cobra 144
 Quebra-Cabeça 143
 Runas de Predição do Futuro 144
 Talismã da Gestante 145
 Talismã da Resistência 146
 Tecelão de Sonhos 143
 Tiara de Alyosha 142
 Vigor do Rinoceronte 145
 Fianna 37, 42, 48, 66, 94
 Filhos de Gaia 37, 42, 48, 66, 94
 Fúrias Negras 37, 42, 47, 66, 94
 Garras da Wyrm 27
 Garras de Guerra 41
 Garras Vermelhas 37, 42, 50, 67, 95
 Glossário 22
 Grande Conclave 40
 Guardiões 109
 Guerra da Fúria 27
 Guerras Amazônicas, As 30
 Guerras Fomori 28
 Habilidades Secundárias 175
 Hakahe 148
 Hakken 53
 Harano 224
 Herança Espiritual 169
 Herbalismo 181
 Histórias e Canções 116
 Hominídeos 54
 Idade das Trevas 29
 Iluminada Sociedade da Lua
 Chorosa, A 32
 Imitar 178
 Impuros 57
 Iniciação Tribal 88
 Inimigo da Wyrm 132
 Instrução 175
 Isolamento 43
 Jogo 179
 Kailindô 181, 218
 Manobras 219
 Katanka-Sonnak 148
 Klaives 213
 Konietzko 35
 Liderança 79, 82
 Lu-Bat 149
 Lupinos 60
 Mácula 226
 Magnetismo Animal 79
 Malditos 132
 Margrave Konietzko ver **Konietzko**
 Matilha, papéis da 76
 Matilha, táticas 78
 Matilha, táticas (Sociais) 79
 Matilha de Prata 80
 Matilhas 76
 Meditação 179
 Menestrel 111
 Mestre do Desafio 109
 Mestre do Ritual 112
 Mestre do Uivo 111
 Meros 149
 Mitanu 148
 Morte (sentença) 43
 Mortais, Personagens 198
 Nação Garou 36
 Natação 177
 Natureza e Comportamento 170
 Nerigal 147
 Nomes, Convenções 65
 Numen (Antecedente) 168
 Olhos da Nação 41
 Pacto, o 121
 Parentes, personagens 198
 Passe à Frente 78
 Peregrinos Silenciosos 37, 42, 51, 68, 164, 95
 Perturbações 224
 Pilotagem 180
 Policial Malvado, Policial Pior 79
 Portadores da Luz Interior 35, 52, 53, 68
 Posto 82, 83
 Presas de Prata 37, 42, 51, 68, 95
 Procurar 176
 Profecia 167
 Profecia da Fênix 36
 Punições 41, 42-44
 Qualidades e Defeitos 18, 156
 Acromatopsia 157
 Aleijado 159
 Aliado Ancestral 163
 Ambidestro 159
 Ancestral Insano 165
 Amaldiçoado 164
 Amnésia 162
 Amor Verdadeiro 163
 Apoio Familiar 160
 Bairrismo 163
 Baixa Estatura 158
 Bom Senso 161
 Cabeça Quente 162
 Caçado 160
 Canal Natural 164
 Caolho 158
 Cegueira 159
 Cheiro de Animal 157
 Código de Honra 161
 Compulsão 162
 Concentração 161
 Coração Mole 162
 Corpo Grande 157
 Deficiência Auditiva 157
 Deficiência em Habilidades 163
 Deficiência Visual 158
 Deformidade 159
 Descendente Impuro 161
 Dificuldade de Fala 162
 Educação Deturpada 160
 Estritamente Carnívoro 158
 Equilíbrio Perfeito 157
 Favor do Ancião 159
 Faz-Tudo 161
 Fé Verdadeira 164
 Fobia 162
 Futuro Negro 166
 Glabro Bonito 157
 Gnose 201
 Incapacidade de Mudar Parcialmente 157
 Idade de Lobo 159
 Imune à Emanações Da Wyrm
 Imunidade ao Delírio 201
 Inimigo 160
 Inimigo do Passado 164
 Inodoro 157
 Ligado à Lua 163
 Má Reputação 160
 Mácula do Apodrecimento 166
 Magnetismo Animal 159
 Magnetismo Espiritual 163
 Marca do Predador 165
 Memória Eidética 161
 Mentalidade de Matilha 162
 Metamorfo 157
 Monstruosidade 159
 Mudo 159
 Multi-Metamorfo 156
 Ódio 163
 Pais Insistentes 160
 Perder-se em Atalhos 165

- Perturbado 163
 Pesadelos 162

 Reputação 160
 Segredo Sombrio 160
 Selvageria 161
 Sorte 165
 Surdez 159
 Temerário 157
 Temperamento Calmo 161
 Timidez 162
 Transformação Amaldiçoada 164
 Transformação Forçada 164
 Ultra-Flexibilidade nas Juntas 156
 Um Braço Só 159
 Véu Rasgado 166
 Vingança 162
 Visão Lupina 157
 Vontade de Ferro 161
 Vontade Fraca 163
 Quebra do Osso 115

 Raça Pura (Parentes) 200
 Raças 53
 Regra de Prata 15
 Rei Albretch ver **Albretch**
 Renúncia (augúrio) 91
 Renúncia (tribo) 90
 Reparos 180
 Responsabilidades do Jogador 21
 Revolução Industrial 31
 Rituais 124, 194
 Convocar o Guia Espiritual 197
 Encantar a Floresta 194
 Lágrimas de Luna 197
 Preservar o Fetiche 197
 Renovar o Amuleto 197
 Ritual da Fênix 81
 Ritual da Glória Eterna 196
 Ritual de Adoração 195
 Ritual de Criação de Caern 104
 Ritual de Elogio 197
 Ritual do Céu Aberto 194
 Ritual do Renascimento Sagrado 211
 Ritual Fúnebre 195
 Roedores de Ossos 37, 42, 47, 66, 94
 Ronin 204
 Rotina 56
 Rorg 149
 Ruatma 149

 Santuários 108
 Seitas, posições 108, 111, 114
 Senhores das Sombras 37, 42, 50, 68, 95
 Sétima Geração 35
 Shantar 149
 Siberakh 207
 Soktha 148
 Songan 149

 Tambiyah 148
 Tipos de Caern 99
 Tocado 169
 Totens 79, 124, 135
 Adder 135
 Aray 134
 Auroque 133
 Baco 137
 Borboleta 139
 Cabra 140
 Camaleão 137
 Carcaju 137
 Doninha 137
 Esfinge 138
 Espírito Sem Nome 138
 Fênix 81
 Furacão 139
 Incarnae do Vento 139

 Leão 133
 Mamute 133
 Marta 208
 Minotauro 209
 Névoa (Éolo) 138
 Olho Digital 133
 Pai/Mãe Cidade 137
 Povo, o 136
 Pulga 136
 Quetzal 134
 Raposa 140
 Rinoceronte 136
 Salmão 138
 Sapo 133
 Sulis 134
 Terremoto 136
 Tezcatlipoca 140
 Touro 135
 Tubarão 136
 Vulcão 134
 Transformação Parcial 155
 Tríade, A 151
 Tumba dos Heróis Sagrados 105

 Uivadores Brancos 28
 Uivo de Abertura 113
 Uktena 38, 42, 52, 68, 96
 Um por Um 78

 Venenos 182
 Ventriloquismo 177
 Vigia 110
 Vigia da Terra 109
 Vigia do Portão 108

 Wendigo 38, 42, 52, 68, 97

 Yakecen 149
 Yaran-Doo 149

 Zarok 149



LOBISOMEM O Apocalipse

Seita

Nome: _____ Localização: _____

Nível: _____ Pelicula: _____ Totem: _____ Tipo: _____

Divisas: _____

Alcance da Ponte da Lua: _____ População Garon/Parente: _____

Estrutura Tribal: _____

Espíritos: _____

Fetiches da Seita: _____

Calendário Ritualístico: _____

Conselho de Anciões: _____

Vigia: _____

Mestre do Ritual: _____

Mestre do Desafio: _____

Vigia da Terra: _____

Vigia do Portão: _____

Inimigo da Wyrm: _____

Caçador da Verdade: _____

Menestrel: _____

Mestre do Uivo: _____

Conjurador da Wyld: _____

Guardiões: _____

Demais Membros: _____

Principais Matilhas

Nome: _____ Alfa: _____

Totem: _____ Membros: _____

Aliados/Rivais: _____

Nome: _____ Alfa: _____

Totem: _____ Membros: _____

Aliados/Rivais: _____

Nome: _____ Alfa: _____

Totem: _____ Membros: _____

Aliados/Rivais: _____

Nome: _____ Alfa: _____

Totem: _____ Membros: _____

Aliados/Rivais: _____

Nome: _____ Alfa: _____

Totem: _____ Membros: _____

Aliados/Rivais: _____

Parentes

História

Principais Dificuldades

Agradecimentos: A Vitória Sempre Nos Aguarda!

Não lutamos por Vitória...

E como fora profetizado no Livro da Wyld, estamos aqui com um dos primeiros “livrões” do qual nos referíamos lá. O Guia dos Jogadores dos Garou, em termos miúdos, é o Guia do Jogador de Lobisomem “Revisado” e dedicado apenas aos Garou.

Hmm, ah! Esqueci esse livro era nosso “projeto secreto” e alguns de vocês sequer sabiam que ele estava sendo feito. Então, para quem não sabia fica uma ótima surpresa e dica de leitura e diversão com seus amigos de rpg para este fim de ano.

Esse livro é mais um dos grandes marcos do Nação Garou, pois se trata de um livro “básico” em termos de quantidade de páginas e relevância de informação. Pois dentro de suas 230 páginas, só o capítulo 1 tem tantas quanto um livro de tribo.

...lutamos por prazer!

Fizemos muita questão que esse livro saísse antes do apagar das luzes de 2009 por algumas razões, mas uma

delas é muito válida de contar agora.

As pessoas dão graus de importância dos mais variados ao fim de um ano, desde a completa indiferença a um nível quase místico e sobrenatural. Sendo assim, desejamos que esse livro marque de alguma coisa as suas perspectivas, pois nos superamos para deixá-lo pronto a tempo. Que esse novo ano, antes de tudo, seja feito por ideias que você nunca teve antes e por atos que nunca teve a coragem, ou a estupidez completa, para fazê-los. Seja novo, renove-se com ele.

Uns só encontram Paz meio a guerra, outros apenas cercado pela fartura ou pela saúde, uns preferem o conhecimento ou um pouco de cada um; então, sendo assim, o Nação Garou dedica um punhado de sua Paz a todos os nossos companheiros, que através dela eles possam multiplicá-la e fazer o que desejarem dela!

Esses são nossos votos mais sinceros e fraternos para 2010, que estarmos juntos não seja uma mera questão geográfica, mas que isso signifique conjugar nossos espíritos. Muito obrigado a todos vocês.

— Equipe do Nação Garou (Feliz Ano Novo!!!)

A Canção das Estrelas!

O Nação Garou reconhece o débito existente perante as Fiannas Lica Maria "Canção-da-Wyld" e Camila "Dança-com-Estrelas" e, de forma humilde, torna público o fato.

Aproveitamos seus grandes feitos nas revisões dos capítulos, onde seus faros e seus instintos foram capazes de sacudir para fora da terra os mais odiosos erros e dispensaram a seita inteira de vexatórias situações gramaticais. Além do que, talvez nunca o Nação Garou tenha prestado homenagens suficientes para as duas pessoas que deram o passo definitivo para a organização das nossas assembleias.

Mesmo que há tempos a honraria estivesse devidamente creditada em nossos corações, precisamos saudá-la perante todos por questões primais, talvez além mesmo da própria justiça e, mesmo não sabendo expressar nossa gratidão, entendemos que nossas palavras nos faltam algumas vezes. *Por isso, dizemos apenas um nobre "obrigado" e saudamos a Theurge Lica Maria "Canção-da-Wyld" e a Galliard Camilinha "Dança-com-Estrelas", ambas Adren dos Fianna!*

Ideas

Anátema Malkavian Bahari

(Por razões que somente ele conhece, Ideos preferiu o silêncio nesse momento. O que não podemos deixar calar, no entanto, é a diligência de seu trabalho e a determinação com que ele age a cada projeto. O Nação Garou é grato a você por isso. Muito obrigado!)

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocriblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

Normalmente eu escrevo com tom humorado, por vezes jocoso, pelos olhos de um personagem criado para a ocasião. Tentativa de proteger identidade? Provavelmente. Tentativa de fazer alguém rir ao ler os agradecimento? Certeza! Mas hoje, fim de ano, tiro a máscara de sonhos e escrevo alguma coisa que... bem... preste.... acho....

Posso dizer que comecei essa coisa de entrar em tradução, capas, e outras artes quaisquer, por pura diversão e um pouco de tédio (na época não trabalhava). Não vou agradecer milhares de pessoas por tudo o que faço por esse bando de loucos tradutores, mas vou agradecer essa corja de malucos por outros motivo.

Agradeço a todos pois nesses anos que fiz capas e outras coisas aqui, eu aprendi muito, novas técnicas, novos comandos, novos atalhos e um monte de outras coisas. E hoje talvez não estivesse bem colocado profissionalmente se não tivesse aprendido um monte nessas investidas de meu precioso tempo. Então agradeço a toda a equipe por me garantir de certa forma um futuro melhor para mim e para uma futura família, futuro lar e tudo o mais. Obrigado por me ajudarem a construir um futuro galerinha do mal! E obrigado aos leitores por

prestigiarem tanto o meu trabalho quanto ao trabalho de todos que dedicam vidas, tempo e suor por um projeto puramente pessoal, sem intenções financeiras quaisquer.

As vezes o tempo parece perdido, mas aprendi que tudo a que dedicamos tempo, nos engrandece de alguma forma. Nesse caso, em minhas habilidades. Espero que isso sirva de exemplo para outros. Até a próxima capa!!! Ei....pq esse bando de lobinhos está me olhando com lágrimas nos olhos? AHHHHH! QUE BONITINHO!!!! Vou tirar foto e colocar no Facebook... NÃO!! É BRINCADEIRA!!!! NÁÁÁÁÁÁÁÁÁÃO!!!!!!!!!!!!

Yann Marien "Sussurros-do-Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

(Nosso querido Sussurros saiu para uma demanda muito importante em sua vida, não conseguindo uma boa oportunidade para dedicar para as suas pessoas mais especiais esse livro que ele sempre considerou importante. Agora ele está estudando bastante para ser um grande homem do tempo. Sabemos que conseguirá vencer tudo o que há entre você e sua meta, temos tanta certeza nisso que já fazemos o pé de meia para comprarmos as passagens para ir para sua formatura. Um forte abraço, querido!!!)

Camilinha "Dança-com-Estrelas"

Galliard Fianna Adren

Arfffff!!! Num é que saiu?!?!?!?!?

Beijo na bunda e até segunda... oops... até o ano que vem, viu Folhitos! (não esqueci da mordida... huahuahuahua — "risada do mal")

Cizinho "Dono do Pedaco"

Ragabash Roedor de Ossos do Capuz Fostern

Um longo uivo a 2009!!!

Neste ano, não pudemos contar com tantos lançamentos quanto no anterior, mas a qualidade permaneceu a mesma e o conteúdo foi ainda melhor. A Nação Garou investiu em títulos mais pesados, grandes nomes. E este com certeza foi o maior deles. Um grande desafio, uma grande ousadia. Foi um enorme prazer auxiliar a tradução deste título que com certeza ficará para a história deste grupo de amigos que por um motivo nobre, faz do possível e impossível para engrandecer o conteúdo das mesas de RPG do país.

Gostaria de agradecer desta vez, à matilha que até hoje me acompanha na jornada da vida real: Meu mentor Sidney "Voz das Ruas", meus grandes irmãos Magno "Fúria de Asgard" e Gabriel "Mais Rápido que a Morte", o afastado Daniel "Sombra do Passado", o novato Francis "Neve Vermelha" e todos os outros que não foram citados, mas sabem que fazem parte desta história.

Feliz 2010...

Gustavo "Guardião-do-Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

Enquanto isso, em algum lugar do Uruguai...

("Guardião ficou muito feliz com o lançamento deste livro, mas estava em outro país e não conseguiu

pensar em nada legal. Vida longa e cerveja uruguaia para todos!")

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

(Esse livro é um épico, só pode. Se eu for contar, creio ter traduzido mais de uma centena de páginas desse livro, revisei cada uma delas e as diagramei. Agora, estou aqui me questionando o motivo de eu nunca ter feito isso por um livro de meu cenário favorito. Me falta uma resposta, além de modéstia, nesse momento...)

(ponho as mãos no chão enquanto a tempestade começa a despontar no fim do horizonte.)

Agradeço pelo que ano que passou e seus presentes; aos olhares que tive a honra e a eterna satisfação e prazer de poder enxergar; pelas lembranças que não serão apagadas; pelo choro e pelos risos; sou grato ainda pelas madrugadas que pareciam não ter fim (*ah, que não tivessem...*) e que não precisariam amanhecer; pelas feridas que se abriram em meu corpo e fizeram ele sangrar, pelo meu suor que respingou no chão enquanto trabalhava e pelos meus ossos; não menos, ainda sou grato ao vento, ao sol e a terra, a chuva, os dias claros e as noites insones; agradeço a dúvida, por ter-me feito crescer, a certeza, por ter-me feito forte, e ao erro, pela lição severa e que nunca será esquecida, eu juro; aos meus pesadelos e sonhos, meus agradecimentos, e às minhas mãos e meus olhos, além das velhas ideias, que morreram para dar seu lugar para novos pensamentos; ao abraço de meus irmãos, sua retidão e todos os seus defeitos que tornam suas virtudes tão maravilhosas, que fazem com que meu espírito transborde não apenas com o poder para transformar, destruir e forjar, mas com a ternura para contemplar nossas criações! Por esse amor, por essa raiva, por esta solidão e por tudo o que nos preenche, nos forma, edifica e conduz, nossas paixões, eu agradeço, e com a humildade de um pedinte, rogo por tudo outra vez e mais uma vez nesse novo ano.

Vocês são minha maior vitória.

Lica Maria "Canção-da-Wyld"

Theurge Fianna Adren

Mais detalhes, mais detalhes... sim, uma mania de virginiana plenamente satisfeita por este livro. Assumo que ainda estou aprendendo a montar personagens legais e este livro vai ajudar enormemente. Boa diversão, a todas as matilhas espalhadas por aí.

Uma homenagem especial a Matilha de Botucatu, apreciadora de bons jogos e bom hidromel, saudações Fiannas.

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Adren

Reúnam-se, filhotes! Protejam os seus Parentes, convoquem as suas matilhas. A batalha final se aproxima, e apenas os grandes heróis restarão. Aqueles cujos feitos ressonaram nos cânticos dos Galliards por

gerações. Aqueles por quem os espíritos murmurarão, os sobreviventes das grandes batalhas, que ostentarem com orgulho suas cicatrizes. Esse é o momento. Você se unirá a eles, os guerreiros da Batalha Final, ou sucumbirá, vítima da Corrupção que devora o interior de cada um com suas múltiplas cabeças? Tome a sua decisão, aprenda novos poderes, desvende todos os mistérios... e prepare para morrer pela Mãe!

Júnior "Desejo-de-Ser-Lobo"

Galliard Roedor de Ossos Cliath d'O Capuz

Perdoem-me por não utilizar o roleplay durante a minha dedicatória nesse livro, mas eu devo contar uma história verdadeira, a minha história. E se por um acaso, de todos os milhares de leitores e jogadores que virão a lê-la, um se inspirar por ela, então já terei mais do que um motivo para contá-la.

Durante a minha infância e adolescência, eu li muito, estudei muito, sempre me perguntando o porque de fazer o que fazia. Invejando heróis de outrora, generais, conquistadores, resolvi que teria um propósito na vida que me fizesse grande, e decidi também que eu não desperdiçaria meu tempo sob o firmamento com coisas fúteis e sem sentido. Eu queria ser Grande. mas eu não queria a grandeza pela grandeza, queria um ideal maior, um ideal pelo qual morrer valesse a pena. Aos dezoito anos, pensei ter encontrado nas forças armadas esse ideal maior. Patriotismo, disciplina, zelo e Gloria enevoaram minha mente com o sonho de me entregar a nação.

Na época do alistamento, sentia-me como um general apenas por envergar a farda verde-oliva. tornei-me fanático e caxias, a ponto de rejeitar conceitos estrangeiros e pensar que o Brasil deveria se tornar a nação líder do mundo, se não pela política, então pela força. E o odio por qualquer outra etnia ou cultura começou a corroer-me, fazendo com que eu ficasse amargurado e insone.

Isso foi até um amigo meu me fazer perceber como minhas palavras lembravam a de um certo chanceler de bigodinho e braço levantado. Me fez ver o quanto meu ideal havia se tornado fanatismo.

No dia dezanove de outubro de dois mil e oito, tudo mudou, porque meu propósito nasceu, o motivo pelo qual vale a pena viver e morrer. Eu sei disso toda vez que esse meu motivo vem andando atrapalhadamente, e me dá um beijo estalado onde quer que alcance. Sei que isso não se tornou fanatismo, nem poderá se tornar, porque a única sentença que retumba em meu coração todos os dias agora é: LUNA, MINHA FILHA, EU TE AMO!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Chokos, via SMS, de alguma parte do mundo diz:

E mais um está pronto.

Como o projeto, esse livro começou com uma ideia, uma vontade. E agora temos o MAIOR livro do NG. Definitivamente um bom ano para o grupo.

Nos encontramos no ano que vem!





GUIA DOS JOGADORES DOS



Uma Nação de Lobos

Eles lutam com presas e garras contra um Inimigo pior que qualquer pesadelo. Eles lutam entre si mesmos, competindo para defender uma sociedade onde o mais forte e o mais sábio pode liderá-los na Batalha do Apocalipse. Eles são os rivais mais amargos e os amigos mais duradouros, acima de tudo eles são Garou. Seja de onde vierem, os lobisomens da Nação Garou permanecerão unidos – ou cairão todos juntos.

A Força da Presa e da Garra

Buscando por opções extras para dar toques finais em seus personagens? Aqui está. O **Guia dos Jogadores dos Garou** é o recurso definitivo para a construção e interpretação de personagens lobisomens, do filhote leal da Nação Garou aos monstros que farejam em todos os lugares. Guie seu personagem do filhote para a lenda.

Guia dos Jogadores dos Garou contém:

- Uma visão expandida da sociedade Garou, sua história e relações com o mundo ao seu redor;
- Vários Dons, rituais, fetiches, totens, Antecedentes, Habilidades e outras opções de criação de personagem;
- Regras expandidas para Ronin, mácula, duelo de klaives, Kailindô, personagens mortais e mais.



Nação Garou
Grupo de Traduções