

LOBISOMEN
OS DESTITUÍDOS™

**MANITOU
SPRINGS**

PARTE UM:
BEM-VINDOS
A MANITOU SPRINGS
ROTEIRO INTRODUTÓRIO

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

Autor: Rick Jones.

Capa: Aileen Miles.

DEVWWLODQ01

ISBN: 978-85-7532-338-8

1ª edição jul./2008

EDIÇÃO BRASILEIRA

Editora: Maria do Carmo Zanini.

Terminologia: Alexandre Itiro Kariya, Marcelo Alexandre Leite, Leandro R. Fernandes e MC Zanini.

Tradução: Claudinei Dias da Silva e Maria do Carmo Zanini (págs. 1 a 9).

Revisão da tradução e preparação: MC Zanini.

Editoração eletrônica: Décio Lopes e Tino Chagas.

Revisão: Cecília Madio.



WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

©2005 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, exceto

para captura de uma cópia para uso pessoal a partir de www.white-wolf.com [www.devir.com.br/mundodastrevas]. White Wolf e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Forsaken, Storytelling System, Manitou Springs e Welcome to Manitou Springs são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou a referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas nem do *copyright* pertinente.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Título original: Welcome to Manitou Springs

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Jones, Rick

Bem-vindos a Manitou Springs / Rick Jones; [ilustrador Aileen Miles; tradução Claudinei Dias da Silva e Maria do Carmo Zanini]. – São Paulo: Devir, 2008.

Título original: Welcome to Manitou Springs

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Miles, Aileen. II. Título.

CDD -793.9

08-05890

-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura: Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia: Recreação 793.93
3. "Roleplaying games": Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/2/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

 **DEVIR LIVRARIA**

Brasil

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci – São Paulo – SP
01539-000
Fone: (11) 2127 8787
Fax: (11) 2127 8759
E-mail: duvidas@devir.com.br

Portugal

Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 – Palmela
Fone: 212 139 440
Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

A CAÇADA TEM INÍCIO...

Numa época anterior ao tempo, nosso mundo cindido ainda estava inteiro. O Reino das Sombras e o mundo material eram uma coisa só e compartilhavam uma fronteira indistinta conhecida como as Comarcas. O mundo era o paraíso dos caçadores – apesar de nada idílico e nem sempre pacífico – e existia em perfeita harmonia. Conquanto não interferissem uns com os outros, espíritos e seres vivos podiam conviver em pé de igualdade. Contudo, aqueles que se comportassem mal ou se demorassem demais num mundo ao qual não pertenciam enfrentavam a ira de Pai Lobo, o maior dos espíritos caçadores. Ele era o senhor das Comarcas e pai de muitos filhos. Os mais fortes dentre eles eram os Uratha, os lobisomens, que tinham como mãe Luna, a lua volúvel e inconstante. Por serem criaturas compostas igualmente de carne e espírito, os Uratha eram os príncipes das Comarcas, e seus domínios uniam as regiões que ficavam de um lado e de outro. Pai Lobo ensinou-lhes muitos segredos e concedeu-lhes uma parte de seu vasto poder, mas, à medida que a estrela de seus filhos ascendia, começava seu declínio inevitável e vertiginoso.

Com o passar do tempo, Pai Lobo começou a vacilar e os mundos de um lado e outro das Comarcas foram prejudicados. Os espíritos brincavam com as criaturas feitas de carne e as escravizavam. As criaturas de carne invadiam a terra dos espíritos e sua mera presença já era deletéria. O mundo estremecia e adoecia, enquanto Pai Lobo tentava arduamente se agüentar. E, como acontece com qualquer sociedade lupina, quando o alfa perde suas forças, toda a alcatéia sofre. Os Uratha perceberam isso, e o próprio Pai Lobo também deve ter notado, mas não havia nada que ele pudesse fazer para corrigir o problema. Portanto, foi com grande tristeza que os Uratha se uniram para cumprir um dever penoso. Caçaram seu hesitante e exausto Pai Lobo, como um dia haviam caçado ao lado dele, e desnudaram contra ele presas e garras, para abatê-lo.

Incapaz de resistir a seus filhos, Pai Lobo tombou por fim, deixando apenas os Uratha encarregados de desempenhar suas funções. Mas sua morte teve conseqüências. Seu uivo derradeiro e ensurdecido estilhaçou as Comarcas, separando para todo o sempre o mundo da carne do Reino das Sombras e erguendo um Dromo praticamente impenetrável entre eles. Transtornada de pesar, Luna amaldiçoou os filhos que a privaram de seu ativo e poderoso amante (apesar de, mais tarde, Luna ter perdoado e ajudado seus filhos a seguir os passos do pai, a maldição ainda está de pé). Mas o pior foi que os senhores do mundo espiritual deram as costas aos Uratha. Não se sabe ao certo se o fizeram por raiva ou medo, mas isso em nada altera o resultado. Somente os poucos espíritos que eram mais próximos dos Uratha

antes da Derrocada de Pai Lobo ainda estão dispostos a manter relações com os lobisomens; os outros preferiram destituí-los.

Você já teve a impressão — pelo menos uma vez na vida — de que havia algo errado com o mundo e nem tudo era o que parecia ser. Você sempre soube que verdades sinistras se escondiam atrás de uma fachada de normalidade, encobertas parcialmente pelas racionais e constantes “leis naturais” que denominamos ciência. E, ao cair da noite, quando as sombras se alongam e o vento silva por entre a folhagem, você estremece e recorda a sabedoria de seus ancestrais, pois eles tinham razões para temer as trevas. Nesses momentos, você percebe como está sozinho. Você se sente assim porque acabou de entrar no Mundo das Trevas, onde as sombras escondem monstros bem reais.

Em **Lobisomem: os Destituídos**, o segundo jogo do Sistema Storytelling ambientado no Mundo das Trevas, você e seus amigos contam as histórias de alguns desses monstros, homens e mulheres abandonados que herdaram a sina do lobisomem. Sem que sejam feitos inteiramente de carne ou espírito, os Uratha (como os lobisomens se referem a si mesmos em seu antigo idioma) são criaturas de dois mundos. Desde o início dos tempos, eles cuidam do Reino das Sombras e demarcam seus territórios no mundo físico, onde são soberanos e predadores supremos. No entanto, devido ao sacrifício de seu ancestral adoentado, os Uratha foram destituídos por seus antigos aliados espirituais e entregues a um mundo físico que conhece apenas o medo. Hoje eles só podem contar uns com os outros, com sua mãe, Luna, e com os poucos aliados espirituais que conseguiram recuperar e submeter. Seu dever é guardar o limiar entre dois mundos apinhados de inimigos.

Apesar de sua condição de párias, os lobisomens não são presas indefesas. Eles são capazes de assumir cinco formas naturais, cada qual com suas próprias vantagens especiais. Conseguem cicatrizar as feridas mais atrozes em questão de segundos. Os aliados que recuperaram no Reino das Sombras concederam-lhes e ensinaram-lhes Dons e ritos especiais que têm efeitos mágicos insondáveis. A volúvel Mãe Luna agraciou-os com seu amor e dividiu entre eles o legado do pai morto, de maneira que cada quinhão corresponde a uma das cinco fases da lua. E quando suas presas espirituais tentam fugir para o Reino das Sombras, eles são capazes até mesmo de persegui-las do outro lado do Dromo que separa os dois mundos. Contanto consigam manter em harmonia os instintos díspares de suas almas divididas (equilibrando o espírito e a carne tanto quanto a fera e o homem), os Uratha terão condições de herdar o manto que é seu por direito.

O Jogo

Lobisomem: os Destituídos é um jogo narrativo (ou RPG) no qual um grupo de jogadores coopera para narrar uma história. Cada participante, com a exceção do Narrador, assume o papel de um único lobisomem. O Narrador, essencialmente, assume todos os outros papéis, descreve o mundo para os demais jogadores, interpreta os outros personagens e determina os desafios que serão enfrentados pelos personagens dos jogadores. Os jogadores lançam dados para determinar se seus personagens conseguem ou não vencer os desafios diante deles. Numa situação típica de jogo, o Narrador descreve a cena na qual se encontram os personagens dos jogadores (“Você segue o rastro da presa, atravessando o matagal pisoteado, até o acostamento de uma estrada deserta. Você olha para a esquerda bem a tempo de ver sua presa entrar numa caminhonete, antes mesmo do veículo parar de todo, e depois partir. O que você faz?”). Os jogadores, então, descrevem as ações de seus personagens, geralmente em primeira pessoa (“Eu chamo meus companheiros de alcatéia com um uivo e começo a seguir a caminhonete pelo acostamento”). Em seguida, o Narrador descreve os resultados de cada ação e o processo se repete até a conclusão da cena. Os dados são empregados quando os jogadores desejam que seus personagens tentem ações cujo êxito não é garantido. Pular em cima de um carro em movimento sem se ferir exigiria um teste com os dados; isso não seria necessário para o personagem sair de um automóvel estacionado.

Este roteiro introdutório contém tudo de que você e um pequeno grupo de amigos precisarão para jogar **Lobisomem: os Destituídos** pela primeira vez, exceto lápis, papel (para anotações) e vários dados de dez faces (esses dados especiais podem ser encontrados nas lojas do ramo e às vezes são chamados “d10”). Os jogadores devem ler os históricos dos personagens que se encontram no final desta brochura e escolher aqueles que desejam interpretar. O Narrador deve ler o resto do material antes do jogo para se preparar.

AS REGRAS

Lobisomem: os Destituídos utiliza um conjunto de regras chamado Sistema Storytelling. Várias dessas regras são apresentadas no roteiro propriamente dito ou nas fichas de personagem (poderes especiais etc.), mas vejamos primeiro os fundamentos:

- **Testes com os dados:** Ao lançar os dados, de acordo com o Sistema Storytelling, você não vai somar os resultados. Em vez disso, todo dado que tiver como resultado um valor igual ou superior a 8 será considerado um sucesso. Em geral, você só precisa de um sucesso para realizar uma tarefa, mas é sempre melhor obter vários deles (porque isso provoca maior dano em combate, por exemplo). Todo dado que tiver como resultado um “0” (que é considerado um 10) contará como um sucesso e poderá ser relançado (o que pode resultar em mais um sucesso). Se conseguir cinco sucessos ou mais, você terá um *êxito excepcional*. Se não obtiver sucessos, seu personagem terá falhado.

- **Paradas de dados:** O número de dados que você joga ao tentar fazer alguma coisa é sua parada de dados, geralmente

composta pela soma de duas características de sua ficha de personagem (um Atributo e uma Competência), além dos modificadores impostos por qualquer tipo de equipamento especial que seu personagem venha a utilizar ou por condições adversas.

- **Modificadores:** O Narrador determina quais modificadores se aplicam a uma determinada parada de dados. Os modificadores aumentam ou reduzem a parada (o número de dados a serem lançados) e geralmente advêm das ferramentas empregadas (o bônus aparece na descrição das mesmas), das Vantagens que o personagem possui (discriminadas na descrição do personagem) ou de outras circunstâncias. O Narrador deverá conferir um bônus ou impor uma penalidade (que geralmente variam de +2 a -2) se as circunstâncias forem especialmente favoráveis ou prejudiciais. Por exemplo, a tentativa de escalar um muro escorregadio, molhado de chuva e cheio de limo estaria sujeita a uma penalidade de -2, mas a mesma ação, no caso de uma superfície repleta de apoios para as mãos e saliências, receberia um bônus de +2.

- **Dado de sorte:** Se os modificadores reduzirem sua parada de dados a zero (não existem paradas negativas), você ainda lançará um único dado (chamado *dado de sorte*). A obtenção de um 10 no dado de sorte leva ao êxito, mas qualquer outro resultado é considerado uma falha. E sim, se conseguir um 10 nesse teste, você poderá jogar o dado novamente e tentar obter mais um sucesso. Desde que continue a obter 10, você continuará gerando sucessos. A obtenção de 1 no dado de sorte indica uma *falha dramática* e o Narrador deve descrever os resultados especialmente incômodos (o revólver que emperra, o estouro de um pneu durante uma perseguição automobilística etc.).

- **Ações:** Quase tudo o que o personagem faz é considerado uma *ação instantânea*. Você determina a parada, lança os dados e verifica se teve êxito ou falhou. Em combate, você consegue realizar uma ação por turno. Às vezes, você precisará realizar uma *ação prolongada*, que representa uma atividade qualquer durante um certo período de tempo, como pesquisar sobre alguma coisa na biblioteca ou vasculhar uma sala. Nesse caso, cada teste representa uma quantidade pré-estabelecida de tempo (geralmente dez minutos, mas isso varia no caso de ações mais complicadas). Você acumula sucessos de um teste para outro até conseguir um certo número deles (discriminado no texto), quando então algo acontece ou seu tempo se esgota. Algumas ações também podem ser *disputadas*, o que significa que duas pessoas agem uma contra a outra, como numa queda-de-braço ou quando um personagem tenta passar despercebido por um guarda atento. Numa ação disputada, cada jogador (ou o jogador e o Narrador) lança a parada de dados do respectivo personagem; vencerá a pessoa com o maior número de sucessos. Por último, algumas ações são *involuntárias*, o que significa que elas acontecem automaticamente e não despendem tempo: você pode realizá-las simultaneamente a uma ação instantânea num mesmo turno.

- **Turnos e cenas:** O *turno* é um intervalo de três segundos empregado em combate. Uma *cena* é um intervalo maior (geralmente dura o tempo necessário para que todos façam o que pretendem num determinado local). Alguns poderes dos lobisomens funcionam durante um turno apenas, mas outros duram uma cena inteira.

A FICHA DE PERSONAGEM

As últimas páginas deste roteiro contêm as fichas de quatro personagens que serão utilizadas pelos jogadores em **Manitou Springs**. Essas fichas reúnem todos os parâmetros de jogo que definem as capacidades de um personagem, organizados em vários tipos de características. A maioria dessas características varia de um (•) a cinco círculos (•••••), bem parecido com o sistema de classificação por estrelas dos hotéis. As diversas características representam coisas diferentes:

- Os **Atributos** representam capacidades inatas, como Força, Inteligência ou Presença.

- As **Habilidades** representam competências adquiridas, como o uso de Armas de Fogo ou a Medicina. Uma palavra ou expressão entre parênteses ao lado da Habilidade indica uma Especialização, uma área da dita Habilidade na qual seu personagem é especialmente talentoso. Se for necessário lançar uma parada de dados para a qual seu personagem não possui a Habilidade correta, você estará sujeito a uma penalidade de -1 (no caso da falta de uma Habilidade Física ou Social) ou -3 (no caso da ausência de uma Habilidade Mental). Se, por outro lado, você possuir uma Especialização relevante na Habilidade que compõe sua parada de dados, você obterá um modificador igual a +1.

- A **Vitalidade** determina em que grau seu personagem está ferido e se apresenta tanto em círculos quanto em pontos. Os círculos da ficha de seu personagem são preenchidos e representam o número total disponível quando ele não se encontra ferido. Os pontos de Vitalidade são registrados nas caixas (quadrados) correspondentes, denotando o estado de saúde atual do personagem (veja a seção “Vitalidade e dano” para saber como marcar os pontos de Vitalidade perdidos e conhecer os efeitos das penalidades devidas a ferimentos.)

- A **Força de Vontade** representa as reservas de seu personagem. Você pode usar um ponto (e apenas um) de Força de Vontade em qualquer teste para acrescentar três dados a sua parada. Como alternativa, você pode usar um ponto para elevar em dois níveis sua característica Defesa contra um único ataque. A Força de Vontade é valiosa, e você só poderá recuperá-la agindo de acordo com a **Virtude** ou o **Vício** de seu personagem (dê uma olhada nas descrições de cada personagem). A Força de Vontade varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

- O **Instinto Primitivo** representa o poder intrínseco da natureza de lobisomem do personagem.

- A **Essência** é a quantidade de poder espiritual puro contido no corpo do lobisomem num determinado momento. Você usa Essência para ativar poderes diversos.

- Os **Dons** são poderes especiais dos lobisomens, explicados na descrição de cada personagem.

- As **Vantagens** são benesses naturais e especiais à disposição do personagem, coisas como Contatos, Recursos ou Aparência Surpreendente. Os efeitos de cada Vantagem são explicados nas descrições dos personagens.

- A **Defesa** e o **Modificador de Iniciativa** são características empregadas em combate, explicadas na seção de mesmo nome.

- O **Deslocamento** é o número de metros que o personagem é capaz de percorrer num turno de combate e ainda assim realizar uma ação. O personagem conseguirá correr

até duas vezes seu índice de Deslocamento num único turno se ele abrir mão de sua ação. O Deslocamento muito provavelmente será importante numa perseguição.

- A **Harmonia** é uma medida da moralidade de seu personagem, da eficiência com que ele é capaz de equilibrar as necessidades de sua natureza divisa de lobisomem. Seu personagem pode perder Harmonia durante o jogo. A Harmonia varia de um a dez, ao contrário da maioria das características.

COMBATE

Por estarem sempre caçando fugitivos voluntariosos do Reino das Sombras, os lobisomens atraem a violência. Quando irrompe uma luta, pode ser importante controlar quem está fazendo o que e com que gravidade os combatentes estão ferindo uns aos outros. Quando isso acontecer, siga estes passos:

Primeiramente, diga aos jogadores que seus personagens estão entrando em combate. Até o combate terminar, todos agirão turno a turno, sendo que cada personagem terá uma oportunidade de agir a cada turno.

A seguir, peça a cada jogador um teste de Iniciativa, que é o resultado do lançamento de um único dado somado ao modificador de Iniciativa do personagem, listado na respectiva ficha (esse é um dos raros casos em que você soma o resultado do dado ao valor de uma característica em vez de lançar uma parada de dados e contar os sucessos).

Começando com o personagem que obteve o maior resultado de Iniciativa e continuando em ordem decrescente até o valor mais baixo, cada personagem terá direito a uma única ação (geralmente um ataque). O jogador pode optar por adiar a ação de seu personagem até um momento posterior da ordem de Iniciativa ou até o turno seguinte, se assim desejar. Resolva a ação de cada personagem antes de perguntar ao jogador seguinte o que o personagem dele vai fazer.

Se um personagem atacar outro, o agressor lançará a parada de dados apropriada:

- **Combate próximo desarmado:** Força + Briga – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate próximo à mão armada:** Força + Armamento – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de fogo e arcos):** Destreza + Armas de Fogo – a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de arremesso):** Destreza + Esportes – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso).

Acrescente outros dados de acordo com a arma empregada ou o efeito produzido, depois subtraia as penalidades circunstanciais (o uso de uma arma improvisada, como, por exemplo, a tampa de uma lata de lixo ou uma placa de sinalização quebrada, impõe uma penalidade de -1 ao teste de ataque). O jogador lançará os dados remanescentes. Cada sucesso equivalerá a um ponto de Vitalidade perdido e o tipo de dano será determinado pela natureza do ataque. O Narrador, então, descreverá o ataque e o ferimento em termos narrativos.

Tão logo todos tenham agido, um novo turno terá início, e o jogador com o resultado mais alto de Iniciativa poderá agir novamente. Os jogadores *não* fazem novos testes de Iniciativa a cada turno.

COMPLICAÇÕES

- **Como evitar o dano em combate próximo:** A Defesa do personagem representa sua habilidade instintiva de se abaixar e evitar golpes, o que torna o combate próximo mais difícil. Por isso, a característica é aplicada como uma penalidade às paradas de ataque dos agressores. Se ainda não tiver agido num determinado turno e estiver disposto a abrir mão dessa ação, o personagem poderá se esquivar, o que duplicará sua Defesa durante o resto do turno. No entanto, se for atacado mais de uma vez num mesmo turno, o personagem terá mais dificuldade para evitar ferimentos. Para cada ataque desferido contra ele, sem contar o primeiro, reduza a Defesa do personagem em um nível (mínimo 0). Se o personagem estiver se esquivando, a Defesa duplicada ainda será reduzida em um nível para cada ataque adicional.

- **Como evitar o dano em combate a distância:** A não ser que o agressor se encontre perto o bastante para desferir facilmente um ataque em combate próximo (alguns centímetros) ou então arremesse uma arma, a Defesa não se aplica. Para evitar o dano num tiroteio, você pode procurar abrigo (esconder-se atrás de algo sólido) ou prostrar-se (ficar rente ao chão). Prostrar-se toma uma ação do personagem, mas impõe uma penalidade de -2 aos ataques a distância. No entanto, quem estiver perto o suficiente do alvo para atingi-lo em combate próximo (alguns centímetros) terá um bônus de $+2$ para acertar o personagem prostrado.

• **Abrigo e encobrimento:** Se o personagem estiver parcialmente escondido atrás de um objeto, será mais difícil atingi-lo com ataques a distância. A penalidade varia de -1 (agachar-se atrás de uma cadeira de escritório) a -3 (enfiar-se numa trincheira). Se você estiver *completamente* escondido, o agressor não estará sujeito a uma penalidade na parada de dados, mas terá de conseguir sucessos suficientes para atravessar o objeto interveniente (chamado de abrigo) com os disparos. Perfurar um objeto reduz o número de sucessos obtidos de acordo com a Durabilidade do abrigo: 1 (no caso de madeira ou vidro espesso) a 3 (no caso de aço). Se essa penalidade reduzir o número de sucessos a zero, o ataque não conseguirá atravessar o abrigo e você não sofrerá dano.

- **Alcance:** Toda arma de projétil apresenta três alcances relacionados em metros no formato curto/médio/longo. O agressor não fica sujeito a qualquer penalidade quando seu alvo se encontra a curta distância. Se o alvo estiver a média distância, o atirador estará sujeito a uma penalidade de -2 . A longa distância, a penalidade sobe para -4 .

VITALIDADE E DANO

- **Tipos de dano:** Existem três tipos de dano, cada um mais grave que o outro: contundente, letal e agravado. O *dano contundente* geralmente é provocado por ataques contundentes ou atordoantes. O *dano letal* costuma ser provocado por cortes, balas e outros ataques mais graves (como a mordida de um lobisomem). O *dano agravado* costuma ser provocado por ataques sobrenaturais especialmente terríveis.

- **Como anotar o dano:** Quando o personagem recebe dano, o jogador marca o número de pontos de Vitalidade perdidos, a começar pela caixa abaixo do círculo mais à esquerda da característica Vitalidade, prosseguindo então da

esquerda para a direita. O símbolo utilizado depende do tipo de dano.

O dano contundente é anotado com uma barra (/) na primeira caixa vazia disponível. Portanto, supondo-se que Mike (um dos personagens deste roteiro, que tem sete círculos de Vitalidade) acabou de receber um ponto de dano contundente, seu painel de Vitalidade ficará assim:

O dano letal é indicado por um X e empurra todo o dano contundente sofrido anteriormente para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano contundente). Se Mike receber em seguida um ponto de dano letal, o painel ficará assim:

[illegible]

O dano agravado é anotado com um grande asterisco (*), resultado do acréscimo de um traço vertical e outro horizontal a um X. Também empurra todo o dano letal e contundente anterior para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano letal ou contundente). Se Mike receber em seguida um ponto de dano agravado, seu painel ficará:

• **Penalidades devidas a ferimentos:** Se o personagem for reduzido a três pontos de Vitalidade ou menos (não importa o tipo de dano), o jogador estará sujeito a penalidades em todos os testes. Quando a antepenúltima caixa for marcada com um ferimento, a penalidade será de -1; quando a penúltima for marcada, o modificador será de -2; quando a última for marcada, a penalidade será de -3 (esses modificadores aparecem na ficha de personagem para facilitar a consulta). Essas penalidades se aplicam a todos os testes, exceto aqueles relacionados à perda de Harmonia (a seguir).

- **Vitalidade esgotada:** Marcar a última caixa de Vitalidade geralmente significa que o personagem está incapacitado. Se o ferimento mais à direita for contundente (e o personagem for humano), ele perderá a consciência. Se esse ferimento mais à direita for letal ou agravado, o personagem mortal sangrará até morrer. Observe que isso significa que o personagem não apresenta mais dano contundente, pois se trata da caixa da extrema direita. Os lobisomens reagem de maneira diferente a essas condições, dependendo da forma na qual se encontram.

- **Dano adicional:** Um ser humano inconsciente ou um lobisomem gravemente ferido ainda pode receber dano de novos ataques. Como não há mais caixas de Vitalidade a serem preenchidas, você representará esse dano adicional ao atualizar os ferimentos pré-existentes. Todo novo ferimento letal ou contuso promove um ferimento contuso pré-existente a letal (transforme a barra mais à esquerda num X). O dano agravado adicional converte um ponto de dano letal ou contundente em agravado (transforme o X ou a barra mais à esquerda num asterisco).

- **Recuperação:** Os mortais se recuperam com descanso e cuidados médicos. Os lobisomens conseguem se recuperar mais rapidamente e podem usar Essência para reparar o dano a velocidades ainda maiores.

A CONDIÇÃO DE LOBISOMEM

Este roteiro não lida explicitamente com a descoberta, por parte dos personagens, de que eles são lobisomens, por-

tanto é bom listar num único lugar alguns dos efeitos de jogo com os quais os lobisomens precisam lidar.

- **Os dois mundos:** Os lobisomens nascem, crescem e aprendem a viver no mundo físico, mas também fazem parte de um mundo diferente. Esse mundo (o Reino das Sombras) é paralelo ao nosso e fica do outro lado de uma barreira mística conhecida como o Dromo. O Reino das Sombras é o mundo dos espíritos e já esteve ligado ao nosso pelas bordas. Mas, mesmo hoje, as coisas que acontecem por lá afetam o mundo físico e vice-versa, e é por isso que os lobisomens precisam se esforçar tanto para manter as coisas em harmonia. Se um lobisomem quiser enxergar o outro lado do Dromo para ver o que acontece por lá, o jogador fará um teste de Raciocínio + Empatia + Instinto Primitivo. Obtendo êxito, o personagem conseguirá ver uma imagem borrada do outro lado do Dromo durante um turno (e deixará de perceber o lado do Dromo no qual se encontra no momento). Os lobisomens enxergam espíritos que fugiram para o mundo físico (mas que ainda não tenham escolhido um hospedeiro ou grilhão) mesmo quando esses seres continuam invisíveis para os seres humanos normais.

Se desejar atravessar fisicamente o Dromo e entrar no mundo espiritual (ou dele sair), o lobisomem terá, primeiro, de encontrar um locus. O locus é uma fonte de energia espiritual que diminui a espessura do Dromo e atrai espíritos de todos os tipos, que se alimentam da energia que brotou dali. Depois de encontrar um desses lugares, o personagem se coloca na área de influência do locus (que fica maior à medida que o poder do locus aumenta) e o jogador faz um teste de Inteligência + Presença + Instinto Primitivo. O lobisomem sabe instintivamente que está entrando na área de influência de um locus, mas não sabe ao certo onde o locus fica. Para encontrar o locus específico, peça ao jogador um teste de Raciocínio + Investigação + Instinto Primitivo.

- **Essência:** Os lobisomens têm uma característica chamada Essência, que representa a quantidade de poder espiritual puro contido no corpo do personagem lobisomem no momento. Os lobisomens trazem a Essência do outro lado do Dromo (armazenando-a num locus) e usam-na para ativar diversos efeitos especiais do jogo. Os lobisomens jovens, que têm Instinto Primitivo 1, conseguem usar apenas um ponto de Essência por turno e reter, no máximo, dez pontos de Essência por vez. Os lobisomens um pouco mais experientes, que têm Instinto Primitivo 2, também só conseguem usar um ponto de Essência por turno, mas são capazes de reter onze pontos de Essência por vez. Se o personagem não tiver Essência para usar, os efeitos que exigem o investimento dessa característica vão falhar automaticamente.

Os personagens recuperam Essência ao tocar a forma física de um locus (seja no mundo físico ou no Reino das Sombras) e depois de os respectivos jogadores passarem em testes de Harmonia. Cada sucesso obtido no teste (ou seja, cada dado lançado que tiver como resultado 8 ou mais) confere ao personagem um ponto de Essência. Os loci, no entanto, conseguem gerar e reter somente uma certa quantidade de Essência por vez e, portanto, não adianta ser egoísta nem perdulário.

- **Metamorfose e Fúria:** Por serem filhos da lua inconstante, os lobisomens podem assumir quatro formas naturais e uma forma de batalha especial. Cada forma propicia modificadores especiais aplicáveis a várias características, sendo

que todos eles já foram devidamente contabilizados nas fichas de personagem. As formas naturais oferecem vantagens adaptadas especificamente a certas funções dos Uratha (como lidar com seres humanos, celebrar rituais ou caçar). A forma de batalha só tem uma serventia, mas é *muito boa* no que faz, o que transforma os lobisomens nas máquinas de destruição mais temíveis que este mundo já viu.

Para que os personagens mudem de forma, os jogadores fazem testes de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Obtendo êxito, o personagem assumirá a forma desejada pelo jogador e suas características mudarão de acordo com os parâmetros fornecidos na ficha (no caso da metamorfose, faça o teste usando sempre o índice *inalterado* de Vigor, independentemente da forma na qual o personagem se encontra). A mudança de forma leva um turno inteiro e o personagem não poderá fazer mais nada nesse período. Se quiser, porém, o jogador poderá usar um ponto de Essência para que seu personagem mude instantaneamente, sem precisar de um teste.

As quatro formas naturais são: Hishu (a forma humana, que todos os lobisomens têm ao nascer), Dalu (uma forma humanóide mais forte e animalesca, usada pelos lobisomens na prática de rituais), Urshul (a forma selvagem de um terrível lobo pré-histórico) e Urhan (a forma de um lobo normal). Se um lobisomem em qualquer uma dessas formas receber dano suficiente a ponto de ficar inconsciente ou morrer, ele reverterá automaticamente para a forma Hishu. A quinta forma dos lobisomens (Gauru) é a forma de batalha, com a qual eles dão vazão ao poder de sua Fúria (um legado de força deixado por Pai Lobo). O lobisomem assume a forma de batalha exatamente como assumiria qualquer outra forma, mas o uso que se faz dela é diferente e não tão estável. Por exemplo, o lobisomem é capaz de assumir a forma de batalha apenas uma vez por cena e conseguirá mantê-la durante um número de turnos igual a sua parada de Vigor + Instinto Primitivo (não se esqueça de usar o índice *inalterado* de Vigor para determinar essa parada). Depois disso, ele terá de voltar imediatamente à forma Hishu, ou então o jogador terá de fazer um teste ou usar Essência para assumir outra forma. Enquanto estiver Enfurecido (ou seja, na forma Gauru), o lobisomem não conseguirá fazer mais nada além de atacar ou se deslocar na direção de um oponente que ele pretenda atacar, nem será capaz de empregar armas complexas, como revólveres ou arcos. Tampouco terá presença de espírito suficiente para manter uma conversa. O lado bom da coisa é que ele estará imune às penalidades devidas a ferimentos enquanto estiver Enfurecido e os ataques desferidos com os dentes e as garras provocarão dano letal.

- **A Fúria Mortal:** O lobisomem tomado pela Fúria é um adversário temível e capaz de abalar os inimigos. No entanto, o lobisomem que perde o controle e sucumbe à Fúria Mortal é um perigo não só para seus inimigos, mas também para seus aliados e até mesmo para si próprio. Ele se transforma numa máquina de matar irracional, incapaz de distinguir amigos de inimigos e de impedir a si mesmo de esfaquear qualquer coisa na qual consiga enfiar os dentes e as garras. É possível evitar a Fúria Mortal, mas, depois de iniciada, não há como detê-la. Para tentar impedir um acesso de Fúria Mortal, o jogador que interpreta o lobisomem faz um teste de Perseverança + Autocontrole e torce para obter êxito. Se ele falhar, o lobisomem assumirá a forma Gauru (sem teste nem investimento de Essência; mesmo que o

personagem já tenha assumido essa forma durante a cena) e atacará qualquer coisa que estiver a seu alcance. A Fúria Mortal terminará ao fim da cena, ou quando todos ao redor do lobisomem estiverem mortos, ou então quando o próprio lobisomem for morto ou ficar incapacitado.

O lobisomem corre o risco de sucumbir à Fúria Mortal ao receber dano agravado, ou quando uma de suas três últimas caixas de Vitalidade é marcada, ou então quando é ferido ou humilhado terrivelmente numa situação *fora* de combate. Essas duas últimas circunstâncias, fora de combate, ficam a critério do Narrador, mas é preciso que a humilhação seja relativamente significativa. Escorregar numa casca de banana e provocar o riso de um pedestre provavelmente não será suficiente para incitar a Fúria Mortal, mas descobrir que a namorada está traindo o lobisomem com o melhor amigo dele (ou um companheiro de alcatéia) sem dúvida o fará.

• **Vitalidade e regeneração:** Ao mudar de forma, os lobisomens recebem certos modificadores que são aplicados a seu Vigor. Com o aumento de Vigor, a Vitalidade também aumenta (essas variações já foram contabilizadas nas fichas de personagem). Se um lobisomem receber dano excessivo nessas caixas de Vitalidade adicionais e depois assumir uma forma com um índice de Vitalidade menor, os ferimentos a mais acabarão atualizando os ferimentos anteriores.

Felizmente, os lobisomens se recuperam muito mais rápido que os seres humanos. Não importa o que estejam fazendo, os lobisomens conseguem regenerar instantaneamente um ponto de dano contundente por turno (da direita para a esquerda no painel de Vitalidade) no início de sua ação nesse mesmo turno. Se quiser, o jogador terá a alternativa de usar um ponto de Essência para seu personagem regenerar um ponto de dano letal. Mesmo se o personagem estiver inconsciente ou à beira da morte, essa regeneração ainda ocorrerá se o jogador assim desejar. Contudo, os personagens não conseguem regenerar dano agravado. É preciso deixar o tempo curar esses ferimentos.

• **Sentidos aguçados e rastreamento:** Com a exceção da forma Hishu (ou seja, a forma humana), as outras formas dos lobisomens têm sentidos muito mais aguçados. Sendo assim, os personagens lobisomens recebem bônus em todos os testes de percepção (Raciocínio + Autocontrole) pedidos pelo Narrador quando os personagens se encontram nessas formas alternativas. Esses bônus já foram contabilizados nas fichas de cada personagem. O olfato torna-se especialmente apurado, o que permite aos lobisomens rastrear suas presas a grandes distâncias e muito tempo depois da caça ter passado por um determinado lugar. Quando o lobisomem encontra o rastro da presa (ou percebe outros sinais da passagem da caça), o jogador faz um teste de Raciocínio + Sobrevivência para ver se conseguirá segui-lo. Se perceber que está sendo seguida, a presa poderá tentar disfarçar seu rastro, o que lhe permitirá disputar com o jogador que interpreta o lobisomem o teste de Raciocínio + Sobrevivência. A caça, contudo, poderá percorrer apenas metade de seu Deslocamento se estiver tentando ocultar seu rastro. O Narrador determinará quantos sucessos o rastreador precisará acumular numa série de testes para alcançar a presa (geralmente de três a dez, dependendo da vantagem inicial da caça).

No entanto, se o lobisomem tiver provado o sangue da presa — o que não chega a ser uma ocorrência anormal —, ele terá uma vantagem. No decorrer de um ano, a contar do

momento em que provou o sangue da presa, ele sempre terá um bônus adicional de +4 em todos os testes realizados para rastreá-la. O gosto do sangue não é uma bússola mágica que sempre aponta o caminho certo, mas, se o lobisomem encontrar um sinal do rastro da presa, o modificador de +4 poderá ser aplicado.

• **Prata:** As armas de prata provocam ferimentos terríveis nos lobisomens. O simples contato com a prata não machuca os lobisomens, mas a estocada de uma lâmina de prata ou uma bala feita desse metal provoca dano agravado. O número de pontos de dano é determinado normalmente pelo número de sucessos obtidos pelo agressor em seu teste de ataque.

• **O Juramento da Lua:** Luna perdoou os Uratha por terem abatido Pai Lobo, mas não sem antes impor algumas condições. Ela os fez jurar que seguiriam um código de conduta que (e não por mera coincidência) está de acordo com a manutenção da harmonia que é essencial para sua existência. Entre os preceitos mais importantes do Juramento da Lua estão: não matar uns aos outros (nem sequer erguer armas de prata uns contra os outros), não revelar a existência dos lobisomens à humanidade, não devorar a carne de homens e lobos e não se acasalar com outros lobisomens ou lobos.

• **A perda de Harmonia:** O maior medo de um lobisomem é perder completamente o equilíbrio entre o homem e o animal, ou entre a carne e o espírito. Quanto mais hediondos forem os pecados cometidos, mais rapidamente despençar a Harmonia. Com índice 7 de Harmonia (ponto no qual todos os personagens começam), acasalar-se com outro Uratha ou cometer qualquer ato pior que esse pode provocar uma degeneração moral (a perda de Harmonia). Quando o personagem faz algo desse gênero, o jogador lança um número de dados proporcional à gravidade do pecado. Quanto pior for o pecado, *menor* será o número de dados lançados (matar desnecessariamente um ser humano ou um lobo exige três dados; trair a alcatéia, dois). Se falhar no teste, o personagem perderá um ponto de Harmonia (não é possível usar Força de Vontade nesse teste).

Os personagens que têm a Harmonia reduzida justificam seu pecado em vez de se arrepender e tornam-se muito mais desequilibrados. Agora será necessário um pecado mais grave para provocar um novo teste de degeneração. Com Harmonia 6, matar desnecessariamente um ser humano pode desencadear esse teste, bem como revelar a existência dos lobisomens para um ser humano. Com Harmonia 4, o personagem poderá revelar o que quiser para um ser humano desde que o mate em seguida, antes que ele revele o segredo a mais alguém. Com Harmonia 2, o personagem pode matar todos os seres humanos ou lobos que quiser, desde que não os cace para obter alimento. Com Harmonia 1, o personagem pode caçar qualquer criatura viva para comer, exceto outros lobisomens.

Os personagens que perdem Harmonia também correm o risco de sofrer desequilíbrios mentais. Se falhar num teste de degeneração, o jogador deverá fazer imediatamente um novo teste com a parada reduzida de Harmonia do personagem. Se ele falhar nesse teste, seu personagem vai adquirir uma perturbação, que pode ser qualquer forma de transtorno mental leve mas constante, como a depressão ou uma fobia. O jogador deve interpretar essa nova peculiaridade do personagem, mas a perturbação não afetará as regras do jogo.

• **Interação com seres humanos:** Apesar de a maioria deles ser criada por pelo menos um progenitor humano, os lobisomens não são realmente humanos. À medida que seu Instinto Primitivo aumenta, eles vão deixando de entender os sinais sociais dos rebanhos humanos. Ao interagir socialmente com os seres humanos (ou seja, ao fazer testes Sociais em ações interativas), os lobisomens ficam sujeitos a uma penalidade em suas paradas de dados de acordo com seu Instinto Primitivo. A penalidade para os personagens de Instinto Primitivo 1 ou 2 é igual a -1. Contudo, essa penalidade não se aplica aos testes que envolvem Intimidação. Os lobisomens não precisam entender os seres humanos para conseguir amedrontá-los.

• **Aluamento:** O lobisomem que se encontra na forma Dalu (quase-homem), Urshul (quase-lobo) ou Gauru (homem-lobo) é muito assustador. A presença de um lobisomem numa dessas formas provoca um terror sobrenatural e indescritível conhecido como Aluamento. O grau com que o Aluamento acomete a vítima depende da Força de Vontade do indivíduo. O ser humano que tem Força de Vontade 1 a 4 (o tipo mais comum) acabará fugindo, tomado de um pânico cego e simiesco, e passará por cima de qualquer um que se ponha em seu caminho. Se não conseguir correr, ele simplesmente vai desabar e implorar misericórdia ou então ficar catatônico. Quando esse terror irracional finalmente ceder, a pessoa vai bloquear por completo o incidente ou recordar uma versão bem menos terrível dos acontecimentos (por exemplo, ela poderia pensar que foi *simplesmente* atacada por um urso pardo raivoso). Uma testemunha acima da média, com um índice de Força de Vontade entre 5 e 9, não deixará de ser acometida pelo medo e provavelmente tentará fugir. No entanto, ela fará o possível para despistar ou deter seus perseguidores (trancando portas ou tentando se esconder numa usina de reaproveitamento de gordura animal), em vez de simplesmente disparar numa direção qualquer até desmaiar. Se não for capaz de correr, pode ser que ela ainda consiga lutar ou argumentar com o monstro que a aflige. Passado o medo, ela reterá uma lembrança confusa e terrível dos acontecimentos, mas não confiará totalmente em sua memória. Um ser humano com Força de Vontade 10 não será afetado pelo Aluamento. É claro que estará com medo e poderá ainda sentir o desejo perfeitamente racional de dar no pé, mas não será privado de nenhuma de suas faculdades normais.

Circunstâncias diferentes acrescentam modificadores efetivos à Força de Vontade do alvo quando a finalidade é determinar o Aluamento. Se o lobisomem estiver na forma Dalu (quase-homem), trate o índice de Força de Vontade da vítima como se fosse quatro círculos mais alto. Se o lobisomem estiver apenas na forma Urshul (quase-lobo), trate o índice de Força de Vontade da vítima como se fosse dois círculos mais alto. Trate o índice exatamente como ele estiver marcado na ficha quando o lobisomem se encontrar na forma de batalha. Os seres humanos que têm sangue lupino (ou seja, parentes de lobisomens, como o Xerife Butch Powe) recebem um modificador adicional de Força de Vontade igual a +2 para determinar os efeitos do Aluamento.

Quando houver mais de um lobisomem presente, em diferentes formas incitadoras do Aluamento, aplique os efeitos da forma mais assustadora (em ordem decrescente: Gauru, Urshul e Dalu). Se mais de um ser humano estiver presente quando o Aluamento for evocado (principalmente se os personagens se encontrarem cercados por “figurantes”

humanos numa determinada cena), use a Força de Vontade mais alta para representar todos eles.

ESPÍRITOS E LOCI

Os lobisomens interagem bastante com os espíritos. Aqueles que fogem do Reino das Sombras e entram no mundo físico são as presas mais comuns, e os poderosos soberanos espirituais são os adversários mais encarniçados dos Uratha. Espíritos e seres materiais têm características ligeiramente distintas e os primeiros seguem algumas regras diferentes.

• **Atributos:** Em vez dos nove Atributos dos personagens, os espíritos e fantasmas têm apenas três. O Poder é usado em lugar de Inteligência, Força e Presença. O Refinamento é usado em lugar de Raciocínio, Destreza e Manipulação. A Resistência é usada em lugar de Perseverança, Vigor e Autocontrole. Se o espírito deseja atacar, faça um teste de Poder + Refinamento (aplica-se normalmente a Defesa do alvo), sendo que cada sucesso obtido provocará um ponto de dano letal.

• **O Corpus** é o equivalente espiritual da Vitalidade. Se perder todo o seu Corpus, o espírito vai se desincorporar e desaparecer. Voltará a se refazer no Reino das Sombras daí a dois dias, quando então terá um círculo de Corpus, e depois vai recuperar um círculo de Corpus a cada dois dias. Os ataques físicos só conseguirão desgastar o Corpus de um espírito se a entidade tiver se materializado de alguma maneira ou se o agressor for beneficiado por algum tipo de poder espiritual. Se perder toda a sua Essência e todo o seu Corpus, o espírito será destruído permanentemente.

• **A Influência** representa a capacidade de um espírito de controlar ou manipular o próprio conceito que o gerou. Quanto maior for o índice do espírito numa certa Influência, maior será o poder dessa entidade sobre o conceito.

• **Os Numes** são os diversos poderes sobrenaturais dos espíritos. Muitos só podem ser usados no mundo físico, depois da manifestação (a seguir).

• **O Posto** representa a posição do espírito no estranho mundo competitivo dessas entidades. O Posto de um espírito pode angariar-lhe o respeito de seus semelhantes e refletir seu nível bruto de poder.

• **A Essência** é a força vital do espírito, o poder espiritual sem o qual ele não existe. Os espíritos usam Essência para fazer várias coisas, mas todos os espíritos usam um ponto a cada nascer da lua para sobreviver. Os espíritos que se insinuam no mundo físico são obrigados a usar, a cada hora, um número de pontos de Essência igual ao valor de seu Posto, até conseguirem se apossar de um hospedeiro ou unir-se a um objeto inanimado por meio de seus Numes.

• **Travessia do Dromo:** A menos que tenham Numes especiais, os espíritos só conseguem passar do Reino das Sombras para o mundo físico num locus, um ponto em que o Dromo é frágil e fino (essas áreas são fontes de poder espiritual para os lobisomens e outras criaturas). Realizada a travessia, o espírito continuará efêmero, invisível e intangível, até decidir se manifestar. Isso exige um teste bem-sucedido de Poder + Refinamento e, nesse caso, o espírito poderá se tornar visível, se assim desejar, e será capaz de falar ou enviar mensagens, dependendo de sua natureza. Mesmo nesse estado, ele continuará imaterial e, em grande parte, imune a ataques físicos. Os lobisomens podem ver os espíritos no mundo material, mesmo quando essas entidades são invisíveis para os seres humanos comuns.

BEM-VINDOS A MANITOU SPRINGS

Esta é a primeira história de uma crônica de cinco partes chamada **Manitou Springs**, uma publicação eletrônica da White Wolf/Devir Livraria que você encontrará no site www.devir.com.br/mundodastrevas. A crônica leva cinco lobisomens jovens à sombria cidade de Manitou Springs, no estado norte-americano do Colorado, no coração das Montanhas Rochosas. Manitou Springs é uma cidade dominada por segredos obscuros e ameaças aterradoras que os personagens são obrigados a confrontar, para não mencionar sua própria condição de lobisomem. Ser um lobisomem significa ser um caçador, um predador.

Até aqui, as informações eram tanto para os jogadores quanto para o Narrador, para que todos entendessem as regras do jogo e o que é ser um lobisomem. A partir deste ponto, contudo, o texto passa a ser apenas para o Narrador. Ainda que tenha um roteiro planejado para ajudar os Narradores novatos a pegar o jeito da coisa, a crônica não é uma série rígida de confrontos pré-determinados que os jogadores nunca terão a oportunidade de mudar. Várias tramas secundárias são introduzidas como opções para os jogadores, e o último ato não é um final, e sim um novo começo, que permitirá a jogadores e Narradores dar início a suas próprias histórias em Manitou Springs.

A INTRODUÇÃO DA REALIDADE

Manitou Springs é uma cidade de verdade. Adoraríamos ter inventado esse nome ["Fontes do Grande Espírito"], mas é um lugar que realmente está no mapa. Incentivamos tanto jogadores quanto Narradores a pesquisar estas páginas da internet, pois algumas imagens e localidades podem ser úteis como objetos cenográficos:

Manitou Springs Chamber of Commerce & Visitor's Bureau [Câmara Comercial e Centro de Visitantes]: <<http://www.manitousprings.org>>;

City of Manitou Springs: <<http://www.manitou-springs.co.gov>>;

El Paso County [Condado de El Paso], Colorado: <<http://www.elpasoco.com>>;

Colorado Travel and Tourism [Viagem e Turismo no Colorado], Manitou Springs: <<http://www.colorado.com/city.php?id=171>>.

PREPARAÇÃO

Os Narradores devem ler cuidadosamente a seção introdutória deste documento. Espera-se que todos os jogadores conheçam as regras, em particular aquelas que se aplicam às

habilidades de seus respectivos personagens, mas o Narrador é quem toma a decisão final quanto à interpretação das regras. Você também deve conhecer os personagens, tanto para ajudar os jogadores quanto para planejar as possíveis interações entre cada um deles e os personagens do Narrador. É mais provável que um sujeito à procura de um caso tente cantar Kate, e não Nadine. Se Ryan tentar entrar num bar, vão pedir para ver a identidade dele, mas isso nunca acontecerá com Randall. Em alguns casos, deixamos intencionalmente abertas certas partes das histórias e habilidades dos personagens. Se os jogadores fizerem perguntas a respeito de seus personagens, incentive-os a inventarem o quanto quiserem. Por exemplo, Michael é um blogueiro político, mas não especificamos suas inclinações. Os jogadores podem decidir se ele é um anarquista ou um fascista. As duas opções são boas, e deixar os jogadores personalizarem a aparência, os interesses e as convicções dos personagens ajuda a criar a sensação de que os personagens são *deles*.

Além disso, leia "Bem-vindos a Manitou Springs" várias vezes, para ter certeza de que entendeu os pontos do enredo. O roteiro foi planejado para ser o mais fácil possível para um Narrador novato, mas você deve sempre ter a próxima cena já pronta em sua mente, para que possa preparar ou antecipar acontecimentos futuros. Se você pretende conduzir apenas este capítulo de **Manitou Springs** como uma experiência única, tudo bem, mas se quiser experimentar um pouco mais todo o sabor de **Lobisomem: os Destituídos**, recomendamos que jogue todos os outros capítulos.

A crônica se apresenta como uma série interligada de atos e cenas, semelhante a uma peça de teatro. Alguns acontecimentos precisam ocorrer antes de outros, mas também tentamos preparar episódios que podem ser encaixados na história quando você quiser. Além disso, apesar de termos enumerado alguns resultados prováveis para as diversas cenas, os jogadores sempre inventam opções que ninguém conseguiria adivinhar ("Ah, você acha que a solução é queimar a casa?"). Apesar de ser um pouco amedrontador para o Narrador novato, esse tipo de jogo improvisado costuma ser o mais instigante, porque *ninguém* sabe o que acontecerá a seguir. No entanto, se deixar os jogadores meterem você uma sinuca de bico, peça um rápido intervalo e aproveite o tempo para pensar. É um ótimo momento para anunciar uma pausa e ir ao banheiro ou dar um pulo na cozinha para fazer um lanche.

O CENÁRIO

"Bem-vindos a Manitou Springs" se passa nas Montanhas Rochosas do Colorado, começa nos arredores de Denver e termina em Manitou Springs, uma cidadezinha da cordilheira. No mundo real, é uma cidade turística, pequena e agradável, conhecida originariamente por suas fontes minerais naturais. No Mundo das Trevas, Manitou Springs tem uma história secreta que ameaça extravasar e destruí-la.

No final do século XX, Gurdilag, uma entidade espiritual poderosa, expulsou os lobisomens de seus territórios e mergulhou o Reino das Sombras em confusão. Atordoado, mas não derrotado, um lobisomem rebelde e carismático chamado Max Roman conseguiu criar uma aliança de alcateias inédita para exterminar o espírito e recuperar os territórios perdidos. Durante a campanha, Max viu a força e o potencial das alcateias quando cooperavam em prol de um objetivo comum. (Os lobisomens das cinco Tribos da Lua costumam ser aliados, mas não possuem algo parecido com um governo unificado. As alcateias agem por conta própria e cuidam de seus respectivos territórios.) Max também percebeu que as alcateias mais receptivas a suas idéias eram aquelas compostas por lobisomens de diversas tribos. Findo o conflito, ele iniciou um programa de “patrocínio” dessas alcateias multitribais e agora busca jovens Uratha que ainda não se ligaram a uma alcatéia ou que não estejam muito ligados àquelas que os iniciaram. Max os ajuda a encontrar os próprios territórios, usando sua vasta fortuna e contatos, tanto entre os seres humanos quanto entre os Uratha, para assentar as novas alcateias. Apesar de ser um recurso inestimável, principalmente para os lobisomens jovens que necessitam de auxílio, a ajuda de Max não sai de graça. Ele exige um padrão mais elevado de conduta de seus protegidos e espera que satisfaçam suas grandes expectativas, sob pena de perder os benefícios de sua generosidade. Além disso, o movimento de Max angariou-lhe inimigos ferrenhos, e unir-se a ele implica também herdar esses inimigos.

A alcatéia dos personagens dos jogadores é um desses grupos multitribais de Uratha neófitos. Max está particularmente esperançoso em relação a essa alcatéia, não apenas por ela conter um membro de cada augúrio, mas também por ter um membro de cada uma das Tribos da Lua. (Obs.: Se o grupo tiver menos de cinco jogadores, isso obviamente não se aplicará e será necessário alterar o diálogo que se refere à alcatéia dessa maneira.)

PREOCUPAÇÕES TERRITORIAIS

Da mesma maneira que seus irmãos lobos, os lobisomens reivindicam certos territórios como seus campos de caça particulares. A posse mais importante de qualquer alcatéia é seu território, e todas fazem um voto de responsabilidade por tudo o que aconteça nessa área, seja no mundo físico ou no espiritual. Cada uma dirige seu território de modo diferente das outras: as possibilidades vão desde estabelecer feudos pessoais até manter completamente separados os reinos físico e espiritual. O mais comum, porém, é a alcatéia adotar uma postura intermediária. Ela cuida das piores violações do Dromo e dos crimes humanos mais nocivos e estabelece seu território de modo a tornar a área mais agradável e mais fácil de defender.

A conquista de território não é uma tarefa fácil, mas são muitas as maneiras de conseguir isso quando a alcatéia é jovem. As alcateias mais velhas e experientes podem ceder pequenas partes de seus vastos

e intratáveis territórios a alcateias mais jovens, apenas para se livrar de um fardo incômodo. Os lobisomens jovens e promissores podem tomar essa decisão pelas alcateias mais velhas, anexando áreas que julguem estar em decadência. Em algumas ocasiões, os lobisomens mais velhos e influentes redistribuem os territórios que, devido a guerras, desastres naturais ou outros distúrbios, ficaram sem defensores. Alguns lobisomens chegam a se apossar de territórios o mais rápido possível, apenas para doá-los a lobisomens da geração seguinte e fazer boa figura entre os Uratha da região. Esse é o caso de Max Roman e do território de Manitou Springs, apesar de todas essas possibilidades, e outras mais, serem viáveis nas tumultuadas Rochosas do Colorado.

Apesar do sucesso da campanha multitribal de Max Roman para retomar Denver, os lobisomens das Rochosas viram-se terrivelmente desfalcados. Muitas alcateias morreram no conflito, entre elas um grupo de Sombras Descarnadas que havia reivindicado a cidade de Manitou Springs como seu território. Max conhecia essas Sombras Descarnadas e sabia que consideravam toda Manitou Springs, bem como parte das terras ao redor, seu território. Ele desconfia que o locus da alcatéia ficava nas terras do alfa, Samuel Meers. Max não sabe ao certo, pois o locus de uma alcatéia é a fonte de seu poder e, portanto, não é algo que se costuma comentar com gente de fora. Alguns meses atrás, ele inspecionou Manitou Springs e descobriu que nenhuma alcatéia tinha reivindicado oficialmente o território desde a morte das Sombras Descarnadas. Ele comprou a casa de Meers dos herdeiros que Samuel tinha no leste e agora está dando a escritura das terras à alcatéia dos personagens. Também já pagou todos os impostos devidos durante um ano. Fora isso, os personagens estão por sua conta e risco. Eles precisam confirmar sua reivindicação, não num cartório, mas numa sociedade de predadores esfomeados.

MEIA-LUA

Durante este capítulo do roteiro, a meia-lua estará no céu. Para os Uratha, isso simboliza a fronteira entre os mundos. Não apenas entre o mundo espiritual e o reino físico, mas também entre o mundo humano e o dos Uratha. Eles creem que os lobisomens do augúrio Elodoth (Nadine, por exemplo) têm uma percepção mais aguçada dos dois lados de uma questão. Os lobisomens Elodoth ajustam-se com facilidade à função de juizes ou diplomatas — papéis em que é importante entender todos os lados de uma disputa.

PRIMEIRO ATO:

O PRIMEIRO PASSO

Neste ato, os personagens se conhecem numa parada da rodovia perto de Denver. Também conhecem Max Roman, um dos lobisomens mais influentes das Montanhas Rochosas. Ele cumprimenta os personagens, entrega a escritura da nova casa e explica como serão suas relações com a alcatéia. Durante a viagem, na picafe de Nadine, os jogadores terão a chance de trocar as informações que possuem sobre Manitou Springs e os perigos que os aguardam. Também terão a oportunidade de entender melhor seus personagens e começar a jogar. Num posto de gasolina bem perto de Manitou Springs, os personagens farão sua primeira caçada como alcatéia quando encontrarem um grupo de Dominados, seres humanos possuídos por espíritos. Esse confronto confirmará o que os personagens já suspeitavam: o locus desguarnecido deixado pelas Sombras Descarnadas permitiu que espíritos desgarrados se aventurassem no mundo físico.

CENA UM:

UM ENCONTRO IMPORTANTE

Os personagens chegam a uma parada decadente da rodovia pouco depois do sol se pôr. A parada fica num trecho da rodovia I-25 ao sul de Denver. É uma área pequena, com algumas mesas de piquenique sujas, umas vagas para estacionar e um banheiro que deve ter sido limpo uma vez na vida, mas não recentemente. No entanto, uma brisa vinda da mata atrás da parada traz consigo o ar puro da montanha, que remove o fedor percebido pelo faro extremamente apurado dos personagens. A meia-lua está bem alta e a noite é de céu claro.

O Narrador deve recortar e distribuir a página “Impressos” de modo que cada jogador receba apenas a seção que se destina a ele. Outra opção é o Narrador simplesmente ler as informações para os jogadores.

NADINE

Nadine Keller é a primeira a chegar. Leia em voz alta o texto a seguir e dê ao jogador que a interpreta o impresso apropriado.

Você dá mais uma olhada nas indicações rabiscadas no verso de um envelope. Você vinha contando os quilômetros, e a parada está exatamente onde seu pai disse que estaria. O motor da velha caminhonete engasga um pouco antes de desligar. Os outros ainda não chegaram. Você volta a conferir as indicações, tentando ler à luz minguada da área de piquenique. Você se irrita por um instante ao pensar que aquele pode ser o lugar errado. Aí você olha para a lua e se acalma ao ver a face semi-oculta. Você está no local certo. Apenas foi a primeira a chegar.

Dê ao jogador que interpreta Nadine alguns segundos para descrever o que ela vai fazer. Entregue ao jogador a ficha de personagem e continue.

KATE

Kate Stone é a segunda a chegar. Leia em voz alta o texto a seguir, depois dê ao jogador que interpreta Kate o impresso que lhe diz respeito.

Já faz um bom tempo, até demais, que você está atravessando o país, de carona em carona, para chegar a essa reunião. Agora o cheiro do motociclista imundo a sua frente faz seus olhos marejarem. Seu pai ficaria louco se pudesse vê-la agora. Que bom que ele não pode, porque o lobisomem ao qual você está agarrada talvez seja apenas um pouco maior que você, mas seria capaz de destroçar seu pai sem fazer esforço. O motociclista acelera, você levanta a cabeça e vê a parada logo à frente. Ele entra no estacionamento, onde a única coisa que você vê é uma velha picafe detonada e uma garota atarracada que não tira os olhos de vocês dois. O lobisomem motoqueiro não desliga o motor. Apenas olha para você e diz: “Até”. Ele nem sequer ajuda você a tirar a mochila abarrotada do sidecar. Só faz olhar feio e acelerar. Você mal tem tempo de pegar sua raquete de tênis da sorte antes de ele se mandar.

Dê aos personagens de Kate e Nadine alguns instantes para interagir e, em seguida, dê ao jogador que interpreta Kate a ficha de personagem e continue.

MIKE

Mike Berringer é o terceiro personagem a chegar. Leia em voz alta o texto a seguir e dê ao jogador o impresso apropriado.

Você não vê a hora de chegar lá. Esse cara está tirando você do sério. Se ele não fosse outro lobisomem, você provavelmente teria apenas rosnado para ele, mas você aprendeu cedo que se meter com outro lobisomem pode lhe render uma sova. Ele pegou você no aeroporto de Denver e já está dirigindo há algum tempo. Ele não estava muito a fim de conversar, mas você deduziu que o sujeito seria uma boa fonte de informações sobre a região. Você ouviu dizer que ele era de uma das alcatéias multirraciais de Roman, como você também vai ser, e talvez ele tivesse algumas dicas ou algo assim. Ele se virou e fuzilou você com os olhos durante um segundo, depois disse, entre dentes cerrados, que aquilo era uma grande honra para você. Não pareceu muito empolgado com o fato de você receber essa honra. Você entendeu a dica e passou a tratá-lo da mesma maneira que lidava com os políticos de sua cidade natal (mas nenhum político arrancaria sua garganta se você o aborresse). A essa altura, você já o bajulou tanto quanto podia para cair mais ou menos nas boas graças dele. É irritante agir assim, mas você calcula que ainda é muito cedo para começar a fazer inimigos.

Ao chegar à parada, ele não estaciona. Apenas entra e pára. Enquanto você tira suas coisas do porta-malas, ele apenas observa as duas mulheres paradas ali com o mesmo olhar de “será que elas são mais perigosas do que eu?” que deu a você no início da viagem. Ele vai embora assim que você fecha o porta-malas. Panaca.

Dê aos personagens algum tempo para interagir, entregue a ficha de personagem ao jogador que interpreta Mike e continue.

RYAN

Ryan Masterson é o quarto personagem a chegar. Leia em voz alta o texto a seguir.

Você tem a impressão de que o rapaz que pegou você no aeroporto estava drogado. Os olhos não paravam quietos e ele estremecia o tempo todo. Dirigia o Lexus com um descaso tão grande que você começou a se perguntar se o carro seria realmente dele. Falava sem parar sobre os parentes. Eram seus parentes também, apesar de distantes, mas você se perdeu após alguns

tios-avôs quando ele tentou explicar a árvore da família. Você acabou fazendo a mesma coisa que fizera no avião para agüentar o vôo até Denver: tirou um livro da mochila, prendeu o marcador de página com luz embutida e se perdeu na leitura. Tinha arranjado o livro na banca de jornais do aeroporto, uma história de horror de quinta categoria, mas, comparada a sua vida, era quase reconfortante. A prosa exagerada mantinha sua mente ocupada, longe dos pensamentos que sempre acabam em sangue derramado. Seu “primo” não parava de trocar aleatoriamente os CDs e de falar sobre o aniversário dele, que se aproximava. Felizmente, ele não se perdeu e vocês não bateram o carro. Parece que você não é o primeiro a chegar ao local, mas, pelo jeito, não será o último.

Dê aos personagens algum tempo para interagir, entregue o impresso e a ficha ao jogador que interpretará Ryan, depois continue.

RANDALL

Randall Foster, o quinto personagem, chega por último. Leia em voz alta o texto a seguir.

Você os observou durante algum tempo. O vento não mudou e trouxe até você os cheiros deles. Você continua sobre quatro patas, em forma de lobo. Você ouviu a conversa e sabe que eles serão sua alcatéia. Você veio andando desde a Louisiana, algumas vezes sobre quatro patas, outras sobre duas pernas. É uma sensação nova e fantástica para você, melhor que qualquer coisa que já tenha vivenciado. Às vezes você voltava à forma humana para comer em restaurantes de beira de estrada, apenas para conversar com as pessoas, mas, na maior parte do tempo, você preferiu caçar. E então você se retira em silêncio, de volta às profundezas da floresta, para retornar a sua forma original. Encontrar o caminho no meio do mato, guiado pelos embotados sentidos humanos, é estranho e incômodo, mas é melhor dar algum tipo de aviso a seus futuros companheiros. Educadamente, você quebra um ou dois gravetos enquanto caminha.

Agora que Randall apareceu, dê aos jogadores uma última oportunidade para apresentar seus personagens aos demais. Também dê ao jogador que interpreta Randall o impresso e a ficha dele. Quando a conversa amainar, leia o texto a seguir.

O papo morre quando um Cadillac preto chega à parada. O carro fica ali um instante, com o motor em marcha lenta, e então é desligado. A porta do motorista se abre e um homem sai. Vocês o reconhecem pela descrição: Max Roman. Já viram os olhos de um predador antes — é o que vêem toda vez que olham para um espelho. Mas aquilo é bem pior. Ele aparenta ser um sujeito rico e bem-apeado, veste roupas que custam mais do que muitas pessoas ganham num ano, só que isso é uma máscara. Os trajes não passam de uma pele de cordeiro que mal esconde o lobo. Ele olha para o grupo e sorri, sem mostrar os dentes, que é para não deixar ninguém sobressaltado. Ou ele tem certeza de que os cinco são confiáveis, ou sabe que pode dar conta de todos. Não é preciso pensar muito para se convencer de que se trata da segunda opção. Max tem nas mãos uma pequena pasta de couro.

— Olá para todos — começa ele. — Espero que tenham tido a oportunidade de se conhecer. Se não, olhem muito bem uns para os outros. Estes são seus irmãos e irmãs. Vocês se tornarão mais íntimos do que jamais foram com suas famílias biológicas. Sofrerão quando eles sofrerem, sangrarão quando eles sangrarem, amarão quando eles amarem. Pode ser que um dia

vocês se casem — pode ser até mesmo que tenham filhos —, mas maridos e esposas nunca entenderão os laços que unem vocês e seus companheiros de alcatéia. Eles não conseguiriam compreender. São apenas humanos.

(Obs.: O parágrafo a seguir deve ser omitido se houver menos de cinco jogadores.)

— Vocês cinco foram particularmente abençoados. Chamamos de “abençoadas” as alcatéias formadas por um membro de cada augúrio, porque apresentam todas as possibilidades com que Mãe Luna nos abençoou. Vocês foram duplamente abençoados, pois representam também cada uma das Tribos da Lua. São a prova viva daquilo que todos nós podemos nos tornar. Acredito em vocês: acredito que um dia irão abalar os pilares do céu e ajudar a levar nosso povo para uma nova terra prometida, onde poderemos finalmente tomar o lugar de nosso Pai.

Faça uma pausa para deixar as palavras surtirem efeito.

— Mas chega de discursos. Se eu fosse vocês, estaria ansioso para começar. — Ele abre a pasta de couro e a entrega a Nadine, junto com uma caneta. — Assine onde está marcado e passe adiante. Ele olha para o grupo e sorri novamente. — Quando todos tiverem assinado, vocês serão co-proprietários de uma casa em Manitou Springs. Será o coração de seu novo território.

“Algum tempo atrás, um espírito perverso chamado Gurdilag expulsou os lobisomens de Denver. Seu poder era tão grande que não havia uma única alcatéia que sonhasse enfrentá-lo. — Max diz isso com um arrepio, e vocês param um segundo para pensar. Se ele é capaz de intimidar vocês simplesmente ao se apresentar metido num belo terno, imaginem o que seria tão poderoso a ponto de ainda perturbá-lo após todos esses anos. Ele continua: — Quando reuni as alcatéias das Montanhas Rochosas para enfrentar essa criatura, nem todos os voluntários sobreviveram. Uma dessas alcatéias era formada por Sombras Descarnadas e liderada por Samuel Meers. Eles reivindicavam Manitou Springs como seu território. Eram sábios e poderosos. E morreram. Desde então, nenhuma alcatéia reivindicou esse território. Até mesmo as alcatéias vizinhas andam ocupadas demais limpando a bagunça que Gurdilag deixou em seus próprios territórios.

“Mas vejo aí uma oportunidade, tanto em vocês quanto no território. Agora vocês são os donos da casa, sem custos nem burocracia, com tudo que estiver dentro dela. Comprei-a dos herdeiros de Samuel. Os impostos deste ano estão pagos. O resto é com vocês. Acredito que o locus de Samuel ficava dentro da casa, ou então em algum lugar da propriedade, mas não fui até lá procurá-lo. Isso é com vocês.

“Então, é isso. Vocês já têm por onde começar... Uma oportunidade rara para muitas alcatéias. Não a desperdicem. Porque, se o fizerem, não vão perder apenas a oportunidade, mas também meu auxílio e minha generosidade.”

Max estende uma das mãos para pegar sua cópia dos documentos.

Os documentos são realmente as escrituras da propriedade. Todos os personagens estão relacionados como co-proprietários, até mesmo os menores de idade. Também há um mapa que mostra como chegar à casa, um mapa da cidade de Manitou Springs e uma lista de números de telefones importantes. Entre os papéis encontram-se um dos cartões de visita de Max e os números de telefone do escritório de advocacia que cuidou dos documentos. Também há um envelope contendo uma cópia da chave da casa para cada personagem.

Max ficará um pouco mais se os personagens tiverem perguntas a fazer. Os jogadores talvez tenham algumas também. É impossível prever todas as perguntas que os jogadores poderiam fazer, mas eis algumas possibilidades:

Pergunta: Em que pé está o fornecimento de energia elétrica, água e outros serviços públicos?

Resposta: Nenhum deles foi religado, mas a pasta contém os telefones de contato para todos os serviços, desde coleta de lixo até conexão a cabo para acesso à internet. Segundo a descrição da propriedade, os Meers tinham um poço que fornecia a água.

Pergunta: Como se espera que paguemos por tudo isso? O que devemos fazer? Arrumar um emprego?

Resposta: Isso é com os personagens. Max está disposto a interceder por eles junto a um banco que lhe deve um favor e ajudar os personagens a conseguir um empréstimo, se eles realmente acharem que precisam de um (o crédito do grupo não é lá essas coisas), mas eles terão de ressarcir o valor. Mais informações sobre a manutenção diária da propriedade serão fornecidas na segunda parte da crônica.

Pergunta: A propriedade dos Meers tinha algum tipo de armadilha ou sistema de defesa que talvez não tenha sido desativado ainda?

Resposta: Max não sabe. Pelo que ouviu dizer, o alfa da alcatéia, Samuel Meers, era muito recluso e superprotetor em relação a sua terra, e Max recomenda que os personagens tomem cuidado.

Ao responder as perguntas da alcatéia ou tratar de suas preocupações, Max será sempre paciente, porém firme. A alcatéia precisa ser auto-suficiente para que outras alcatéias não vejam sinais de fraqueza no grupo e tentem se apossar do território. Apesar de nenhuma alcatéia ter reivindicado a terra para si, o grupo de lobisomens que não defende adequadamente seu território acaba sendo atacado. Naturalmente, uma das maneiras de mostrar que está defendendo ativamente seu território é a alcatéia rechaçar os desafios lançados por outros grupos...

Quando não houver mais perguntas, Max desejará boa sorte aos personagens e, antes de partir, irá reiterar a confiança que tem neles.

MAX ROMAN

Max Roman é um sujeito alto e imponente. Os cabelos grisalhos são bastos e ele usa um cavanhaque. Está vestindo um terno executivo caro, mas aparenta estar à vontade e o nó da gravata foi afrouxado.

Não apresentamos suas características nesta história porque não são necessárias. Se os personagens decidirem atacá-lo por algum motivo maluco, parta do princípio de que ele será capaz de se esquivar facilmente dos golpes. Sua destreza em combate é tamanha que ele conseguiria derrotar com facilidade qualquer um dos personagens e, usando seus Dons, poderia obrigar a alcatéia inteira a se acalmar e a ouvi-lo. Claro que, no clamor da batalha, até mesmo um alfa experiente como Max pode sucumbir à Fúria Mortal. Se os personagens tiverem o impulso suicida de enfrentá-lo, talvez mereçam descobrir o que acontece quando se irrita um alfa poderoso.



Max acredita que os lobisomens das Tribos da Lua deveriam se unir e formar uma grande aliança, que talvez fosse forte o bastante para derrotar qualquer inimigo e, quem sabe, para levar os Uratha a assumir de uma vez por todas as obrigações espirituais do falecido Pai Lobo.

Max, porém, não é um idealista cego. É um político pragmático que sabe como conduzir o jogo brutal da política entre os lobisomens. Diferente dos políticos humanos, que se preocupam apenas com a próxima eleição, Max tem planos de longo prazo. Ele usa seus vastos recursos para ajudar a fomentar alcatéias multitribais que ele possa usar como exemplo da força de seus ideais (desde que essas alcatéias conquistem o respeito de seus semelhantes e não o envergonhem). Também sabe que não pode simplesmente dar a essas alcatéias tudo de que elas precisam nem tudo o que querem, pois essa dependência seria vista como um sinal de fraqueza pelos outros grupos de lobisomens. As alcatéias multitribais têm de prevalecer ou fracassar com base nas habilidades de seus próprios integrantes. No entanto, dar-lhes um “empurrão” inicial em troca de apoio mais tarde é algo que já faz parte da tradição Uratha. Por exemplo, ao atingir um tamanho excessivo, a alcatéia geralmente se divide, e os membros mais jovens formam uma alcatéia própria e independente. Nessas situações, é comum que os Uratha mais experientes demarcuem uma pequena parte do território obtido e deixe-a exclusivamente a cargo da nova alcatéia. Max simplesmente reinterpretou essa tradição, ajudando inúmeras alcatéias multitribais a se organizarem.

Os lobisomens que fazem pouco dos sonhos de união de Max agem assim por várias razões. A principal é que,

desde a época de Pai Lobo, isso nunca foi feito. Mesmo na época em que os seres humanos estavam formando grandes nações, a organização dos Uratha sempre se limitou a alcatéias regionais. O lobisomem cuida instintivamente de seu próprio território, e pedir a ele que cuide do território de outra alcatéia vai contra todos os seus instintos. Os primeiros pensamentos de um lobisomem a respeito de outra alcatéia costumam ser: “Somos capazes de derrotá-los?” ou “Eles são uma ameaça?”. Eles podem ter bons aliados em outras alcatéias, mas raramente convidam os outros a visitar seu território. Os inimigos de Max dizem que ele está enganando a si mesmo se acha que pode fazer os lobisomens agirem contra sua própria natureza. Alguns chegam a dizer que participar de uma coalizão como essa seria violar o Juramento da Lua.

Outros ainda acusam Max de criar esse movimento em franca ascensão por interesse pessoal. Alguns afirmam que ele quer se tornar uma espécie de rei lobisomem. Há quem diga que ele tem um complexo messiânico. Os poucos que conhecem um pouco melhor a história dele dizem que Max está tentando se redimir por ter mandado tantos Uratha para as mandíbulas de um espírito poderoso com o intuito de derrotar Gurdilag. Seus verdadeiros motivos ficam a critério do Narrador.

CENA DOIS: NA ESTRADA

Nadine é a única integrante da alcatéia que possui um meio de transporte e sua picafe tem apenas um banco inteiro, com capacidade para três pessoas. O restante terá de se acomodar na caçamba, com todas as suas tralhas e equipamentos (está uma noite clara e fresca, então pode ser mesmo mais agradável lá atrás). Dê aos jogadores bastante oportunidade para representar como os personagens estão tentando conhecer uns aos outros e os incentive a elaborar as histórias impressas que receberam. Essa também é uma boa hora para discutirem seus planos.

Quando a conversa amainar novamente, informe o jogador que interpreta Nadine de que talvez seja uma boa idéia começar a procurar um posto de gasolina, pois o combustível está acabando. A essa altura, por volta de 23 horas, a alcatéia estará a cerca de vinte minutos de Manitou Springs. Por sorte, um posto de gasolina 24 horas fica poucos quilômetros à frente.

O posto é pequeno, mas a iluminação rude faz dele uma ilha de luz, clara como o dia. Os personagens têm a chance de esticar as pernas, ir ao banheiro ou simplesmente tomar um lanche. James Parker é o atendente solitário que toma conta do posto. Ele é amigável com os clientes, mas não deixa de ser desconfiado e cuidadoso, pois já foi assaltado duas vezes. Ele pergunta às pessoas como estão e para onde vão, mas não é abelhudo.

Quando os personagens chegarem, uma grande caminhonete preta, com placas de Nebraska, estará parada diante de uma das duas bombas de gasolina. Todas as portas estarão abertas e um de seus ocupantes estará em pé ao lado da bomba. As outras três pessoas (fora o atendente) estarão dentro do posto, andando pelos poucos corredores entre as prateleiras. Qualquer um que observar o homem perto da bomba de gasolina ou tentar conversar com ele, enquanto Nadine abastece a picafe, perceberá que ele tem dificuldade para usar o equipamento de auto-serviço. Ele tira vários

cartões de sua carteira (habilitação, vídeo-locadora, seguro, cartão de visita etc.) e, um a um, coloca-os no leitor de cartão de crédito, depois os deixa cair ao ver que não funciona. Quando finalmente encontrar um cartão de crédito e conseguir fazê-lo funcionar — talvez com a ajuda de um dos personagens —, ele começará a abastecer a caminhonete sem dizer uma palavra.

Se derem uma olhada dentro da caminhonete, através de uma das portas abertas, os personagens verão uma bagunça completa. Vários equipamentos para acampar foram amontoados e enfiados na traseira e o assoalho está coberto de embalagens de doces, sendo que algumas delas estão saindo pelo ladrão. O estofamento dos bancos está cheio de manchas de refrigerante derramado. De fato, parece que alguém abriu uma garrafa de dois litros e espalhou bebida para todo lado.

Dentro da loja, os outros três campistas estão juntando uma pilha enorme de doces e garrafinhas de refrigerante. Estranhamente, eles não dizem uma palavra um ao outro, nem ao Sr. Parker. Quando os personagens entrarem na loja, esses três campistas estarão levando montes e montes de doces e refrigerantes até o caixa. Após cumprimentar os novos fregueses, o Sr. Parker perguntará aos campistas: “E aí, o que acharam de Manitou Springs?”. E um deles resmungará “Legal”, mas só depois de uma pausa longa e constrangedora. O valor total da compra é absurdamente alto (mesmo para uma loja de conveniência), mas os campistas não parecem se importar. Eles simplesmente tiram todo o dinheiro que encontram em seus bolsos e carteiras e aguardam o Sr. Parker empacotar as compras. Ele terá de impedi-los de sair da loja antes que possa contar o dinheiro e lhes dar o troco. Se os personagens dos jogadores não disserem coisa alguma nem se envolverem nessa esquisitice toda, os campistas voltarão para a caminhonete sem dizer palavra.

A qualquer momento, os jogadores podem fazer um teste de percepção (usando Raciocínio + Autocontrole) para dar uma olhada melhor nessas pessoas que estão se comportando de maneira tão estranha. Se tentarem falar com os campistas ou interagir com eles durante alguns minutos, esse teste receberá um bônus de +1. Se tiverem êxito, perceberão que todos os campistas têm manchas de refrigerante nas calças e nas fraldas soltas de suas camisas. Também perceberão que essas pessoas apresentam unhas, olhos e dentes anormalmente lustrosos e brilhantes, como se fossem feitos de vidro. Se algum jogador obtiver cinco sucessos nesse teste (um êxito excepcional), o personagem perceberá que as unhas, os olhos e os dentes dos ocupantes da caminhonete são *literalmente* feitos de vidro. No entanto, mesmo que falhem no teste, os personagens notarão que os campistas parecem confusos e irritadiços no que diz respeito a como deveriam agir.

Tão logo percebam que alguma coisa está errada com os campistas — seja na hora, individualmente, ou depois, ao comparar anotações —, os jogadores poderão fazer testes de Inteligência + Ocultismo para determinar exatamente qual é o problema (a Especialização “Monstros” de Ryan e a Especialização “Espíritos” de Nadine se aplicam a seus respectivos testes). Se tiverem êxito, os jogadores perceberão que os campistas foram Dominados, provavelmente por espíritos do vidro. Com um êxito excepcional, eles notarão que

os campistas não foram apenas Dominados, e sim completamente Usurpados. O Dominado é uma criatura feita de carne e espírito, criada quando um espírito atravessa o Dromo e se une a um hospedeiro humano por meio de possessão forçada ou fusão voluntária. A vítima Dominada apenas temporariamente é chamada de Induzido, ao passo que o Usurpado é alguém que foi transformado irremediavelmente numa criatura híbrida e teve sua mente subordinada por completo à consciência do espírito. Todos os personagens sabem que uma de suas tarefas como Uratha é caçar os Dominados por terem invadido e interferido no mundo material. Também sabem que, se a possessão chegou ao ponto de os campistas apresentarem dentes, olhos e unhas de vidro, não há mais como exorcizar os espíritos.

Veja a seção “Dramatis personae”, nas págs. 21 a 25, onde você encontrará os históricos e as características de jogo de James Parker e dos Usurpados pelo Vidro.

○ QUE FAZER?

Os personagens dos jogadores podem muito bem deixar os campistas Usurpados pelo Vidro irem embora. Eles não estão no território dos personagens, apesar de o Sr. Parker ter comentado que eles estiveram em Manitou Springs recentemente e, portanto, não é improvável que tenham sido possuídos por lá. Entretanto, como simplesmente deixá-los ir embora não seria um bom jeito de começar, logo na primeira noite da alcatéia, cabe aos personagens fazer *alguma coisa* a respeito dessa situação. Afinal de contas, os Usurpados são abominações aos olhos dos lobisomens, o desrespeito máximo que um espírito pode demonstrar pelo território dos Uratha.

Uma das opções dos personagens é assumir a forma Gauru e atacar os Usurpados ali mesmo. Claro que há uma testemunha presente e as câmeras de vídeo estão gravando tudo, além do que seria uma violação do Juramento da Lua agir de modo tão descuidado e espalhafatoso na frente de outras pessoas. Portanto, a terceira opção provavelmente é a melhor, e essa opção é caçar. Os personagens podem seguir suas presas pelas estradas secundárias, até um lugar sossegado, e cuidar delas longe de olhos curiosos.

Para seguir a caminhonete sem serem notados — caso resolvam seguir os Usurpados com a picafe de Nadine —, os personagens terão de vencer um teste disputado de Raciocínio + Condução contra a parada de Raciocínio + Autocontrole do motorista (quatro dados). Por sua vez, seguir a caminhonete a pé (provavelmente na forma Urhan ou Urshul, para conseguir acompanhá-la) exigirá testes de Raciocínio + Dissimulação contra a parada de Raciocínio + Autocontrole do motorista Usurpado. Em qualquer um dos casos, a alcatéia terá um modificador situacional de +1, pois os Usurpados não esperam ser seguidos. Contanto os Usurpados não os percebam, os personagens conseguirão alcançar a caça depois de um quilômetro e meio.

Se forem percebidos, os personagens passarão a perseguir a caça, em vez de simplesmente segui-la. A cada turno, faça um teste em nome dos Usurpados (três dados) e outro em nome dos personagens, usando a parada de Destreza + Condução do lobisomem que estiver ao volante (ou Destreza + Esportes, se os lobisomens estiverem a pé). São testes

prolongados e, portanto, continue a somar os sucessos que cada um dos lados conseguir. Para alcançar o veículo, o jogador que interpreta o lobisomem precisa obter um total de dois sucessos a mais que os Usurpados. Entretanto, se conseguirem cinco sucessos a mais que o lobisomem, os Usurpados escaparão, mas a alcatéia poderá tentar rastrear o carro (consulte “Sentidos aguçados e rastreamento”, na seção introdutória.)

Saltar para a caminhonete (seja a partir da picafe de Nadine ou do solo) requer um teste de Destreza + Esportes, com uma penalidade igual aos sucessos adicionais que os Usurpados tenham conseguido, acrescidos de -2 (de modo que, se os Dominados tiverem, no momento, um total de seis sucessos e os lobisomens tiverem quatro, aquele que saltar da picafe de Nadine para a caminhonete estará sujeito a uma penalidade total de -4).

A simples queda de um carro em alta velocidade inflige sete pontos de dano contundente. Ser atingido pela picafe de Nadine ou pela caminhonete infligiria dez pontos de dano letal.

Se irromper o combate, os Usurpados serão surpreendidos (a menos que tenham visto a alcatéia se aproximar com sangue nos olhos). Em algum momento antes do final (possivelmente durante a perseguição), um dos Usurpados dirá a outro, na Primeira Língua (o antigo idioma dos espíritos): “Isto é pior que a cidade!”. Ao que o outro responderá: “Não, não tem *Uratha* na cidade!”. Os personagens que conhecerem apenas os rudimentos da Primeira Língua (isto é, aqueles que não tiverem um círculo na Vantagem Idiomas para representar a Primeira Língua) vão entender apenas: “A coisa está feia!” e “Os *Uratha* não estão na cidade!”.

Se forem encurralados, os Usurpados combaterão até a morte, pois entenderão que qualquer oferta de trégua ou rendição (caso os personagens façam alguma) será apenas um artifício para fazê-los baixar a guarda. Não responderão a perguntas nem tentarão argumentar com os personagens. Nem sequer pedirão misericórdia ao ver que estão perdendo a luta. Fugirão quando puderem e, não podendo, acabarão lutando. Esta cena terminará quando os personagens decidirem deixar os Usurpados partir, ainda no posto de gasolina, ou quando o combate subsequente chegar a um desfecho. O primeiro ato propriamente dito terminará quando os personagens retomarem a viagem e percorrerem os últimos vinte minutos até Manitou Springs.

SEGUNDO ATO: A COISA NO PORÃO

Neste ato, os personagens chegam a Manitou Springs para explorá-la e se familiarizar com a região. A estrutura deste ato é um pouco mais flexível, pois permite que os personagens sigam algumas pistas secundárias sem se preocupar com o tempo, mas todas essas pistas acabarão levando à antiga propriedade dos Meers, no centro do território da alcatéia. Quando tiverem terminado, os personagens seguirão para seu novo lar e enfrentarão guardiões postados ali por uma figura misteriosa e perturbadora cujos planos só podem prenunciar um futuro difícil para os personagens.

CENA UM:

RATOEIRA DE TURISTAS

A esta altura, os personagens já devem ter uma idéia de que alguma coisa está errada em Manitou Springs. Juntando as pistas que cada um recebeu antes de se reunirem — para não mencionar o contato com os Dominados no primeiro ato —, os membros da alcatéia devem deduzir facilmente o que aconteceu. Sem a alcatéia de Meers para cuidar do locus, espíritos desgarrados o estão usando como um portal para o mundo físico. A primeira coisa a fazer, portanto, é ir à casa dos Meers (o novo lar dos personagens), encontrar o locus e deter a onda de espíritos fugitivos.

Entretanto, pode ser que os jogadores prefiram que seus personagens explorem Manitou Springs antes de se dirigirem à casa, o que não deixa de ser uma opção razoável. Veremos a seguir alguns pontos da cidade que os jogadores podem decidir explorar antes de dar uma olhada em seu novo lar.



VISLUMBRES DO MUNDO ESPRITUAL

Todos os lobisomens são capazes de espiar o outro lado do Dromo e obter uma visão rápida e pouco nítida do Reino das Sombras (veja “Os dois mundos”, pág. 7) e Ryan consegue uma visão muito melhor usando o Dom Olhos em Dois Mundos (as regras completas estão na descrição do personagem). Se ele ou outro personagem decidir dar uma olhada no outro lado do Dromo em Manitou Springs, avise-o de que a paisagem espiritual da cidade aparenta estar excepcionalmente superlotada. Além dos espíritos que se esperaria encontrar ali, numerosos espíritos errantes estão zanzando para lá e para cá e parecem estar agitados. Na verdade, os espíritos nativos aparentam estar um pouco adoentados. Se o jogador que interpreta Ryan obtiver um êxito excepcional em seu teste, diga-lhe que o personagem nota vários espíritos-árvores a mais, que crescem em locais onde não há árvores no mundo físico, o que parece ser a causa de certos “vazamentos”. O espírito-árvore que cresceu no meio de uma calçada fez com que esta rachasse no reino físico, como se raízes a estivessem fendendo. Você encontrará mais detalhes sobre o Reino das Sombras e a paisagem espiritual de Manitou Springs na “Segunda parte: Monstros mais adiante”, mas, por ora, diga apenas que está superlotada.



LUGARES PARA VER

Incentivamos você a acessar as páginas da internet sobre Manitou Springs, indicadas anteriormente, e escolher nomes de estabelecimentos comerciais de verdade para substituir os nomes genéricos relacionados aqui. Você também pode imprimir a lista de nomes e deixar os jogadores

decidirem aonde querem ir. Na verdade, não importa se forem a este ou aquele restaurantezinho simpático, a essência continua a mesma (as descrições das pessoas mais importantes da cidade podem ser encontradas em “Dramatis personae”, págs. 21–25).

- **A igreja:** Manitou Springs possui oito igrejas. O templo visitado pelos personagens é dirigido pelo Pastor Evan Dickerson (ou o Padre Dickerson, dependendo da denominação religiosa escolhida). Quando os personagens entrarem na igreja, Dickerson estará varrendo o saguão de entrada. As paredes têm cartazes com fotografias de moradores da cidade, todos de farda, que atualmente estão combatendo no estrangeiro. Uma mesa dobrável está coberta de prospectos que relacionam os cultos oferecidos e os horários. No centro da mesa, uma pilha de prospectos coloridos faz propaganda dos casamentos celebrados ali na igreja, que ganha algum dinheiro realizando cerimônias para os turistas.

Dickerson sorri e pergunta aos personagens o que pode fazer por eles. Ele informa que haverá culto naquela noite, após o pôr-do-sol, caso estejam interessados. Ele supõe que sejam turistas, daí a cordialidade.

Se os personagens perguntarem se alguma coisa estranha anda acontecendo na cidade, Dickerson responderá com uma piada choca sobre círculos deixados por alienígenas nas plantações. Entretanto, ele percebeu que alguns moradores andam agindo de modo estranho — inclusive ele mesmo, apesar de relutar em admitir tal coisa a princípio. O Dom da Língua Solta, de Mike Berringer, fará Dickerson abrir um pouco mais o jogo e mencionar que notou umas coisinhas esquisitas, entre elas sua recente perda de peso e o comportamento anormal de Sarah Hagan (veja “O restaurante simpático”). O pastor é um homem honrado e de boa vontade, mas não saberia o que fazer se tivesse de lidar com qualquer coisa sobrenatural.

Se os personagens revelarem que são os novos proprietários da casa dos Meers, Dickerson demonstrará surpresa, pois julgava que ninguém a compraria. Ele lhes dá as boas-vindas e diz que é bom que alguém volte a morar lá. As crianças costumam contar histórias sobre a casa mal-assombrada e o fato de haver gente morando por lá vai ajudar a dissipar esses boatos. Dickerson não se intrometerá, mas gostaria muito de saber qual é exatamente a relação entre os membros da alcatéia, pois eles não parecem ser aparentados.

- **O restaurante simpático:** Dependendo da hora em que a alcatéia chegar à cidade, os restaurantes podem estar fechados. Alguns lugares, como este restaurante em particular, ficam abertos a maior parte do dia e até bem tarde da noite, servindo refeições simples e saborosas a qualquer hora. A clientela geralmente é composta metade de turistas e metade de residentes. Os turistas falam alto e se debruçam sobre mapas, planejando aonde irão naquele dia, ou gabam-se dos lugares que já visitaram. Os moradores falam baixinho e observam com desconfiança os forasteiros. Antigamente, os forasteiros eram recebidos de braços abertos, mas, nos últimos anos, o humor da cidade parece ter azedado. Muitos sabem que algo está acontecendo, mas não conseguem identificar o que é.

Quando os personagens chegarem ao restaurante, Sarah Hagan, a garçonete, sem deixar de atender uma das mesas, erguerá os olhos na direção deles e dirá para entrarem e se sentarem. Ao chegar à mesa deles, Sarah irá cumprimentá-los

e anotar os pedidos com um sorriso estampado no rosto. Ela é amigável e conversadeira, mesmo com a atenção dividida entre a mesa deles e as demais (a menos que se trate de um horário mais tranquilo, como no meio da tarde, quando então eles terão toda a atenção da garçonete).

Ao conversar com Sarah, os personagens talvez percebam (como resultado de um teste bem-sucedido de Raciocínio + Empatia) que, ao que parece, ela nunca olha diretamente para os homens. Ela não tira os olhos do bloco de anotações ou então dá uma olhada ao redor. Se ficar sabendo que os personagens vão morar na casa dos Meers, Sarah oferecerá uma das tortas de cereja do restaurante como presente de boas-vindas — nesse exato momento ou após eles terem se estabelecido. Ela não acredita que a casa seja mal-assombrada e acha que as histórias estranhas não passam de fofoca. Não acredita em nada que não consiga ver ou tocar, mas algumas experiências recentes talvez levem-na a considerar novas possibilidades.

- **A lojinha:** Antes de irem para a casa dos Meers, os membros da alcatéia talvez queiram fazer compras e adquirir desde bombons até equipamento para acampar (claro, por que não?). Manitou Springs tem uma porção de lojinhas fofas, voltadas para o turismo. Os estabelecimentos são limpos e aconchegantes, em estilo “provençal”. Os produtos estão bem à mostra. Homer Stark é quem dirige a loja à qual os personagens decidem ir primeiro. Ele não tem problema em conversar com os fregueses, mas geralmente está tentando descobrir o que eles querem comprar. Não é o tipo de vendedor que fica pressionando as pessoas, mas consegue convencer a maior parte delas a comprar alguma coisa.

Homer ainda não percebeu nada de estranho na cidade. Está tão ocupado cuidando da loja que não tem tempo para se envolver na política local, mas escuta um bocadinho de boatos. Percebeu que os negócios estão em queda, o que o preocupa um pouco.

Se os personagens comentarem que vão morar na casa dos Meers, ele dirá, brincando, que é melhor eles não se importarem de dividir a casa com fantasmas. Entretanto, ele acha que é apenas uma lenda urbana, e não algo que alguém deva levar a sério.

- **A loja de departamentos:** Não faltam lojas para visitar, mas também há uma mega-loja enorme que vende produtos ordinários a preços baixos (dê ao lugar o nome que você quiser). Os lojistas da cidade reclamam que a rede gigantesca à qual a mega-loja pertence vai acabar tirando todos eles do mercado, mas isso não os impede de fazer suas compras lá quando precisam de algo barato.

Os personagens talvez queiram fazer suas compras na mega-loja e adquirir desde armas de fogo a roupas novas (para substituir aquelas que foram rasgadas pela transformação e pelos maus-tratos a que muitos Uratha submetem suas roupas).

Como alguns jogadores adoram que seus personagens portem revólveres, é preciso dizer que as leis de posse e porte de armas de fogo do estado do Colorado não são muito rígidas. Faz-se necessária apenas uma rápida verificação de antecedentes, algo que não será problema para os personagens maiores de idade. Entretanto, como Narrador, você deve lembrar os jogadores de que os lobisomens são capazes de causar estrago suficiente com suas armas naturais.

CENA DOIS: A CASA DA COLINA

Sabendo que seu futuro lar pode ser o ponto de passagem dos espíritos para o reino físico, os personagens terão de confrontar esses invasores e assumir o controle de seu próprio território. Enfrentarão alguns dos espíritos que escaparam recentemente, bem como os fantasmas aprisionados na casa por uma entidade ainda misteriosa. A alcatéia precisa trabalhar em equipe para se estabelecer na nova casa.

Leia o texto a seguir para os jogadores:

O mapa e as indicações que Max deu a vocês são bem claras. Saindo da cidade, vocês seguem alguns quilômetros por uma estradinha em aclive. Olhando para trás, vocês vêem Manitou Springs esparramando-se lá embaixo. Adiante, lá em cima, fica o coração de seu território, caso vocês consigam reivindicá-lo.

Vocês quase perdem a saída e a caixa de correio que a indica. Há um portão trancado (para o qual vocês têm a chave) e uma estrada que entra na mata.

Provavelmente os jogadores irão debater o que fazer. Há uma boa chance de a primeira providência ser encontrar o locus e avaliar a situação dos arredores. Alguns jogadores talvez queiram seguir a trilha que leva diretamente à casa, ao passo que outros podem querer andar pela mata, à procura da residência, e pode ser que outros ainda ofereçam opções bem mais complicadas. Deixe-os decidir como querem se aproximar da casa. Entretanto, não será necessário fazer nenhum teste para encontrar o locus até os personagens chegarem à clareira onde fica a casa.

A PROPRIEDADE

A propriedade tem quatro hectares de floresta e, em seu centro, fica uma cabana. A terra situa-se numa encosta que dá vista para Manitou Springs, de modo que, numa noite de céu limpo, as pessoas da cidade conseguem ver as luzes da casa, e as pessoas da casa podem ver as luzes da cidade. A mata é densa, repleta de pinheiros, amieiros e abetos. O cheiro impoluto da floresta é um prazer para os Uratha, não importa a forma na qual se encontram. O som dos pássaros se propaga pelas árvores. Entre a estrada e a casa, há uma pequena trilha de terra que serpenteia para lá e para cá, margeada por árvores frondosas, provavelmente para dificultar uma aproximação rápida e direta e para dar aos lobisomens tempo suficiente para escutar a chegada de um veículo.

Na mata, os personagens começam a perceber glifos Uratha e a farejar traços tênues de marcas de odor, perceptíveis apenas pelos sentidos sobrenaturais de um lobisomem na forma Urhan. Numa tradução livre, os glifos significam “Uratha vivem aqui” ou “Invasores serão eviscerados” (na verdade, essas duas frases significam praticamente a mesma coisa...).

Não importa a decisão tomada pela alcatéia. Peça aos jogadores testes de percepção (Raciocínio + Autocontrole), modificados de acordo com a forma que eles tiverem escolhido. Aqueles que tiverem êxito sentirão o fedor de carne podre. No caso de um êxito excepcional, eles poderão até dizer que se trata do cheiro de um cadáver de cervo. Se resolverem investigar o fedor, eles descobrirão um Nocuothe materializado (um espírito da doença), que estará se alimentando do cadáver do cervo. O cheiro também tem o odor da doença. O Nocuothe é o espírito que escapou mais recentemente para o mundo físico através do locus. Exultante

diante da oportunidade de assumir forma física, o espírito atacou a primeira criatura que conseguiu encontrar, um cervo que havia entrado distraidamente na propriedade.

Leia o texto a seguir para os jogadores:

À luz suave da meia-lua, vocês vêem logo adiante a origem do fedor. Um cervo adulto está caído no solo, numa pequena trilha de caçador. Para seus sentidos aguçados, ele parece ter morrido recentemente de uma doença longa e persistente — e cheira como tal. O ventre se abriu e vermes e moscas se agitam em suas entranhas. E o que paira no ar acima do cadáver aparenta ser ainda pior. É um espírito manifesto que lembra uma massa de ossos e tecidos podres, aproximadamente do tamanho de um guaxinim. Visceras e bandagens imundas tremulam sob o espírito, roçando a carcaça do cervo.

Peça aos jogadores alguns testes de Raciocínio + Oculismo (aplicam-se as Especializações ligadas a “Espíritos”). Em caso de êxito, os personagens saberão que se trata de um Nocuoith, um espírito inferior da enfermidade e da doença. Esses espíritos não costumam aparecer nesse tipo de ambiente — com certeza não em forma material —, a menos que tenham sido atraídos por uma área de desolação. Eles geralmente preferem hospitais ou outros lugares onde as doenças são abundantes. De qualquer maneira, ali não é o lugar dele e cabe aos personagens lidar com esse espírito, mas a alcatéia talvez venha a descobrir que isso não será fácil. Os Uratha enxergam o espírito, mas a criatura continua a ser imaterial, e a alcatéia pouco poderá fazer se quiser destruir o Corpus de um espírito nessas condições.

Quem tiver obtido um êxito excepcional no teste de Raciocínio + Oculismo saberá que os Nocuoith não suportam arruda, uma erva à qual são atribuídas propriedades medicinais. A arruda é sensível ao frio e, portanto, é pouco provável que ocorra naturalmente na área, mas talvez possa ser encontrada em lojas especializadas na cidade. Queimar o cadáver do cervo (e limpar a ressonância da doença que impera nas cercanias) também ajudaria a expulsar o Nocuoith. O espírito pode se tornar uma inconveniência — ao usar seus Numes para tentar se livrar dos Uratha —, mas não demorará muito a fugir e procurar um hospedeiro ou grilhão.

Por fim, o espírito irá se acomodar num toco podre de árvore, nas profundezas do território dos Meers. Seguro dentro desse toco, ele usará sua influência para criar uma área desolada. Os Uratha conseguirão forçá-lo a atravessar o Dromo se destruírem o toco onde ele se alojou (seja imediatamente, caso o sigam, ou mais tarde, quando detectarem a desolação).

AS DEPENDÊNCIAS

Depois de terem lidado com o Nocuoith (isso se tiverem topado com ele), os personagens seguirão para a casa. Esta se localiza no centro da propriedade, numa clareira que se estende por dez metros a partir da edificação. O gramado está cheio de ervas daninhas e precisa ser aparado. Ao lado da casa há um pequeno galpão que serve de garagem e também guarda ferramentas. Atrás da casa há uma horta, que agora está coberta de mato. Olhando para a casa, notam-se muitas janelas, mas, nesse momento, todas estão fechadas.

Ao chegar à clareira onde se localiza a casa, os personagens perceberão que estão na área de influência do locus

da antiga alcatéia dos Meers. O ar parece carregado de eletricidade e vivo, e percebe-se o Reino das Sombras muito próximo. As metades espirituais dos personagens se alinham e reagem como se fossem limalha de ferro respondendo a um imã. Para encontrar o locus propriamente dito, os jogadores terão de passar num teste de Raciocínio + Investigação + Instinto Primitivo. Como Mike Berringer é um Irraka, o jogador que o interpreta recebe dois dados extras em seu teste. Se ninguém tiver êxito nesse teste, simplesmente deixe os personagens informarem onde farão suas buscas, até que resolvam olhar no aposento onde o locus de fato está (o porão).

- **O galpão:** O galpão tem uma porta tipo garagem e é suficientemente amplo para dois carros pequenos. Ainda há lugar para a picape de Nadine. Dentro, um dos lados apresenta uma bancada de ferramentas, equipada com todo tipo de material de carpintaria e, num outro canto, há um velho gerador portátil que parece estar quebrado.

- **A casa:** A casa dos Meers é uma cabana de madeira, grande e de dois andares. As paredes, bem como as venezianas das janelas e a porta da frente, são feitas de madeira grossa e pesada. A fachada é delineada por uma varanda coalhada de móveis de jardim, um balanço de madeira e duas cadeiras de balanço, todos de pernas para o ar.

As portas (uma na frente e outra nos fundos) estão destrancadas. As telas contra insetos foram arrancadas e rasgadas. A sala cheira a mofo, com um ligeiro odor de decomposição e umidade. Vários outros cheiros emanam da casa: um mosaico maluco de odores que não permite identificar nenhum deles.

- **O andar térreo:** O piso principal possui quatro cômodos. A porta da frente dá para uma espaçosa sala de estar. Os móveis foram cobertos por lençóis e uma camada grossa de poeira recobre tudo. Com as portas abertas, seria de esperar que todo tipo de bicho da floresta invadisse a casa para fazer ninho e se entocar, mas não há cheiros nem fezes de animais. Na sala de estar há um par de sofás compridos e uma poltrona grande, e quadros decoram as paredes, todos eles de paisagens naturais e aparentemente pintados pelo mesmo artista. No meio do aposento fica uma lareira de tijolos que, quando acesa, deve irradiar calor para a sala de estar e também para a sala de jantar. Uma escada leva ao primeiro andar.

Do outro lado da sala de estar, uma mesa grande e várias cadeiras, todas de madeira, estão cobertas por lençóis, e uma das paredes exibe um armário de louças. Um bar, com bancos altos, separa a sala de jantar da cozinha.

Apesar de moderna, a cozinha tem estilo clássico, com armários de madeira escura que combinam com o restante da decoração. As portas dos armários estão todas abertas, e travessas, copos e pratos estão dispostos para a refeição. Apesar dos restos de comida estragada em alguns desses utensílios, não há moscas nem outros animais daninhos. Pegado à cozinha há um banheiro completo, inclusive com chuveiro.

Juntas, a sala de estar, a de jantar e a cozinha formam um “L” em volta do último cômodo, cuja porta está fechada. Lá dentro há um escritório e biblioteca, com as paredes repletas de estantes de livros, onde também se vêem pergaminhos antigos, mapas ou outras quinquilharias. Num dos

lados do cômodo fica uma escrivaninha e uma pequena mesa está apoiada na parede. Aqui não há janelas e, sob o tapete pesado, fica o alçapão que leva ao porão.

- **O andar de cima:** O primeiro andar praticamente não tem paredes e dá vista para a sala de estar. Na planta de uma casa comum, esse andar teria pelo menos dois dormitórios, talvez até três. No entanto, ali o espaço foi utilizado para fazer um quarto enorme, com três *closets*. No meio desse aposento há uma cama feita com quatro colchões grandes, coberta por travesseiros enormes, mantas e uma boa camada de poeira acinzentada, e um lençol feito sob medida impede que os dorminhocos caiam pelas emendas dos colchões. Além de haver só um dormitório nesse andar, também há um único banheiro, com hidromassagem, dois chuveiros, duas toaletes e quatro lavabos.

(Observe que os lobisomens de alcatéias muito unidas geralmente dormem juntos [isto é, na mesma cama], como parece ser o caso da alcatéia dos Meers, mas praticamente nunca “dormem juntos” [transam]. O Juramento da Lua proíbe os lobisomens de se acasalarem entre si e, no caso de uma união proibida como essa acontecer, o rebento será uma “Criança Espectral”, um espírito abominável que tenta assassinar os pais e fugir para algum recanto obscuro do Reino das Sombras.)

- **O porão:** O locus da alcatéia dos Meers situa-se no porão, cuja entrada fica sob o tapete da biblioteca no andar térreo. Nas profundezas do solo há uma mina de água pura, e o lugar sob a casa onde a água ressurge na superfície é um manancial de Essência (supõe-se que a casa foi construída ali para que os antigos ocupantes pudessem defender mais facilmente essa fonte, após terem conquistado a região). O locus que se formou em torno desse manancial de Essência reduz a espessura do Dromo a ponto de permitir facilmente a passagem entre o mundo físico e o Reino das Sombras. Apesar de ser perigoso para a alcatéia dos Meers ter um portal para a Sombra dentro do porão (pois os espíritos podem usar o portal para entrar no mundo físico), os benefícios da Essência fazem o risco valer a pena. Depois de exterminada a alcatéia dos Meers durante as batalhas ao lado de Max Roman para retomar Denver, os espíritos que antes tinham receio de ser caçados pela alcatéia ficaram livres para usar o portal com bem entendessem.

O porão em si é um cômodo quadrado e amplo, com paredes de alvenaria que escoram a terra. O chão é de terra batida e um pouco úmido. Os troféus das aventuras da alcatéia dos Meers, que antigamente adornavam as paredes, agora estão amassados e quebrados. No centro do cômodo, um pequeno círculo de pedras cerca o poço, que tem apenas alguns passos de largura, mas é bastante profundo. De fato, mesmo com a água límpida e tranqüila, não se vê o fundo, a não ser que alguém jogue uma fonte de luz dentro do poço enregelante. Se fizerem isso, os personagens encontrarão os cadáveres de cinco homens lá dentro.

No entanto, os personagens não terão a oportunidade de avançar tanto assim em sua investigação inicial, pois logo que se aproximarem da casa e começarem a examinar os arredores, coisas estranhas começarão a acontecer a eles, pois os guardiões da casa tentarão expulsá-los. Contudo, ao contrário do Nocuothe que os personagens encontraram na floresta, esses guardiões não vão fugir, nem sequer são espíritos

no sentido convencional que os lobisomens dão ao termo. São fantasmas humanos que foram confinados à casa por forças que não compreendem. A princípio, os ataques serão sorrateiros, para tentar assustar e expulsar os personagens sem causar maiores danos. Contudo, quando perceberem que os lobisomens não são fáceis de assustar, os fantasmas passarão à violência explícita. Acabarão se manifestando abertamente e vão lutar com todas as suas forças, até a situação se resolver de alguma maneira.

O HOMEM-AMIEIRO

Os fantasmas da casa dos Meers foram criados pelo Homem-Amieiro, um espírito renegado e poderoso que deseja ser o único dono de Manitou Springs. Mais informações sobre esse espírito e seus planos secretos serão reveladas num capítulo futuro, mas, por enquanto, você só precisa saber que ele é a força motriz por trás do que está acontecendo. Ele sabe que o locus está na antiga propriedade dos Meers, e também que a alcatéia que cuidava do lugar dificilmente retornará. Contudo, ele também sabe que se o locus permanecer desguarnecido, os espíritos dos arredores convergirão para lá e começarão a causar problemas que as pessoas não deixarão de perceber, o que fará com que os Uratha retornem à região a fim de arrumar a bagunça — como é da natureza dos lobisomens. Sem a menor disposição de correr o risco de os Uratha voltarem — já que os lobisomens com certeza tentariam frustrar os planos secretos do espírito —, o Homem-Amieiro tomou para si a tarefa de barrar a passagem de espíritos através do locus e impôs, a duras penas, uma espécie de ordem draconiana no Reino das Sombras da região.

Para conseguir isso, o espírito assassinou cinco pessoas de fora da cidade e, ao esconder os cadáveres dentro do poço, confinou as almas penadas e confusas ao locus. Convenceu os fantasmas de que a única maneira de escapar do “inferno” (que é onde eles acham que estão) seria impedir os “demônios” de chegar ao poço. Apesar de pensarem que o poço é a única maneira de ir para o céu, os fantasmas acreditam que só conseguirão usá-lo quando completarem sua missão. Mal sabem eles que, na verdade, é o poço que os mantém ligados à casa, pois, se seus corpos forem removidos do poço e enterrados apropriadamente, eles serão libertados.

OS FANTASMAS

Os fantasmas, a princípio, não conversam entre si. Eles se dirigem apenas aos personagens, gritando coisas do tipo: “Vão embora!”, ou “Fujam, cria de Satã!”. Contudo, quando as coisas começarem a ficar feias para o lado deles, os fantasmas tentarão encorajar uns aos outros, com frases do

tipo: “Não podemos deixá-los chegar ao poço!”, ou “Lembrem-se do que ele disse: somos nós ou eles!”. Se um dos fantasmas começar a entrar em pânico depois de ser feito em pedaços várias vezes, um de seus companheiros poderá até zombar: “Pode parar com a choradeira! Você quer acabar no inferno?”.

Os lobisomens podem chegar à conclusão de que a melhor opção seria conversar com os fantasmas — principalmente se já estiverem um pouco frustrados com o ciclo de violência, destruição e retorno dos fantasmas. Os Uratha podem interromper a luta e tentar convencer as pobres almas de que os lobisomens não são demônios e os fantasmas não estão no inferno. Essa tentativa de convencimento seria um teste de Manipulação + Persuasão sujeito a uma penalidade de -4, mas o modificador pode ser reduzido com uma boa interpretação e as ações apropriadas.

De qualquer modo, a alcatéia acabará derrotando os fantasmas, pois eles irão usar toda a sua Essência — quando então poderão ser destruídos se seu Corpus também for reduzido a 0. Ou então os personagens podem convencer os fantasmas de que eles serão libertados se seus corpos forem retirados do poço e enterrados adequadamente. Se escolherem essa opção, os jogadores deverão passar num teste de Inteligência + Ocultismo para dizer isso aos fantasmas. Se, por outro lado, os jogadores perguntarem algo do tipo “Tirar os corpos do poço e enterrá-los libertará os fantasmas?”, diga-lhes que sim.

Conversar com os fantasmas dará aos jogadores um pouco mais de informações, algo que poderá ser útil no restante da crônica. A primeira coisa de que os fantasmas se lembram claramente nessa sua nova existência é a presença de uma entidade espectral estranha (o Homem-Amieiro, apesar dos fantasmas não saberem o nome da coisa) que apareceu para eles quando “acordaram” dentro do poço. Essa entidade parecia feita de névoa, disse-lhes que estavam no inferno e contou o que deveriam fazer para escapar. Eles não sabem muito mais do que isso, mas já deve ser o suficiente para estimular os personagens a descobrir outras informações em capítulos posteriores. E há tanto a aprender...

As características e o histórico dos fantasmas podem ser encontrados na pág. 24.

PARA ONDE AGORA?

Depois que os personagens libertarem ou destruírem os fantasmas, o locus não terá mais guardiões — o que é tanto um alívio quanto um problema. Continua sendo fácil para os espíritos atravessar o locus, mas não haverá mais a ressonância da morte. Por outro lado, os espíritos perceberão que uma alcatéia de Uratha está morando ali e terão de ser extremamente cuidadosos se tentarem usar o locus bem debaixo dos narizes dos lobisomens.

Quanto aos personagens, a casa agora lhes pertence, apesar de ainda precisar de alguns reparos para ficar em ordem. Esse é o início do território da alcatéia, um novo começo para todos eles. Eles têm a própria terra, têm uns aos outros e agora também têm um inimigo para caçar. Não são mais simplesmente um bando de Uratha: são uma alcatéia.

DRAMATIS PERSONAE

A seguir estão as descrições e características da maioria dos personagens que a alcatéia encontrará em “Bem-vindos a Manitou Springs”. Apresentamos a lista completa de características apenas no caso dos personagens que têm uma chance de lutar; os demais só têm históricos e as paradas de dados que refletem suas competências mais dignas de nota.

JAMES PARKER

(Dono e atendente do posto de gasolina nos arredores de Manitou Springs.)

Histórico: James comprou o posto de gasolina quando estava na casa dos vinte anos, depois de servir à Marinha. Ele odiava o serviço militar e, ao dar baixa, deu um jeito de escolher um lugar bem distante do oceano. Apesar de já estar ficando velho, ele mesmo faz o turno da noite no posto, pois é um notívago.

Descrição: James é um afro-americano sessentão e em boa forma. Tem cabelos grisalhos e curtos e usa óculos de lentes grossas. Estará usando calças compridas, sapatos ortopédicos e uma camisa com o logotipo do posto de gasolina. Enquanto não há clientes no posto, ele costuma enfiar o nariz em algum livro da biblioteca pública de Manitou Springs. Atualmente, ele anda lendo sobre a Inglaterra à época da Regência.

Competências: Briga (parada: 3), Força de Vontade (parada: 4) e Prontidão (parada: 4).

EVAN DICKERSON

(Pastor ou padre da igreja.)

Histórico: Evan Dickerson cresceu em Manitou Springs. Era um garoto travesso e seus pais estavam ocupados demais tentando pagar as contas. Ele se meteu em apuros na adolescência, mas se endireitou depois de um incidente em que foi apanhado dirigindo embriagado. Abstêmio há mais de uma década, agora seus estranhos desejos andam colocando à prova sua determinação. Ele gosta de ser um sacerdote de cidade pequena, mas também aprecia o contato com os turistas.

Descrição: Dickerson tem estatura mediana e é magro como um espeto. As roupas parecem folgadas e a presilha do cinto está dois furos acima da posição em que costumava ficar. Como estará fazendo a faxina quando os personagens chegarem, ele estará trajando calças compridas e uma camiseta dos Broncos, o time de futebol americano de Denver, mas ainda terá ao pescoço uma corrente com crucifixo de prata. Ele tem 37 anos, cabelos grisalhos e cortados à escovinha.

Observação para o Narrador: Dickerson foi Dominado, mas só é induzido quando recebe as visitas esporádicas de um espírito da fome. O espírito não estará com ele quando os personagens o encontrarem pela primeira vez, apesar de visitá-lo uma vez por semana e, nessas ocasiões, fazer o religioso comer alucinadamente. No entanto, o sacerdote não sabe que seu problema é de natureza espiritual.

Competências: Empatia (parada: 6), Força de Vontade (parada: 6) e Prontidão (parada: 5).

SARAH HAGAN

(Garçonete do restaurante.)

Histórico: A vida de Sarah era um lugar-comum: a líder de torcida que se casou com o astro do time de basquete, apenas para descobrir que ele atingira o apogeu no colégio e que, depois disso, o emprego de guia turístico era o mais longe que ele chegaria de Manitou Springs. Há alguns anos, ela flagrou o marido transando com uma cliente e o mandou embora. Ele se mudou para Colorado Springs e mima os filhos quando vem visitá-los, o que irrita Sarah profundamente. Ela detesta fazer o papel de má.

Descrição: Sarah está na casa dos trinta anos, mas o uniforme de líder de torcida ainda lhe serve. Os cabelos louros agora estão bem curtos, estilo pajem. Ela costumava ser linda de morrer e sua beleza se manteve e amadureceu, tornando-a uma mulher muito atraente, e não mais a mocinha bonita. Contudo, ela parece usar um bocado de maquiagem para esconder as olheiras.

Observação para o Narrador: Assim como Evan Dickerson, Sarah é uma Induzida. O espírito que a induz é o da luxúria. Mãe divorciada de dois filhos — um de dez e outro de cinco anos —, ela se surpreende sexualmente excitada nas horas mais impróprias. Ela tem mantido seus impulsos mais ou menos sob controle, pegando turistas nos bares e arrastando-os para algum quarto de hotel, mas sabe que está ficando descuidada. Também tem deixado as crianças sozinhas em casa quando é induzida, por não querer que a babá que geralmente cuida das crianças saiba que ela anda saindo, se engraçando com homens desconhecidos e transando com eles desvairadamente. A princípio, ela pensou que fosse alguma crise da meia-idade ou efeito retardado do divórcio. Agora, ao esconder as chupadas e esfoladuras sob as roupas de corte longo, ela sabe que é mais do que isso. Mas o espírito da luxúria que a induz também a impede de procurar ajuda.

A idéia é que a situação de Sarah seja trágica, e não uma oportunidade para a trupe interpretar uma cena pornográfica e vulgar. Se você decidir usá-la para assediar um dos personagens, o ato deve ter um ar de desespero completo. Ainda que ela diga e faça coisas capazes de fazer um santo cair em tentação, qualquer um que se der ao trabalho de fitá-la nos olhos verá o terror absoluto e a baixa autoestima subjacentes.

Competências: Empatia (parada: 5), Prontidão (parada: 4) e a Vantagem Aparência Surpreendente (como a de Kate).

HOMER STARK

(Dono e atendente da lojinha.)

Histórico: Homer foi programador de computadores numa empresa de Tecnologia da Informação em Denver, antes que seu emprego fosse terceirizado por uma empresa estrangeira. (Obs: ele é uma das pessoas a quem a Fama de Mike Berringer talvez se aplique, no caso de Mike começar a filosofar ou discutir política.) Para sua sorte, Homer conseguiu um bom empréstimo do banco de Manitou Springs (que é dirigido por seu tio) e isso lhe permitiu abrir a loja. Ele a dirige sozinho e geralmente dorme numa cama de campanha nos fundos do estabelecimento. Seu apartamento é

mais um lugar para guardar coisas do que um lar. Ele tem um gato malhado, preguiçoso e meio velho chamado Abner, que sempre dorme no peitoril da janela.

Descrição: Homer tem quase trinta anos e boa aparência, um tipo jovem e boêmio. Ele estará adequadamente trajado para qualquer tipo de função inventada pelo Narrador. Se a loja vender livros, ele estará trajando calças e camisa. Se vender arte indígena norte-americana, ele vestirá calças jeans e uma camiseta com a estampa de uma cabeça de lobo.

Competências: Arte de Vender (parada: 6), Informática (parada: 4) e Prontidão (parada: 3).

XERIFE TOMMY "BUTCH" POWE

Histórico: Ainda que seja pouco provável que os personagens procurem os oficiais da lei (não que isso seja proibido), é possível que suas ações chamem a atenção da polícia local. Se isso acontecer (por exemplo, caso os personagens comecem uma briga com um dos habitantes da cidade), o Xerife Powe virá rapidamente. Ao contrário da maioria dos moradores de Manitou Springs, Powe sabe que alguma coisa estranha está acontecendo. Ele também conseguiu pistas e recebeu ameaças veladas de uma fonte misteriosa, que lhe disse para não aprofundar as investigações. Contrariado por deixar as coisas dessa maneira, apesar de incapaz de fazer algo mais a respeito, o xerife procura manter a ordem na cidade. Se uma vez ou outra um turista desaparece (ou enlouquece), arrumar mais encrenca não ajudará em nada. Ele faz o possível para proteger a cidade.

O Xerife Powe também sabe alguma coisa a respeito da alcatéia dos Meers. Ele tem um pouco de sangue lupino, apesar de não ser um lobisomem. Seu pai era um lobisomem e morreu quando Tommy era jovem. O xerife também estava se encontrando às escondidas com Amanda Meers, contrariando a vontade do alfa da alcatéia. Ele não sabia exatamente o que Amanda e sua "família" eram, mas sabia que todos tinham algum tipo de poder. Os Meers geralmente estavam envolvidos nas coisas estranhas que aconteciam na região. Às vezes morria gente, mas em geral os Meers pareciam fazer mais bem do que mal. O xerife não sabe exatamente que Amanda morreu: ela e o resto da família simplesmente sumiram certo dia e nunca mais voltaram.

Ao descobrir que os personagens dos jogadores vão morar na casa dos Meers, Powe começará a desconfiar que eles não estão metidos em boa coisa, apesar de não saber em que tipo de encrenca eles se enfiaram. Vai ficar de olho neles sempre que possível e usará seu cargo de xerife para levantar antecedentes, puxar fichas criminais e coisas do gênero.

Powe não acha que a alcatéia esteja por trás do que acontece na cidade, mas isso não significa que ele os verá como os mocinhos. Por falar nisso, o xerife tampouco achava que os Meers fossem os "mocinhos". Os Meers atuavam fora da lei e, apesar da boa-vontade de Powe de ignorar essas coisas uma vez ou outra, por causa de Amanda, ele nunca fez disso um hábito. Nem pretende começar a fazer isso agora.

Descrição: Butch Powe é alto e encorpado. Tem uma barriga protuberante, mas os ombros largos e os braços imensos são puro músculo. Tem quase quarenta anos e costuma

raspar a cabeça. Tem uma tatuagem dos fuzileiros navais em seu bíceps direito.

Observação para o Narrador: A idéia é que o Xerife Powe seja um personagem de longo prazo na saga de Manitou Springs. Talvez seja o único ser humano na cidade que saiba alguma coisa a respeito do sobrenatural sem ter sido ainda corrompido. Tem uma vantagem que falta à maioria dos habitantes de Manitou Springs: ele sabe que há monstros lá fora. Está disposto a acreditar no fantástico quando o vê e, por isso, não perde tempo tentando negar o que está acontecendo.

Competências: As características completas de Powe serão apresentadas na segunda parte, “Monstros mais adiante”, mas, por enquanto, ele tem uma parada de seis dados para situações policiais e uma parada de três dados para coisas sobrenaturais (deve prevalecer o bom senso do Narrador, pois a idéia é que o Xerife Powe não participe deste capítulo). Ele tem Força de Vontade 7 e Sangue Lupino (o que o torna muito resistente ao Aluamento). Amanda também lhe deu um colar-fetichê que ajuda a protegê-lo do Nume Possessão — uma das razões pelas quais ele permaneceu incólume até agora.

OS USURPADOS PELO VIDRO

(Seres humanos Dominados, vistos no posto de gasolina de James Parker.)

Histórico: Os quatro Usurpados são Tom e Mary Fordham e seus vizinhos Jason e Eileen Reynolds. Eles moram em Lincoln, no estado de Nebraska, onde os maridos trabalham para uma corretora de seguros. Os casais vão para Manitou Springs uma vez por ano para acampar e fazer algumas caminhadas (se os personagens puxarem conversa com o Sr. Parker e perguntarem sobre os campistas, ele poderá revelar essas informações). Para infortúnio dos quatro campistas, eles foram tomados como hospedeiros por espíritos do vidro que escaparam para o mundo físico através do locus na casa dos Meers. Durante seu passeio, os campistas não caminharam nem apreciaram a natureza: foram atacados e subjugados, de modo que os espíritos pudessem usurpar seus corpos. Quando seus corpos despertaram, suas almas humanas haviam desaparecido, absorvidas pelos espíritos do vidro.

Descrição: Todos os campistas têm trinta e poucos anos e são os típicos habitantes dos subúrbios abastados, mas talvez estejam em melhor forma, pois levam vidas mais ativas. No entanto, por terem sido tomados pelos espíritos do vidro, é cada vez maior o número de partes de seus corpos substituídas por vidro. Neste exato momento, seus olhos, dentes e unhas são feitos de vidro, bem como partes de seus órgãos internos.

Observação para o Narrador: Esses Usurpados não var caçar encrenca de propósito: tudo o que querem é abastecer sua caminhonete e seguir para o norte. Alguma coisa está acontecendo em Manitou Springs, o que tornou a região inóspita para os espíritos do vidro, que querem cair fora enquanto ainda estão por cima da carne seca. A causa desse distúrbio será revelada em capítulos posteriores desta crônica, mas os personagens podem ter uma idéia do que vem por aí ainda nesta parte e perceber que o problema talvez seja bem maior que a encomenda.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 3, Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armas de Fogo 1, Briga 1, Condução 1, Erudição 2, Esportes 2, Informática 1, Ocultismo 2 (Espíritos), Ofícios 1 e Sobrevivência 2 (Acampar).

Vantagens: Idiomas (Primeira Língua).

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 3.

Essência: 3.

Virtude: Prudência.

Vício: Gula.

Vitalidade: 9.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.

Entranhas de Vidro: Se um Usurpado pelo Vidro sofrer um ponto de dano letal ou investir um ponto de Essência, estilhaços de vidro irão se projetar de sua pele. Os estilhaços acrescentam +1 aos ataques que usam Briga e infligem dano letal. O teste de ataque é Força + Briga + 1 (cinco dados) quando este Nume está ativo. Contudo, devido à natureza frágil do vidro, os ferimentos que deveriam causar dano contundente aos Usurpados acabam causando dano letal. Mas, se um personagem acertar o Usurpado com um soco (ou pontapé, ou uma mordida) e o jogador obtiver um êxito excepcional, o agressor sofrerá um ponto de dano letal, pois os estilhaços de vidro irão dilacerar seu punho (ou seu pé, ou sua boca). Os golpes desferidos com armas e os ataques a distância não causam esse dano. Projetar os estilhaços intencionalmente custa um ponto de Essência. Retrair os estilhaços também requer Essência ou o uso do Nume de Auto-Regeneração.

Auto-Regeneração: Se for ferido, o Usurpado pelo Vidro poderá tocar um objeto de vidro, absorvê-lo e usar o material para se recompor. Ativar este Nume custa um ponto de Essência e seus efeitos vão perdurar até o fim da cena (o que implica que os Usurpados poderão passar tantos turnos absorvendo vidro e se regenerando quantos forem necessários, desde que tenham pago o preço antes). Reparar um ponto de dano contundente ou letal exige a atenção total da criatura durante um turno. A superfície refeita tem aparência mais “vítrea”, dependendo do tamanho da área que a criatura precisou reconstruir. Contando todas as garrafas que compraram e todas as janelas da caminhonete, os Usurpados têm vidro suficiente para reparar, no máximo, um total de dez pontos de dano. Se a picape de Nadine estiver presente, haverá vidro suficiente para a regeneração de mais quatro pontos.

(A quem interessar, foi o uso deste Nume que provocou as manchas de refrigerante nas roupas das criaturas e no estofamento da caminhonete. Quando os corpos acordaram, os Usurpados utilizaram as garrafas de refrigerante que encontraram dentro da caminhonete para reparar os danos porventura sofridos, e a bagunça que fizeram não lhes pareceu estranha.)

NOCUOTH

(Espírito da doença, encontrado na floresta, perto da casa dos Meers.)

Histórico: Este Nocuoeth escapou pelo locus da casa dos Meers e está em busca de um lugar onde possa se agri-lhoar e criar uma ressonância energética ligada à doença.

Posto: 3.

Atributos: Poder 5, Refinamento 5 e Resistência 6.

Força de vontade: 11.

Essência: 17 (máx. 20).

Iniciativa: 11.

Defesa: 5.

Deslocamento: 20.

Tamanho: 2.

Corpus: 8.

Interdição: O Nocuoeth tem aversão à arruda e não consegue ficar num aposento onde há arruda queimando nem cruzar uma linha desenhada com uma pasta feita dessa erva.

Influência (Doença ●●●): O Nocuoeth pode usar sua Influência sobre as doenças para torná-las mais virulentas, alterar a natureza da enfermidade, seja de leve (transformar um resfriado em gripe) ou para valer (transformar uma gripe em poliomielite). O cervo sobre o qual os personagens encontraram o Nocuoeth tinha uma pequena infecção que teria se curado perfeitamente depois de algum tempo. Contudo, as habilidades do Nocuoeth fizeram o cervo morrer em segundos. Todas essas aplicações exigem um teste de Poder + Refinamento e o uso de um ponto de Essência (repare que o metabolismo de um lobisomem o torna extremamente resistente a doenças, de modo que esse espírito não conseguirá aplicar sua Influência aos Uratha).

Rajada: Ao custo de um ponto de Essência, o espírito é capaz de arremessar uma salva de fragmentos de ossos a no máximo quinze metros e não fica sujeito às penalidades devidas à distância. Faça um teste de Poder + Refinamento para o espírito atacar dessa maneira e acrescente dois dados a cada ponto adicional de Essência investido neste poder. O dano é letal.

Grilhão: O espírito ativa este Nume ao usar um ponto de Essência. Ele precisa escolher um objeto num raio de cinco metros de sua posição atual e investir um ponto adicional de Essência para se agri-lhoar ao objeto. O espírito permanecerá agri-lhoado ao mundo material durante o tempo que desejar, a menos que o grilhão seja destruído, quando então o espírito vai se desincorporar imediatamente e voltará a se refazer no mundo espiritual.

Mortificação: O espírito consegue concentrar sua ressonância negativa para gerar um ataque paralisante de desespero. Use um ponto de Essência e faça o teste de Poder + Refinamento em nome do espírito, disputado pela parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se o espírito vencer a disputa, o alvo será sobrepujado pelo desespero durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtido pelo espírito.

Materialização: O espírito é capaz de transformar sua efemeridade em matéria e tornar-se temporariamente uma entidade física. Use três pontos de Essência e faça um teste

de Poder + Refinamento; o espírito continuará materializado durante uma hora para cada sucesso. Isso permitirá que o espírito desfira ataques físicos (dano contundente), manipule objetos e abandone a área próxima a seu grilhão (se ele tiver um). Ele ainda é capaz de usar seus outros Numes, mas ficará vulnerável a ataques físicos (é pouco provável que se materialize ao confrontar lobisomens).

Observação para o Narrador: Se quiser, você poderá usar mais de um Nocuoeth nesta cena. Talvez não um, mas três ou até mesmo cinco desses espíritos tenham escapado juntos em busca de liberdade. Quanto mais espíritos você acrescentar, mais provável será que eles resistam e enfrentem os lobisomens que os confrontam. Contudo, quando seus companheiros começarem a morrer, os Nocuoeth restantes perceberão que é melhor cair fora. Nesse caso, os personagens devem decidir se vão caçar os espíritos para acabar com eles de uma vez por todas.

OS FANTASMAS DA CASA DOS MEERS

(Fantasmas humanos confinados ao poço do porão.)

Histórico: Os cinco homens de quem os fantasmas se originaram são todos de fora da cidade e foram assassinados pelo Homem-Amieiro. Ele os convenceu a lutar para proteger a casa dos Meers e escapar do inferno. Esses fantasmas vão atacar todos os invasores, imaginando que sejam demônios (as habilidades sobrenaturais dos Uratha de pouco servirão para convencer os fantasmas do contrário). Entretanto, no fundo, os fantasmas são homens decentes que foram enganados por uma entidade que nem sequer consegue compreender. Os fantasmas são: Harlan Wyzowski, de Missoula, no estado de Montana (morto aos 62 anos); James Dixon, de Nova York (morto aos 59 anos); Michael Crown, de Las Vegas (morto aos 67 anos); Peter Wilmfey, de Cade, no estado da Louisiana (morto aos 63 anos); e Scott Tate, de Lewiston, no estado do Maine (morto aos 70 anos).

Descrição: Quando estiverem apenas observando os personagens, os fantasmas terão praticamente a mesma aparência que tinham quando vivos, exceto pelo fato de parecerem ensopados. Todos são homens brancos por volta dos sessenta anos. Parecem ter sido pessoas relativamente saudáveis, com um aspecto calejado que demonstra que não levavam vidas acomodadas. Trajam o que vestiam quando faleceram (botas de caminhada, casaco e gravata, bermudas e uma camiseta de Manitou Springs etc.). Além disso, todos eles têm feridas escancaradas nas costas, provocadas por instrumentos perfurantes, por onde sangue spectral escorre sem parar. Nessas feridas estão crescendo o que parecem ser pequenos brotos que se propagam ao longo da coluna vertebral dos fantasmas.

Atributos: Poder 4, Refinamento 3 e Resistência 5.

Força de vontade: 9.

Moralidade: 5.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Iniciativa: 8.

Defesa: 4.

Deslocamento: 17.

Tamanho: 5.

Corpus: 10.

Invisibilidade: Os fantasmas continuarão invisíveis até desejarem aparecer ou usarem um de seus Numes (mas Ryan é capaz de vê-los usando o Dom de Percepção da Morte). Tornar-se invisível é um ato involuntário. Toda vez que usarem Essência, os fantasmas vão exalar um cheiro de água estagnada, estejam visíveis ou não.

Materialização: O Homem-Amieiro confinou os fantasmas ao locus com uma força muito maior do que seria típico para uma alma penada. Portanto, esses fantasmas conseguem assumir forma sólida ao investir um único ponto de Essência e obter êxito num teste de Poder + Refinamento. Depois de se materializarem, seus ataques em combate próximo provocam dano letal (teste de Poder + Refinamento – Defesa do alvo). Entretanto, nessa forma, eles são vulneráveis a ataques físicos. Se seu Corpus for reduzido a 0, eles vão desaparecer em meio a um esguicho de água fria e reaparecer com Corpus 1 dentro de seus cadáveres no fundo do poço (isso também é obra do Homem-Amieiro; em condições normais, um fantasma desincorporado levaria dois dias para se refazer).

Telecinesia:

Mesmo quando não estão materializados, os fantasmas são capazes de manipular objetos. Use um ponto de Essência e jogue sete dados. O número de sucessos determinará a Força relativa do fantasma para mover o objeto. Se o fantasma quiser ferir alguém com um objeto manipulado, faça

um teste de Poder + Refinamento, sujeito a um modificador de -3. O ataque inflige dano contundente ou letal, dependendo do tipo de objeto disponível.

Terror: Use um ponto de Essência e jogue sete dados, num teste disputado pela parada de Perseverança + Autocontrole + Instinto Primitivo da vítima. Se o fantasma tiver êxito, a vítima será sobrepujada por um terror inominável e fugirá durante um número de rodadas correspondente a cada sucesso a mais obtido pelo fantasma. Passado o surto, a vítima poderá fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo para recordar as imagens de morte que foram usadas para sobrepujá-la. Primeiro, ela se lembrará de um sentimento de felicidade, depois de uma dor aguda nas cotas, seguida pela queda na água fria.

Observação para o

Narrador: Se os personagens se aproximarem da casa e começarem a bisbilhotar em forma humana ou de lobo, os fantasmas talvez tentem assustá-los com o Nume

Terror. Quando perceberem que estão lidando com “demônios”, os fantasmas vão usar

Telecinesia ou

Materialização

(geralmente, três

deles vão se materializar e

dois usarão

Numes).

Como não se

desmaterializam quando

reduzidos a

Corpus 0 (a menos

que também tenham

perdido toda a

Essência), reaparecendo no poço com

Corpus 1, os fantasmas

podem continuar

retornando e atacando a seu

bel-prazer.

Claro que, se continuarem a

fazer isso, só lhes restará um

ponto de Corpus e

serão obrigados a

usar

Essência

continuamente.

Por fim, eles

acabarão se desmaterializando

uma última vez, gritando de horror, convencidos

de que estão sendo tragados pelo inferno.



IMPRESSOS

Entregue os impressos a seguir aos jogadores durante a “Cena um”. Eles contêm informações que os lobisomens podem (ou não) querer compartilhar com seus companheiros de alcatéia. Cada impresso também contém um Contato de uso único. O personagem pode pedir conselhos a

essa pessoa (ou pessoas). Pode ser que o grupo não encontre a solução num determinado ponto e precise de uma dica. Nessas ocasiões, sintá-se à vontade para sugerir que o jogador com o Contato adequado “entre em contato com seu amigo” e use isso como meio de fazer o grupo avançar.

MIKE BERRINGER

O lobisomem que dirigia o carro era George Marrow, mas ele adotou o nome de honra de Santayana, em homenagem ao historiador que cunhou a frase, muitas vezes citada: “Aqueles que ignoram o passado estão condenados a repeti-lo”. Ele é membro de outra alcatéia multitribal que tem por território uma pequena área suburbana nos arredores de Denver. É um Cahalith Mestre do Ferro de uma alcatéia liderada pelo Mestre do Ferro chamado “Céu Encrespado”. Não é o tipo do cara para quem você daria as costas, mas até que você conseguiu arrancar algumas informações dele.

Santayana descobriu (por intermédio de um aliado na alcatéia de Max Roman) que Roman comprou uma casa na cidade de Manitou Springs. A casa dos Meers pertencia a uma alcatéia de Sombras Descarnadas, os místicos entre os lobisomens. A alcatéia já morreu faz alguns anos e Max comprou a casa há pouco tempo, provavelmente para dá-la a você e a sua futura alcatéia. Santayana, porém, fez algumas averiguações. A casa já tinha fama de mal-assombrada mesmo antes dos Meers comprarem as terras. Ele supõe que os boatos sobre as “assombrações” se devem apenas a seres humanos confusos que não sabem a diferença entre fantasmas e espíritos (fantasmas são as almas de seres humanos mortos; espíritos são reflexos místicos de entidades e idéias que provêm do Reino das Sombras). Os boatos aparentemente diminuíram quando os Meers compraram a casa, mas voltaram a aparecer depois da morte da alcatéia. Por fim, a cidade parece ter esgotado sua cota de desaparecimentos e outros acontecimentos estranhos desde então. Ainda que os jornais e registros oficiais da cidade não mostrem nada estranho, uma porção de relatos de desaparecimentos menciona Manitou Springs como o destino dessas pessoas.

(Contato: A certa altura desta crônica, você poderá pedir conselhos à alcatéia de Céu Encrespado. Os membros desse grupo não são muito mais experientes que seus próprios companheiros, mas estão antenados ao cenário político dos lobisomens da região e podem dar conselhos ou conseguir contatos secundários que talvez saibam algo de útil.)

RYAN MASTERSON

O lobisomem que levou você ao ponto de encontro era Morrison Pickering. Os Pickering são uma família poderosa com muitos Uratha entre seus membros, inclusive os lobisomens que ajudaram você após sua Primeira Transformação. De acordo com eles, sua avó materna era uma Pickering e um deles deu a entender que seu pai pode ter sido um Pickering também. Se for o caso, você espera que tenham sido parentes *muito* distantes, mas você ficou com a impressão de que vários Pickering também se casaram com outros Pickering. De qualquer maneira, eles abriram uma conta para você com dinheiro suficiente para cobrir suas despesas básicas.

Quando estava com os Pickering no leste, você os ajudou a dar descanso a um bando de fantasmas furiosos. Os fantasmas eram inquilinos de um prédio residencial que se incendiou. Presas nas reminiscências de suas mortes, as entidades se manifestavam em locais que tinham alguma importância para elas. Infelizmente, combustões espontâneas acompanhavam as manifestações e já tinham causado inadvertidamente a morte de dezesseis pessoas antes da intervenção da alcatéia. Depois de aprisionar um dos fantasmas num vaso espiritual, a alcatéia descobriu que o primeiro incêndio tinha sido provocado por causa do dinheiro do seguro. O Ithaeur da alcatéia contou a você que, apesar de cada assombração ter algo de diferente, aqueles fantasmas não conseguiriam descansar enquanto não superassem a emoção que os mantinha presos ao mundo. Naquele caso, a emoção era a vingança. Infelizmente para os fantasmas, eles não tinham autoconsciência suficiente para localizar o antigo senhorio. A alcatéia não tinha esse problema: seqüestrou o senhorio, levou-o ao prédio em ruínas e o queimou vivo.

(Contato: A certa altura desta crônica, você poderá pedir conselhos aos membros locais da família Pickering. Eles são místicos muito doutos, principalmente no que diz respeito a fantasmas e espíritos.)

NADINE KELLER

Você vem se perguntando que tipo de território esse Max Roman arrumou para a alcatéia. Você ouviu dizer que boa parte dos lobisomens das Rochosas do Colorado morreu numa longa batalha contra um *idigam*, um poderoso espírito ctônico. Acredita-se que o espírito tenha sido destruído e que agora muitos lobisomens estão retornando à região para reivindicar as terras dos falecidos. As lutas por território são freqüentes e as alcatéias têm de defender repetidamente suas terras recém-conquistadas dos ataques de outras alcatéias que buscam territórios melhores.

Para piorar as coisas, se sua alcatéia vai *mesmo* tomar posse de terras que pertenceram a uma das alcatéias extintas, vocês podem ter outros problemas. Se essa alcatéia era poderosa, é provável que tivesse um locus poderoso e que, se foi deixado desguarnecido, muitos espíritos podem tê-lo usado desde a morte da alcatéia de Sombras Descarnadas.

(**Contato:** A certa altura desta crônica, você poderá pedir conselhos à alcatéia de seu pai. A alcatéia é experiente e poderosa, mas raramente deixa seu território nas Montanhas Ozark.)

KATE STONE

O lobisomem encarregado de dar uma carona a você chamava-se “Fumaça” e pertencia à alcatéia dos Anjos da Chaga. Ele parecia um motoqueiro assustador, mas na verdade foi um interlocutor bem agradável, com um jeitinho especial de fazer as pessoas se sentirem à vontade. Pelo que ouviu falar em suas viagens pelas Rochosas, Fumaça concluiu que Max Roman comprou uma casa para você e sua futura alcatéia em Manitou Springs, uma cidade que é uma pequena ratoeira de turistas.

Fumaça acha que tem alguma coisa estranha acontecendo em Manitou Springs. Ele não verificou nada pessoalmente, mas os boatos espalhados por vários caminhoneiros, motoqueiros e outros viajantes dizem que as pessoas andam evitando a cidade. Tem gente desaparecendo. Os caminhoneiros, quando podem, fazem rotas mais longas (e perdem dinheiro) para não passar pela cidade e, quando têm de atravessá-la, não param lá por motivo algum. Os policiais da cidade nunca gostaram de motoqueiros, pois é uma imagem que contrasta com a propaganda de cidade turística familiar. Ele recomenda que você tome cuidado.

(**Contato:** A certa altura desta crônica, você poderá pedir conselhos a Fumaça. Ele e sua alcatéia não vão indicar o que farão para ajudar, mas Fumaça parece conhecer gente em todas as paradas de caminhoneiros e postos de gasolina das Rochosas. A rede de contatos dele pode ser útil para você.)

RANDALL FOSTER

Saindo da Lousiana, você foi a pé para o Noroeste dos Estados Unidos, acompanhado por um membro da alcatéia de Bayou Teché que atende pelo nome de honra Viaja Sob a Lua Negra. Ele estava em peregrinação e seguia para um local sagrado nas Montanhas Rochosas, um lugar que Aqueles que Caçam nas Trevas chamam de *Sakendar Isi* (“Montanha Guardiã”). No caminho, ele apresentou você a outros Caçadores. Muitos ficaram impressionados com sua decisão de juntar-se a uma alcatéia de Max Roman. Jason Bright, o vidente de uma das alcatéias, decidiu ler os presságios para antever o que o destino reservava a você.

Ele disse: “Vejo uma cidade pequena, porém cheia de vida. Vejo uma árvore crescendo no meio da cidade. A árvore projeta uma sombra comprida, e tudo que a sombra toca definha. Vejo as raízes penetrando profundamente, sufocando tudo que cresce acima delas. Vejo espíritos acomodados nos galhos da árvore. Eles a alimentam e a fazem crescer. Em breve a árvore vai tirar a vida de tudo, deixando apenas as sombras. Sabemos que todas as coisas podem morrer. Pai Lobo pereceu, e assim deve ser com todas as coisas. Para matar a árvore, primeiro você terá de tirar a água que a sustenta”.

O vidente notou a expressão confusa em seu rosto. “Os presságios não são um mapa, são meramente uma sugestão de qual senda tomar. Vejo morte na estrada à frente, mas não sei de quem será essa morte. Tome cuidado. Não pise em cacos de vidro”.

(**Contato:** A certa altura desta crônica, você poderá pedir conselhos a Viaja sob a Lua Negra. Vai demorar um pouco para que a mensagem chegue até ele, pois não são permitidos telefones em *Sakendar Isi*, mas você pode deixar um recado e ele retornará a ligação. Ele é um Irraka que Caça nas Trevas e tem inúmeros contatos nas Montanhas Rochosas. Também possui um vasto conhecimento, principalmente sobre o folclore dos Uratha.)

MIKE BERRINGER

Mote: Muitas pessoas têm segredos. Você não vai querer saber os meus.

Histórico: Até nove meses atrás, Mike era apenas mais um universitário opiniático, com um provedor de acesso à internet e banda larga suficiente para fazer barulho. Filho de ativistas, Mike cresceu com a política em seu sangue. Suas notas altas lhe renderam uma bolsa de estudos numa das universidades mais tradicionais e prestigiadas dos Estados Unidos, mas o fato de passar a maior parte de seu tempo discutindo política *on-line* fez sua média despencar. Um de seus leitores assíduos era um assistente especial do governador. Por ser um fanático como Mike, esse assistente deixou vazilar alguns memorandos internos que envolviam negócios ilegais entre o governador e uma empreiteira ligada ao crime organizado. Mike usou os memorandos como ponto de partida e conseguiu reunir provas suficientes para ninguém considerá-lo mais “um maluco da internet”. O caso ainda se arrasta pelos tribunais, mas a carreira política do governador foi liquidada.

Uns brutamontes encurralaram Mike perto de seu apartamento e o enfiaram num carro. Era uma noite escura, sem lua. Mike acordou nu, coberto de sangue, num beco próximo a seu prédio. A próxima visita não foi nem da polícia, nem dos amigos dos espertinhos, mas sim de uma alcatéia de lobisomens. Após uma luta breve e inútil, Mike descobriu a verdade sobre si mesmo.

Os Mestres do Ferro da alcatéia lhe ensinaram os fundamentos da vida de Uratha, mas seus objetivos não eram os mesmos de Mike. Para eles, não valia a pena se envolver em “assuntos de humanos”; em vez disso, concentravam-se no mundo espiritual. Quando soube do sonho de Max Roman de formar uma aliança de lobisomens, Mike achou que esse era o caminho e também, talvez, um lugar onde ele poderia ser mais útil. Ele gostou do conceito, apesar de ter se escaldado no passado tentando fazer grupos díspares trabalharem juntos.

Dicas de interpretação: Algumas pessoas dizem que você fala demais. Na verdade, você detesta falar em público, porém, quando ninguém parece disposto a dizer ou a fazer o que deve ser feito, você se apresenta e fala veementemente sobre o que acredita. O sistema precisa mudar e você tem o poder para isso. Você ainda participa do blogue “Opiniões Esclarecidas”, apesar de ter passado o gerenciamento do sistema para um amigo seu e só escrever artigos ocasionalmente.

(Fica por sua conta decidir qual é a orientação política de Mike. Seja lá qual for, ele é um apaixonado pela causa e essa orientação deve refletir sua natureza de lobisomem.)

Descrição: Mike prefere roupas confortáveis, e não aquelas que estão na moda. Seus trajes costumeiros são calças *jeans* surradas e uma camiseta desbotada. Quando o tempo está bom, ele usa sandálias ou fica descalço. Os cabelos castanhos e compridos cobrem seus olhos. Ele tem um cavanhaque descuidado que nunca está aparado por igual.

Equipamento: Roupas dedicadas (calças *jeans*, camiseta e sandálias), *laptop* com conexão sem fio (e um servidor em Boston, gerenciado por um amigo), telefone celular, iPod, algumas mudas de roupa enfiadas numa mochila. Ele costumava portar um revólver para sua proteção, mas não precisa mais se preocupar com isso. Agora, ele é a arma.

Virtude/Vício: A virtude de Mike é a *Justiça*. Uma vez por sessão de jogo, ele recuperará toda a Força de Vontade despendida ao fazer a coisa certa mesmo correndo o risco de sofrer uma perda pessoal ou um contratempo. Seu vício é a *Preguiça*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tiver evitado com êxito uma tarefa difícil sem que isso o tenha impedido de alcançar seu objetivo.

Voto tribal: “Respeita teu território em todas as coisas.” Por ser um Mestre do Ferro, Mike tem de honrar seu juramento a Sagrim-Ur, o Lobo Vermelho. Você será obrigado a fazer um teste de degeneração (quatro dados) se Mike permitir que o território reivindicado por ele ou por sua alcatéia venha a ser danificado ou negligenciado.

DONS E PODERES DOS URATHA

Instinto Primitivo (•): Mike consegue passar três turnos (Vigor + Instinto Primitivo) na forma Gauru sem maiores problemas — ou cinco turnos durante a lua nova, ao acrescentar à soma seu Renome por Sagacidade. Entretanto, o Instinto Primitivo de um lobisomem é perturbador para os seres humanos normais. Mike fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes Sociais que envolvem seres humanos, exceto no caso da Habilidade Intimidação.

Essência: Mike pode ter até dez pontos de Essência e usar um ponto por turno. Ele começa o jogo com sete pontos de Essência.

Regeneração: Mike repara automaticamente um ponto de dano contundente por turno em sua vez na fila de Iniciativa (e ele ainda pode realizar outra ação). Com o investimento de um ponto de Essência, ele pode reparar um ponto de dano letal em vez de contundente.

As cinco formas: As cinco formas estão resumidas na segunda página da ficha de personagem. Para Mike mudar de forma, você precisa ter êxito num teste instantâneo de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Ou então ele pode usar um ponto de Essência e uma ação reflexa (e automática) para se transformar imediatamente. Se Mike quiser fazer qualquer coisa além de atacar ou se aproximar de um alvo quando estiver na forma Gauru, você precisará ter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole.

Língua Solta (Evasão •): Faça um teste disputado de Manipulação + Socialização + Sabedoria contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo (se for o caso) do alvo. Mike precisa conversar com o alvo durante pelo menos trinta segundos. Se ele tiver êxito, o alvo se tornará excepcionalmente loquaz e provavelmente revelará segredos que de outra maneira não contaria. Os alvos

afetados por este Dom ficarão sujeitos a uma penalidade de -2 nos testes de Empatia e Astúcia até o fim da cena, mas somente nos testes realizados contra Mike.

Rebimboca da Parafuseta (Tecnologia •): Mike consegue travar a maioria das máquinas complexas com este Dom. Ao tocar a máquina que quer afetar, Mike usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Raciocínio + Ofícios + Pureza (se for uma máquina eletrônica, adicione um dado extra devido à Especialização em Eletrônica de Mike). Se o teste for bem-sucedido, a máquina vai parar de funcionar. É preciso que o aparelho tenha mais de três componentes (portanto, uma seringa ou dobradiça não seria afetada, mas um revólver, um motor ou um computador vai parar de funcionar).

Transformação Parcial (Mãe Luna •): Faça um teste de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo para Mike realizar uma transformação parcial, o que lhe dará acesso a uma habilidade natural de uma de suas outras formas sem que ele precise realmente mudar. Por exemplo, estando na forma Hishu (ser humano), Mike pode transformar apenas seu nariz para rastrear pelo faro uma pessoa qualquer pelas ruas da cidade, desse modo ganhando o bônus de percepção de +4 da forma Urhan (lobo) sem chamar a atenção que a transformação chamaria. Em vez de fazer o teste, você pode investir um ponto de Essência e a ação será reflexa e automática, e não instantânea. Retornar à forma anterior exige novo uso do poder.

Sentidos do desbravador (competência augural dos Irraka): Por serem os batedores entre os Uratha, os Irraka

têm mais facilidade para reconhecer influências espirituais. Você recebe dois dados extras nos testes realizados com a intenção de olhar de um mundo para o outro, perceber espíritos efêmeros ou determinar em qual direção fica um locus.

VANTAGENS

Conhecimento Enciclopédico: Mike é um sujeito esperto, que passa um tempo exagerado conectado à internet, pesquisando o que quer que lhe interesse. Quando Mike estiver diante de uma situação que foge ao conhecimento dele, você poderá fazer um teste de Inteligência + Raciocínio. Se tiver êxito, Mike saberá algum fato útil (mesmo que trivial) sobre o assunto.

Contatos: Mike passa bastante tempo em fóruns *online* discutindo política, o que lhe permite pedir informações para seus colegas conectados, geralmente retribuindo favores semelhantes. O tempo que ele passou em várias organizações políticas lhe renderam contatos em diversos grupos periféricos e ele pode acioná-los para se aconselhar sobre outros assuntos.

Fama: O blogue político de Mike é um dos mais populares da “blogosfera” e sua revelação sobre o governador foi manchete nacional. Acrescente um dado a suas paradas de Socialização ou Persuasão quando ele usar sua fama para levar vantagem, mas o Narrador também pode fazer testes ocasionais para ver se alguém nas ruas (ou na internet) o reconhecerá por alguma máxima ou idéia publicada.



Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Augúrio: escolha 1 Especialização grátis • Tribo • Renome e Dons: 1 de augúrio, 1 de tribo, 1 a escolher • Vantagens 7 • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para um lobisomem adulto de tamanho humano • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Harmonia inicial = 7 • Instinto Primitivo começa com 1 círculo • Essência = Harmonia

ASHA (SER HUMANO)

TAMANHO: 5
DEFESA: 2
INICIATIVA: 5
DESL.: 9
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO: 5

DALU (QUASE-HUMANO)

FORÇA (+1): 3
VIGOR (+1): 3
MANIPULAÇÃO (-1): 1
TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA: 5
DESL. (+1): 10
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+2): 7

Induz Aluamento; observadores têm 4 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir.

GAURU (HOMEM-LOBO)

FORÇA (+3): 3
DESTREZA (+1): 3
VIGOR (+2): 4
TAMANHO (+2): 7
DEFESA: 2
INICIATIVA (+1): 6
DESL. (+4): 13
BLINDAGEM: _____ 1/1
PERCEPÇÃO (+3): 8

Fúria. Induz Aluamento total. Ignoram-se penalidades devidas a ferimentos, nada de testes de inconsciência. -2 para resistir à Fúria Mortal. Provoca dano letal. Falha na maioria dos testes Mentais e Sociais.

URSHUL (QUASE-LOBO)

FORÇA (+2): 4
DESTREZA (+2): 4
VIGOR (+2): 4
MANIPULAÇÃO (-3): 0
TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 7
DESL. (+7): 16
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+3): 8

Induz Aluamento; observadores têm 2 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir. Provoca dano letal.

URHAN (LOBO)

DESTREZA (+2): 4
VIGOR (+1): 3
TAMANHO (-1): 4
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 7
DESL. (+5): 14
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+4): 9

Mordida provoca dano letal.

TOTEM

ATRIBUTOS:

Poder: _____
Refinamento: _____
Resistência: _____

FORÇA DE VONTADE: _____

ESSÊNCIA: _____

Iniciativa: _____

Defesa: _____

Deslocamento: _____

Tamanho: _____

Corpus: _____

Influências _____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

Numes: _____

Bônus: _____

Interdição: _____

DONS E RITOS

Listas de Dons: Evasão, Tecnologia, Mãe Luna

Posto máx.: ●●●●●

Dom

Teste

Pág.

Língua Solta (Manipulação + Socialização + Sabedoria)

Rebimboca da Parafuseta (Raciocínio + Ofícios + Pureza)

Transformação Parcial (Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo)

RYAN MASTERSON

Mote: Não acredite em tudo que você lê.

Histórico: Ryan cresceu em Bangor, no estado norte-americano do Maine, e foi criado pela mãe. Ela nunca falava sobre o pai dele. As babás eram caras e a família de sua mãe a jogou na rua por ter ficado grávida. Ele e a mãe moravam a um quarteirão da biblioteca, e Ryan passava a maior parte de seu tempo lá. A biblioteca era quente no inverno e fresca no verão, e os livros não se importavam com o fato de as roupas de Ryan virem do Exército da Salvação. Ryan adorava ler, mas o que ele amava de verdade eram as histórias de terror. Quando terminou de ler todas as histórias de ficção, ele passou para a pequena coleção de livros a respeito de fenômenos paranormais. Ele ficava fascinado com as histórias de pessoas que procuravam fantasmas ou outras criaturas. Os céticos diziam que essas pessoas estavam se enganando, mas, mesmo assim, era possível que houvesse alguma coisa lá fora além de um apartamento sórdido e dos horrores do tempo de escola.

No entanto, ele descobriu que a vida fazia as histórias de fantasmas parecerem brincadeira. Sua mãe virou gerente do turno da noite no restaurante onde trabalhava e eles finalmente puderam se mudar para um lugar melhor. Então ele descobriu porque o aluguel era tão barato: o prédio era assombrado. Os fantasmas, atidos pelas perturbações espirituais causadas pela proximidade da Primeira Transformação de Ryan, tentaram matá-lo com curtos-circuitos em eletrodomésticos quando ele estava na banheira ou quebrando espelhos. Por fim, os fantasmas assumiram o controle do elevador quando Ryan estava lá dentro, levaram-no até o último andar e o deixaram despencar. Ele rastejou para fora dos destroços na forma Gauru. Alguns lobisomens da tribo das Sombras Descarnadas que haviam detectado os distúrbios exorcizaram os fantasmas e impediram que Ryan machucasse alguém.

A mãe de Ryan acredita que ele morreu. As Sombras Descarnadas acharam que seria melhor ele cortar todos os laços com sua vida anterior. Ele sente saudade da mãe, mas teme o que poderia acontecer a ela se fosse introduzida em sua vida. O ressentimento constante que sentia por sua alcatéia o levou a se candidatar para fazer parte de uma das alcatéias multitribais de Max Roman.

Dicas de Interpretação: Você é o mais jovem do grupo, mas não o mais imaturo. Tornar-se um lobisomem e lidar com espíritos e fantasmas obrigaram você a amadurecer muito depressa. Apesar de ser uma espécie de “alma experiente” no mundo dos Uratha, você ainda é um adolescente. Você é quieto e também curioso, mais propenso a pegar uma coisa e examiná-la do que a fazer perguntas.

Descrição: Ryan é alto (quase 1,80 metro) e magro como um varapau, mas já está começando a ganhar corpo. Seus cabelos são loiros e seus olhos azuis mudam de cor de acordo com o que ele veste. Seus parentes lobisomens compraram-lhe várias roupas novas, as primeiras roupas boas que ele teve na vida. Ele geralmente veste camisas brancas e calças folgadas, e costuma ter um livro

barato enfiado no bolso de trás. Ryan tem glifos Uratha tatuados no peito, sobre o coração.

Equipamento: Roupas dedicadas (suéter azul-marinho, calças pretas, um par de tênis). Mochila pendurada num dos ombros, com alças propositalmente largas, para não se romperem caso ele tenha de mudar de forma, apesar de que carregar a mochila na forma Urshul ou Urhan seria um pouco complicado. A mochila está cheia de cadernos, canetas, livros e outras tralhas. Valise com algumas mudas de roupas e uma foto de Ryan e sua mãe.

Virtude/Vício: A Virtude de Ryan é a *Esperança*. Uma vez por sessão de jogo, ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao se recusar a deixar outras pessoas se entregarem ao desespero, muito embora isso possa prejudicar seus objetivos ou seu bem-estar. Seu Vício é a *Inveja*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tenha arrancado algo de um rival ou feito alguma coisa para prejudicar o bem-estar do concorrente.

Voto tribal: “A cada espírito o que lhe é devido.” Por ser uma Sombra Descarnada, Ryan tem de honrar seu juramento a Kamduis-Ur, a Loba da Morte. Você será obrigado a fazer um teste de degeneração (quatro dados) se Ryan não retribuir aos espíritos as dádivas significativas recebidas ou as desfeitas que fizeram a ele ou a sua alcatéia.

DONS E PODERES DOS URATHA

Instinto Primitivo (•••): Ryan consegue passar quatro turnos (Vigor + Instinto Primitivo) na forma Gauru sem maiores problemas — ou seis turnos durante a lua crescente, ao adicionar à soma seu Renome por Sabedoria. Entretanto, o Instinto Primitivo de um lobisomem é perturbador para os seres humanos normais. Ryan fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes Sociais que envolvam seres humanos, exceto no caso da Habilidade Intimidação.

Essência: Ryan pode ter até onze pontos de Essência e usar um ponto por turno. Ele começa a jogar com sete pontos.

Regeneração: Ryan repara automaticamente um ponto de dano contundente por turno em sua vez na fila de Iniciativa (e ele ainda pode realizar outra ação). Com o investimento de um ponto de Essência, ele pode reparar um ponto de dano letal em vez de contundente.

As cinco formas: As cinco formas estão resumidas na segunda página da ficha de personagem. Para Ryan mudar de forma, você precisa ter êxito num teste instantâneo de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Ou então ele pode usar um ponto de Essência e uma ação reflexa (e automática) para se transformar imediatamente. Se Ryan quiser fazer qualquer coisa além de atacar ou se aproximar de um alvo quando estiver na forma Gauru, você precisará ter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole.

Percepção da Morte (Morte •): Durante uma cena, a visão de Ryan sintonizará os mortos. Ele conseguirá detectar fantasmas, mesmo aqueles que normalmente seriam invisíveis. Isso exige que ele simplesmente ative a

habilidade com uma ação. Enquanto o Dom estiver ativo, ele poderá lançar seis dados (Inteligência + Ocultismo) — levando em consideração sua Especialização em Fantasma — para detectar “manchas” de morte numa área. Essa busca é uma ação instantânea. Quanto mais escura a mancha, mais recente a morte. Este Dom não é capaz de revelar nada mais sobre as circunstâncias da morte em questão.

Olhos em Dois Mundos (Lua Crescente •): Com esforço, Ryan consegue perceber tanto o mundo espiritual quanto o mundo físico simultaneamente. Faça um teste de Raciocínio + Ocultismo + Sabedoria — não se aplicam as Especializações de Ryan em Fantasma e Monstros. Ele vê o mundo físico com um olho e, com o outro, o que está acontecendo na área correspondente do Reino das Sombras. O olho que vê o mundo onde Ryan não se encontra no momento é velado por um azul anil intenso, como o céu noturno iluminado por pontinhos de luz estelar.

Mestre ritualístico (competência augural dos Ithaeur): Ryan tem uma facilidade especial para aprender rituais místicos que já consta de sua ficha de personagem.

Rito de Dedicação: Ryan conhece um ritual místico simples, que lhe permite confinar energias espirituais em objetos para que possam mudar de forma ou entrar no mundo espiritual junto com um lobisomem. Um Uratha pode ter apenas um item dedicado por círculo de Instinto

Primitivo. Uma muda de roupas conta como um objeto só (mas o conteúdo dos bolsos não, por exemplo). Para realizar o rito, faça um teste de Harmonia uma vez por turno durante um número de turnos igual à Harmonia de Ryan. O rito será bem-sucedido se você acumular dez sucessos nesse período. Quando Ryan está na forma Dalu, você recebe um modificador de +1 no teste para celebrar este rito (ou qualquer outro rito).

VANTAGENS

Ligeiro: Ryan é um corredor veloz. Sua velocidade de corrida em todas as formas é maior que o normal e já foi pré-calculada em sua ficha de personagem.

Tatuagem-fetichismo da Bênção do Vigor (••): Ryan tem uma tatuagem-fetichismo, um espírito confinado em sua própria carne. Para ativar o fetichismo, use um ponto de Essência ou faça um teste de Harmonia — o índice de Fetichismo de Ryan (trata-se de uma ação involuntária). Depois de ativada, a tatuagem concederá um modificador de +2 em todas as ações baseadas em Atributos Físicos durante um turno apenas. Entretanto, no turno seguinte, a energia desaparecerá e Ryan ficará sujeito a um modificador de -2 em todos os testes baseados em Atributos Físicos durante aquele turno. Este fetichismo só pode ser usado uma vez por cena.

Idioma (Primeira Língua): Ryan compreende a Primeira Língua, o idioma antigo dos espíritos.



HISAU (SER HUMANO)

TAMANHO: 5
DEFESA: 2
INICIATIVA: 5
DESL.: 10
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO: 5

DALU (QUASE-HUMANO)

FORÇA (+1): 3
VIGOR (+1): 3
MANIPULAÇÃO (-1): 1
TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA: 5
DESL. (+1): 11
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+2): 7

Induz Aluamento; observadores têm 4 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir.

GAURU (HOMEM-LOBO)

FORÇA (+3): 5
DESTREZA (+1): 3
VIGOR (+2): 4
TAMANHO (+2): 7
DEFESA: 2
INICIATIVA (+1): 6
DESL. (+4): 14
BLINDAGEM: _____ 1/1
PERCEPÇÃO (+3): 8

Fúria. Induz Aluamento total. Ignoram-se penalidades devidas a ferimentos, nada de testes de inconsciência. -2 para resistir à Fúria Mortal. Provoca dano letal. Falha na maioria dos testes Mentais e Sociais.

URSHUL (QUASE-LOBO)

FORÇA (+2): 4
DESTREZA (+2): 4
VIGOR (+2): 4
MANIPULAÇÃO (-3): 0
TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 7
DESL. (+7): 17
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+3): 8

Induz Aluamento; observadores têm 2 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir. Provoca dano letal.

URHAN (LOBO)

DESTREZA (+2): 4
VIGOR (+1): 3
TAMANHO (-1): 4
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 7
DESL. (+5): 15
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+4): 9

Mordida provoca dano letal.

TOTEM

ATRIBUTOS:

Poder: _____
Refinamento: _____
Resistência: _____

FORÇA DE VONTADE: _____

ESSÊNCIA: _____

Iniciativa: _____

Defesa: _____

Deslocamento: _____

Tamanho: _____

Corpus: _____

Influências _____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

Nunes: _____

Bônus: _____

Interdição: _____

DONS E RITOS

Listas de Dons: Morte, Lua Crescente

Posto máx.: 00000

Dom Teste Pág.

Percepção da Morte N/A

Olhos em Dois Mundos (Raciocínio + Ocultismo + Sabedoria)

Rituais: 00000

Rito Teste Pág.

Rito de Dedicção Harmonia

NADINE KELLER

Mote: *Vem alguma coisa aí. Dá para sentir nos ossos.*

Histórico: Nadine cresceu nas Montanhas Ozark, numa família “da roça”. Os remédios naturais de sua mãe eram a coisa mais parecida com atendimento médico que as pessoas da região tinham. Desde pequena, Nadine sabia que sua família era diferente. Seu pai sempre estava fora, “a trabalho”, e sua mãe estava ocupada cuidando de crianças doentes e dos mais velhos. Mas não era só isso: era como as pessoas de lá a tratavam. Até mesmo as pessoas mais ricas do lugar (que, no máximo, eram de classe média) tratavam Nadine e sua família com um respeito que beirava a veneração. A princípio, a garota pensou que fosse por causa das curas que sua mãe fazia. Então, um homem enfurecido bateu na mãe de Nadine por “ousar” ajudar a esposa, que ele havia espancado. Na noite de lua cheia seguinte, o homem foi encontrado morto, despedaçado. Nadine ouviu pessoas cochichando que o velho Jake deveria saber que não era bom se meter com um Keller.

Nadine logo deduziu o que seu pai era e aonde ele ia “a trabalho”. Os Keller não eram ricos nem poderosos no sentido tradicional, mas sua linhagem estava repleta de lobisomens. Seu pai a ajudou em sua Primeira Transformação e iniciou Nadine na tribo dos Senhores das Tempestades.

A transformação, de mocinha para mulher-loba, não foi simplesmente algo físico. Ela descobriu reservas de coragem e autoconfiança que jamais havia conhecido. Ela não era mais medrosa. Nunca tivera vontade de viajar, mas agora queria cair na estrada e deixar suas queridas Ozark. Com as bênçãos de seu pai, ela viajou para o Colorado a fim de se juntar a uma das alcatéias multitribais de Max Roman.

Dicas de interpretação: Você é uma espécie de contradição, o que acontece com frequência com os Elodoth. Você é uma mulher-loba jovem e forte, mas ainda não está muito segura de si na sociedade normal, principalmente em ambientes mais cosmopolitas do que aqueles com os quais você se acostumou. Você deixa os outros tomarem a dianteira quando não sabe o que fazer, mas se apresenta imediatamente quando sabe a resposta.

Descrição: Nadine tem uma aparência um tanto comum, com cabelos castanhos e crespos, geralmente presos num rabo-de-cavalo; veste roupas novas, mas baratas. Ela não tem muita noção de estilo, apesar de tentar copiar o que vê nas revistas de moda, quando possível.

Equipamento: Roupas dedicadas (calças jeans recomendadas, tênis gastos e uma camiseta azul desbotada). Uma caixa com diversas ervas e instrumentos, que ela usa para curar. Romances açucarados. Picape Ford Ranger velha e surrada (com uns vinte anos de uso e mantida inteira com amor e arame). A caçamba está cheia de ferramentas variadas e outros objetos úteis (o Narrador tem o poder de vetar certos itens). Também encontram-se ali algumas mudas de roupa dentro de sacos de lixo.

Virtude/Vício: A Virtude de Nadine é a *Fortaleza*. Uma vez por sessão de jogo, ela recuperará toda a Força de

Vontade despendida ao resistir à tentação avassaladora de alterar seus objetivos. Isso não inclui distrações temporárias que possam desviá-la de seu curso, somente a pressão que a faria abandonar ou alterar completamente suas metas. Seu Vício é a *Inveja*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tenha arrancado algo importante de um rival ou tenha feito alguma coisa para prejudicar o bem-estar do concorrente.

Voto tribal: “Não permitas que assistam nem atendam a tua fraqueza.” Por ser uma Senhora das Tempestades, Nadine tem de honrar seu juramento a Skolis-Ur, o Lobo Invernal. Você será obrigado a fazer um teste de degeneração (quatro dados) se Nadine permitir que outros a vejam num estado substancial de fraqueza.

DONS E PODERES DOS URATIA

Instinto Primitivo (••): Nadine consegue passar cinco turnos (Vigor + Instinto Primitivo) na forma Gauru sem maiores problemas — ou sete turnos durante a meia-lua, ao acrescentar à soma seu Renome por Honra. Entretanto, o Instinto Primitivo de um lobisomem é perturbador para os seres humanos normais. Nadine fica sujeita a uma penalidade de –1 em todos os testes Sociais que envolvem seres humanos, exceto no caso da Habilidade Intimidação.

Essência: Nadine pode ter até onze pontos de Essência e investir um ponto por turno. Ela começa o jogo com sete pontos.

Regeneração: Nadine repara automaticamente um ponto de dano contundente por turno em sua vez na fila de Iniciativa (e ela ainda pode realizar outra ação). Com o investimento de um ponto de Essência, ela pode reparar um ponto de dano letal em vez de contundente.

As cinco formas: As cinco formas estão resumidas na segunda página da ficha de personagem. Para Nadine mudar de forma, você precisa ter êxito num teste instantâneo de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Ou então ela pode usar um ponto de Essência e uma ação reflexa (e automática) para se transformar imediatamente. Se Nadine quiser fazer qualquer coisa além de atacar ou se aproximar de um alvo quando estiver na forma Gauru, você precisará ter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole.

Odor Verdadeiro (Meia-Lua •): Depois de prestar bastante atenção em alguém durante um turno, o personagem será capaz de discernir não só aquilo que as palavras e o comportamento não verbal da pessoa revelam, mas também o que o coração dela oculta. Faça um teste de Raciocínio + Empatia + Pureza contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do alvo. Se você obtiver mais sucessos, Nadine saberá dizer na hora se o alvo está mentindo descaradamente, mentindo por omissão, falando a verdade de uma maneira deliberadamente enganosa ou se está sendo evasivo de propósito — a menos que o alvo use algum meio sobrenatural para esconder suas emoções e intenções.

Convocar a Brisa (Clima •): Como uma ação instantânea, Nadine é capaz de conjurar um vento forte

(aproximadamente quarenta quilômetros por hora) e direcioná-lo para onde quiser. Esse vento serve tanto para dispersar ou redirecionar gases e insetos voadores quanto para criar uma distração. Devido à distração provocada pelo vento repentino, os testes de percepção realizados na área ficam sujeitos a uma penalidade de -1. O vento persistirá durante dois turnos. Nenhum teste se faz necessário.

Chamariz Lupino (Pai Lobo •): Nadine é capaz de se comunicar com cães e lobos (mas não necessariamente controlá-los) em qualquer forma na qual se encontre. Além disso, ela recebe um dado extra em todos os testes Sociais que envolvem lobos ou outros canídeos.

Embaixador espiritual (competência augural dos Elodoth): Nadine recebe dois dados extras nos testes de Empatia, Expressão Persuasão ou Política realizados com a intenção de negociar com espíritos (a menos que ela

decida ser grosseira de propósito). Esse bônus não se aplica a testes realizados com o intuito de ameaçar ou intimidar espíritos.

VANTAGENS

Idiomas (Primeira Língua): Nadine compreende a Primeira Língua, o idioma antigo dos espíritos.

Consciência Holística: Nadine sabe cuidar de qualquer coisa com remédios naturais, só não faz cirurgias. Com um teste bem-sucedido de Inteligência + Medicina (aplica-se a Especialização de Nadine em Remédios Naturais), o tempo de recuperação do paciente naquele dia será reduzido pela metade. Apesar desta Vantagem nem sempre ser utilizada quando se lida com os poderes de regeneração milagrosos de um lobisomem, ainda resta a questão das armas de prata ou de ajudar um não-lobisomem.



LOBISOMEM OS DESTITUÍDOS

NOME: Nadine Keller

JOGADOR:

CRÔNICA: Manitou Springs

CONCEITO: mística da roça

VIRTUDE: Fortaleza

VÍCIO: Inveja

AUGÚRIO: Elodoth (Meia-Lua)

TRIBO: Senhores das Tempestades

CASA:

ATRIBUTOS

Poder	INTELIGÊNCIA:	●●●●●	FORÇA:	●●●●●	PRESENÇA:	●●●●●
Refinamento	RACIOCÍNIO:	●●●●●	DESTREZA:	●●●●●	MANIPULAÇÃO:	●●●●●
Resistência	PERSEVERANÇA:	●●●●●	VIGOR:	●●●●●	AUTOCONTROLE:	●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina (Remédios Naturais)	●●●●●
Ocultismo (Espíritos)	●●●●●
Ofícios (Consertos Improvisados)	●●●●●
Política	●●●●●

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência	●●●●●

SOCIAIS

(-1 SE INEPTO)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão (Pessoas de Cidades Pequenas)	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato c/ Animais	●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

Consciência Holística	●●●●●
Idioma (Primeira Língua)	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

DESVANTAGENS

ATAQUE _____ MODIF. _____

Mordida 5 (Gauru + 2)
Garras 5 (Gauru + 1)

EQUIPAMENTO

Roupas dedicadas, caixa, ervas, instrumen-
tos, romances açucarados, picape velha,
ferramentas

EXPERIÊNCIA

VITALIDADE

+2 em Dalu • +4 em Gauru • +3 em Urshul

●●●●●●●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□□□

-1 -2 -3

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

ESSÊNCIA

□□□□□□□□□□

□■●●●●●●●●

INSTINTO PRIMITIVO

●●●●●●●●●●

HARMONIA

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

RENOME

GLÓRIA	●●●●●
HONRA	●●●●●
PUREZA	●●●●●
SABEDORIA	●●●●●
SAGACIDADE	●●●●●

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Augúrio: escolha 1 Especialização grátis • Tribo • Renome e Dons: 1 de augúrio, 1 de tribo, 1 a escolher • Vantagens 7 • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para um lobisomem adulto de tamanho humano • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Harmonia inicial = 7 • Instinto Primitivo começa com 1 círculo • Essência = Harmonia

HISAU (SER HUMANO)

TAMANHO: 5
DEFESA: 2
INICIATIVA: 5
DESL.: 10
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO: 5

DALU (QUASE-HUMANO)

FORÇA (+1): 4
VIGOR (+1): 4
MANIPULAÇÃO (-1): 1

TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA: 5
DESL. (+1): 11
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+2): 7

Induz Aluamento;
observadores têm 4
dados extras no teste
de Força de Vontade
para resistir.

GAURU (HOMEM-LOBO)

FORÇA (+3): 6
DESTREZA (+1): 3
VIGOR (+2): 5

TAMANHO (+2): 7
DEFESA: 2
INICIATIVA (+1): 6
DESL. (+4): 14
BLINDAGEM: _____ 1/1
PERCEPÇÃO (+3): 8

Fúria. Induz
Aluamento total.
Ignoram-se penali-
dades devidas a
ferimentos, nada de
testes de inconsciência.
-2 para resistir à Fúria
Mortal. Provoca dano
letal. Falha na maioria
dos testes Mentais e
Sociais.

URSHUL (QUASE-LOBO)

FORÇA (+2): 5
DESTREZA (+2): 4
VIGOR (+2): 2
MANIPULAÇÃO (-3): 0

TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 7
DESL. (+7): 17
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+3): 8

Induz Aluamento;
observadores têm 2
dados extras no teste
de Força de Vontade
para resistir. Provoca
dano letal.

URHAN (LOBO)

DESTREZA (+2): 4
VIGOR (+1): 4

TAMANHO (-1): 4
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 7
DESL. (+5): 15
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+4): 9

Mordida provoca dano
letal.

TOTEM

ATRIBUTOS:

Poder: _____
Refinamento: _____
Resistência: _____

FORÇA DE VONTADE: _____

ESSÊNCIA: _____

Iniciativa: _____

Defesa: _____

Deslocamento: _____

Tamanho: _____

Corpus: _____

Influências _____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

Numes: _____

Bônus: _____

Interdição: _____

DONS E RITOS

Listas de Dons: Meia-Lua, Clima, Pai Lobo

Posto máx.: ●●●○○

Dom

Teste

Pág.

Odor Verdadeiro

(Raciocínio + Empatia + Pureza)

Convocar a Brisa

N/A

Chamariz Lupido

N/A

KATE STONE

Mote: Game. Set. Match.

Histórico: Kate cresceu num subúrbio de Nova York e foi criada apenas pelo pai. Ela tem uma fotografia e algumas lembranças pouco nítidas da mãe, que morreu pouco depois da filha nascer. Kate desconfia que a mãe era uma mulher-loba, mas não conseguiu encontrar nenhum parente que confirmasse isso. De qualquer modo, o pai — um ex-ala-esquerda dos Jets de Nova York, um time de futebol americano, que estourou o joelho em sua primeira temporada — criou uma filha esportista. Atletas nata, Kate se destacou em todos os esportes que praticou. Se não ocupava o centro das atenções em seus círculos sociais, era porque Kate via a superficialidade daquilo tudo. Apenas quando estava em campo (ou na quadra, ou na pista), com o coração acelerado e o aroma da vitória a seu alcance, é que ela se sentia viva e feliz de verdade.

A Primeira Transformação de Kate aconteceu durante uma maratona. Por sorte, ela estava sozinha num trecho de estrada. Ela havia torcido o tornozelo, mas continuara a prova, determinada a completá-la. Já atordoada pelo esforço, ela se transformou quando a lua surgiu. Quase delirando, Kate assumiu a forma Urshul e terminou a corrida, aterrorizando os outros atletas. Ela foi localizada por uma alcatéia de Garras de Sangue, que ouviu as notícias sobre um cão selvagem.

Kate sabia que os Garras de Sangue eram a tribo certa para ela, mas a alcatéia que a acolheu deixava a desejar. A alcatéia também agia como gangue de rua e seus integrantes mandavam na vizinhança como se fossem reis medievais. Ela compreendeu intuitivamente (e aceitou) os papéis de cada um deles na alcatéia e sabia que não se encaixava ali. Kate se separou da alcatéia amigavelmente, e espera que entrar para uma das alcatéias multitribais de Max Roman funcione melhor. Ela ainda mantém contato com o pai, que pensa que ela teve um colapso nervoso e fugiu para se reencontrar. Ele tem esperança de que Kate volte algum dia, mas ela está determinada a mantê-lo fora da vida perigosa que agora leva.

Dicas de interpretação: Você é uma competidora nata, determinada a ser a melhor no que quer que faça. É bastante esperta para saber que há coisas que você não consegue fazer e também que não tem tempo para ser uma especialista em tudo. Contudo, isso não impede que seu primeiro impulso seja assumir o controle. Você despreza a fraqueza em todas as formas. Mesmo concordando que uma pessoa possa ser apenas a segunda colocada, isso só deve acontecer porque alguém melhor a superou.

Descrição: Kate é atraente, para uma atleta, e não se importa em exibir seus músculos bem torneados. Os cabelos curtos são castanho-avermelhados, com luzes caprichadas. Ela veste roupas práticas, porém elegantes — trajes que agüentem os maus-tratos de seu estilo de vida. Kate costuma adotar posturas agressivas.

Equipamento: Roupas dedicadas (calças jeans bem justas, com nesgas de reforço, para não tolher os movimentos; top regata e tênis de corrida amaciados). Roupas

elegantes para ocasiões diversas, enfiadas dentro de uma mochila de ginástica. Raquete e bolas de tênis. O troféu de primeiro lugar de seu primeiro torneio.

Virtude/Vício: A Virtude de Kate é a *Esperança*. Uma vez por sessão de jogo, ela recuperará toda a Força de Vontade perdida ao se recusar a deixar outras pessoas se entregarem ao desespero, muito embora isso possa prejudicar seus objetivos ou seu bem-estar. Seu Vício é o *Orgulho*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tenha corrido algum risco para impor sua vontade a outras pessoas.

Voto tribal: “Não ofereças rendição que não aceitarías.” Por ser uma Garra de Sangue, Kate tem de honrar seu juramento a Fenris-Ur, o Lobo Destruitor. Você será obrigado a fazer um teste de degeneração (quatro dados) se Kate se render ou permitir uma vitória substancial do inimigo.

DONS E PODERES DOS URATTA

Instinto Primitivo (•): Kate consegue passar três turnos (Vigor + Instinto Primitivo) na forma Gauru sem maiores problemas — ou cinco turnos durante a lua gibosa, ao acrescentar à soma seu Renome por Glória. Entretanto, o Instinto Primitivo de um lobisomem é perturbador para os seres humanos normais. Kate fica sujeita a uma penalidade de -1 em todos os testes Sociais que envolvem seres humanos, exceto no caso da Habilidade Intimidação.

Essência: Kate pode ter até dez pontos de Essência e investir um ponto por turno. Ela começa o jogo com sete pontos.

Regeneração: Kate repara automaticamente um ponto de dano contundente por turno em sua vez na fila de Iniciativa (e ela ainda pode realizar outra ação). Com o investimento de um ponto de Essência, ela pode reparar um ponto de dano letal em vez de contundente.

As cinco formas: As cinco formas estão resumidas na segunda página da ficha de personagem. Para Kate mudar de forma, você precisa ter êxito num teste instantâneo de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Ou então ela pode usar um ponto de Essência e uma ação reflexa (e automática) para se transformar imediatamente. Se Kate quiser fazer qualquer coisa além de atacar ou se aproximar de um alvo quando estiver na forma Gauru, você precisará ter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole.

Golpe Esmagador (Força •): Use um ponto de Força de Vontade. Os efeitos deste Dom se mantêm durante uma cena. Nesse período, todo dano contundente que Kate infligir, seja com as mãos nuas ou com um instrumento contundente, será convertido em dano letal.

Percepção Coletiva (Lua Gibosa •): Faça um teste reflexo de Raciocínio + Empatia + Sabedoria em nome de Kate para ver se ela conseguirá ter uma idéia geral da posição e das condições de cada um de seus companheiros de alcatéia. Os aliados podem estar “uns trinta metros para a esquerda” ou “no próximo andar do prédio”. Ela também saberá em que forma cada colega se encontra e que tipo de atividade estão desempenhando. Como exemplos, temos:

“lutando”, “dormindo”, “fugindo” ou “fazendo sexo”. Por último, ela é capaz de dizer quando um companheiro de alcatéia está sujeito a penalidades ou ficou inconsciente devido aos ferimentos sofridos.

As Palavras Certas (Inspiração •): Kate recebe um bônus de +2 em todos os testes Sociais realizados com o intuito de encorajar ou desanimar. Os testes Sociais realizados com a idéia de intimidar e ameaçar não são afetados. A ativação deste Dom é reflexa e não exige teste.

Sonhos proféticos (competência augural dos Cahalith): Uma vez a cada história, você pode pedir ao Narrador um sonho profético que lhe dê alguma pista sobre os desafios que Kate terá de enfrentar. Ela precisa dormir durante quatro horas, no mínimo, para sonhar com o futuro. O sonho é sempre velado pelo simbolismo.

VANTAGENS

Reflexos Rápidos e Ligeiro: Kate pensa rápido e é uma corredora veloz. Os efeitos destas Vantagens já constam de sua ficha de personagem.

Estilo de Luta: Boxe (•): Kate é habilidosa no combate individual e conhece a manobra **Golpe no Tronco**. Quando ela atingir um oponente com a Habilidade Briga, o alvo perderá sua ação seguinte se Kate obtiver um número de sucessos superior ao Tamanho do alvo (geralmente 5 para um ser humano). Esta Vantagem não se aplica às mordidas nem aos ataques com garras de Kate, mas afeta os murros desferidos na forma Dalu.

Aparência Surpreendente (+1): Kate é muito atraente. Ela receberá um modificador de +1 em todos os testes de Presença + Manipulação ao tentar usar sua aparência em situações sociais. Entretanto, sua aparência pode ser uma desvantagem, já que é muito provável que ela seja lembrada ou que atraia atenção indesejada.



LOBISOMEM OS DESTITUÍDOS

NOME: Kate Stone

JOGADOR:

CRÔNICA: Manitou Springs

CONCEITO: atleta amadora de ponta

VIRTUDE: Esperança

VÍCIO: Orgulho

AUGÚRIO: Cahalith (Lua Gibosa)

TRIBO: Garras de Sangue

CASA:

ATRIBUTOS

Poder	INTELIGÊNCIA:	●●●●●	FORÇA:	●●●●●	PRESENÇA:	●●●●●
Refinamento	RACIOCÍNIO:	●●●●●	DESTREZA:	●●●●●	MANIPULAÇÃO:	●●●●●
Resistência	PERSEVERANÇA:	●●●●●	VIGOR:	●●●●●	AUTOCONTROLE:	●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo	●●●●●
Ofícios	●●●●●
Política	●●●●●

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes (Corridas de Longa Distância)	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência (Orientação)	●●●●●

SOCIAIS

(-1 SE INEPTO)

Astúcia	●●●●●
Empatia	●●●●●
Expressão	●●●●●
Intimidação	●●●●●
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato c/ Animais	●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

Reflexos Rápidos	●●●●●
Estilo de Luta: Boxe	●●●●●
Aparência Surpreendente (+1)	●●●●●
Ligeiro	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

DESVANTAGENS

ATAQUE

Mordida 5	(Gauru + 2)
Garras 5	(Gauru + 1)

EQUIPAMENTO

Roupas dedicadas, roupas elegantes, mochila de ginástica, equipamento de tênis, troféu

EXPERIÊNCIA

VITALIDADE

+2 em Dalu • +4 em Gauru • +3 em Urshul

●●●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□
-1 -2 -3

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

ESSÊNCIA

□□□□□□□□□□
■●■●■●■●■●■●

INSTINTO PRIMITIVO

●●●●●●●●●●

HARMONIA

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

RENOME

GLÓRIA	●●●●●
HONRA	●●●●●
PUREZA	●●●●●
SABEDORIA	●●●●●
SAGACIDADE	●●●●●

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Augúrio: escolha 1 Especialização grátis • Tribo • Renome e Dons: 1 de augúrio, 1 de tribo, 1 a escolher • Vantagens 7 • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para um lobisomem adulto de tamanho humano • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Harmonia inicial = 7 • Instinto Primitivo começa com 1 círculo • Essência = Harmonia

HISAU (SER HUMANO)

TAMANHO: 5
DEFESA: 2
INICIATIVA: 7
DESL.: 13
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO: 4

DALU (QUASE-HUMANO)

FORÇA (+1): 4
VIGOR (+1): 3
MANIPULAÇÃO (-1): 2

TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA: 7
DESL. (+1): 14
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+2): 6

Induz Aluamento; observadores têm 4 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir.

GAURU (HOMEM-LOBO)

FORÇA (+3): 6
DESTREZA (+1): 4
VIGOR (+2): 4

TAMANHO (+2): 7
DEFESA: 2
INICIATIVA (+1): 8
DESL. (+4): 17
BLINDAGEM: _____ 1/1
PERCEPÇÃO (+3): 7

Fúria. Induz Aluamento total. Ignoram-se penalidades devidas a ferimentos, nada de testes de inconsciência. -2 para resistir à Fúria Mortal. Provoca dano letal. Falha na maioria dos testes Mentais e Sociais.

URSHUL (QUASE-LOBO)

FORÇA (+2): 5
DESTREZA (+2): 5
VIGOR (+2): 4
MANIPULAÇÃO (-3): 0

TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 9
DESL. (+7): 20
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+3): 7

Induz Aluamento; observadores têm 2 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir. Provoca dano letal.

URHAN (LOBO)

DESTREZA (+2): 5
VIGOR (+1): 3

TAMANHO (-1): 4
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 9
DESL. (+5): 18
BLINDAGEM: _____
PERCEPÇÃO (+4): 8

Mordida provoca dano letal.

TOTEM

ATRIBUTOS:

Poder: _____
Refinamento: _____
Resistência: _____

FORÇA DE VONTADE: _____

ESSÊNCIA: _____

Iniciativa: _____

Defesa: _____

Deslocamento: _____

Tamanho: _____

Corpus: _____

Influências _____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

Numes: _____

Bônus: _____

Interdição: _____

DONS E RITOS

Listas de Dons: Força, Lua Gibosa, Inspiração

Posto máx.: ●●●●●

Dom

Golpe Esmagador

Percepção Coletiva

As Palavras Certas

Teste

N/A

(Raciocínio + Empatia + Sabedoria)

N/A

Pág.

Rituais: 00000

Rito

Teste

Pág.

RANDALL FOSTER

Mote: Acho melhor você retirar o que disse [rosnado baixo...]

Histórico: Randall é um cara viajado. Vive sozinho desde menino, quando fugiu de casa depois de encerrar (apesar de raras vezes ter começado) brigas demais. Ele vagou de cidade em cidade, fazendo bicos aqui e ali, sem que jamais ficasse muito tempo num mesmo lugar. Os manda-chuvas locais o convidavam a se retirar, ou então seu desejo inerente de viajar levava a melhor e ele caía na estrada, rumo a outro lugar.

Certa noite, quando ele andava por uma estrada às escuras entre Lafayette e New Iberia, um lobo negro o atacou. Randall acordou no hospital. Os plantonistas riram de sua história, mas aplicaram-lhe uma anti-rábica: não havia lobos na Lousiana. Apesar disso, os dias seguintes foram uma viagem psicodélica, pois o mundo espiritual foi abalado pelo renascimento de Randall como lobisomem. Aqueles que Caçam nas Trevas guardavam os segredos da Bayou Teché desde tempos imemoriais. Eles cuidaram de seu novo irmão durante algum tempo, mas novamente a sede de viagens de Randall levou a melhor e ele partiu, o que o fez descobrir como é difícil a vida de um lobisomem solitário na estrada. Nas Rochosas, Randall conheceu Max Roman numa assembléia e decidiu que, se tinha de se estabelecer (algo que ainda não lhe parece totalmente certo), que fosse então com um grupo interessante de pessoas. Talvez um bando de lobisomens diferentes seja mais interessante do que um grupo de lobisomens de um tipo só.

Dicas de interpretação: Você se envolve com as pessoas. Os outros Uratha se consideram superiores à humanidade, mas você não consegue superar o prazer inato de conhecer gente nova. Você escuta as histórias que elas contam, fica sabendo de seus problemas e então faz alguma coisa a respeito.

Descrição: Randall tem uma aparência calejada. Ele se move com vagar e deliberação, além de observar tudo o que se encontra no ambiente circundante. Os cabelos desgrehados são castanhos e já deveriam ter sido cortados há quatro meses, e Randall tem de tirá-los dos olhos com frequência.

Equipamento: Roupas dedicadas (calças jeans, botas de vaqueiro, uma camisa de algodão branca e usada, uma jaqueta de brim com todo tipo de broche pregado nos bolsos).

Virtude/Vício: A Virtude de Randall é a *Caridade*. Uma vez por sessão de jogo, ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao ajudar alguém, mesmo que para isso corra grande risco. Seu Vício é a *Ira*. Randall vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao liberar sua raiva em situações em que isso seja perigoso (isto é, perigoso para um lobisomem).

Voto tribal: “Que nenhum lugar sagrado em teu território seja violado.” Por ser um d’Aqueles que Caçam nas Trevas, Randall tem de honrar seu juramento a Hikaon-Ur, a Loba Negra. Você será obrigado a fazer um

teste de degeneração (quatro dados) se Randall permitir que um lugar espiritualmente importante (como um locus ou uma igreja) reivindicado por ele ou por sua alcateia como parte do território seja violado ou sofra dano substancial.

DONS E PODERES DOS URATHA

Instinto Primitivo (••): Randall consegue passar cinco turnos (Vigor + Instinto Primitivo) na forma Gauru sem maiores problemas — ou sete turnos durante a lua cheia, ao acrescentar à soma seu Renome por Pureza. Entretanto, o Instinto Primitivo de um lobisomem é perturbador para os seres humanos normais. Randall fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes Sociais que envolvem seres humanos, exceto no caso da Habilidade Intimidação.

Essência: Randall pode ter até onze pontos de Essência e investir um ponto por turno. Ele começa o jogo com sete pontos.

Regeneração: Randall repara automaticamente um ponto de dano contundente por turno em sua vez na fila de Iniciativa (e ele ainda pode realizar outra ação). Com o investimento de um ponto de Essência, ele pode reparar um ponto de dano letal em vez de contundente.

As cinco formas: As cinco formas estão resumidas na segunda página da ficha de personagem. Para Randall mudar de forma, você precisa ter êxito num teste instantâneo de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Ou então ele pode usar um ponto de Essência e uma ação reflexa (e automática) para se transformar imediatamente. Se Randall quiser fazer qualquer coisa além de atacar ou se aproximar de um alvo quando estiver na forma Gauru, você precisará ter êxito num teste de Perseverança + Autocontrole.

Rastros Nublados (Dissimulação •): É muito difícil seguir os rastros de Randall. Todas as tentativas de rastreá-lo ou detectá-lo pelo faro ficam automaticamente sujeitas a uma penalidade de -1 e, com o investimento de um ponto de Força de Vontade, você pode aumentar a penalidade para -3 durante um dia inteiro. Randall poderá suprimir conscientemente este poder se desejar deixar uma trilha de odor normal.

Lucidez (Lua Cheia •): Ao usar um ponto de Essência e uma ação reflexa, Randall consegue elevar seu modificador de Iniciativa em cinco unidades durante o combate. Em geral, você vai usar este Dom no início do combate (logo antes do teste de Iniciativa). Se o Dom for empregado depois de iniciado o combate, a nova posição de Randall na fila de Iniciativa entrará em vigor no turno seguinte e em todos os turnos subseqüentes durante o resto da luta.

Falar com Animais (Natureza •): Faça um teste reflexo de Manipulação + Trato com Animais + Pureza para ver se Randall conseguirá falar e ser compreendido por qualquer animal conhecido, bem como compreender o que o animal “diz”. A criatura em questão ainda estará assustada e pode não dar ouvidos a ele. Os efeitos duram um minuto.

Olho do guerreiro (competência augural dos Rahu): Uma vez a cada sessão, Randall pode tentar “fazer uma leitura” do adversário e determinar qual dos dois é o guerreiro superior. Faça um teste de Raciocínio + Instinto Primitivo; o êxito indica que Randall é capaz de dizer mais ou menos se a ameaça é mais forte ou mais fraca do que ele, ao passo que um êxito excepcional fornece mais informações sobre a distância relativa entre os dois. O olho do guerreiro leva em consideração apenas as habilidades que podem afetar o combate direto.

VANTAGENS

Reflexos Rápidos: Sua Iniciativa é maior do que seria normalmente esperado. Os efeitos desta Vantagem já constam da ficha de personagem.

Resistência Férrea: Em suas ações, Randall fica sujeito a poucos modificadores negativos causados por fadiga ou ferimentos (conforme consta de sua ficha de personagem).



LOBISOMEM OS DESTITUÍDOS

NOME: Randall Foster

JOGADOR:

CRÔNICA: Manitou Springs

CONCEITO: nômade

VIRTUDE: Caridade

VÍCIO: Ira

AUGÚRIO: Rahu (Lua Cheia)

TRIBO: Aqueles que Caçam nas Trevas

CASA:

ATRIBUTOS

Poder	INTELIGÊNCIA:	●●●●●	FORÇA:	●●●●●	PRESENÇA:	●●●●●
Refinamento	RACIOCÍNIO:	●●●●●	DESTREZA:	●●●●●	MANIPULAÇÃO:	●●●●●
Resistência	PERSEVERANÇA:	●●●●●	VIGOR:	●●●●●	AUTOCONTROLE:	●●●●●

HABILIDADES

MENTAIS

(-3 se inepto)

Ciências	●●●●●
Erudição	●●●●●
Informática	●●●●●
Investigação	●●●●●
Medicina	●●●●●
Ocultismo	●●●●●
Ofícios	●●●●●
Política	●●●●●

FÍSICAS

(-1 se inepto)

Armamento	●●●●●
Armas de Fogo	●●●●●
Briga	●●●●●
Condução	●●●●●
Dissimulação	●●●●●
Esportes	●●●●●
Furto	●●●●●
Sobrevivência (Ralação)	●●●●●

SOCIAIS

(-1 SE INEPTO)

Astúcia	●●●●●
Empatia (Detectar Mentiras)	●●●●●
Expressão	●●●●●
Intimidação (Olhar Fulminante)	●●●●●
Manha	●●●●●
Persuasão	●●●●●
Socialização	●●●●●
Trato c/ Animais	●●●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

VANTAGENS

Resistência Férrea	●●●●●
Reflexos Rápidos	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

DESVANTAGENS

ATAQUE _____ MODIF. _____

Mordida 5 (Gauru + 2)
Garras 5 (Gauru + 1)

EQUIPAMENTO

Roupas dedicadas	

EXPERIÊNCIA

VITALIDADE

+2 em Dalu • +4 em Gauru • +3 em Urshul

●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□
-1

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

ESSÊNCIA

□□□□□□□□□□
□■●●●●●●●●●●

INSTINTO PRIMITIVO

●●●●●●●●●●

HARMONIA

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

RENOME

GLÓRIA	●●●●●
HONRA	●●●●●
PUREZA	●●●●●
SABEDORIA	●●●●●
SAGACIDADE	●●●●●

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Augúrio: escolha 1 Especialização grátis • Tribo • Renome e Dons: 1 de augúrio, 1 de tribo, 1 a escolher • Vantagens 7 • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para um lobisomem adulto de tamanho humano • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza + 5 • Harmonia inicial = 7 • Instinto Primitivo começa com 1 círculo • Essência = Harmonia

AISHU (SER HUMANO)

TAMANHO: 5
DEFESA: 2
INICIATIVA: 8
DESL.: 10
BLINDAGEM:
PERCEPÇÃO: 5

DALU (QUASE-HUMANO)

FORÇA (+1): 3
VIGOR (+1): 4
MANIPULAÇÃO (-1): 1
TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA: 8
DESL. (+1): 11
BLINDAGEM:
PERCEPÇÃO (+2): 7

Induz Aluamento; observadores têm 4 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir.

GAURU (HOMEM-LOBO)

FORÇA (+3): 5
DESTREZA (+1): 4
VIGOR (+2): 5
TAMANHO (+2): 7
DEFESA: 2
INICIATIVA (+1): 9
DESL. (+4): 14
BLINDAGEM: 1/1
PERCEPÇÃO (+3): 8

Fúria. Induz Aluamento total. Ignoram-se penalidades devidas a ferimentos, nada de testes de inconsciência. -2 para resistir à Fúria Mortal. Provoca dano letal. Falha na maioria dos testes Mentais e Sociais.

URSHUL (QUASE-LOBO)

FORÇA (+2): 4
DESTREZA (+2): 5
VIGOR (+2): 5
MANIPULAÇÃO (-3): 0
TAMANHO (+1): 6
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 10
DESL. (+7): 17
BLINDAGEM:
PERCEPÇÃO (+3): 9

Induz Aluamento; observadores têm 2 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir. Provoca dano letal.

URHAN (LOBO)

DESTREZA (+2): 5
VIGOR (+1): 4
TAMANHO (-1): 4
DEFESA: 2
INICIATIVA (+2): 10
DESL. (+5): 15
BLINDAGEM:
PERCEPÇÃO (+4): 9

Mordida provoca dano letal.

TOTEM

ATRIBUTOS:

Poder: _____
Refinamento: _____
Resistência: _____

FORÇA DE VONTADE: _____

ESSÊNCIA: _____

Iniciativa: _____

Defesa: _____

Deslocamento: _____

Tamanho: _____

Corpus: _____

Influências _____ 00000

_____ 00000

_____ 00000

Numes: _____

Bônus: _____

Interdição: _____

DONS E RITOS

Listas de Dons: Lua Cheia. Natureza. Dissimulação

Posto máx.: ●●●●●

Dom

Teste

Pág.

Lucidez

N/A

Falar com Animais

(Manipulação + Trato com Animais + Pureza)

Rastros Nublados

N/A

Rituais: 00000

Rito

Teste

Pág.

Esta brochura gratuita proporciona a você e a cinco amigos tudo de que vocês precisarão para jogar pela primeira vez *Lobisomem: os Destituídos*, o jogo narrativo de fúria selvagem da White Wolf/Devir Livraria.

Descubra o mundo feroz e animista dos lobisomens em “Bem-vindos a Manitou Springs”, um roteiro introdutório completo. Todas as regras necessárias foram incluídas. Vocês só precisarão de alguns dados de dez faces.

“Bem-vindos a Manitou Springs” é o início da crônica *Manitou Springs*, um publicação eletrônica da Devir Livraria que você encontrará no *website* www.devir.com.br/mundodastrevas.

LOBISOMEM

OS DESTITUÍDOS

