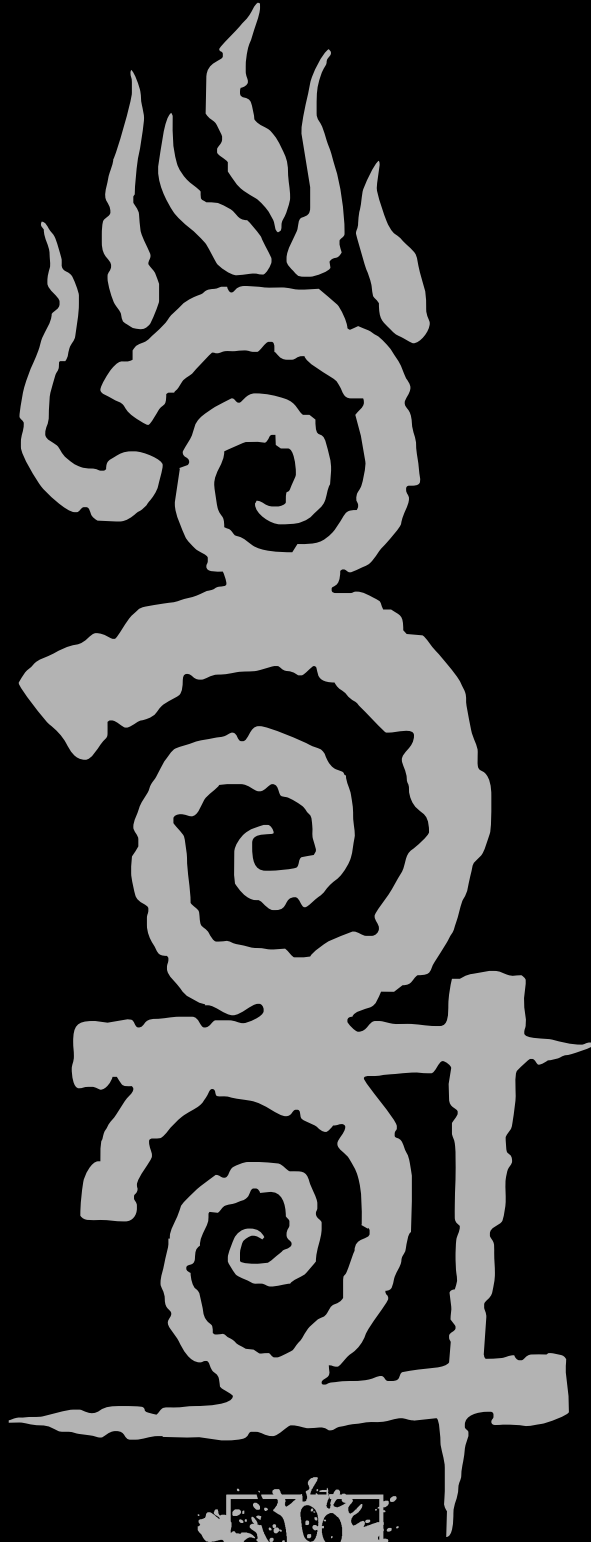


Legião das Aberrações

Guia dos Jogadores dos Sonori



COMIDA PARA VERMES



ESCRITO POR PHIL BRUCATO

ARTE DE STEVE PRESCOTT

LETRAS DE MATT MILBERGER



MORT PARA DE OUVIR, MAS O CHIADO CONTINUA. COMO VERMES PODEM COMER TÃO RÁPIDO? E TANTO?

A GARÇONETE CHIAVA FRACAMENTE, SUFOCADA, MAS NÃO TOTALMENTE MORTA.

MORT QUERIA CHAMÁ-LA, MAS ELE NÃO PODIA. MUITAS COISAS HAVIAM ACONTECIDO, EU ACHO, E ELE TINHA OUTRAS COISAS COM O QUE SE PREOCUPAR, ALÉM DISSO.

AFINAL, SE ELES ESTAVAM FAZENDO ISSO COM ELA, O QUE ELES FARIAM COM ELE?



OH, MEU DEUS...

É INCRÍVEL O QUÃO RUIM A VIDA DE ALGUÉM PODE SE TORNAR EM UM DIA.



HAVE A



COMO ISSO COMEÇOU? E POR QUÊ?

TALVEZ TENHA COMEÇADO COMO
UMA ÚLCERA, UM BURACO
DEVORADO DE DENTRO PARA
FORA.

DE UMA VIDA CHEIA DE
POSSIBILIDADES..

PARA EMPECILHOS DESAGRA-
DÁVEIS, AINDA ENFRENTADOS
COM AMOR...

CAINDO NUM GRITO SEM FIM DE
CHANCES PERDIDAS...

AMOR COMO
CARNE RUIM,
APODRECENDO...

UM TRABALHO SEM FIM DE
CHANCES PERDIDAS, ATRA-
SOS, E ÓDIO TRANCADO, E
FERVENDO POR TUDO E TODOS.

COMO ISSO COMEÇOU? COM ESPERAN-
ÇA VOMITADA, COMIDA E VOMITADA
NOVAMENTE.

COMO UM CÂNCER, COMEÇOU DE DENTRO.



QUE ELE PENSOU, VOCÊ ACHA,
QUANDO ELE VIU OS VERMES?

CAI FORA.

ESTOU DOENTE GARY.
NINGUÉM DÁ A MÍNIMA PARA
ISSO?

CAI FORA, MORT.
VAI PRA CASA ANTES QUE
EU ESQUEÇA QUE VOCÊ
ESTÁ DOENTE E DEMITA
SEU TRASEIRO.

OH, DIABOS...

COMO ELE SE SENTIU QUANDO A DOR FOI EMBORA E A
RAIVA TOMOU SEU LUGAR?

ENTÃO É ISSO, É? É
TUDO O QUE VOCÊ PODE
DIZER?

HUH?

FODA-SE ENTÃO GARY. VÁ SE
FODER, VOCÊ PODE ENFIAR ESSA
SUA LOJA DENTRO DO SEU RABO.

FLUSH

EU ME
DEMITO.

APOSTO COM VOCÊ QUE ELE SE SENTIU FORTE.



EU SEI QUE ME SENTI, QUANDO
ACONTECEU COMIGO.



E SEMPRE UM BOM SENTIMEN-
TO POR PARA FORA TODA A
MERDA QUE ESTÁ EM SEU
PEITO.



FORA DE SUA GARGANTA.

SÓ FEZ O QUE ELE SEMPRE QUIS FAZER,
NÃO FEZ?



JÁ TAVA NA HORA DE CHEGAR
EM CASA, PORRA!

CRISTO!

AINDA, CHEGA UMA HORA EM QUE A EUFÓRIA
DÁ LUGAR A REALIDADE OUTRA VEZ. E A DOR
VOLTA.



NÃO É UMA MERDA QUANDO VOCÊ
PERCEBE QUE É MORTAL, DEPOIS DE
TUDO?





VOCÊ FOI DEMITIDO? VOCÊ
SOCOU UM GERENTE? VOCÊ
VOMITOU INSETOS NO CHÃO DA
LOJA? VOCÊ ENDOIOU?

SAÍ DO MEU
CAMINHO,
VALÉRIE.



POR QUE VOCÊ SIMPLES-
MENTE NÃO FICOU EM CASA
HOJE SE ESTAVA DOENTE?

EU NÃO PODIA
ME DAR AO LUXO DE
FICAR EM CASA!

É MELHOR DO QUE PERDER O MALDITO
EMPREGO, MORT!



VOCÊ VAI VOMITAR PAPAI?

CAÍ FORA.



VOCÊ FICOU BÊBADO PAPAI? MAMÃE
DISSE QUE FICOU!

HHUUHH...

OS POLICIAIS ESTÃO NA COZINHA,
GARY PRESTOU QUEIXA, SEU MERDA
ESTÚPIDO!

GGHH...

AMOR. ÓDIO. UMA LINHA FINA ENTRE ELES,
REALMENTE. NÃO QUE ESSA SEJA UMA
OBSERVAÇÃO PROFUNDA.

AKK...



VOCÊ QUER SABER DE ONDE
VIERAM OS VERMES?

NÃO QUEREMOS TODOS?

ENTÃO, ONDE AQUILO LEVARIA O POBRE MORT?

CORRENDO, BIZARRAMENTE, VOMITANDO ÓDIO NAQUELES QUE AMAVA...

... EM SEUS INIMIGOS...

SE VOCE LIGA DE CHAMÁ-LOS ASSIM...

QUE O DEIXA COM PESSOAS COMO EU.

ONDE AQUILO LEVARIA CARAS COMO MORT, QUE FIZERAM O QUE PODIAM, ENQUANTO TINHAM ESTÔMAGO PARA ISSO?

NÃO... POR FAVOR! EU NÃO QUERIA... ESTOU DOENTE... ME AJUDEM!

EU SEI MORTON, ESTIVEMOS OBSERVANDO VOCÊ POR UM TEMPO, E PODEMOS AJUDÁ-LO.

POBRES BASTARDOS.

Região das Aberrações

Guia dos Jogadores dos Somori

A Revolta da Carne

Créditos

Autores: Steve Brown, Phil Brucato, John Scott Burrows, Jackie Cassada, Jim Corner, Lucien Dark, Beth Fisch, Christopher Howard, Jenn Lindberg, Jim Moore, Nicky Rea e Richard Watts

Desenvolvimento: Bill Bridges

Editor: Ethan Skemp

Direção de Arte: Richard Thomas

Arte dos Quadrinhos: Steve Prescott

Arte Interna: Mike Chaney, Anson Maddocks, Matt Milberger e SCAR Studios

Arte da Capa e Contracapa: Aileen E. Miles

Diagramação e Layout: Matt Milberger



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

© 1995, 1999 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro A Idade das Trevas, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Trinity, Black Dog Game Factory e Legião das Aberrações são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e texto são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

Ei, dê uma olhada na White Wolf online em:

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

IMPRESSÃO PROIBIDA

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Freak Legion

Tradução:

HQ: Júnior Brasil

Introdução: Nuno

Capítulo Um: Nuno e Júnior Brasil

Capítulo Dois: Júnior Brasil

Capítulo Três: Júnior Brasil

Capítulo Quatro: Júnior Brasil

Capítulo Cinco: Júlia e Paulo

Capítulo Seis: Júnior Brasil

Apêndice: Júnior Brasil

Revisão: Chokos, Lica Maria, Bone Igor, Marcel, Tamyris, André Morto, Gustavo, Camila e Bruno Rarver.

Imagens, Capa e Contracapa: Ideos

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

HQ: RGT

Advertência

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

Equipe do Nação Garou Traduções Livres

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

contato: nacaogarou@gmail.com

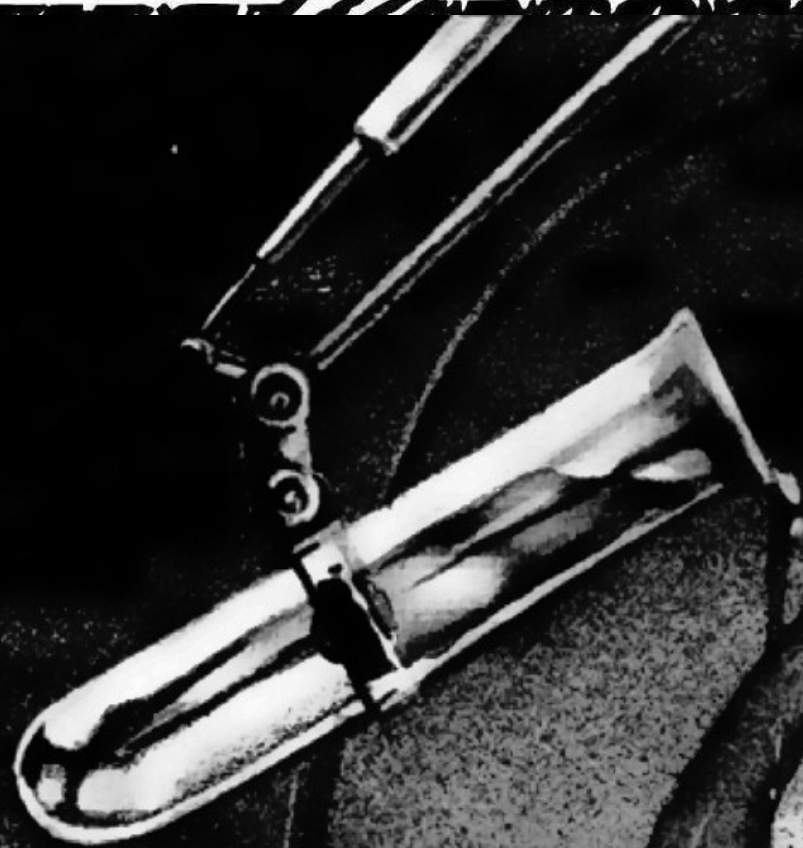
(Nosso 24º trabalho, concluído em 28.04.2010)

Região das Aberrações

Guia dos Jogadores dos Somori

Conteúdo

<i>Alimento para os Vermes</i>	<i>1</i>
<i>Introdução</i>	<i>13</i>
<i>Capítulo Um: Criação de Personagens</i>	<i>17</i>
<i>Capítulo Dois: Raças</i>	<i>53</i>
<i>Capítulo Três: Somori Sobrenaturais</i>	<i>73</i>
<i>Capítulo Quatro: Recrutamento</i>	<i>83</i>
<i>Capítulo Cinco: Baixa Sociedade</i>	<i>95</i>
<i>Capítulo Seis: Narrativa</i>	<i>105</i>
<i>Apêndice: A Ferida Interna (Malditos)</i>	<i>113</i>





Introdução: Violações

*Seu deus está morto e ninguém se importa
Se o inferno existe, eu verei você por lá*
— Nine Inch Nails, “Heresy”

Conselho ao Leitor

É justo avisar a você que o conteúdo deste livro é nojento. Se você não gosta de coisas nojentas como tumores venenosos explodindo no corpo de alguém, respingando pus ácido sobre seus oponentes ou a pele de alguém deslizando para fora de seu corpo enquanto corre por um beco estreito, então pare de ler e largue este livro. Você foi avisado.

Mas se souu... interessante... então continue sua leitura. Para ser franco, este é um livro da Black Dog. Isso quer dizer que é somente para adultos. E isso quer dizer que nós não hesitamos em trabalhar este tema enquanto escrevíamos este livro. Quando se escreve intimamente sobre criaturas da Wyrn, algumas coisas normalmente são deixadas de lado. Não aqui. Nós dissemos tudo o que sentimos vontade de dizer, por todo o tempo que tivemos para descrever os fomori.

Agora, isso não é necessariamente uma virtude. Algumas vezes, deixar a imaginação rolar faz bem. Mas este livro não se trata de virtudes e sim da falta delas. Não existem maneiras à mesa aqui e muito menos sutilezas. Se você quer sutilezas, procure em outro lugar, pois os fomori não são sutis.

Tem algum problema com isso? Que pena. A Wyrn não pediu sua permissão antes de criar os fomori. Na realidade, aqui vai o fato mais intrigante e perturbador sobre os fomori: poucos pediram pelo que aconteceu a eles. Para alguns, simplesmente, aconteceu, e isto é assustador. A ideia de que o mundo pode não caminhar da maneira como sempre desejamos. Toda a felicidade e a luz brilhante que podemos ver no arco-íris não serão suficientes para evitar que um João Ninguém venha a ser possuído por um Maldito e se torne uma poça de lodo fedorenta. Algumas vezes, coisas horríveis acontecem com pessoas boas.

E esta é sua chance de interpretar um desses idiotas.



O que é um Fomor?

Um fomor (plural fomori) é uma pessoa (algumas vezes, um animal) que foi possuída por um Maldito (um espírito da Wyrm). Uma vez completa a transformação em fomor, a pessoa não é mais considerada humana, tornando-se algo totalmente diferente. O Maldito é permanentemente ligado ao seu corpo e alma — dois seres que passam a viver uma relação simbiótica. Mas esta não é uma celebração amorosa, é uma violação horrível, mais desprezível que um estupro. O Maldito se enterra no lugar mais profundo da alma da vítima, compartilhando de todas as memórias, esperanças, sonhos e medos dela, enquanto a vítima é infestada pelas terríveis emoções do Maldito — venenosos pensamentos obscuros de assassinato e destruição. Poucas almas obtêm êxito em manter sua humanidade ou seu sentimento de criaturas morais, uma vez fundidas com a Wyrm.

Então o que pode ocasionar uma possessão? A resposta é que muitos fatores podem ocasioná-la. Por exemplo, a pessoa precisa atrair a atenção de um Maldito de algum jeito. Muitas pessoas nessa era moderna fazem isso sem perceber. Seus ódios e medos atraem naturalmente os espíritos que servem a Wyrm, assim como os tubarões são atraídos pelo sangue derramado no oceano.

Enquanto muitos Malditos podem possuir qualquer um, simplesmente utilizando sua força de vontade, a maioria precisa de um canal espiritual na alma da vítima pela qual possam rastejar para dentro e se aninhar escondidos pelas próprias emoções obscuras da vítima, assimilando-se vagarosamente com sua alma. A fúria intensa esconde-os bem, mas o ódio, o medo, a inveja e outros “pecados”, também servem para encobrir o habitante espiritual. Em outras palavras, a vítima convida o Maldito a entrar, mesmo não tendo a intenção de fazer isso.

Uma vez que se permite ao Maldito alcançar uma alma, inicia-se o processo de possessão (utilizando o Encanto de mesmo nome). Isso demora um pouco e, a qualquer momento, o Maldito pode ser posto para fora, seja através da repulsa voluntária da vítima (rara nesta época de privação espiritual) ou através do ataque de um inimigo, como os Garou.

Os Garou podem entrar na Umbra e atacar o Maldito fisicamente durante o processo de possessão e, se o Maldito for destruído ou retirado de sua vítima, o processo está terminado e a possessão falha. Mas se, de alguma forma, o Maldito chegar até o centro da alma antes que alguém possa detê-lo e consiga completar o processo de possessão, então o resultado é indiscutível: a vítima torna-se um fomor.

Estes humanos desafortunados recebem grandes poderes sobrenaturais da Wyrm, mas também sofrem terríveis deformações para compensar. Eles são tocados pela corrupção e irão exalar o cheiro da Wyrm para qualquer Garou que os rastreie. Enquanto alguns fomori podem permanecer com suas formas inalteradas, a

maioria desenvolve uma aparência abominável, com carapaças densas crescendo e encobrendo sua musculatura ou farpas afiadas que deslizam de seus cotovelos. Os fomori não são nada menos que monstros.

Interpretando um Fomor

De fato, os fomori são poderosos, mas por outro lado são também largamente insanos, (alguns mesmo antes de sua transformação), enquanto que outros se tornam na medida em que percebem como suas vidas foram condenadas sem ninguém lhes avisar. Interpretar um fomor pode ser uma intensa exploração de horror auto-induzido, não somente em termos do que o fomor descobre que pode e quer fazer, mas também em termos de como sua vida foi humilhante. Os fomori se sentem violentados como se tivessem sido estuprados e mutilados, mas deixados vivos. Ao mesmo tempo, eles se sentem desprezíveis e abominam sua própria existência, permitindo e até causando sua própria ruína.

Além disso, a transformação de um humano em fomor não precisa necessariamente fazer com que o fomor esqueça o significado de ser humano. A concepção de que agora é menos que um humano, uma pequena monstruosidade viva, pode dominar a mente e a vontade do fomor. Mesmo que tente fazer o bem (realmente uma raridade entre essas criaturas egoístas), um fomor pode, somente, fazer o mal; é um ser com uma consciência humana aprisionada em uma vontade maligna.

Enquanto os fomori podem pensar que são criaturas de princípios, a cenoura da cura que a Pentex balança em frente aos seus narizes normalmente é suficiente para esmagar qualquer resto de ética que ainda exista. Imagine descobrir que o seu toque reduz seus inimigos a poças de ácido borbulhante e, na mesma hora, seu corpo está se digerindo aos poucos. Podendo escolher entre uma horrível e humilhante morte ou a esperança de uma nova vida, facilmente você abriria mão de qualquer vestígio de humanidade em troca da promessa de cura da *Íliada*. Afinal, uma vez curado, você terá todo o tempo do mundo para dar uma reviravolta na sua vida e praticar boas ações...

Como Usar Este Livro

Apesar de este livro estar no formato de um guia para jogadores, fornecendo toda a informação necessária para se criar um personagem fomor, ele também tem como objetivo auxiliar os Narradores. A informação aqui exibida pode ser utilizada para rolar jogos inteiramente de fomori ou para adicionar um detalhe a mais aos inimigos encontrados em uma sessão de **Lobisomem**.

Outra coisa: Não leve isto tão a sério. Nós nos divertimos escrevendo este livro, e esperamos que você também desfrute dessa diversão utilizando-o. Mas isto é somente um jogo, e se você de fato começar a apresentar qualquer um dos sintomas descritos neste livro, vá ao médico imediatamente.





Capítulo Um: Criação de Personagem

*Você sabe como me fazer
Eu sei como fazê-lo
Assista-se contorcer
— Plasmatics, "Squirm"*

Esse capítulo inclui detalhes da criação de personagens fomori. Presume-se que o Narrador e os jogadores possuem acesso a criação de personagem do livro **Lobisomem: O Apocalipse** Segunda Edição (ou, no mínimo, os livros básicos de **Vampiro** ou **Mago**).

Fomori nasceram como mortais (exceto pelos fomori sobrenaturais, como lobisomens e vampiros que foram irrevogavelmente possuídos por Malditos; veja o Capítulo Três). Como tais, eles não tem habilidades especiais ou sobrenaturais além dos Poderes e Máculas que possuem.

Por exemplo, a menos que um fomor tenha o Poder: Regeneração, ele se cura como um humano normal — o que pode ser fatal quando ele luta contra os Garou.

Ainda que mortais, fomori não podem comprar Númina. Os Malditos que agora residem em sua alma proibem o uso de tais poderes. Existem, contudo, algumas exceções a essa regra (veja Fé Verdadeira, abaixo, e **Comedores de Cérebros**, no Capítulo Dois). Tais exceções devem ocorrer apenas a critério do Narrador.

Tabela de Criação

• Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha conceito, raça (se houver), Natureza e Comportamento

• Passo Dois: Selecione Atributos

Priorize as três categorias: Físicas, Sociais e Mentais (6/4/3)

Escolha Características Físicas: Força, Destreza e Vigor

Escolha Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência

Escolha Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio

• Passo Três: Selecione Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos

Escolha Talentos, Perícias e Conhecimentos (11/7/4)

• Passo Quatro: Selecione Vantagens

Escolha os Antecedentes (5, fomori empregados da Pentex recebem Recursos 1)

Escolha Poderes e Máculas (Os personagens recebem um ponto de Poder para cada ponto de Mácula que possuam, veja **Poderes** e **Máculas**, abaixo)

• Passo Cinco: Toques Finais

Registre Força de Vontade (3)

Gaste “pontos de bônus” (21) (Personagens podem comprar Qualidades com pontos de bônus. Eles podem ganhar mais pontos de bônus escolhendo Defeitos).

Conceito

Quem era você antes de tornar-se um fomor? Normalmente, o conceito é um resumo em duas ou três palavras, tal “Nerd Insensível” ou “Soldado Vingativo”.

Raça

Fomori possuem dois tipos: os de raça e os únicos. Raças são fomori que compartilham Poderes e características similares (cada grupo é geralmente possuído pelo mesmo tipo de Maldito). Fomori únicos são mais comuns, seus Poderes são aparentemente aleatórios. A Pentex possui processos comprovados que criarão exatamente os fomori que eles querem 100% das vezes. Detalhes das raças podem ser encontrados no Capítulo Dois. Fomori únicos são apenas isso, seus detalhes podem ser criados pelo jogador.

Natureza e Comportamento

Essas características representam as fundações da personalidade do personagem, de sua natureza interior ao seu comportamento externo. Mais detalhes podem ser encontrados no **Lobisomem Guia do Jogador** ou nos livros básicos de **Vampiro** e **Mago**.

Antecedentes

Os Antecedentes listados aqui são comuns em todos os jogos da linha Storyteller ou são novos para esse livro. Veja **Antecedentes** neste capítulo.

- **Aliados:** Seus amigos, geralmente companheiros

fomori da sua divisão da Pentex ou de Grupos Avançados.

- **Consagração:** Você jurou fidelidade a uma criatura da Wyrn; isso irá prover ajuda ocasional em troca de sua lealdade.

- **Contatos:** Descreve os contatos que você tem em vários níveis de sociedade, desde o mercador negro ao CEO da Arroto-Cola.

- **Equipamentos/ Fetiche:** Descreve o acesso inicial à lista de itens de alta tecnologia ou místicos da Pentex.

- **Favores:** Descreve o número de favores que você pode cobrar, desde ser transferido para outra missão até rebaixar seus inimigos.

- **Mentor:** Um fomor mais experiente ou um humano que o aconselha e olha por você.

- **Posto:** Sua liberdade com a segurança e seu status na Pentex.

- **Recursos:** Descreve o quão rico você é, seus bens materiais.

Máculas

Esses são os horríveis custos que um fomor paga pelos seus dons da Wyrn. Personagens recebem um ponto de Poder para cada ponto de Mácula que eles assumirem. Veja **Máculas** abaixo.

Teste d100	Mácula	Valor
01 – 06	Vício	varia
07 – 12	Atrofia	varia
	Maldição das Chamas Tóxicas **	7
13 – 17	Imã de Malditos	3
18 – 21	Lavagem Cerebral	3
22 – 25	Farelos	3
26 – 29	Perturbação	3/2/1
30 – 33	Desintegração	6
34 – 37	Amaldiçoado	varia
38 – 41	Desvanecimento	5
42 – 45	Infecções	4
46 – 49	Vulcão Interior	5
50 – 53	Mobilidade Limitada	2
54 – 57	Retardo Mental	varia
58 – 61	Câncer Mutante	4
62 – 65	Desgaste Físico	varia
66 – 69	Apodrecimento	6
70 – 73	Segunça Cabeça	5
74 – 78	Alergia Severa	3/2/1
79 – 83	Dieta Especial	varia
84 – 86	Teledemência	5

87 – 91	Feio Como o Pecado	1
92 – 95	Bomba Ambulante	5
96 – 99	Vermes	3
100	Teste novamente, dobre o efeito da Mácula ou escolha duas vezes a mesma (Ex.: Escolha duas Perturbações.	
** Veja a Mácula: Maldição das Chamas Tóxicas		

Poderes

Isso é o que torna os fomori diferentes de seus companheiros. Personagens recebem um ponto de poder pra cada ponto de Mácula que eles pegarem. Veja **Poderes**, abaixo.

Teste d100	Poder	Custo
01	Controle Animal	2
	Fluxo de Chamas Tóxicas	7
02 – 04	Selvageria	3
05 – 06	Protuberâncias Ósseas	2 a 10
07	Expansão Corporal	2
08	Comer Cérebros	6
09	Causar Insanidade	2/dado
10	Coloração de Camaleão	varia
11 – 15	Garras, Presas ou Chifres	3/5/7
16	Visões Corrompidas	4
17 – 18	Visão Noturna	2
19	Engodo	7
20	Extrusão Ectoplasmática	3
21	Aprimoramento	3
22 – 23	Exoesqueleto	2
24 – 26	Membros Adicionais	3/cada
27	Velocidade Adicional	3/6
28 – 29	Olhos da Wyrn	3
30	Pés Almofadados	1
31	Língua de Sapo	3
32 – 33	Toque Fúngico	4
	Dons Garou	varia
34	Forma Gasosa	6
	Mão do Além	4
35 – 36	Baforada Ameaçadora	varia
37 – 38	Couro Infernal	2/dado
39 – 41	Couraça da Wyrn	1 a 5
42	Homogeneidade	6
43 – 45	Imunidade	varia
46 – 50	Imunidade ao Delírio	1
51 – 52	Toque Infecto	5

Teste d100	Poder	Custo
53	Invisibilidade	5
54	Cauda Preensil	3
55	Moldar	6
56	Mega Atributo	varia
57	Ataque Mental	5
58	Estupro Mental	6
59	Enfraquecimento Molecular	4
60	Boca da Wyrn	4
61	Comandar Pesadelos	3
62	Agilidade	2
63	Baforada Nociva	2
64	Entorpecimento	3
65	Fogo da Fênix	5
66	Forma Plasmática	6
67	Tumores Venenosos	3
68	Procriação	4
69	Vida Prolongada	4
70	Cabeça de Rato	4
71	Regeneração	5
72	Rugido da Wyrn	4
73	Genitália Selvagem	2
74	Faro da Wyld (ou da Weaver)	5
75 – 76	Sentir Gaia	2
77 – 78	Senso do Sobrenatural	2
79	Controlar Sombras	4
80	Metamorfose	varia
81	Tamanho	2/4/6
82	Olhos Deslizantes	2
83	Pele Escorregadia	4
84	Muco Gosmento	3
85 – 87	Conexão Espiritual	3



Teste d100	Poder	Custo
88	Bomba Estomacal	3
89	Véu da Súcubo	6
90	Pele Viscosa	3
91 – 93	Secreções Tóxicas	2/dado
94 – 95	Mordida Venenosa	3
96	Voz da Wyrn	4
97	Caminhas nas Paredes	4
98	Respiração Aquática	2/5
99	Produtor de Teia	5
100	Asas	3/5
* Veja o Poder: Fluxo das Chamas Tóxicas		

Força de Vontade

A quantidade de disciplina, controle e força mental bruta que um personagem pode reunir. Personagens começam com Força de Vontade 3.

Qualidades e Defeitos

Opcional. Qualidades são vantagens com as quais um personagem começa o jogo, enquanto Defeitos são

desvantagens para o personagem, mas que dão ao jogador mais pontos para gastar. Um jogador pode comprar Qualidades com pontos de bônus. Defeitos podem ser pegos para adicionar pontos de bônus ao total do personagem (máximo de 7 pontos extras).

Pontos de Bônus

“Pontos de bônus” podem ser usados para comprar Qualidades. Defeitos podem ser escolhidos para adicionar pontos de bônus (em no máximo 7 pontos). Os pontos de bônus não podem ser usados para comprar Poderes; apenas pontos de Mácula podem prover pontos de Poder.

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Força de Vontade	2 por ponto
Fúria*	1 por ponto
Gnose**	2 por ponto

* Apenas se o personagem tem a característica Fúria (veja o Poder: Selvageria)

** Apenas se o personagem tem a característica Gnose (veja o Poder: Conexão Espiritual)

Experiência

Personagens fomori podem se desenvolver como qualquer outro personagem do sistema Storyteller. Use a tabela de experiência do livro de regras de **Lobisomem** ao aumentar Atributos, Habilidades e outras Características. Contudo, Poderes e Máculas são manuseados de modo diferente. Use a seguinte fórmula para Poderes:

Poderes: Custo x 4

As Máculas recebidas durante a interpretação (veja **Máculas**) dão ao personagem pontos de experiência que podem ser gastos em qualquer coisa. A quantidade recebida é calculada de acordo com a seguinte fórmula:

Pontos da Mácula x 3 = pontos de experiência.

Habilidades

Perícias

Doutrinação

Você é habilidoso nos métodos de doutrinação. Isso pode incluir fazer uma lavagem cerebral num Grupo Avançado para fazê-los crer que eles não estão numa missão suicida, ou convencer um novo executivo de que a Pentex tem os melhores interesses do planeta em mente. Doutrinar alguém leva bastante tempo alimentando-o com informações que você quer que ele receba e levando-o a desacreditar de quaisquer informações contrárias. Doutrinação é uma habilidade sutil, melhor usada num ambiente de informação controlada. Suas chances de sucesso num mercado livre de idéias são mínimas, mas como a máquina da mídia moderna tem provado, a doutrinação ainda pode ser bem efetiva. Essa Perícia pode ainda ser útil no campo. Pode ser usada para reforçar credos doutrinários nos Grupos Avançados, reforçando-os para o combate. A forma sutil, amigável dessa Perícia (noticiários noturnos) é combinada com Carisma, mas o uso forçado ("reeducação" de prisioneiros) é combinada com Manipulação. Os demais usos desse talento estão a cargo do Narrador.

- **Amador:** Às vezes você convence os outros a seguirem o trenzinho nas festas.
- **Experiente:** Você normalmente não tem problemas em convencer os outros de que sua versão de status quo é a correta.
- **Competente:** Você pode virar amigos uns contra os outros levantando questões de doutrina.
- **Especialista:** Você pode facilmente moldar os sentimentos e idéias dos outros da forma que desejar.
- **Mestre:** Big Brother não é nada comparado a você.

Antecedentes

Consagrado

O fomor foi consagrado (provavelmente no nascimento) num ritual mágico para uma criatura da Wyrms de algum poder e influência. O fomor deve servir

ao seu mestre fielmente; falhar nisso trará consequências severas. Mesmo se o fomor se tornar mais forte que seu mestre, ele não pode se virar contra ele. Em troca do serviço, o fomor pode esperar ajuda ocasional da criatura na forma de conselhos, poder e ajuda em combate. O tipo de ajuda dependerá da natureza da criatura. A criatura não tem obrigações com o fomor, mas irá mandar ajuda ocasionalmente para assegurar que seu súdito continue entusiasmado.

O mero fato de ser consagrado a uma criatura da Wyrms pode conferir um certo status em alguns círculos de fomori. Isso também cria alguma animosidade dos mestres rivais. Quanto mais poderosa é a criatura, mais distante ela é e mais indireta é a sua ajuda. O Narrador tem a última palavra sobre a forma e a frequência da ajuda (se houver alguma).

- Um Gaffling Maldito ou um servo da Wyrms (Dançarino da Espiral Negra de posto 1-3).
- Um Jagglings Maldito ou um servo poderoso da Wyrms (Espiral Negra de posto 4 ou +, líder da Sétima Geração).
- Um Maldito poderoso (um Rastejante Nexus) ou um servo da Wyrms muito poderoso (Executivo-Chefe da Pentex).
- Um Maeljin Incarna ou Instinto da Wyrms.
- Uma das Wyrms Triáticas (Profanadora, Devoradora de Almas ou Fera da Guerra).

Equipamento/Fetiche

Seu personagem saltou todos os obstáculos e passou toda burocracia necessária para ganhar acesso a equipamentos de alta tecnologia ou místicos, como balas de prata ou uma Klaive Maldita. Você começa o jogo com um ou mais itens fabricados pela Pentex, determinados pela quantidade de pontos que você tem nesse Antecedente. Essa é, contudo, uma posse única, uma vez que parte do equipamento tenha sido usada (no caso de balas) ou perdida, você tem que interpretar sua maneira de conseguir mais (Posto ajuda nessa tarefa). Veja **Equipamento** abaixo, para uma lista de alguns itens e o Posto/Nível exigido para requisitá-los.

Nota: Posto é usado para equipamento, enquanto Nível é usado para fetiches.

- Um equipamento de Nível/Posto Um
- Um equipamento de Nível/Posto Dois ou 2 equipamento de Nível/Posto Um
- Um equipamento de Nível/Posto Três ou uma combinação de itens de outros Níveis/Postos
- Um equipamento de Nível/Posto Quatro ou uma combinação de itens de outros Níveis/Postos
- Um equipamento de Nível/Posto Cinco ou uma combinação de itens de outros Níveis/Postos

Favores

Através de suas ações, você conquistou o favor de certos indivíduos bem acima na cadeia de comando (Grupos Avançados, líderes executivos, etc.). Eles são dispostos, e capazes, a interceder em sua defesa. Esse é um Antecedente poderoso. Um favor pode ser usado para

tirar você de uma gama de problemas (esconder um corpo, ser afastado de uma missão suicida, etc.) Os favores são soluções para muitos problemas e podem ser usados para conseguir coisas, que o Antecedente Aliados não pode ou não irá. Cada favor pode ser usado apenas uma vez, contudo, e então se acaba. O Narrador é o árbitro final sobre o que um favor pode conseguir.

- 1 favor
- 2 favores
- 3 favores
- 4 favores
- 5 favores

Posto

A menos que esse Antecedente seja comprado, é assumido que o fomor está no menor posto/ posição permitido na divisão da Pentex a qual ele está relacionado (ex. civil, recruta em treinamento para Grupos Avançados, estagiário de laboratório, etc.). A Pentex é estrita em reforçar a vantagem do posto; o jogador com o posto mais alto estará no comando dos outros jogadores. Jogadores que abusem deste privilégio podem se ver privados de sua autoridade, resultado de performances ruins em campo. Isso pode causar, em última instância, a transferência ou rebaixamento do personagem. O Narrador tem a palavra final sobre o limite que pode ser comprado desse Antecedente; nenhum jogador deve começar o jogo com uma posição de comando maior do que a quinta seja em qualquer divisão.

- Novato: Um soldado raso de um Grupo Avançado; um executivo associado; um cientista nível branco.
- Posto Baixo: Um oficial subalterno em um Grupo Avançado; um executivo júnior, um cientista nível verde.
- Posto Médio: Um capitão de um Grupo Avançado; um executivo supervisor; um cientista de nível azul.
- Posto Alto: Um major ou coronel num Grupo Avançado; um gerente executivo; um cientista nível amarelo.
- Grupo de Comando: Um general de um Grupo Avançado; um diretor executivo; um cientista nível vermelho.

Qualidades e Defeitos

O diabo cuida de seus filhos.

— Velho ditado popular

Com a permissão do Narrador, os jogadores podem comprar Qualidades e Defeitos da nova lista dada abaixo ou de qualquer um dos livros da White Wolf. Especialmente úteis são os de **Lobisomem: Guia do Jogador** e **Project Twilight** (adapte as Qualidades e Defeitos voltados para o governo para Qualidades e Defeitos voltados para a Pentex). O Narrador tem a palavra final se um jogador pode ou não comprar uma Qualidade ou Defeito desejado.

Poder Oculto (Qualidade: 2 pts)

Nenhum dos seus Poderes ou Máculas são fisicamente óbvios. Você parece ser humano (ou o que quer que fosse antes de se tornar fomor). Se você tem membros extras ou espinhos corporais, eles são retráteis e escondidos sob uma camada de pele. Você parece ser mais um na multidão.

Conversa com o Maldito (Qualidade: 3 pts)

Na sua transformação, você descobriu um caminho para seu lado negro espiritual e está apto a conversar com o Maldito que é parte de você. Quando você fala com seu Maldito, você parece estar conversando animadamente consigo mesmo. Seu Maldito sussurra segredos obscuros para os recantos esfarrapados de sua alma. E sua alma se degenera mais a cada vil revelação. Seu Narrador irá criar o Maldito, mas não irá revelar a extensão de seus conhecimentos ou seus poderes secretos. Apesar de que seu Maldito não o guiará o tempo todo, em momentos de urgência ele pode prover você com dicas ou informações sobre o mundo da Wyrms ou dos Garou que você nunca saberia de outro modo.

Aura Patética (Qualidade: 3 pts)

Você é uma pessoa realmente necessitada ou ao menos parece ser; qualquer um com um pinga de compaixão ficará com tanta pena de você que tornar-se-á seu protetor, amigo e patrono, e normalmente não levará em consideração seu comportamento. Esses guardiões não morrerão por você, mas alguns matarão caso necessário. Essa Qualidade não é igual a um suprimento inesgotável de Aliados, seus ajudantes serão puramente mundanos e irão cair fora se a merda ficar grande demais. Desde que você controle seus óbvios problemas de explosões de raiva, mentiras e débitos, contudo, você provavelmente será perdoado. Mesmo que alguns fomori de aparência normal tenham essa Qualidade, os mais deformados podem acumular simpatia suficiente para cometer uma enorme quantidade de pecados.

Estigmas da Wyrms (Qualidade: 4 pts)

Essas são marcas dos Instintos da Wyrms que algumas vezes comungam com os seus servos favorecidos. Para “ganhar” uma, um fomor precisa primeiro entender os aspectos da Wyrms (o que indica alguns níveis de insanidade para começar), então contatar sua própria corrupção interior (para descobrir qual aspecto o favorece), manifestar aquele Instinto de corpo, alma e corrupção, e frequentemente submeter-se a alguns ordálios de consagração horripilantes.

Procurar a Wyrms interior frequentemente requer uma deturpada busca por visão; normalmente envolve algo como se afastar de todos os amigos (incluindo outros fomori), e se entregar a excessos relacionados com a visão de seu personagem até que alguma verdade apareça. Esses excessos podem incluir festins de assassinatos, abuso de drogas quase fatais, cruel devassidão (brutalizar sem-teto, crianças, animais, etc), depressão prolongada, episódios

psicóticos, orgias enlouquecidas e outras atividades fatais. Em algum ponto, uma visão do Maeljin Incarna do Instinto da Wyrm aparece para o afortunado e o manda executar alguns excruciantes testes de lealdade; tais ordálios são relacionados com o Instinto da Wyrm que esteja envolvido — testes de cobiça, crueldade, fraudes, etc. Um fomar que sobrevive aos testes (muitos não conseguem) recebe a marca do seu favoritismo.

Como nos testes, a marca é relacionada com o Instinto da Wyrm que o personagem serve: Pseulak, Senhor das Mentiras, normalmente oferece como presente aos seus línguas bifurcadas. Karnala, o Instinto do Desejo, tem marcas mais atraentes, como tatuagens hipnoticamente intrigantes. Foebok presenteia seus seguidores com olhos que nunca se fecham, enquanto a marca de Angu consiste em ferimentos maciços que nunca se curam. A natureza exata da marca é deixada a cargo da imaginação do jogador, mas deve refletir o comportamento depravado apropriado.

Os estigmas podem ser bastante úteis em situações sociais com outros que a compreendem; Dançarinos das Espirais Negras podem reverenciar o escolhido (ou talvez o matem de qualquer maneira — eles são insanos, afinal de contas!), e os superiores da Pentex e místicos da Wyrm irão respeitá-lo. Mesmo mortais que abracem os princípios do Instinto da Wyrm irão honrar o escolhido com uma quantidade de medo e reverência. Os estigmas normalmente concedem de um a três dados extras para testes Sociais quando se está lidando com os maculados pela Wyrm. Naturalmente, o personagem irá se destacar como um farol para o Dom: Sentir a Wyrm e outros Dons semelhantes, e precisa continuar a servir o Instinto da Wyrm sempre que possível.

Semi-Possuído (Qualidade: 5 pts)

Uma parte de sua alma ainda existe. O Maldito não o possuiu completamente, dando-lhe a esperança de um dia se livrar de seu abraço. Contudo se isso for descoberto por seus mestres, você pode tanto ser morto quanto mandado de volta para uma possessão completa. Onde você pode conseguir ajuda? Para quem você pode se virar? Você precisa andar cautelosamente — um passo em falso e você será destruído.

Fé Verdadeira (Qualidade: 7 pts)

O Maldito em você não foi capaz de destruir a sua fé. Você pode comprar a Númina: Fé Verdadeira pelo preço normal. Contudo, você está começando uma guerra consigo mesmo. Seu Maldito interior tentará desacreditar os milagres que sua fé possa realizar. Ainda, sua fé pode colocá-lo em perigo: se você tentar exorcizar um espírito maligno, uma falha crítica pode arrancar o Maldito de você. Você irá se curar da corrupção; mas você irá também morrer pelo trauma em sua alma corrompida. O Narrador tem controle total sobre o uso da Fé Verdadeira por fomori.

Deformado (Defeito: 1 pto)

Você tem mais dificuldade em esconder sua natureza da Wyrm que os outros. De fato, se você tem algum traço



incomum, como um rabo ou protuberâncias ósseas, você não pode escondê-los. As pessoas correm apavoradas de você por causa de sua aparência horripilante. Isso torna muito fácil para um Garou distinguir você, e então você é forçado a andar mais camuflado. Esse é um Defeito muito comum para os fomori. Mais rara é a Qualidade: Poder Oculto.

Presença Assustadora

(Defeito: 2 pontos)

A Wyrn o acompanha sempre; não importa como você age ou pareça, você está condenado a assustar pessoas com a sua presença. Esse Defeito não tem manifestação física — você assusta as pessoas apenas por existir. Humanos comuns irão evitar você tanto quanto puderem, e podem se tornar violentos caso sejam pressionados. Mesmo outros fomori irão sentir a Mácula que infecta sua alma; eles podem não correr, mas você também não será popular. A solidão será seu fardo eterno.

Equipamento

Kit Básico de Grupo Avançado

Todos os membros de Grupos Avançados possuem os seguintes equipamentos e benefícios. Esses itens são grátis, e não requerem o Antecedente Equipamento para serem adquiridos. Um descuido em manter propriamente o equipamento (levando a custos de reposição) é rotineiramente punido e o preço é descontado do salário do membro da equipe responsável.

- Um cartão de identificação, que serve como uma abertura na segurança para entrar em prédios da companhia.
- Um medalhão de posto, significando o posto do membro no Grupo Avançado. Amarrado no pescoço ou acima do peito esquerdo.
- Um salário e um ordenado para despesas, representado pelo Antecedente Recursos (todos os personagens começam com 1)
- Um fuzil de assalto M-16 (calibre .223, dificuldade 7, dano 7, cadência 20, pente 20/30, não ocultável, alcance 200) e três pentes de munição (grupos de recuperação recebem pistolas, ao invés disso)
- Uma faca de combate/sobrevivência com uma bússola no cabo
- Uma roupa de artilharia (grupos de recuperação recebem vestes de kevlar também)

Munição

Pontas Ocas de Nitrato de Prata

Posto: 5

Essas são balas de ponta oca preenchidas com nitrato de prata. Essencialmente, elas agem como pontas ocas normais, explodindo dentro da ferida com o impacto e liberando o nitrato de prata. Além do dano agravado e não absorvível que ela causa aos Garou que não estejam em sua forma natural, nitrato de prata é um veneno por si

só, e espalha suas toxinas para afetar o lobisomem (não importa a forma). O veneno causa um nível de dano por turno durante três turnos para um Garou infectado; esse dano não pode ser absorvido. Para aquelas caças aos lobisomens com os velhos amigos, essas coisas são imbatíveis. Por serem tão potencialmente letais e por atraírem demasiada atenção da lei se descobertas, elas são distribuídas num grau necessário apenas.

Armaduras

Armadura de Pus

Posto: 3

Esse item repulsivo é de alguma forma semelhante ao kevlar (concedendo ao usuário um dado extra de absorção), mas quando a parte de fora é atingida por garras, dentes ou balas, um pus altamente infeccioso espirra num raio de dois metros. O pus causa um Nível de Vitalidade de dano agravado se entrar em contato com pele desprotegida, lobisomens peludos, etc. A menos que o pus seja retirado dentro dos próximos dois turnos, ele causará uma ulceração, que só poderá ser curada por meios mágicos. Cada dia em que o enfermo falhar em ser curado, a ulceração cavará mais fundo, causando outro Nível de Vitalidade de dano agravado. A menos que seja curado, a vítima eventualmente morre conforme a ulceração devora-o. Cortar fora a ulceração é uma opção, mas ela causará a mesma quantidade de dano que ela já causou na vítima até aquele ponto (exemplo: se dois Níveis de Vitalidade foram infligidos, cortar fora causa mais dois). Essa armadura ainda está no estágio de testes beta; qualquer problema com os coletes (e provavelmente haverá alguns) ainda têm de ser descobertos.

Colante de Prata

Posto: 4

Primeiramente utilizado por trabalhadores de laboratório e guardas em áreas onde a interferência Garou era comum, os colantes de prata provaram ser grandes dissuasórios no caso de ataques de lobisomens. O colante provê ao usuário três dados de absorção. Ainda, elas são feitas de tecido de prata e fibras de acrílico que, quando perfuradas, se quebram em pontas irregulares que causam dano agravado e não absorvível aos lobisomens que a acertaram. Metade do dano que o lobisomem causar ao usuário também é tomado pelo lobisomem como agravado e não absorvível (arredondado para cima). Os colantes de prata são muito raros. Eles são distribuídos apenas para uma pequena elite que ou está protegendo ou trabalhando em algo vital.

Granadas

Como granadas tendem a causar comentários numa sociedade comum, e tem fama de causarem uma grande incidência da síndrome da morte súbita, elas não são usadas normalmente como equipamento diário. Elas estão reservadas para aqueles que precisam delas de acordo com a natureza de seu trabalho normal, ou podem ser requisitadas quando um personagem pega uma missão

Itens de Grupo Avançado

Abaixo estão alguns itens comuns a grupos avançados, o posto necessário para requisitá-los e a razão do seu acesso restrito.

Posto	Item	Restrição
Munição: Normalmente tratada em pentes (o número depende do tipo de arma)		
0	Munição Normal	Todos os membros possuem estas em suas armas.
1	Perfuradora de Blindagem	Mais caras.
2	Balas de Prata	Cara demais para gastar com o baixo escalão.
2	Sopro de Dragão	Essa munição destruirá a arma, mas carboniza o alvo. Destrói armamento caro.
3	Munição Explosiva	Apenas em missões de assalto na mata.
3	Ponta Oca de Nitrato de Prata	Extremamente cara.
Armaduras:		
0	Roupa de artilharia	Uniforme padrão.
1	Armadura de Kevlar	Levemente caro.
3	Armadura de Pus	Normalmente letal para companheiros do Grupo Avançado.
4	Colante de Prata	Extremamente caro.
Venenos:		
1	Cápsula de Cianeto	Isso não é brinquedo.
1	Gás Ionone	Use uma máscara.
3	Gás Lacrimogêneo	Usa uma máscara.
3	Gás Mostarda	Use uma máscara; apenas em situações de assalto.
4	Gás Nervoso	Esteja protegido; não destrua sua própria equipe; apenas em situação de guerra (Amazônia).
4	Beijo da Wyrn	Altamente experimental.
Armamento:		
0	Armas Automáticas	Submetralhadoras, fuzis de assalto; material padrão.
1	Escopeta	Não acerte seus próprios homens em trocas de tiro.
2	Mira Laser	Cara.
2	Pistola	Apenas oficiais (ou recuperação) pode carregar pistolas.
2	Granadas de Fumaça/Gás	Apenas em missões de assalto.
3	Grampeadora Automática	Cara.
3	Garras Encapsuladas	Cara.
3	Granada de Fragmentação	Apenas em missões de assalto; evite causar dano em seu grupo ou ao seu equipamento.
3	Armamento Pesado	Metralhadores em tripés, lança foguetes etc; apenas em missões na mata ou operações de defesa.
4	Granada de Fósforo Branco	Usada apenas em situações de guerra (Amazônia).

especial na qual uma granada possa se provar útil. Apolícia tende a atirar em qualquer um que se mostre com uma, e depois ela faz as perguntas.

Granadas de Fragmentação

Posto: 3

Uma granada de fragmentação tem uma parada de dados de dano de 12 no marco zero (como na mão de um personagem). Para cada metro além do marco zero, reduza a Parada de dano em um dado.

Exemplo: Uma granada de 12 dados de dano detona a cinco metros de um personagem. A Parada de dano é então de sete dados.

Fósforo Branco

Posto: 4

Granadas de fósforo branco geram uma temperatura de 1482°C quando explodem. Uma granada FB tem uma Parada de 12 dados no local da detonação. Reduza a Parada de Dados em um para cada dois metros entre o personagem e a granada. O dano é agravado por causa do calor, porém os Garou podem tentar absorver o dano. Granadas FB irão incendiar a maioria dos materiais comuns se eles forem apenas levemente inflamáveis.

Granadas de Fumaça e de Gás Lacrimogêneo

Posto: 2

Granadas de gás emitem uma densa nuvem de fumaça branca ou colorida. Gás lacrimogêneo emite uma nuvem de gás irritante (veja **Venenos**, abaixo). Não existe lançador para essas granadas. A fumaça é liberada através de furos no canastrel. A nuvem irá preencher uma área de 10 metros quadrados em um minuto e irá permanecer por dez minutos no ar parado. Tropas da Pentex combatendo na fumaça normalmente se ferem tanto quanto ferem os Garou.

Venenos

Cápsula de Cianeto

Posto: 1

Vetor: Ingestão

Sensação: Gosto amargo de amêndoas

Efeitos: O fômor tem uma pequena quantidade de cianeto dentro de um dente oco. Se o fômor for capturado pelos Garou, ele sabe que torturas o aguardam. Fômor que são feitos prisioneiros pelos Garou são normalmente considerados suspeitos pela maioria dos agentes da Wyrn e são frequentemente destruídos, de qualquer maneira. Essa cápsula não afetará aqueles fômor imunes a veneno (veja o Poder: Imunidade, abaixo)

Proteção: Não morda

Gás Ionone

Posto: 1

Vetor: Inalado

Efeitos: O fômor tem um gás extraído da violeta comum. Esse extrato contém uma dose extremamente concentrada do químico Ionone. Ionone corta

completamente o olfato de quem o inalar. O efeito do gás dura aproximadamente uma hora e pode ser particularmente nocivo para Garou lupinos, que são muito dependentes do seu olfato. Esse gás pode também evitar que o Garou use muitos ou quaisquer Dons que dependam do olfato (exemplo: Sentidos Aguçados, Visão Olfativa, Faro para a Forma Verdadeira, etc.). Isso não irá bloquear os efeitos do Dom: Sentir a Wyrn, que não é baseado no olfato (não importa o quanto o Garou enrugue o nariz enquanto usá-lo).

Proteção: Não respire.

Gás Lacrimogêneo

Posto: 2

Vetor: Contato/ Inalado

Sensação: Incolor (frequentemente misturado com fumaça), odor distinto.

Efeitos: Tosse, engasgamentos, irritação severa dos olhos e membranas das mucosas. Subtraia dois dados de todas as paradas de dados até que a nuvem se esvaia, aproximadamente 10 minutos.

Proteção: Uma máscara de gás irá proteger completamente, uma máscara de mergulho ou óculos irá proteger os olhos e respirar através de um pano molhado protegerá os pulmões. O Dom Resistência a Toxinas irá anular os efeitos do gás lacrimogêneo.

Gás Mostarda

Posto: 3

Vetor: Contato/Inalado

Sensação: Tom amarelado, odor distinto.

Efeito: Cáustico; causa bolhas a carne exposta. Se inalado, causa bolhas dentro dos pulmões e pode ser fatal. Subtraia um Nível de Vitalidade por turno que a pele ficar exposta ao gás. Vítimas perdem dois Níveis de Vitalidade por turno que respirarem o gás.

Proteção: Cobertura corporal completa e uma máscara de gás são necessárias para qualquer proteção. Roupas comuns irão proteger por apenas um turno. O Dom Resistência a Toxinas irá anular os efeitos do gás.

Agente Nervoso (Sarin)

Posto: 4

Vetor: Contato/Inalado

Sensação: Incolor, inodoro

Efeito: Gás nervoso altamente concentrado inflige um Nível de Vitalidade por turno, que não pode ser absorvido. Numa baixa concentração, ele inflige nível de dano por minuto, com as mesmas restrições. Numa concentração baixíssima, ele inflige um nível de dano por hora.

O gás nervoso causa náuseas e desorientação, seguida por morte. É importante pensar que os efeitos do Sarin ocorrem numa concentração de 10-100 partes por milhão e que os efeitos são **sempre** letais (Chances de um sintoma presente, mas não letal, é menor que 1 em 10.000).

Proteção: Roupa QNB selada

Antídoto: Kit de injeção de atropina (agulhas hipodérmicas com atropina; precisam ser ministradas

antes que os sintomas apareçam. Atropina usada sem a exposição ao Sarin torna-se uma toxina). Existem rumores de que a Pentex projetou esse veneno, então a atropina só daria mais umas três ou quatro horas de vida. O Dom Resistência a Toxinas nega os efeitos desse gás.

Nota: Pode ser possível se proteger dos efeitos do Gás Sarin ao se selar um quarto num lugar alto. Israel usou essa técnica para proteger sua população durante a guerra do golfo de 1991, mas sua eficácia não foi testada (não houve ataques com gás).

Atropina

Posto: 1

Vetor: Injetada

Sensação: Inodoro, líquido incolor

Efeito: Durante um período de (Vigor +3) horas, as vítimas sofrem náuseas, tremores, vômito, desorientação e dificuldades respiratórias antes de morrerem.

Antídoto: Transfusão de sangue, cuidados médicos.

Beijo da Wyrn

Posto: 4

Vetor: Injetada

Sensação: Líquido amarelado

Efeitos: Essa é uma toxina extremamente experimental usada em conjunção com uma pistola ou rifle de dardos. Seu objetivo é criar paranóia e sanguinolência na vítima, fazendo com que ela entre em frenesi com a menor provocação. A toxina vem se provando efetiva contra Garou, mas a quantidade exata necessária para o efeito máximo ainda não foi identificada.

O soro é colocado numa cápsula acoplada a uma pistola de dardos ou numa agulha (o posto necessário para se ter uma pistola dessas é 1, o rifle é 2). Na hora do impacto, a cápsula se parte, liberando a toxina na corrente sanguínea ou no tecido muscular. Uma vez dentro do sistema do alvo. Ela começa a estimular hormônios associados com a paranóia e a raiva. Uma injeção bem sucedida irá levar o Garou ou Cainita ao frenesi, e irá preencher os mortais com uma paranóia e ódio profundos.

A vítima pode resistir a essa toxina com um teste de Força de Vontade. A dificuldade é baseada na quantidade de toxina que foi usada. A carga de uma pistola é dificuldade 6, enquanto a de um rifle tem dificuldade 8. O Dom: Resistência a Toxinas irá anular o efeito da toxina. A toxina eventualmente perderá sua potência, fazendo com que o indivíduo caia num sono profundo. Um Ritual de Purificação é necessário para remover totalmente os efeitos do Beijo da Wyrn. Até que o ritual seja executado, a vítima se encontrará irascível, e sofrendo de leve paranóia.

Proteção: Armadura, Resistência a Toxinas.

Sensores

Rádio Subcutâneo

Posto: 2

O fomar tem um pequeno rádio transmissor e receptor implantado na base do seu crânio. Isso permite a ele receber ordens e mandar informações discretamente. O alcance é limitado (mais ou menos 65 km de raio), então ele é normalmente para o uso do círculo imediato do fomar (Grupo Avançado, etc.).

A frequência do rádio automaticamente desvia para cima e para baixo tornando difícil para os inimigos interceptar o sinal. Aqueles que recebem o sinal podem escutar tudo o que o fomar faz. O fomar pode desligar o rádio quando quiser, mas a Pentex pode reativá-lo discretamente à distância para evitar traições. Alguns desses dispositivos foram capturados pelos Garou conhecidos como Sabotadores. Isso preocupou a Pentex, e eles estão frequentemente melhorando os rádios para desencorajar a atenção dos Garou.

Armamento

Grampeador Automático

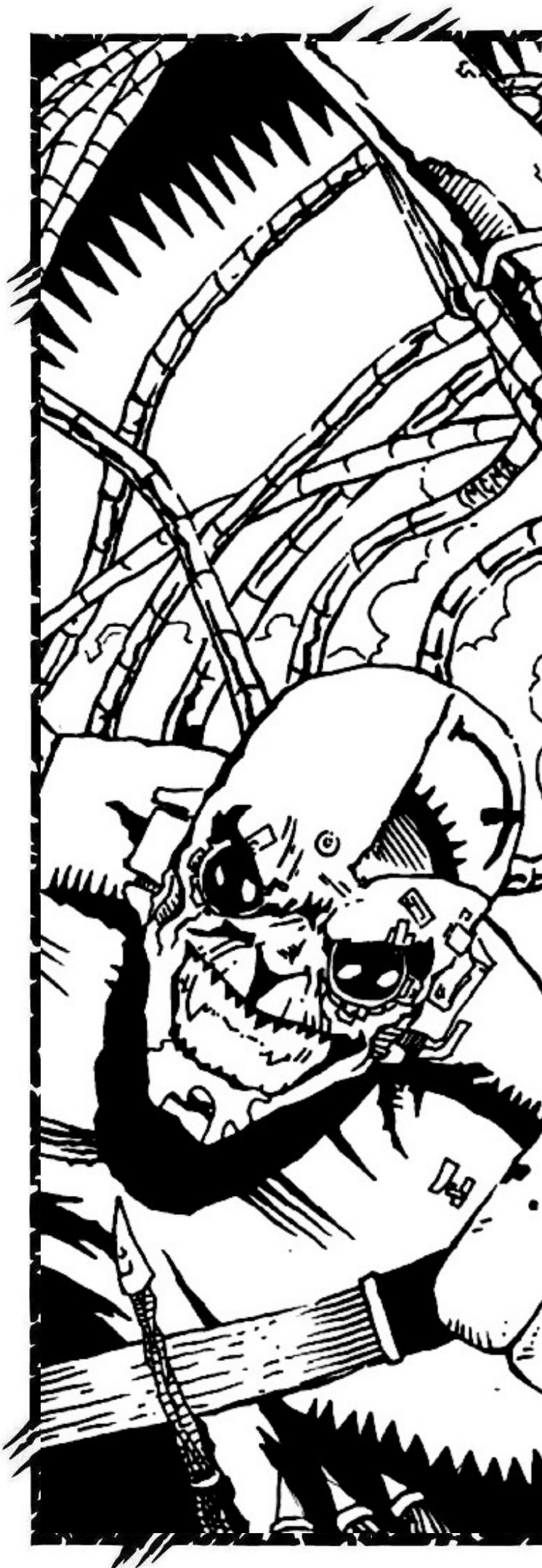
Posto: 5

A última criação da Pentex pouco se diferencia de um grampeador automático, mas os “grampos” carregados nela são feitos das partes restantes de fomori recentemente mortos (ver Capítulo 2) e foram discretamente impregnados com o veneno Alfa-Fomorol. Quando o gatilho é puxado, a grampeadora automática dispara uma rajada de 100 grampos que se alojam na carne das vítimas, injetando o veneno. Uma única rajada de grampos contém veneno suficiente para matar um humano comum instantaneamente. Os alvos recebem um nível de dano agravado para cada rajada, mais sete dados de dano comum. A grampeadora deve ser recarregada a cada três usos.

Aqueles que não morrem pelo dano dos grampos estão infectados como o Alfa-Fomorol introduzido em seus corpos. Como Alfa-Fomorol mata humanos instantaneamente, as vítimas do veneno estão limitadas a Garou e outras criaturas sobrenaturais. Para cada nível de dano agravado, a vítima adquire um ponto de Mácula (o Narrador escolhe a Mácula), começando a metamorfose de um fomar. Além disso, Alfa-Fomorol, assim como o Fomorol, é altamente viciante; qualquer vítima que receber três ou mais níveis de dano agravado por esses grampos se torna viciada em Alfa-Fomorol e pode morrer se não conseguir mais Alfa-Fomorol ou remover todos os traços da Wyrn de seus corpos. Menos de três níveis de dano irão causar sintomas de abstinência mais brandos, como vomitar sangue, enquanto a vítima se cura.

A Mácula pode ser removida dentro de uma lua através de um Ritual de Purificação. Contudo, o vício pelo Alfa-Fomorol continua. Os Garou atualmente não conhecem cura para o vício, contudo rumores dizem que uma cruzada Umbral em nome de Gaia pode ser eficaz.

Teste: Destreza + Armas de Fogo, Dificuldade: 7, Dano: 7 + especial, Alcance: 12, Carga: 3, Ocultação: C
--



Garras Encapsuladas

Posto: 3

Cápsulas de Garras são pequenas cargas explosivas encaixadas em cápsulas de prata específicas que são colocadas abaixo das garras do fomor (ele precisa ter o Poder: Garras) e são revestidas pouco antes de um combate. Encravadas na pele do alvo, elas são programadas para explodir em um turno, destruindo consigo pele e músculos. As Cápsulas de Garra são conectadas a uma base de prata que permanece nas garras do fomor depois do contato; o mecanismo de tempo é ativado quando a prata na cápsula não mais toca a prata na base. Para conseguir alojar as cápsulas na carne do Garou, o fomor precisa primeiro infligir ao menos um nível de dano com suas garras cobertas. Por causa das limitações tecnológicas, as cápsulas possuem uma chance de 30% de não explodir e uma chance de 15 % de explodir enquanto ainda estiverem com o fomor (teste uma vez depois de equipadas), o que explica porque muitos fomori equipam as cápsulas de garra apenas quando é absolutamente necessário. Até serem usadas, elas são mantidas em contêineres leves de espuma.

Quando encravada no Garou, a prata nas cápsulas causa um nível de dano agravado por turno. Adicionalmente, as cargas explosivas causam três Níveis de Vitalidade agravados. Felizmente, para os Garou, a explosão normalmente ejeta as partes de prata da pele, então, um turno depois da explosão das cápsulas, os lobisomens param de sofrer dano por prata.

Tentáculos

Posto: 3

Inicialmente desenvolvidos para o uso no programa espacial, esses são braços metálicos que se alongam em partes dobráveis para agarrar objetos perigosos ou oponentes a até três metros de distância. Força e Vigor efetivos dos tentáculos são de 5, e eles podem agarrar e causar danos por esmagamento igual a sua Força. Alguns são revestidos de prata, outros são feitos de ferro frio para poderem ser usados efetivamente tanto contra Garou quanto contra Changelings. Os tentáculos também podem ser usados para pegar itens e usá-los como armas (utilizando as Habilidades de combate do operador), como atravessar estacas de madeira no coração de vampiros ou como ajudantes, executando ações simples como colocar um fósforo num líquido volátil a uma distância segura. Porém, eles são um pouco desajeitados e não podem ser usados para operações delicadas (arrombar uma fechadura, construir uma bomba). Eles também são pesados (adicione um ponto na dificuldade para todos os testes de Destreza enquanto estiver equipado). Eles também são difíceis de ocultar (necessitam de um contêiner do tamanho de uma maleta quando não estão em uso).

Fetiches

A maioria dos fomori não tem uma parada de Gnose. Isso faz com que seja difícil para a maioria deles usar

fetiches, que naturalmente se conectam à Gnose do usuário. Contudo, um fomor pode testar sua Força de Vontade para ativar o fetiche (dificuldade é a Gnose do fetiche + 1), ou gastar um ponto de Força de Vontade para conseguir automaticamente.

Fomorol

Nível 3, Gnose 5

Essa droga é na realidade constituída dos corpos “reciclados” de fomorach (veja Capítulo 2). Quando injetada em um fomor, ela temporariamente aumenta seus poderes. Contudo, é uma droga altamente viciante e o fomor procurará por mais. Depois de injetada, o fomor faz um teste para ativar o fetiche. Se for bem sucedido, os efeitos de qualquer poder usado por ele são dobrados (por exemplo, garras e presas causam mais dano, Ataque Mental torna-se mais fácil de ser usado etc.)

Depois de mesmo um uso, (tanto faz se a ativação foi bem sucedida ou não) o personagem irá sofrer da Mácula: Vício (ciclo: uma vez por mês), até que ele consiga mais Fomorol. Diferente de um vício comum, no entanto, após um ciclo completo passado sem Fomorol, os efeitos da droga desaparecem — a menos que ele use novamente.

Óculos de Poder

Nível 2, Gnose 3

Agora você pode ter os Óculos de Poder, igualzinho o seu herói, Buck Racer! (ver **Monkeywrench: Pentex**). Esses óculos são um fetiche Maldito que permite que o fomor veja os Garou enquanto eles atravessam a Película da Penumbra para o mundo físico (teste Percepção + Ocultismo, dificuldade 7, para ser alertado a tempo). Isso pode dar ao fomor aquele instante extra, crucial para salvar sua pele.

Massa Amiga

Nível 3, Gnose 5

A Massa Amiga é um fetiche distribuído aos fomori a serviço da Pentex. O que ela pode fazer? Oh, o que ela pode fazer?! Ela torce, retorce e gruda nas figurinhas. Se modelada sobre o rosto de outra pessoa e depois colocada sobre o rosto do próprio fomor, ela permitirá o fomor assumir a aparência daquela pessoa (apenas o rosto, por uma cena). Uma porção da massa pode ser esticada por 15m, criando uma corda para fugas rápidas ou para laçar um dos inimigos. Se for arremessada a um alvo que não esteja a serviço da Wyrn, ela irá estrangular a vítima (Força 5). Mil e uma utilidades. A Massa Amiga só pode ser destruída por fogo. Elas gritam enquanto queimam.

Vibro Lâmina

Nível 3, Gnose 5

Essa lâmina é o resultado da fusão de um elemental da eletricidade corrompido e uma arma laminada. Essas armas são extremamente experimentais e existem poucas. Quando o fetiche está ativado, o Elemental cria uma carga ao redor da lâmina, causando um zumbido baixo e uma vibração no fio da arma. Quando forçada em um alvo, teoricamente uma descarga de eletricidade irá ocorrer, causando três Níveis de Vitalidade de dano

agravado além do causado pela lâmina.

Porém, a arma continua ainda em fase experimental. A Pentex teve problemas para fundir os espíritos elementais com as próprias lâminas, e descobriu que os espíritos ficam melhores se forem usados em facas de combate ou espadas curtas. Infelizmente, eles ainda não aprenderam como controlar a carga com 100% de precisão, e alguns tristes acidentes têm acontecido com aqueles que testam a lâmina.

Teste	Dificuldade	Dano	Ocultamento
Da arma	Da arma	+3*	Da arma
*Agravado			

Poderes

Agora aquelas almas doentias que violentaram toda a terra

Vivem num mundo, por amor á violência!

— Brainstorm, “Born to Kill”

Abaixo está uma lista dos Poderes fomori e seu custo. Personagens iniciantes recebem um ponto para cada ponto de Mácula que eles possuam. As Máculas estão listadas após os Poderes. Poderes sucessivos podem ser comprados com pontos de experiência (veja **Experiência**, acima), de acordo com a aprovação do Narrador. Deve haver algum motivo para os Poderes novos, como uma exposição às chamas tóxicas, ou o fortalecimento do Maldito que possui o personagem, ou alguma outra desculpa de acordo com a história.

Nota: A maioria dos Poderes exige que o fomor gaste um ponto de Força de Vontade. Contudo, se o fomor possuir Gnose (Poder: Conexão Espiritual), ele pode optar por gastar sua Gnose. Além disso, sob aprovação do Narrador, os fomori com Fúria (Poder: Selvageria) podem gastar pontos de Fúria para ativar certos poderes físicos (como Metamorfose ou Baforada Ameaçadora).

• **Controle Animal (2 pts)** — Controle Animal dá ao usuário a habilidade de invocar e controlar animais dentro da área que o Poder é usado. Se um animal está na vizinhança, ele pode executar um tipo específico de tarefa. Essa tarefa deve ser algo que o animal possa fazer normalmente. Cães podem morder, ratos podem seguir um alvo por alguns quarteirões, tão longe quanto os ratos conseguirem se manter escondidos, e gatos podem pular nas costas de alguém ou ficar trançando nas pernas de alguém para fazê-lo tropeçar. Contudo, pássaros não irão ficar levando e trazendo mensagens como pombos correios, e veados não irão dançar de forma estranha na frente das pessoas para distraí-las. O bom senso deve decidir o que é razoável.

• **Fluxo de Chamas Tóxicas (7 pts)** — A qualquer hora em que o fomor for exposto a Chamas Tóxicas, o excremento radioativo da Wyrn, ele pode sofrer uma transformação, ganhando um novo Poder.

Sistema: Depois que o fomor permanecer por cinco

turnos consecutivos exposto às Chamas Tóxicas, teste o Vigor do fômor (dificuldade 9). Opcionalmente para o Narrador, exposições particularmente extremas as Chamas Tóxicas podem diminuir a dificuldade do teste. Se bem sucedido, o fômor ganha um novo Poder, escolhido aleatoriamente (veja abaixo). Esse novo “presente” da Wyrn é instantâneo — o personagem imediatamente se submete a uma dolorosa transformação por três turnos, durante os quais ele não pode realizar quaisquer ações, nem mesmo defender-se. Depois disso, seu novo Poder irá despertar sozinho (como um novo braço crescendo dos seus flancos, se ele tiver ganhado Membros Adicionais).

Se o teste falhar, o personagem recebe uma nova Mácula, escolhida aleatoriamente (veja a Mácula: Maldição das Chamas Tóxicas). Esse Poder não torna o fômor imune às Chamas Tóxicas: a menos que ele compre Imunidade (ver abaixo), ele irá sofrer qualquer dano normal proveniente da toxina (veja o quadro).

Poderes aleatórios: Use como referência a tabela no início desse capítulo. Cada Poder tem um número listado que vai de 1 a 100. Role um dado de porcentagem (2d10, onde um dado age como as dezenas e o outro como as unidades; 00 é igual a 100) para determinar qual Poder é escolhido.

- **Selvageria (3 pts)** — O fômor foi “presenteado” com Fúria — a renomada raiva dos lobisomens.

Sistema: O fômor começa o jogo com três pontos de Fúria que podem ser usados como os dos Garou. Contudo, o fômor também é suscetível ao frenesi. Ele pode comprar mais pontos de Fúria com pontos de bônus (custo: 1 para cada ponto).

- **Protuberâncias Ósseas (2 a 10 pts)** — O fômor

tem protuberâncias laminadas e afiadas em seus punhos, cotovelos, joelhos ou pés. O número, tamanho e forma das protuberâncias variam de fômor pra fômor.

Sistema: O fômor pode adicionar de um a cinco dados extras na sua parada de Briga (um dado para cada dois pontos de Poder, máximo 10). O dano é agravado. O fômor precisa dizer onde suas protuberâncias ficam e que ele está atacando com elas antes de atacar.

- **Expansão Corporal (2 pts):** O fômor pode crescer muito — mais do que três vezes sua altura normal. Enquanto expandido, ele pode dar passos gigantes, cobrindo uma grande distância terrestre, e prender oponentes humanos em seus punhos.

Existem algumas desvantagens para a Expansão Corporal: os fomori podem bater com a cabeça no umbral das portas e ter que se curvarem em salas de teto baixo. Seus órgãos internos não se expandem com eles e eles podem se tornar aluados pela falta de oxigênio no cérebro e pouco sangue em suas veias. Finalmente, pessoas de tamanho grande normalmente possuem ossos delicados; o fômor pode despedaçar seus ossos frágeis sem perceber até que tenha voltado para seu tamanho normal.

Sistema: O fômor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Força + Esportes (dificuldade 6). Ataques corporais provenientes do fômor expandido causam Força + 4; o fômor pode esmagar coisas sentando nelas, e infligindo a mesma quantidade de dano. O fômor pode também adicionar 10 metros para sua velocidade de corrida por turno. Se o fômor falhar num teste de absorção, seus ossos frágeis se quebram, causando um Nível de Vitalidade de dano.

- **Comer Cérebros (6 pts)** — Esse potente Poder literalmente permite ao fômor “mastigar” a mente da

Chamas Tóxicas

As Chamas Tóxicas aparecem como chamas esverdeadas, ainda que mais substanciais que o fogo normal. Alguma coisa como cera (numa lâmpada de lava), exceto que é muito líquida e fluída, e brilha com sua própria incandescência interna.

Muitos argumentos persistem a respeito da origem e natureza exata das Chamas Tóxicas. Os Dançarinos da Espiral Negra acreditam que elas são as fezes da Wyrn uma vez que a vil serpente tenha se alimentado da energia pura de Gaia. Alguns cientistas da Pentex acreditam que as Chamas Tóxicas são na realidade efêmera corrompida, a substância “física” que compõe o mundo espiritual. Não é necessário dizer, todos sabem que as chamas são extremamente perigosas, contudo Espirais Negras frequentemente se “sacrificam” a elas (por exemplo, se expondo a elas por horas) para obter visões místicas, acreditando que os tumores cancerosos que crescem em seus cérebros resultarão em iluminação corrupta.

A etimologia da palavra Balefire (Chamas Tóxicas, em inglês) é incerta. As fadas também usam a palavra Balefire para se referir aos seus fogos sagrados, as fogueiras do Beltane. Os Fianna acreditam que os Uivadores Brancos, a tribo dos pictos do norte da Escócia, conheciam as fogueiras do Beltane e as adoravam assim como seus primos celtas. Contudo, uma vez que eles se tornaram corruptos depois de dançarem a Espiral Negra, eles começaram a adorar os fogos profanos da Wyrn também, e começaram a chamar seus novos fogos sagrados de Balefire, uma zombaria aos modos puros de seus primos.

Exposição as Chamas Tóxicas: Essa coisa queima, benzinho, e faz isso mesmo à distância. Uma tocha de Chama Tóxica irá irradiar qualquer um a três metros dela, e uma fogueira irá irradiar qualquer um dentro de sete metros, e um inferno furioso de Chamas Tóxicas irradia todos em um raio de 15 metros. Use as regras para fogo dadas na pág. 188 do livro básico para determinar o dano básico baseado no tamanho da chama. Contudo, esse dano não pode ser absorvido, leva duas vezes mais tempo para se curar, e adiciona +10 ao resultado na tabela de Cicatrizes de Batalha (pág. 189, **Lobisomem: o Apocalipse**). O Dom: Resistência a Toxinas evita esse dano.

vítima, reduzindo um Atributo Mental do alvo em um e absorvendo isso como um ponto de experiência. Isso não causa nenhum dano real ou físico ao cérebro do alvo, e não pode ser detectado por meios científicos.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6). O fomor precisa tocar o alvo.

Exemplo: O fomor toca um inimigo e visa sua Inteligência. Se bem sucedido, a vítima perde um ponto de Inteligência e o fomor adiciona um ao seu total de pontos de experiência. Ele pode então usar aquele ponto para comprar qualquer coisa que compraria normalmente com um ponto de experiência ou ele pode guardar esse ponto para juntá-lo aos outros pontos. Esse Poder só pode ser usado em um único alvo uma vez por cena.

• **Causar Insanidade (2 pts por dado)** — O fomor pode torcer a mente dos outros, sugando-os das sólidas estradas da sanidade e jogá-los nas podres e ferventes selvas da loucura. Os métodos usados para causar insanidade variam de acordo com as preferências distorcidas do fomor. Alguns fomori abrem janelas Umbrais nas mentes do alvo, mostrando a eles Buracos do Inferno, permitindo as vítimas desavisadas a verem os horrores que ali residem. Outros se regozijam em performances envolvendo murmúrios loucos e conversas insidiosas para devorar a sanidade. Outros ainda transformam-se seus corpos em horrores monstruosos.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e rola um dado para cada dois pontos de Poder gastos nesse Poder. A dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O alvo precisa estar na linha de visão do fomor. Sob o julgamento do Narrador, o fomor pode ter que se ligar ao alvo de alguma maneira primeiro, mesmo que seja através de conversa ("Ei, tem um fósforo?) ou combate.

Sucessos	Efeito
Um ou Dois	O Narrador determina o tipo de insanidade causada
Três ou +	O jogador pode decidir que tipo de demência ele inflige.

A duração e severidade da loucura dependem do número de sucessos obtidos; um ou dois sucessos podem infligir uma fobia menor, enquanto cinco ou mais podem resultar num doido varrido completo. Tal insanidade pode ser curada com psicoterapia no paciente.

• **Coloração de Camaleão (varia)** — O fomor pode mudar a cor, se misturando com o ambiente. Leva um turno para usar esse poder. Mudar para apenas um tom ou cor (vermelho, marrom, etc.) custa dois pontos, e mudar para se adequar a qualquer cor que estiver por perto custa quatro pontos.

Uma variação desse poder, **Andar nas Sombras**, deixa o personagem escurecer sua pele para se misturar as sombras ao redor. Andar nas Sombras custa três pontos.

Sistema: Mudar de cor não requer um teste. As pessoas que tentem ver o personagem, contudo, precisam testar Percepção + Prontidão (dificuldade 7) para vê-lo.

• **Garras, Presas ou Chifres (3/5/7 pts)** — Com



esse armamento natural, o fomor pode morder, empalar ou dilacerar seus oponentes se quiser. Esses anexos podem ser implantes cibernéticos, armas personalizadas ou presas e garras reais, mas não são normalmente retirados sem machucar (embora possam ser escondidos). Esses ataques causam dano agravado. Por três pontos, o personagem tem um tipo de ataque; por cinco pontos, ele tem dois. Sete pontos irão comprar todos os três.

Sistema: O fomor precisa rolar Destreza + Briga para morder, rasgar ou atacar com os chifres.

Manobra	Dificuldade	Dano
Mordida	5	Força + 1
Garra	6	Força + 2
Chifres	7	Força + 2

(Força + 4 se o personagem houver se movido por 9 metros ou mais)

• **Visões Corrompidas (4 pts)** — “*Eu tinha que fazer aquilo! Deus me disse p’ra fazer!*” Ao utilizar esse dom da corrupção, um fomor pode induzir alucinações em vítimas indefesas. Vozes de Deus, reflexos esvoaçantes de *alguma coisa* fora de vista, repreensões, zombarias e outras preferências paranóicas são apenas algumas das possibilidades. Porém, esse poder funciona melhor quando o fomor aparenta ser normal o suficiente para se passar por humano, pois um fomor deformado só poderá usar o poder quando estiver escondido. Conhecer a pessoa ajudará você quando for usar Visões Corrompidas; uma pessoa racional iria suspeitar se Jesus subitamente a mandasse executar uma orgia de sangue, enquanto alguém que já é perturbado iria achar que isso era uma ótima idéia. É claro, uma pessoa aparentemente racional pode ser levada a loucura por súbitas e bem escolhidas visões. Depois disso, qualquer coisa pode acontecer...

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Lábia (dificuldade 8). Cada sucesso permite que o fomor atormente seu alvo por um turno. A potência das visões também depende da quantidade de sucessos — um sucesso pode conjurar sussurros ou reflexos fugazes, enquanto cinco sucessos poderiam executar uma aparição total de Deus nas alturas. Isso pode ser usado tão frequentemente quanto o fomor desejar; o alcance é a linha de visão. Essas visões não têm substância, e só podem ser vistas por uma vítima de cada vez. Um alvo que saiba que algo está mexendo com ele pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Uma alucinação bem escolhida (um sussurro bem nas costas do alvo) pode aumentar essa dificuldade em 1 ou 2 pontos, enquanto uma que é difícil de engolir (Madre Teresa com as mãos ensanguentadas) pode reduzir a dificuldade da mesma maneira.

• **Visão Noturna (2 pts)** — O fomor pode ver no escuro. Esse Poder vem com uma afinidade inata com as trevas, e funciona mesmo nas situações mais obscuras, quando nem mesmo um raio de luz está presente.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Entretanto, se o fomor for pego de surpresa por uma luz extremamente forte, ele ficará cego por um turno para cada ponto que ele tiver em Percepção.

• **Engodo (7 pts)** — O fomor pode esconder a evidência espiritual de sua mácula da Wyrn dos outros. O Dom: Sentir a Wyrn não irá detectar o fomor como maculado pela Wyrn. O fomor também pode usar esse Poder nos outros, para cobrir seus rastros. Por exemplo, o fomor pode cobrir as evidências de diablerie em um vampiro ou mesmo pode mudar a aura normal de um Garou para que ele pareça maculado pela Wyrn. Os fomori sob influência desse poder são também imunes aos feitiços do Hekau (Nome Verdadeiro) das múmias.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Lábia (dificuldade 7). Os efeitos duram por uma cena. Quando estiver usando este Poder nos outros, o fomor precisa primeiro tocar o alvo.

• **Extrusão Ectoplasmática (3 pts)** — O fomor pode criar até quatro tentáculos ou braços de ectoplasma, que podem ser usados para alcançar ou agarrar objetos separadamente, derrubar coisas ou envolver alvos e sufocá-los. Seu alcance é de cinco metros.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 6) para criar os tentáculos. O fomor adiciona três à sua Força para propósito de erguer coisas. Para atacar com os tentáculos em combate, ele deve testar Destreza + Briga (dificuldade 8); os tentáculos causam Força + 2 de dano.

• **Aprimoramento: (3 pts)** — O fomor pode se tornar o parceiro ideal de qualquer criatura viva, ao estudar a mente do alvo.

Sistema: O fomor testa Carisma + Empatia (dificuldade é a Fúria do alvo, ou 6, o que for maior). Sucesso significa que ele se tornou o parceiro ideal do alvo, fisicamente falando. Se o teste falhar, ele simplesmente aparenta ser um indivíduo atraente. Se for uma falha crítica, o alvo irá se sentir desconfortável na presença do fomor, sentindo como se o fomor desejasse desesperadamente ser querido e necessário.

• **Exoesqueleto (2 pts)** — O fomor tem uma carapaça endurecida crescendo sobre seu corpo. Normalmente ela é muito parecida com ossos, sendo cheia de nós, tubos venosos e formas estranhas. Sua coloração varia desde um vermelho fosco até marrom escuro, sendo às vezes de um preto oleoso (a menos que a Qualidade: Poder Oculto seja adquirido, nesse caso o exoesqueleto é interno, revestindo os ossos sob a pele).

Sistema: O fomor adiciona um dado à Força e um ao Vigor.

• **Membros Adicionais: (3 pts por membro)** — Os fomori frequentemente têm um número de membros extras, normalmente na forma de tentáculos ou protuberâncias maciças. Tais membros adicionais normalmente brotam de lugares exóticos: Por exemplo, um braço extra saindo da coxa do fomor. Esse membro se torna horivelmente útil às vezes. Esse Poder irá adicionar um ataque extra, corpo a corpo, para o fomor a cada turno (dividindo sua Parada de Dados), além daquela mãozinha extra para segurar as compras, chaves e a carteira! É claro que o fomor parecerá um pouco estranho e pode ter de esconder sua aparência dos

humanos que o cercam. Esse Poder pode ser comprado mais de uma vez, mas custa 3 pontos para cada novo membro.

Sistema: O fomor precisa declarar quantos membros novos ele quer e de que tipo eles são. Ele pode usá-los para atacar, contudo ele ainda precisa dividir sua parada de dados ou ter algum poder que permita ataques extras (tais como Selvageria ou Velocidade Adicional).

- **Velocidade Adicional (3/6 pts)** — O fomor pode agir mais rápido que um humano normal.

Sistema: Para cada 3 pontos (até um máximo de 6) o fomor pode realizar uma ação extra por turno sem dividir sua parada de dados. Ao se mover, o Poder permite que o fomor multiplique a velocidade de um humano normal por 1.5, para cada 3 pontos gastos.

Movimento	Normal	3pts / 6pts
Andar	6m/turno	9m / 14m
Corrida leve	12m/turno	18m / 27m
Corrida	18m/turno	27m / 40m

- **Olhos da Wyrn (3 pts)** — Os olhos do fomor são estranhos, e podem na realidade se dilatar, revelando imagens da danação da Wyrn.

Sistema: Um oponente que olhe dentro dos olhos do fomor precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou ficará congelado de terror (por 5 turnos menos Raciocínio, mínimo de 1 turno). O próprio fomor não pode atacar a vítima, mas seus companheiros podem.

- **Pés Almofadados (1 pto)** — O fomor tem os pés almofadados, permitindo que ele se mova silenciosamente

Sistema: O fomor subtrai dois de qualquer teste Furtividade que envolva mover silenciosamente.

- **Língua de Sapo (3 pts)** — O fomor pode alongar sua língua e fazer com que ela grude em superfícies. Ele pode prolongá-la (até uma distância de 2 metros) e usá-la para agarrar coisas ou causar dano. Contudo, a língua pode fazer com que a conversa do fomor seja difícil de entender, e dá ao seu portador um gosto por insetos.

Sistema: O fomor testa Destreza + Esportes para atacar alvos em até dois metros de distância com a língua. Ele pode usar manobras de engalfinhamento com a língua; o dano é igual à Força. O fomor pode puxar alvos agarrados até ele com um bônus de +2 na sua Parada de Dados de Força.

- **Toque Fúngico (4 pts)** — O interior do corpo do fomor foi substituído por um fungo de odor repugnante. O Fomor pode infectar a vítima tocando-a.

Sistema: O fomor precisa tocar o alvo para infectá-lo. A vítima precisa fazer um teste de Vigor (dificuldade 7) ou começa a perder um ponto em todos os Atributos Físicos, bem como em Aparência, por dia (conforme o fungo lentamente cobre a vítima). A infecção só pode ser curada de maneira sobrenatural (tais como o Dom: Resistência a Toxinas ou um fetiche de cura). Também, por dois pontos a mais, o fomor transpira o muco do fungo sobre seu corpo, obrigando a todos os atacantes corpo a corpo a subtrair dois de suas paradas de dados

devido ao cheiro nauseante.

- **Dons Garou (varia)** — Alguns poderes fomori mimetizam tão diretamente os Dons Garou que o jogador pode comprar aquele Dom ao invés de criar um Poder para ele. Em geral, tal Dom custa um ponto de Poder por nível do Dom + 1.

- **Forma Gasosa (6 pts)** — O fomor é capaz de reduzir seu corpo a uma forma gasosa, levando apenas um turno para fazer a transformação. Ele pode então flutuar pelo ar na mesma velocidade em que caminha. Enquanto estiver na forma gasosa, ele não pode ser afetado por ataques cinéticos (punhos, espadas, etc.), mas eletricidade, fogo e radiação irão afetá-lo. Ainda, a maioria dos ataques mentais e místicos irá afetá-lo (exceto aqueles que envolvam contato visual; a decisão é do Narrador). A forma gasosa se mantém coesa mesmo sob forte vento, contudo o Dom: Vento Cortante irá feri-lo. Normalmente, o cheiro dessa forma é horrível.

Sistema: O fomor precisa gastar um ponto de Força de Vontade para se tornar gasoso e outro para voltar a ser corpóreo.

- **Mão do Além (4 pts)** — O fomor precisa ter o Poder: Passagem Umbral. O fomor pode entrar na Umbra (usando o Passagem Umbral) e então voltar ao mundo material para puxar outros para o mundo espiritual com ele. Ele pode puxar mais de uma pessoa, desde que todos os alvos estejam de mãos dadas.

Sistema: O fomor precisa primeiro entrar na Umbra. Ele então gasta um ponto de Gnose e puxa um ou mais alvos voluntários (os alvos precisam estar de mãos dadas); ele pode levar consigo uma pessoa para cada ponto permanente de Gnose que possua. Se o alvo for involuntário, o fomor precisa fazer um teste resistido de Gnose contra a Força de Vontade do alvo (dificuldade 6 para ambos).

- **Baforada Ameaçadora (varia)** — O fomor pode regurgitar algum tipo de substância perigosa a seu comando – fogo, balas, gás venenoso, jorro ácido, etc. O ataque não precisa ser realmente uma arma baforada; qualquer tipo de perigo de longo alcance irá servir.

Sistema: Para cada dois pontos gastos, o personagem inflige um Nível de Vitalidade de dano, com um teste bem sucedido de Destreza + Briga (dificuldade 7). As especificações exatas do ataque dependem de sua natureza. Um jorro de chamas irá ter um efeito mais rápido que uma gota de grude mortal.

Por três pontos extras, o dano pode ser cáustico, infligindo um Nível de Vitalidade de dano extra a cada turno até que a substância seja lavada ou até que o alvo morra. Napalm, soda cáustica, gás e lixo tóxico são bons exemplos deste tipo de baforada. Todos os tipos de dano podem ser absorvidos. Armas de baforada normalmente causam dano normal, a menos que o alvo seja vulnerável àquele tipo de ataque (vampiros e fogo, por exemplo). Por mais um ponto, o dano é agravado.

Na maioria das circunstâncias, essa arma pode ser usada uma vez por cena para cada ponto de Vigor que o personagem possua. A distância fica a cargo do Narrador

e varia em cada tipo de ataque (relâmpagos irão a uma distância maior que saliva ácida). Se a baforada puder ferir mais de uma pessoa de cada vez, assuma que a cada sucesso, depois do primeiro, uma pessoa pode ser ferida, se a vítima estiver na área do ataque (geralmente, dois metros do alvo inicial ou menos).

- **Couro Infernal (2 por dado de absorção)** — Esse poder provê ao fomor uma armadura protetora efetiva contra calor, fogo ou radiação. A pele do fomor tem uma coloração levemente avermelhada.

Sistema: O fomor ganha um dado de absorção para cada dois pontos gastos nesse Poder. Esses dados de absorção podem ser usados apenas contra ataques por calor ou fogo, ou contra radiação (que normalmente não é absorvível).

- **Couraça da Wyrn (1-5 pts)** — O fomor tem um couro resistente que é muito duro e curtido. Alguns possuem grandes calombos, escamas, bolhas e outros detalhes nojentos para acompanhar a proteção.

Sistema: O fomor adiciona um dado a sua parada de dados de absorção para cada ponto gasto (máximo de 5).

- **Homogeneidade: (6 pontos)** — O fomor pode cancelar os poderes de outros seres sobrenaturais ao seu redor.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 7). Qualquer ser sobrenatural dentro de 5 metros do fomor será afetado. Vampiros não podem usar Disciplinas, Garou não podem usar Dons, magos não podem usar as Esferas, etc. Os alvos podem resistir com testes de Força de Vontade (dificuldade 7).

- **Imunidade (varia)** — O fomor pode ignorar os efeitos de algumas coisas potencialmente perigosas. Cada tipo de resistência deve ser comprado separadamente; assim, se tornar imune a tudo é bem caro.

Custo Imunidade

- | | |
|---|---|
| 1 | Uma moléstia menor (veneno de plantas, resfriado ou gripe comum, mudanças de temperatura leves) |
| 3 | Uma ameaça maior (doenças, temperaturas extremas, fome) |
| 6 | Um efeito terminal (chamas tóxicas, venenos, toxinas, eletricidade, fogo) |

Por exemplo: Maxon é imune a fogo e não pode pegar gripes ou resfriados comuns. Isso custa 7 pontos (6 pela imunidade ao fogo e 1 pelo resfriado). Contudo, se ele comprar Imunidade a Doenças (3 pts), ele não irá precisar especificar a imunidade a um resfriado comum.

- **Imunidade ao Delírio (1 pto)** — A maioria dos fomori é imune ao Delírio. A mácula da Wyrn apagou o Véu junto com a sua humanidade. Porém, nem todos os fomori são imunes e a benção da imunidade parece depender do grau de mácula possuído. A Pentex injeta em seus fomori um soro especial que destrói a parte do cérebro suscetível ao Delírio.

Sistema: O fomor pode ignorar os efeitos debilitantes de avistar um Garou na forma Crinos.

- **Toque Infecto (5 pts)** — O fomor está apto a

causar febre e doença pelo toque.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade, e faz um teste de Vigor + Medicina (dificuldade 7). Para cada sucesso que o fomor tiver, a vítima irá receber um Nível de Vitalidade de dano agravado. Esse dano se cura na taxa de um por semana, e durante esse tempo a vítima se sente miserável.

- **Invisibilidade (5 pts)** — Esse poder faz com que o fomor fique invisível a todos os meios de detecção. Desde que ele não inicie combates, seu corpo e sua aura estão escondidos de quaisquer formas de detecção, exceto o Dom: Sentir a Wyrn (contudo esse Dom não aponta a localização exata, apenas sua presença de corrupção da Wyrn). Uma vez que ele inicie um combate, ele se torna imediatamente visível.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Furtividade (dificuldade 7). Qualquer um que estiver especificamente procurando alguém escondido pode fazer um teste resistido de Percepção + Prontidão (dificuldade 8) contra os sucessos no teste de Invisibilidade do fomor. Esse efeito dura uma cena ou até que o fomor entre em combate.

- **Cauda Preênsil (3 pts)** — Este poder é similar ao Poder Membros Adicionais, mas não pode ser usado para trabalhos que exijam precisão (esse Poder pode ser combinado com o Poder: Mordida Venenosa para criar uma cauda de escorpião potencialmente mortal, com um ferrão na ponta).

Sistema: O fomor testa Destreza + Briga (dificuldade 7). A cauda causa Força + 2 de dano.

- **Moldar (6 pts)** — O fomor pode secretar um veneno que torna o corpo das vítimas uma massa maleável. O corpo pode então ser torcido como caramelo, dobrado como grana ou moldado como argila. A grotesca e indecifrável carcaça que um dia foi um orgulhoso Garou, enquanto este implora por uma morte rápida, é uma visão triste. Moldar afeta apenas criaturas vivas.

Sistema: O fomor precisa causar dano no alvo com um ataque natural e perfurante (presas, ferrão, etc) e gastar um ponto de Força de Vontade. Se o fomor não tiver tal armamento, sua mordida causará Força -1 de dado (dificuldade 5). A cada turno depois de ser mordida, a vítima sofrerá um nível de dano agravado que não pode ser absorvido. Esse veneno age no sistema da vítima por um número de turnos igual à quantidade de dano que o fomor infligiu inicialmente (a quantidade obtida, não o número de Níveis de Vitalidade causados após a absorção da vítima). Com o primeiro nível de dano causado pelo veneno, o corpo da vítima se torna altamente maleável. Se a vítima chegar a Incapacitado, ele ainda poderá se mover, mas não terá mais controle motor total. Uma vez que todos os Níveis de Vitalidade infligidos pelo veneno estejam curados, a vítima volta ao normal. Os Dons: Resistências a Toxinas, Doppelganger e Adaptação permitem ao Garou resistir a esse poder.

- **Mega Atributo (varia)** — A Wyrn garantiu a esse fomor um aprimoramento inumano para suas

capacidades naturais.

Sistema: Para cada três pontos gastos, o fomor pode adicionar um ponto a qualquer Atributo que queira (pode ultrapassar 5, máximo 8) ou adicionar um Nível de Vitalidade ao total do personagem (máximo três níveis extras). Esses efeitos são permanentes, nenhum teste é necessário. Contudo, às vezes é difícil para um fomor esconder seus poderes: se ele tem Mega-Força, ele pode ter grandes e venenosos músculos no melhor estilo super-herói, se ele tem Mega-Inteligência, sua cabeça pode ficar maior ou ele pode se tornar mais frio, menos emocional; se ele tem Mega-Carisma, ele simplesmente não consegue parar de sorrir; etc.

- **Ataque Mental (5 pts)** — O fomor envia uma rajada mental de energia dentro da mente do alvo, imobilizando-o com a dor.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Intimidação (dificuldade 6). O alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). O fomor pode afetar qualquer alvo na sua linha de visão. A vítima não pode realizar nenhuma ação por um número de turnos igual ao número de sucessos do fomor.

- **Estupro Mental (6 pts)** — O fomor pode arrancar pensamentos ocultos da mente do alvo. É uma forma incrivelmente invasiva de leitura mental.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Intimidação (dificuldade 6). O alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Se o fomor for bem sucedido, ele pode ler a mente do alvo, buscando mesmo os pensamentos mais ocultos.

Sucessos	Efeito
1	Os pensamentos superficiais do alvo podem ser lidos (emoções atuais, devaneios)
2	Os pensamentos profundos do alvo podem ser lidos (memórias recentes)
3+	Qualquer coisa que o alvo pense ou se lembre pode ser lida.

- **Enfraquecimento Molecular (4 pts)** — O fomor pode destruir os laços que mantêm as coisas juntas. Isso pode ser combinado com ataques corpo-a-corpo ou à distância.

Sistema: O fomor precisa primeiro acertar com sucesso o alvo que ele deseja atacar. Ele então gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Medicina se o alvo for orgânico, ou Percepção + Ofícios se o alvo for inorgânico. (dificuldade 8 para ambos). Se for bem sucedido nesse segundo teste, o dano infligido é dobrado (antes da absorção).

- **Boca da Wyrn (4 pts)** — Esse poder permite ao fomor engolir objetos tão grandes quanto um cachorro de porte médio ou uma pessoa pequena. Obviamente, o objeto precisa estar ao alcance do fomor. Se a criatura usada como almoço não estiver morta quando for engolida, ela pode sufocar se não sair de alguma forma. O fomor irá digerir-la como se fosse comida. Todas as partes não digeríveis (ossos, sapatos, óculos, etc.) serão



eliminadas normalmente.

Sistema: O fomor gasta um ponto de vontade e testa Vigor + Esportes para devorar o alvo. Se o alvo continuar vivo, ele sofre dano por asfixia (veja pag. 188-189 no livro básico de **Lobisomem**). Se ele tiver armas naturais, ele pode tentar cortar seu caminho pra fora. Todos os ataques tem dificuldade 7; o fomor pode absorver dano normalmente, mas se ele perder metade de seus Níveis de Vitalidade em decorrência desses ataques, então o alvo terá cortado um buraco na sua barriga grande o suficiente para sair de lá.

• **Comandar Pesadelos (3 pts)** — Esse poder sutil afeta apenas vítimas adormecidas; o fomor transforma seus sonhos em terror noturno. Isso requer alguma familiaridade com o alvo — é difícil entrar tão fundo na cabeça de um estranho — e uma quantidade razoável de tempo. Uma vez que seja bem sucedido, contudo, Comandar Pesadelos pode levar alguém do sono à loucura em poucas semanas. Amantes, crianças ou pais e colegas de quarto são vítimas comuns — e perpetradores — dessa arte obscena.

O fomor precisa permanecer perfeitamente imóvel e alcançar o subconsciente da vítima para perverter seus sonhos. Se ele for interrompido, o Poder falha. Uma vez que ele esteja nos sonhos da vítima, ele pode causar qualquer tipo de desespero mental que se encaixe em sua imaginação; como Visões Corrompidas, este poder é mais efetivo quando o fomor sabe quais botões apertar. Esse Poder, contudo, tem o seu preço. Cada noite de uso deixa o fomor cansado e irritado no outro dia. Apesar de isso significar pouco em termos de jogo, ficar muito tempo sem uma boa noite de sono irá afetar a mente de qualquer um. Se usado por repetidas noites, Comandar Pesadelos pode se tornar uma batalha de resistência entre o fomor e sua vítima.

Sistema: O fomor testa Manipulação + Empatia (dificuldade 7). Cada sucesso cria um pesadelo mais vívido; um sucesso apenas transforma um sonho numa noite mal dormida, três trariam um pesadelo horrível, e cinco iriam virtualmente prender o adormecido em um círculo vicioso de horror. Apenas um teste pode ser feito por noite. A vítima precisa fazer um teste de Força de Vontade para acordar do sonho distorcido. A dificuldade para essa rolagem é 5 + 1 para cada sucesso do teste do fomor. Um pesadelo de três sucessos, então, demandaria uma rolagem de dificuldade 8; como o próprio Poder, esse teste de Força de Vontade pode ser feito apenas uma vez por noite, a menos que um terceiro interrompa o sono.

Cada semana ininterrupta de pesadelos reduz a Força de Vontade do alvo em um. Se ele chegar a zero de Força de Vontade, ficará insano, e irá permanecer assim até que receba algum tratamento — terapia intensiva ou uma cura por Dons (veja abaixo) — ou até que sua Força de Vontade “sare” (o que leva uma semana por ponto, possivelmente mais, se o fomor realmente caprichou com ele).

Os Dons: Acalmar, Materialização dos Sonhos, Jogos da Mente, Comunicação Telepática e Argumento

Definitivo da Lógica podem curar todos os efeitos desse poder em dias ou mesmo horas; Materialização dos Sonhos e Comunicação Telepática, contudo, forçam o Garou a entrar nos sonhos da vítima e combater os horrores que lá habitam antes de curar a vítima. Cura espiritual ou física não possui efeito — o dano é intrínseco à mente do alvo, não a sua alma ou corpo.

• **Agilidade (2 pts)** — O fomor é especialmente ágil e pode facilmente manter seu equilíbrio enquanto realizando manobras que derrubariam outras pessoas.

Sistema: O fomor adiciona dois dados para todos os testes associados com saltos, escaladas e equilíbrio.

• **Baforada Nociva (2 pts)** — O fomor pode liberar gases nocivos no ar que fazem aqueles em um raio de dezoito metros desejarem cigarros. O gás cheira e se parece com fumaça de cigarros. Em adição, o gás ainda enfraquece o tecido pulmonar daqueles que o respiram. Exposição repetida a Baforada Nociva em algumas semanas ou meses leva ao desenvolvimento de câncer de pulmão em suas vítimas.

Sistema: O fomor testa Vigor + Medicina (dificuldade 6). Se for bem sucedido, o gás irá cobrir 18 metros ao redor do fomor. Qualquer um dentro da área precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) ou cair numa vontade irresistível de fumar (isso afeta mesmo os não fumantes). Aqueles que tiverem falhas críticas nos seus testes recebem um Nível de Vitalidade de dano nos pulmões. Esse dano não pode ser absorvido e é considerado agravado.

• **Entorpecimento (3 pts)** — O corpo do fomor se torna completamente dormente. Ele não sente dor. Contudo, ele é dormente a qualquer sensação. Ele não consegue falar corretamente (sua língua está permanentemente anestesiada) e ele pode cortar a si mesmo e não vai sentir nada, o que pode resultar em feridas infeccionadas ou gangrenosas das quais o fomor não está ciente. Muitos fomori com esse poder terminam perdendo dedos, dedos das mãos e outras partes pequenas do corpo que eles danificaram, mas negligenciaram.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Medicina (dificuldade 6). O efeito dura por uma cena. O fomor não recebe penalidades por ferimento dos Níveis de Vitalidade perdidos e tem três Níveis de Vitalidade extra. Contudo, quando esse poder termina, os três Níveis de Vitalidade extras somem, e se o fomor estiver abaixo de Incapacitado, ele morre.

• **Fogo da Fênix (5 pts)** — O fomor pode se auto sacrificar, se tornando uma fogueira ambulante. As chamas não causam dano ao fomor, mas irão incendiar qualquer item inflamável que toquem (munição explosiva, alguém tem?) e pode colocar fogo a qualquer construção na qual o fomor se encontre.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 7). As chamas são consideradas fogo químico (três Níveis de Vitalidade por turno, dificuldade 9 para absorver). Os efeitos duram um turno por sucesso.

• **Forma Plasmática (6 pts)** — É similar a Forma Gasosa, mas ao invés de gás, esse poder permite que ele se transforme num líquido grosso e marrom-avermelhado que pode se mover por sua própria vontade. O fomor plasmático pode fluir em espaços extremamente apertados (como o Poder: Cabeça de Rato; veja abaixo). O fomor liquefeito não pode ser afetado por ataques cinéticos (punhos, espadas, etc.), mas eletricidade, fogo e radiação continuarão afetando-o. Ainda, a maioria de ataques mentais e místicos irá afetá-lo (exceto aqueles envolvendo contato visual; decisão do Narrador).

Sistema: O fomor precisa gastar um ponto de Força de Vontade para se tornar líquido e outro ponto para se solidificar novamente.

• **Tumores Venenosos (3 pts)** — O fomor é coberto por tumores cheios de um pus nocivo — a qualquer hora que o fomor for atingido por uma garra (ou outra arma afiada), o atacante é coberto por pus.

Sistema: Quando o fomor é atingido por uma garra, o atacante precisa fazer imediatamente um teste para tentar absorver três dados de dano agravado devido ao pus que espirra. Se o atacante morder o fomor, ele precisa absorver cinco dados. Se o fomor for atingido por uma arma branca, o atacante precisa fazer um teste de Destreza (dificuldade 6) para evitar o pus que jorra, ou receber o dano como acima. Armas de fogo são, claro, seguras.

• **Procriação (4 pts)** — O fomor pode transmitir o Maldito através de seu sangue e sêmem — qualquer encontro envolvendo fluídos corporais pode espalhar o Maldito. O Maldito então tentará possuir o receptor dos fluídos. O fomor pode passar apenas o Maldito como o que o possui (um Filho de Tifon pode transmitir apenas um Maldito da ninhada de Tifon; um membro de uma família fomori pode passar apenas o Maldito familiar).

Sistema: O fomor precisa gastar um ponto de Força de Vontade no momento em que os fluídos corporais são passados ao receptor. O Maldito então irá começar o processo de posseção (como pelo Encanto: Posseção, no livro básico de Lobisomem).

• **Vida prolongada (4 pts)** — A vida natural do fomor é grandemente prolongada. Isso não é uma imortalidade real, uma vez que o fomor pode morrer de causas naturais eventualmente (morte natural entre os fomori é algo praticamente desconhecido). Esse poder tem um preço: o fomor tem a Mácula: Vício (ciclo mensal, veja abaixo).

Sistema: Nenhum teste é necessário: o fomor tem a vida ampliada enquanto ele se assegurar de manter seu vício no mínimo mensalmente.

• **Cabeça de Rato (4 pts)** — Esse poder é assim chamado por causa da habilidade dos ratos de se esgueirar por buracos muito menores que o tamanho de seu corpo. O fomor pode se enfiar por buracos de até 1/20 de sua circunferência total. Um fomor de tamanho humano pode ainda rastejar por buracos menores que um quarto de si mesmo.

Sistema: O fomor testa Destreza + Esportes

(dificuldade 6). O efeito dura por uma “passagem” (até o fomor alcançar uma área maior do que seu tamanho original). O fomor precisa rastejar como uma cobra para poder se locomover para frente. Um teste mal sucedido significa que o fomor ficou entalado. Ele pode fazer mais testes no futuro para tentar novamente, mas cada tentativa adicional tem sua dificuldade aumentada em um (o Poder: Muco Gosmento reduz a dificuldade em três). O fomor pode se deslocar na metade da sua velocidade normal de corrida.

• **Regeneração (5 pts)** — O fomor se regenera de dano normal, não-agravado na mesma velocidade que os Garou. Dano agravado, por fogo ou por armas fetiches não pode ser regenerado (é curado na velocidade de um Nível de Vitalidade por dia). As alterações metabólicas necessárias para cura quase instantânea de ferimentos mortais têm seu custo em “humanos” e os fomori que possuem esse poder normalmente morrem de câncer antes de completarem quarenta anos.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Esse Poder mimetiza a habilidade de regeneração dos Garou. O fomor que deseja regenerar no mesmo turno em que está engajado em combate precisa rolar Vigor (dificuldade 6), ou gastar um ponto de Fúria se ele tiver o Poder: Selvageria.

• **Rugido da Wyrn (4 pts)** — O fomor está apto a lançar o temor nos corações de todos aqueles próximos, usando seu grito gutural.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Intimidação (dificuldade 6). Todos que ouvem precisam fazer um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6) ou correrão tão rápido e para tão longe quanto puderem do fomor.

• **Genitália Selvagem (2 pts)** — O pesadelo de John Bobbit; o fomor (a despeito do gênero) tem genitais com alguma característica ameaçadora. Variações masculinas incluem tamanho excessivo (mais de 35 cm) ou dureza excessiva, espinhos, aspereza ou ganchos curvados; versões femininas são infames por terem dentes, sucção poderosa e moedores de carne internos. Isso obviamente não é bom em combate, mas devastador na cama.

Usar esse Poder requer contato sexual; depois disso, o alvo está nas mãos do fomor. Um determinado fomor pode mesmo matar a sua vítima numa relação mais demorada. Ao combinar Genitália Selvagem com Secreções Tóxicas, Vermes ou Vulcão Interior, alguns tormentos realmente horrorosos podem ser criados; incorporar Membros Adicionais nesse Poder pode duplicar algumas das perversões mais estranhas das mais pesadas animações japonesas, como tentáculos vaginais ou um falo segurando um revólver.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Vítimas sexualmente engajadas recebem um Nível de Vitalidade de dano não absorvível por turno. Os “efeitos especiais” normalmente não são evidentes até que seja tarde demais, e se livrar deles sem dano permanente é difícil — o fomor precisa ser deixado inconsciente, e mesmo isso

pode não ser suficiente. Apesar de que os Garou são capazes de regenerar esse dano, pessoas normais irão ter alguns... problemas para se ajustar. Mesmo um lobisomem tem grandes chances de carregar cicatrizes emocionais de tais feridas mesmo depois de o dano físico desaparecer.

• **Faro da Wyld (ou Weaver, 5 pts)** — O fomor está apto a mascarar sua natureza da Wyrn, cercando-se de uma forte aura da Weaver ou da Wyld (o Poder precisa ser comprado duas vezes se quiser ambas). Esse Poder não elimina a mácula da Wyrn, apenas a camufla. Os Garou podem ainda sentir a mácula da Wyrn com o Dom: Sentir a Wyrn, mas a dificuldade é 10. Algumas tribos de Garou são mais difíceis de enganar com esse Poder que outras. Andarilhos do Asfalto podem Sentir a Wyrn num fomor com Faro da Weaver em sua dificuldade natural. Os Garras Vermelhas podem automaticamente ver através de Faro da Wyld.

Sistema: O fomor testa Carisma + Manha (dificuldade 6). O efeito dura por uma cena. Se obtiver uma falha crítica ele acredita que seu poder está ativo e pode se colocar em perigo acreditando que está a salvo.

• **Sentir Gaia (2 pts)** — O fomor pode sentir manifestações de Gaia na área próxima. Esse poder requer concentração ativa.

Sistema: O fomor testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade é baseada na força e concentração do “fedor de Gaia”. Sentir um lobisomem normal deve ter uma dificuldade de 6. O alcance é de 18 metros.

• **Senso do Sobrenatural (2 pts)** — Similar ao Dom Garou de mesmo nome, esse Poder permite ao fomor farejar qualquer ser sobrenatural presente, tal como vampiros, lobisomens, magos, aparições e outros espíritos. (o Dom Ragabash: Cheiro de Água Corrente nega esse poder).

Sistema: O fomor testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 6). Um teste adicional de Inteligência + Enigmas (dificuldade 6) pode ser necessário para determinar que tipo de criatura sobrenatural foi farejada. O alcance é de 18 metros.

• **Controlar Sombras (4 pts)** — O fomor pode manipular as sombras próximas a ele, e colocá-las juntas num globo. Muitas pessoas serão incapazes de enxergar através destas densas sombras. Uso menor deste poder pode adicionar dados à parada de Furtividade do fomor, tanto como em Intimidação. O fomor sempre é capaz de ver através de suas próprias sombras.

Sistema: O fomor testa Raciocínio + Furtividade (dificuldade 6). O efeito dura por um turno por sucesso, a menos que um ponto de Força de Vontade seja gasto; nesse caso, o efeito dura por uma cena. O raio total que pode ser manipulado é de 15 metros.

• **Metamorfose (varia)** — O fomor está apto a transformar seu corpo na forma de algo mais, tal como um animal ou mesmo em outra pessoa. Essas formas novas são uma versão corrompida do animal ou pessoa natural: sarnenta, deformada e enlouquecida pela Wyrn.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Esportes (dificuldade 6). A

transformação normalmente leva um turno, contudo a natureza da transformação pode requerer uma mudança mais rápida ou mais lenta. O fomor pode mudar para a sua forma “natural” à vontade. Qualquer roupa, equipamento ou armas devem ser descartados primeiro, a menos que a nova forma possa carregá-las também.

Esse poder apenas garante a habilidade de mudar de forma. Qualquer característica não-humana na nova forma precisa ser comprada como Vantagens separadas. Se o fomor fosse mudar da forma humana para a forma de um falcão branco, ele tem que comprar também asas, garras e tamanho reduzido, a despeito da forma que seja a sua original.

Custo	Formas
-------	--------

3	O fomor tem uma forma alternativa.
---	------------------------------------

5	O fomor pode se transformar em qualquer coisa dentro de um grupo (pessoas, peixes, gatos, bestas mitológicas, horrores despedaçadores de mente, etc.).
---	--

7	O fomor pode se transformar em qualquer coisa se ele tiver Vantagens suficientes aplicáveis.
---	--

• **Tamanho (2/4/6 pts)** — Esse poder é uma alteração permanente no tamanho do fomor; ele não pode voltar para as proporções normais (a menos que ele tenha um Poder que o permita fazer isso, como Metamorfose).

Sistema: Cada nível de tamanho adiciona ou subtrai um Nível de Vitalidade à quantidade de dano que o personagem suporta (note que um rato com quatro Níveis de Vitalidade ainda será um rato durão!) e dá ou retira um nível de Força ou Vigor. Mesmo que pareça que personagens maiores sejam melhores do que os diminutos, considere os inconvenientes de ser uma criatura massiva quando estiver se escondendo, entrando em lugares apertados, e se esquivando de ataques. Aqueles com dois níveis de Tamanho adicionam ou subtraem um das dificuldades que os oponentes têm para acertá-los ou encontrá-los; os que têm três níveis adicionam ou subtraem dois.

Custo	Efeito
-------	--------

2	Um pouco maior (um pônei ou leão) ou menor (um mastim ou guepardo) que um humano.
---	---

4	Bem maior (cavalo, tigre, jibóia) ou menor (poodle, gato doméstico, barracuda) que um humano
---	--

6	Consideravelmente maior (rinoceronte, grande tubarão branco, árvore pequena) ou menor (camundongo, milhafre, sardinha) que um humano.
---	---

• **Olhos Deslizantes (2 pts)** — Esse estranho Poder permite ao fomor tirar fora seus olhos, torcer os nervos oculares como se fossem pés e mandar os seus olhos pelos corredores e cantos para ver o que normalmente ficaria oculto. Ele tem que ser cauteloso — se seus olhos forem vazados, ele estará para sempre cego (Fomori com regeneração irão reconstruir seus olhos em um mês).

Sistema: Botar seus próprios olhos para fora requer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8, 7 para usuários frequentes). Isso não causa dano, mas dói pra burro. Depois disso, os olhos podem correr um quarteirão por seu próprio Poder, e quaisquer coisas que eles vejam

irão “aparecer” no cérebro do fomor como se seus olhos ainda estivessem no lugar; esse poder pode ser combinado com Visão Noturna para poderes extra-sensoriais. Os olhos podem permanecer separados do seu corpo por até uma hora, depois disso, eles apodrecem totalmente dentro de outras duas horas. Qualquer dano que os olhos recebam enquanto estiverem passeando irá prejudicar (ou destruir) a visão normal do fomor.

- **Pele Escorregadia (4 pts)** — A pele do fomor é uma arma e um ajudante útil. O fomor pode repartir sua pele, dando a ela certas instruções simples (não mais que cinco palavras). A pele desgruda no reto e pula pra fora da cabeça do fomor. Ela pode andar, pegar coisas ou atacar. Se o fomor especificar que certos Poderes (tais como Protuberâncias Ósseas) estão conectados em sua pele, ele tem que pagar por ele. O fomor pode viver sem sua pele, mas tem um Nível de Vitalidade a menos. Sua aparência assustadora irá horrorizar qualquer um que o veja, por ele se parecer com uma lição de anatomia viva. A pele, por outro lado, anda por aí como uma pessoa vazia sem ossos ou olhos, perseguindo pessoas até os braços de seu mestre sem pele. O uso desses fomori pela Wyrn na Irlanda deu a alavanca para os contos sobre Nuckulavee, o Sem-Pele, enquanto os ataques aos Nodos do Haiti são lembrados pelos adoradores da Wyrn Cohons Sans Poil, um séquito de magos Bata’a *barabbi*.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Destreza + Esportes (dificuldade 6). O efeito dura por uma cena, ao fim da qual a pele deve retornar para o fomor ou se desintegrar. Os Atributos Físicos da pele do fomor são de um ponto em cada e ela tem um Nível de Vitalidade. A pele pode andar a qualquer distância do fomor. Se a pele for destruída, o fomor irá regenerá-la em um mês.

- **Muco Gosmento (3 pts)** — A pele do fomor é coberta com pequenas verrugas que secretam um limo extremamente gotejante e brilhante. Esse limo deixa o corpo do fomor virtualmente sem fricção, fazendo com que ele seja quase impossível de agarrar. O gel gosmento ainda irá ajudar o fomor a se espremer dentro de espaços apertados. O Muco Gosmento se dissolve quase que instantaneamente na luz solar direta. Muitos fomori que pegam esse poder são altamente vulneráveis aos Farelos (veja *Máculas*).

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade. O efeito dura uma cena. Durante este tempo, as dificuldades do oponente em agarrar o fomor sofrem uma penalidade de três. Em adição, o fomor adiciona um dado na sua parada de absorção contra armas de impacto (porretes, punhos, etc.). Oponentes tentando rastrear um fomor com o Muco Gosmento subtraem três da dificuldade dos testes, devido ao cheiro distinto.

- **Conexão Espiritual (3 pts)** — O fomor tem uma conexão inata com o mundo espiritual, o que o permite ter uma parada de Gnose.

Sistema: O fomor começa o jogo com um ponto de Gnose que ele pode usar e recuperar assim como qualquer Garou. Ele pode comprar mais pontos de Gnose com



pontos de bônus (custo: 2 por ponto)

- **Bomba Estomacal (3 pts)** — O fomor está apto a vomitar tudo o que ele comeu recentemente coberto em um muco feito de ácidos estomacais. Uma única regurgitada pode cobrir um único alvo.

Sistema: O fomor testa Vigor + Briga (dificuldade 7). A regurgitada inflige apenas dois dados de dano, mas a vítima precisa testar Força de Vontade para continuar o que quer que esteja fazendo e não começar a vomitar. Apenas três regurgitadas podem ser feitas entre cada refeição completa.

- **Véu da Súcubo (6 pts)** — O poder de encanto definitivo. O fomor pode cativar os alvos, fazendo com que eles não queiram nada mais que estar perto dele.

Sistema: O fomor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Lábia (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Se o teste for bem sucedido, o alvo estará cativado, querendo nada mais do que estar com o fomor sempre que possível. Se o teste falhar, o alvo ainda achará o fomor atraente, mas não estará encantado pela sua beleza. Se houver falha crítica, o alvo sabe que existe algo decididamente errado com o fomor, alguma coisa muito perigosa associada com aquela criatura. Para cada cena na qual o fomor está próximo aos seus alvos, ele pode tentar esse teste novamente; se mais de 10 sucessos cumulativos forem obtidos, o alvo estará fanaticamente mesmerizado pelo fomor e desejará proteger e servir o fomor a qualquer custo.

- **Pele Viscosa (3 pts)** — A pele do fomor é feita de uma substância viscosa e grudenta como melaço ou piche. Qualquer coisa que venha a ter contato forçado com a pele irá grudar nela como uma mosca num papel pega-moscas — isso inclui os Garou ou outros que tentarem agarrar, socar, rasgar ou chutar o fomor. Objetos como roupas, que escorregam lentamente pela pele, não serão colados; apenas contato forçado ativa o adesivo.

Sistema: Qualquer um atacando o fomor em combate corpo a corpo fica preso a ele. Trate isso como se o fomor tivesse sido bem sucedido em agarrar o oponente. O oponente não pode usar qualquer membro que esteja colado no fomor, ele precisa fazer um teste de Força resistido pelo Vigor do fomor + 3 para escapar. Se o fomor for atacado por uma arma corpo a corpo, ele precisa testar Força contra a Força do alvo para arrancar das mãos do oponente sua arma recém colada.

- **Secreções Tóxicas (2 pts por dado)** — Esse Poder transforma os fluídos corporais do fomor em lixo tóxico.

Sistema: Como dito acima, o sangue, cuspe, urina, sêmen e outros fluídos do fomor infligem dano a qualquer um que entre em contato com eles; um Garou mordendo ou rasgando um fomor recebe uma enxurrada de secreções, assim como parceiros íntimos, torturadores ou qualquer um com contato próximo. O dano é de um dado a cada dois pontos de Poder gastos. Esse dano tóxico pode ser absorvido, mas ele “adere” no primeiro turno, e causa dano máximo. Depois disso, ele perde um dado de potência por turno, mas inflige dano até que “descole”

(não haja mais dados). Cada turno requer um novo teste de absorção da vítima.

Secreções Tóxicas são frequentemente voluntárias até que algo provoque a reação involuntária — calor o fará suar, dor irá fazê-lo chorar, e chamados óbvios da natureza irão fazê-lo excretar. Nos níveis mais altos de toxicidade, o fomor começa a danificar seu próprio meio ambiente, seis pontos irão dissolver roupas em um turno, nove dissolverão cordas, 12, madeira e 15 porcelana ou mesmo concreto! Fomori com Secreções Tóxicas frequentemente sofrem da Mácula: Desintegração, refletindo o dano que o poder inflige sobre seu “usuário”.

- **Passagem Umbral (5 pts)** — O fomor precisa ter o Poder: Conexão Espiritual. Passagem umbral permite que o fomor percorra atalhos para dentro e para fora da Umbra exatamente como um Garou.

Sistema: O fomor testa Gnose contra uma dificuldade igual ao nível da Película local. Use a tabela de percorrer atalhos no livro básico de **Lobisomem** (p. 228) para ver quanto tempo demora para atravessar.

- **Mordida Venenosa (3 pts)** — A saliva do fomor é uma gosma azul, venenosa e purulenta.

Sistema: O fomor precisa infligir pelo menos um Nível de Vitalidade de dano através de um ataque de mordida. O veneno causa Vigor + 2 de dano agravado; esse dano não pode ser absorvido (o Dom Fianna: Resistir a Toxinas irá evitar o dano do veneno).

- **Voz da Wyrn (4 pts)** — A língua do fomor é longa e parecida com uma lesma, e o fomor pode falar na própria língua da Wyrn.

Sistema: Quando o fomor pronuncia as vis sílabas da Lítania Negra, todos ao alcance de audição (exceto servos da Wyrn) precisam fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou perderão metade dos seus pontos de Gnose. Esse poder pode ser usado apenas em uma única vítima por encontro. A língua pode ainda lambe oponentes em combate próximo, infligindo dois dados de dano.

- **Caminhar nas Paredes (4 pts)** — As mãos e pés do fomor são aderentes, permitindo que ele se mova por superfícies verticais tão facilmente quanto ele pode fazer no chão.

Sistema: Nenhum teste é exigido para andar nas paredes, mas um teste de Destreza + Esportes pode ser necessário em situações de combate, para manter a aderência na superfície. Esse teste pode também ser necessário se a superfície for particularmente difícil (por exemplo: vidro molhado). Certas superfícies (como gelo) são quase sem atrito e não podem ser escaladas.

- **Respiração Aquática (2/5 pts)** — Com esse simples poder, o fomor pode tanto respirar embaixo da água ou (por cinco pontos) não precisar respirar. Esse poder ainda confere certo grau de resistência a pressões aquáticas e problemas de descompressão, contudo profundidades consideráveis ou mudanças radicais (ir de 150m a 10 em menos de um minuto) irão causar algum dano.

- **Produtor de Teia (5 pts)** — O fomor tem uma

glândula especial do tamanho e da forma de uma bola de rúgbi sobre seu abdômen. O órgão tem um orifício normalmente acima do umbigo. O órgão pode ser usado para criar quantidades massivas de teia similar àquela de aranhas. Os fomori precisam aprender como usar a teia, fazendo da Criação de Teias uma habilidade. O fomor pode usar a teia para selar coisas, capturar oponentes, ou se suspender de lugares altos.

Sistema: A teia tem seis dados de absorção e três Níveis de Vitalidade. Ela é extremamente forte e grudenta, permitindo ao fomor enrolar a sua presa. Vítimas presas assim precisam fazer um teste de Força resistido pela Força 8 da teia. O fio do produtor de teia é mais grosso que o de uma aranha normal, quase uma polegada de diâmetro, mas é muito claro e difícil de ver a distância sem um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7).

- **Asas (3/5 pts)** — Esse óbvio Poder garante ao fomor a habilidade de voar. O nome é um pouco confuso. O personagem não tem realmente que ter asas, desde que seu jogador tenha um bom motivo para que seu personagem voe sem ter asas. Porém, ele se move, pode pairar, dar rasantes, planar ou flutuar, dependendo da natureza de seu Poder.

Sistema: Por três pontos, o fomor pode voar até na velocidade de corrida normal de um humano (12 metros/turno). Por cinco, ele pode cobrir 18 metros por turno. Com esforço, voadores alados podem aumentar sua velocidade adicionando sua parada de Destreza em sua velocidade de vôo para curtos rasantes.

Máculas

Infestação massiva dos órgãos internos

Parasitas externos se alimentando dos restos

— Decomposed, “Eaten by Acid”

Máculas são desvantagens horríveis recebidas por servir à Wyrn. Aliar-se com o dragão da corrupção tem um preço alto. Um fomor precisa ter Máculas para ganhar Poderes. Cada ponto de Mácula dá ao personagem um ponto para comprar Poderes.

Normalmente, as Máculas não são ganhas através de interpretação; as Máculas iniciais de um personagem são todas as que ela vai ter (Graças a Gaia!). Mas algumas vezes, um evento de ramificações horríveis acontece para forçar mais horrores em um pobre fomor. Isso pode ser algo simples como ficar num Buraco do Inferno ou Domínio Sombrio quando uma Tempestade da Wyld aterrorizante vem trovejando. Ou talvez o fomor, enquanto visita Malfeas, dá uma volta errada no Labirinto da Espiral Negra. Ele pode não sair no mesmo lugar que entrou — se continuar existindo.

Nesses casos, o Narrador pode permitir ao jogador a opção de escolher outra Mácula, provendo mais pontos de experiência para usar (as deformidades da Wyrn são frequentemente acompanhadas de novas “bênçãos”). Veja *Experiência*, acima.

Alguns desses eventos são tão súbitos e cataclísmicos que o Narrador pode fazer o personagem gastar seus

pontos no ato. A Tempestade da Wyld pode ser soprada pra longe, deixando o fomor balançado — e com um braço novinho crescendo do seu abdômen! Ou ele pode sair tropeçando do Labirinto com um terrível discernimento da natureza da Wyrn que o permite secretamente roubar segredos das mentes dos outros. Tudo isso, varia da ponderação do Narrador.

- **Vício (varia)** — O fomor precisa se engajar em uma atividade em particular (exemplo: usar heroína, beber sangue, sacrificar humanos para um determinado Instinto da Wyrn, etc.) ou sofrer grandes dores. Veja a tabela abaixo para determinar a frequência em que o fomor precisa obedecer seu vício (o “ciclo”). Como opção do Narrador, o jogador pode escolher um de seus poderes como seu Vício; se ele não usar o Poder no mínimo uma vez por ciclo, ele sofre (ex: Comedores de Cérebro precisam usar Comer Cérebros).

Sistema: Para cada ciclo que o fomor não saciar seu vício, ele é inundado por uma dor debilitante. Ele sofre um dado de penalidade na sua parada de dados pra cada ciclo sucessivo que ele perder. Quando as penalidades se tornarem maiores que o seu Vigor, ele morre.

Pontos Ciclo

1 Uma vez por mês

2 Uma vez por lua (escolha uma fase da lua; no ápice de sua fase — mais ou menos entre crescente e minguante — você precisa pagar seu vício)

3 Uma vez por semana

4 Uma vez por dia

5 Uma vez por hora.

- **Atrofia (varia)** — Um dos Atributos do fomor é atrofiado, tanto faz se completamente ou apenas de um modo debilitante.

Sistema: Para cada ponto que o fomor pegar nessa Mácula, sua parada máxima no Atributo declarado cai. Por exemplo, JoJo tem um ponto em Força Atrofiada; isso significa que seu valor máximo em Força é quatro (não o normal de cinco). Em nenhuma circunstância esse Atributo poderá ser elevado acima do seu valor atrofiado (mesmo poderes que concedem bônus, como Tamanho ou Mega-Atributo, não irão aumentá-lo).

Essa Mácula vale um ponto apenas para o primeiro Atributo escolhido. Os pontos ganhos por segundos ou terceiros Atributos Atrofiados são divididos (dois pontos são atrofiados ao preço de um ponto). Por exemplo, JoJo também atrofia seu Carisma. Contudo, ela precisa perder dois pontos de sua parada máxima de Carisma para conseguir um ponto.

Níveis de Vitalidade são considerados um Atributo.

Aparência não pode ser atrofiada. Ao invés disso, o personagem pode comprar a Mácula: Feio como o Pecado (veja abaixo).

- **Maldição das Chamas Tóxicas (7 pts)** — Esse é o reverso do poder: Fluxo de Chamas Tóxicas. Sempre que o fomor for exposto a Chamas Tóxicas, os excrementos tóxicos da Wyrn, ele sofre uma horrível transformação e ganha uma nova Mácula.

Sistema: Depois que o fomor passar cinco turnos

consecutivos exposto às Chamas Tóxicas, teste seu Vigor (dificuldade 9). Como opção do Narrador, exposições particularmente extremas às Chamas Tóxicas podem diminuir a dificuldade do teste de Vigor. Se o fomor obtiver sucesso, ele ganha uma nova Mácula, escolhida aleatoriamente (veja abaixo). Essa nova “maldição” da Wyrn é instantânea — o personagem imediatamente passa por uma transformação dolorosa que dura três turnos, durante os quais ele não pode executar nenhuma ação, nem mesmo se defender. Em seguida, sua nova Mácula irá se manifestar (como um braço caindo, se ele estiver infectado por Apodrecimento).

Essa Mácula não deixa o fomor imune às Chamas Tóxicas; a menos que ele compre Imunidade (veja acima), ele irá sofrer qualquer dano proveniente das toxinas (veja o quadro acima).

Máculas aleatórias: Remetem ao gráfico no começo deste Capítulo. Cada Mácula tem um número listado que vai de 1 a 100. Role o dado de porcentagem (2d10, com um dado sendo as dezenas e o outro as unidades; 00 é igual a 100) para determinar qual Mácula será escolhida.

- **Imã de Malditos (3pts)** — Malditos te odeiam e eles se aproximam de você para tirar satisfações.

Sistema: Você sempre atrairá a atenção de quaisquer Malditos locais, e eles normalmente irão parar o que estiverem fazendo para te perturbar. Eles não podem lhe possuir (você já está possuído por um Maldito), mas eles farão o que puderem para lhe pressionar, exceto lhe causar dano direto (eles temem que você possa ter amigos que queiram se vingar). Por exemplo, um elemental da Borra pode deixar poças nojentas pra você pisar, arruinando seus sapatos. Essa Mácula também atrai Garou, que podem vir ver qual o motivo do tumulto.

- **Lavagem Cerebral (3 pts)** — O Maldito em você fez realmente um bom trabalho com sua mente, forçando-o a acreditar no que ele quiser. A Lavagem Cerebral vem na forma de uma crença poderosa e obsessiva — o mais comum para os fomori é uma lealdade radical para com a Pentex. Esses fomori são homens (mulheres/coisas) da companhia até a morte. Outros credos podem ser um zelo religioso pela Wyrn ou uma de suas manifestações, uma suspeita paranóica dos “molengas” (humanos), uma crença mortal de que os Garou são demônios querendo destruir a Terra, ou qualquer outra convicção extrema que pode levar o fomor a uma situação perigosa e comprometedora.

Sistema: A qualquer hora que a crença do fomor for questionada, ele normalmente passará por três estágios: negação, raiva e finalmente dúvida. Por exemplo, se um Garou tentar convencer um fomor leal à Pentex que a Pentex é ruim para ele e para o mundo, o fomor poderia primariamente caçoar de tal pensamento. Se provado que o Garou estava certo, ele se convencerá de que era uma pegadinha, e pode tentar atacar o responsável por tal evidência. Se as provas se acumularem, inevitavelmente, então o fomor começará a duvidar — e então seu mundo cairá em pedaços; tal fomori se torna suicida, e normalmente tenta destruir o objeto de sua antiga



crença.

• **Farelos (3 pts)** — Pense no pior caso de seborréia que você já viu. Agora imagine que ele cubra o corpo todo e multiplique sua severidade por cem. São os Farelos (também conhecidos como Cascões). Farelos é uma Mácula comum para fomori com o Poder: Muco Gosmento (ver acima).

Sistema: De três a dez dias todo mês, (opção do Narrador) a pele do fomor seca e é coberta com um resíduo grosso e cascudo. Esse resíduo cai em grandes pedaços esfarelados. Isso faz com que o fomor deixe um traço de pó marrom fino onde quer que vá. A poeira se acumula em roupas, pulmões e especialmente olhos (+1 de dificuldade para Destreza e Percepção sob o desconforto). Não importa o quanto o fomor se coce, se corte, ou se lave (o simples pensamento de banho é terrível o suficiente para muitos fomori) parece não haver meios de parar o processo. Existem histórias folclóricas entre os Pés-Bizarros sobre Eddy Cascudo. Eles dizem que ele ficou tão mal com os Farelos que está agora fertilizando o Jardim Zen de um Portador da Luz Interior no Tibet. Calafrios.

• **Perturbação (3/2/1 pts)** — Muitos dos escolhidos da Wyrm voltam de seus gêneses distorcidos não apenas no corpo, mas também na mente. Apesar de ser raro se possuir mais de uma Perturbação, é possível. Contudo, a segunda Perturbação só vale dois pontos, e a terceira, apenas um. Abaixo está uma lista de Perturbações comuns. Jogadores e Narradores devem sentir-se livres para criar suas próprias.

Amnésia: Você não se lembra de nada em sua vida antes de virar um fomor. Algumas vezes você nem se lembra do que fez ontem.

Coreomania: Você simplesmente não consegue parar de dançar. Você transforma qualquer coisa que fizer em uma dança espontânea (no entanto, você não é necessariamente bom nisso).

Ilusão de Grandeza: Você acredita que é um “escolhido” pela Wyrm, e apenas você pode executar os trabalhos necessários para sua conquista final. Porque os outros não reconhecem isso?

Habromania: Você tem um humor mórbido que os outros fomori podem achar doentio. Você não necessariamente faz piadas sobre isso, mas você sorri nas horas mais perversas.

Alucinações: Você foi tão enlouquecido pela possessão do Maldito que sua própria percepção agora reverbera com sua loucura sem sentido. Aleatoriamente, você irá ver e escutar coisas que não estão realmente ali.

Homicida: Você quer matar, matar, matar e matar novamente.

Inseguro: Você nunca está seguro sobre sua posição com seu Grupo Avançado ou consigo mesmo. Fomori inseguros geralmente tem muito pouca Força de Vontade.

Klazomania: Você tem uma compulsão constante em gritar, mais do que falar normalmente. Isso vai deixar loucos aqueles ao seu redor; é melhor você ter músculos para lidar com isso.

Maníaco: Tudo o que você faz, você faz até o fim e com energia obsessiva, o que faz com que você fique exausto antes da hora.

Masquista: Você adora a dor infligida em você.

Misomania: Você odeia **tudo**.

Múltiplas Personalidades: Você tem brechas de personalidade, muitos “seres” diferentes dentro de você que procuram se expressar. Algumas vezes você controla quem vem à frente, mas muitas vezes você não consegue. Seja criativo — apareça com nomes e prelúdios para cada personalidade. Ninguém sabe de onde essas personalidades vêm; elas podem ser possibilidades latentes dormentes no fomor, ou possessão por muitos Malditos.

Obsessão: Você se fixou em algo durante sua possessão, e não pode esquecer isso. A todo o momento isso aflora em sua mente. Você precisa perseguir isso até que pare de te assombrar...

Compensação Exagerada: Você reconheceu uma fraqueza durante sua transformação. Você tem que escondê-la — é seu calcanhar de Aquiles. Você distrairá os outros personagens para quaisquer outras características suas, como intimidação, inteligência ou estupidez.

Paranóia: Você sabe que algo ainda pior que seu Maldito possuidor tentou te pegar durante sua transformação, e ele irá retornar. Você não sabe o que era, e você sabe ele tem aliados — mas quem?

Fagomania: Você quer comer, todo o tempo, mesmo quando não está com fome.

Fobias: Você teme muito alguma coisa. Mas o que? Isso pode ser: a luz do dia, natureza, tecnologia, humanos, lobos, cobras, espaços fechados (túneis), escuro, malditos, etc. Seja criativo.

Sadismo: Você adora infligir dor nos outros.

Temperamental: Você é propenso a se descontrolar e perder a calma. Você talvez entre em frenesi (sem nenhum dos seus benefícios) se pressionado o suficiente (teste Força de Vontade contra uma dificuldade estabelecida pelo Narrador).

• **Desintegração (6 pts)** — Essa Mácula é usada em conjunto com um dos Poderes do fomor. Esse Poder é quase tão destrutivo para ele quanto é para os outros. Cada vez que ele usa o Poder, ele leva um nível de dano (não agravado, não absorvível). A menos que o fomor tenha Regeneração, ele cura um Nível de Vitalidade de dano por hora e dói pra diabo. Usar o Poder fatal muito frequentemente pode e irá matar o fomor. Se ele for Aleijado, ele começará a se dissolver; esses ferimentos requerem no mínimo um dia por nível de dano para cicatrizarem. Qualquer dano que o leve abaixo de Incapacitado nesse ponto transforma o fomor numa desagradável poça de protoplasma.

• **Amaldiçoado (varia)** — O fomor tem apenas certo número de anos para viver. Ao fim desse tempo, ele morrerá de forma dolorosa.

Pontos Anos para viver

1 5 anos

2	3 anos
3	1 ano
4	6 meses
5	1 mês

Aqueles fomori Amaldiçoados que também são Consagrados (ver Antecedentes) irão sofrer o “Chamado”. O fomor irá eventualmente ser convocado ao lugar de sua criação para ser devorado pela Wyrn. Essa maldição não pode ser evitada; Os fomori que tentaram escapar se distanciando de seu lugar de origem sempre encontram circunstâncias que o tragam de volta. Fomori com essa Mácula não sabem quando serão invocados, e normalmente vivem suas vidas como se cada dia fosse o último.

• **Desvanecimento (5 pts)** — A psique do fomor tem apenas o mais tênue traço na realidade. Isso não é meramente insanidade. A mente do fomor possui afinidade com um dos aspectos da Wyrn Triática (ou um dos Instintos da Wyrn), e está tentando ativamente fugir dessa realidade, para se “juntar” com aquela Wyrn. O Narrador decide com qual Wyrn o personagem está conectado. O fomor tem uma insanidade equivalente a uma Perturbação (ver acima).

Se o fomor alguma vez estiver na presença de seu aspecto em particular da Wyrn, ou um de seus servos mais poderosos (ex. um Maeljin Incarna), sua mente irá ser separada para fornecer poder a aquela criatura (sem teste). A única maneira de evitar isso é se a Wyrn decidir Macular o fomor por algum motivo (decisão do Narrador). Tal corrupção irá marcar permanentemente o fomor (adicione uma Perturbação e subtraia dois pontos de Força de Vontade).

Sistema: O fomor precisa lutar todos os dias para não deixar sua mente escapar da realidade; ao acordar todos os dias (ou noites, se for um fomor noturno), teste Força de Vontade (dificuldade 5). Uma falha significa que o fomor perde um ponto de Força de Vontade. Quando todos os pontos de Força de Vontade do fomor tiverem se esvaído, o mesmo acontecerá com sua mente.

• **Infecções (4 pts)** — Escolha um Poder em particular para combinar com essa Mácula. Quando alguma coisa der errado com o uso daquele poder, o personagem sofre uma infecção gangrenosa. Por exemplo, a Pele Escorregadia de um fomor é destruída por um Garou antes de o fomor poder recolocá-la. Sem sua pele, o fomor sofre uma infecção maligna.

Sistema: O fomor perderá um Nível de Vitalidade por dia até Aleijado. Esse dano irá se recuperar depois de uma semana, à taxa de um Nível por dia.

• **Vulcão Interior (5 pts)** — Queime, docinho, queime! Dentro do Maldito que te controla, a temperatura aumenta a níveis não saudáveis. Ele tem uma febre perpétua, forte o suficiente para quebrar a maioria dos termômetros na melhor das circunstâncias; quando está sob stress ou exercícios, sua febre literalmente o cozinha por dentro. Morte por essa Mácula é nojenta e desagradável. A cada três turnos de trabalho físico (combate, corrida, levantamento de peso, etc.) o

fomor recebe um doloroso Nível de Vitalidade de dano, não absorvível. Naturalmente, qualquer um que chegue perto demais, carregue, durma com ou opere o fomor ardente antes que ele esfrie irá receber um Nível de Vitalidade de dano (absorvível) a menos que ele se proteja de algum modo do calor. Em ambos os casos esse dano é anormalmente doloroso, embora não seja agravado.

• **Mobilidade Limitada (2 pts)** — O fomor não pode correr tão rápido quanto um humano normal. Isso pode ser resultado de um grande número de razões: ele perdeu uma perna, suas pernas são mais curtas, ele não tem pernas e precisa rastejar como uma cobra, etc. Divida a velocidade normal do personagem por dois. Essa Mácula pode ainda ser comprada para outros modos de movimento, como voar se o personagem tiver o Poder: Asas.

• **Regressão Mental (varia)** — Escolha um Poder em particular para ser usado junto com essa Mácula. Quando o Poder for usado, o personagem deve sofrer uma perda de capacidade mental. Essa perda é temporária, contudo quão mais freqüentemente o poder é usado, mais permanente se torna a Regressão Mental.

Sistema: Qualquer hora que o Poder combinado com essa Mácula for usado, o personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Se ele obtiver sucesso, não há efeito. Se ele falhar, o personagem perde um número de pontos em seus Atributos Mentais igual ao número de pontos que o personagem escolheu para essa Mácula. Os Atributos Mentais afetados (Percepção, Inteligência ou Raciocínio) precisam ser escolhidos quando a Mácula é escolhida. Essa perda dura por uma cena. Se houver uma falha crítica, o personagem perde um ponto daquele Atributo — permanentemente.

Exemplo: Lars tem o Poder Controle Animal, com o qual ele combina a Regressão em Inteligência (ele pega 4 pontos pela Mácula). Depois ele usa seu Poder para controlar um urso. Ele precisa também fazer um teste de Força de Vontade para resistir à Regressão Mental. Nesse caso, ele falha, e perde quatro pontos de Inteligência. O jogador explica esse efeito conforme Lars se torna mais animalesco em seus pensamentos, um efeito colateral por Controle Animal. Se um personagem chegar a 0 em um atributo, consulte a tabela abaixo:

Atributo	Efeito
Percepção	O personagem sofre privação sensorial (fica cego, surdo, mudo e insensível ao toque, nem pode sentir sabores).
Inteligência	O personagem pensa apenas num nível animal instintivo, e não pode executar funções mais complexas, sejam quais forem — isso inclui falar.
Raciocínio	O personagem fica extremamente lento. Ações levam duas vezes mais tempo para serem executadas, e ações complicadas podem não ser executadas completamente. O personagem, a despeito dos seus Poderes (como Velocidade Adicional), não pode



dividir sua parada de dados, ganhar ações extra por usar Fúria ou realizar ações extras. O personagem sempre age por último no turno, mesmo depois que os personagens tiverem usado suas ações múltiplas.

- **Câncer Mutante (4 pts)** — Essa Mácula combinada (embora seja quase um Poder) é cíclica. Os episódios duram por cerca de um mês, e ocorrem novamente mês sim, mês não.

Sistema: Na primeira semana do ciclo, o fomor ainda pode se passar por humano, e começa a exibir mudanças físicas definitivas. Ele irá crescer mais ou menos 30 centímetros no tamanho e ganhará +2 de Força, +1 de Vigor e um Nível de Vitalidade extra. A pele do fomor pode ser educadamente chamada de “manchada” durante esse estágio.

Na segunda semana, a mudança é mais notável. A pele manchada dá lugar a um crescente e efervescente retalho de crostas, vazando secreções e músculos distorcidos (Aparência cai a 0). O fomor cresce mais 30 cm adicionais, ganha mais dois de Força e outro Nível de Vitalidade; o fomor também exala um odor sulfúrico.

Na terceira semana, o fomor não parece remotamente humano, sequer um esboço. Membros adicionais crescem descontroladamente no corpo do fomor, e então submergem na mesma velocidade. A pele do fomor agora é uma carapaça grossa, vermelho sangue. A carapaça é parcialmente sólida, parcialmente gelatinosa em sua consistência, e adiciona três dados a parada de absorção do fomor. Sangue negro, rico em vírus escorre livremente dos orifícios do fomor. Aqueles que ingerem esse sangue (engolindo-o ou através de feridas abertas) precisa fazer um teste Vigor (dificuldade 7) ou ficará infectado. Uma vez que alguém resista a essa praga, ele está imune a isso. Mesmo fisicamente forte, o fomor começa a tomar dano internamente nesse ponto. O fluxo de sangue que vai para o cérebro diminui; a Percepção e Prontidão do fomor são reduzidos em um. Sua Inteligência é reduzida em dois. Seus olhos são normalmente mortos e como os dos caranguejos.

A quarta e última semana do ciclo, o fomor cresce mais alguns centímetros adicionais (+1 de Força; alturas de 4 — 4,5 m são conhecidas). Esse crescimento explosivo finalmente termina numa explosão celular cataclísmica. O vírus se replicou tanto que o hospedeiro é agora uma bomba viral ambulante. O corpo do fomor cai aos pedaços em grandes massas. Cada parte é agora uma extensão ambulante do vírus e irá vagar sem mente até que morra, ou replique-se encontrando outra vítima (quem quer que o coma). Essa explosão pode acontecer a qualquer momento na última semana, caso o fomor for abaixo da metade de seus Níveis de Vitalidade (o atacante pode ser encoberto pela gosma voadora).

A forma original do fomori volta a ser como era, inconsciente, nua, com todas as características de volta ao seu estado original. Contudo, o fomor precisa testar Vigor (dificuldade 7) ou perderá um ponto permanente de Inteligência (dano cerebral). Uma vez que o fomor chegue a 0 de inteligência, ele é um monstro trôpego sob

controle do Narrador.

A Pentex é extremamente cuidadosa quando se trata de usar o vírus, pois ele pode sair do controle da companhia facilmente. Fomori expostos a esse vírus ficam freqüentemente (de maneira compreensível) furiosos com a companhia e ocasionalmente se rebelam.

- **Desgaste Físico (varia)** — Escolha um Poder em particular para combinar com essa Mácula. Toda vez que o poder é usado, o personagem pode sofrer uma perda na sua capacidade física. A perda é temporária, contudo quanto mais freqüentemente o Poder é usado, mais permanente o desgaste se torna.

Sistema: A qualquer hora que o poder combinado com essa Mácula é usado, o personagem precisa testar Força de Vontade (dificuldade 6). Se a rolagem tiver sucesso, não há efeito. Se a rolagem falhar, o personagem perde um número de pontos em seus Atributos Físicos igual à quantidade de pontos que o personagem escolheu para essa Mácula. O Atributo Físico afetado (Força, Destreza ou Vigor) precisa ser escolhido quando a Mácula é comprada. Essa perda dura por uma cena. Se ele obtiver uma falha crítica, o personagem perde permanentemente um ponto daquele Atributo.

Exemplo: Emilia tem o poder Extrusão Ectoplasmática com o qual ela combinou a Mácula Desgaste Físico no Vigor. Mais tarde, ela usa esse poder para atacar um Garou. Ela precisa também fazer um teste de Força de Vontade para resistir ao desgaste. Nesse caso, ela falha, e perde quatro pontos em seu Vigor. O jogador explica esse efeito falando que Emilia gasta sua própria matéria corporal para criar os tentáculos ectoplasmáticos.

Caso um personagem chegar à zero em qualquer Atributo, consulte a tabela abaixo:

Atributo	Efeito
Força	O fomor não consegue se mexer. Ele está muito fraco mesmo pra ficar de pé, muito menos realizar algum esforço físico.

Destreza	O fomor não tem a habilidade de controlar seus movimentos. Seu sistema nervoso está tão exausto, que age aleatoriamente. Se um personagem levantar o braço do fomor, ele pode se mover para a direita, como reflexo.
----------	--

Vigor	O fomor se fere a qualquer contato físico, e pode contrair uma doença grave, como pneumonia.
-------	--

- **Apodrecimento (6 pts)** — O fomor está apodrecendo; dentro de um período de meses, seu corpo irá cair aos pedaços.

Sistema: Todas as vezes que o fomor sofre mais dano que seu Vigor, de um único golpe, ele perde quaisquer partes do seu corpo que foram atingidas (isso irá matá-lo se sua cabeça ou coração forem atingidos). Em adição, uma vez por mês, o fomor irá perder uma parte do seu corpo. No começo, pode ser um dedo da mão ou do pé, mas nos estágios mais avançados, podem ser pernas ou braços. Eventualmente, ele pode começar a expelir seus órgãos internos através de suas entranhas.

Se o fomor tem o Poder: Regeneração, seus membros

perdidos irão crescer novamente dentro de um mês, embora ele possa perdê-los novamente.

- **Segunda Cabeça (5 pts)** — O fomor tem duas cabeças. A cabeça pode ser nos ombros do fomor, lado a lado com sua cabeça original. Ela pode estar crescendo na barriga do fomor, ou nas costas, ou em qualquer lugar. A segunda cabeça é inteligente, pode falar e não gosta muito da primeira cabeça. Felizmente, ela tem pouco ou nenhum controle sobre o resto do corpo do fomor, mas continua sendo um grande inconveniente. A cabeça destrói qualquer chance do fomor se misturar com a sociedade. A segunda cabeça sabe pouco sobre instintos de sobrevivência. Ela fará qualquer coisa que puder para colocar o fomor em perigo (insultando superiores na Pentex, gritando “aqui, garoto” enquanto o fomor tenta se esgueirar atrás de uma matilha de Garou, etc.). A segunda cabeça é temporariamente silenciada amordaçando-a, mas ela pode eventualmente mastigar qualquer mordaca. Qualquer tentativa de silenciá-la cirurgicamente (ex. cortando sua língua) irá ferir a primeira cabeça de maneira similar.

O inverso não é válido, contudo. A segunda cabeça pode sobreviver à morte da primeira cabeça por um tempo, mas irá eventualmente morrer porque não tem controle sobre o corpo. A segunda cabeça tem os mesmos Atributos Mentais que a primeira. Ela também pode desenvolver algumas Habilidades que não dependem de ter um corpo (uma das favoritas é a habilidade: Ventriloquismo). A Segunda Cabeça está sob o controle do Narrador.

- **Alergia Severa (3/2/1 pts)** — O fomor é extremamente alérgico a alguma coisa. Essa coisa causa dano ao fomor, ainda que possa ser perfeitamente inofensiva para os outros. Além de ficar com grandes feridas, a cada turno que o fomor se expõe a isso, ele sofre um Nível de Vitalidade de dano não absorvível. Esse dano não é agravado, mas não irá sarar enquanto o fomor estiver exposto ao objeto da alergia. A primeira alergia vale três pontos, a segunda vale dois e a terceira apenas um ponto. Algumas alergias possíveis são: pelo de animais (incluindo Garou), grama (ou outro fenômeno “natural”), óleo, algodão (aqueles malditos uniformes sarnentos), Cascas (veja a Mácula acima), etc.

- **Dieta especial (varia)** — O fomor não pode se sustentar com fontes de alimento normais. Ele precisa de comida de um tipo diferente, do tipo que é perigoso de conseguir: sangue, carne recém assassinada, carne humana, carne de fomor, etc. Isso não é um Vício (veja acima); é simplesmente a única fonte de alimento que o fomor pode usar para sobreviver.

Pontos	Objeto de Dieta
1	Facilmente obtida (carne recém morta, leite recém ordenhado)
3	Comida obtida perigosamente (sangue, carne humana, crianças)
5	Comida obtida de forma suicida (carne de fomor ou carne de Garou)

- **Teledemência (5 pts)** — O fomor é um poderoso



telepata, ou ao menos ele pensa que é. A realidade da Teledemência tem sido confirmada pelos cientistas do Ilíada, mas sua utilidade é questionável. Fomori com esse poder (algumas vezes chamados de Psiconautas; também Psiconóides) recebem mensagens telepáticas, mas o conteúdo é deturpado, doentio e desordenado. Os Psiconautas acreditam que o mundo é um inferno em vida. Eles são bombardeados diariamente apenas com os pensamentos mais vis ao seu redor. Esses pensamentos vão ficando mais loucos e aumentando de intensidade. Todo mundo no planeta é ou uma vítima sem valor ou um bruto sádico. Não existe meio termo. O Psiconauta pode se deliciar com isso, mas ele também percebe todo mundo conspirando contra ele. Como a informação vinda desse tipo de telepatia é tão distorcida, a informação ganha através dela é normalmente inútil (o Narrador pode deixar alguma verdade vir à tona de vez em quando, mas o fomori não deve estar apto a saber a diferença).

Sistema: Psiconautas precisam fazer um teste de Força de Vontade todos os dias (dificuldade 5) ou se encontrarão presos em uma fenda psicológica torturante, onde a realidade é completamente alterada. Fomori pegos nessas fendas normalmente entram em festins de morte. Eles irão atacar aliados, tanto quanto inimigos e transeuntes inocentes. A Pentex geralmente dá a outros

fomori autoridade pra botar abaixo os Psiconautas rapidamente quando isso acontece. Os Psiconautas tem pouco tempo de vida, mesmo para os padrões dos fomori.

- **Feio como o Pecado (1 pts)** — O personagem é terrivelmente feio e tem zero de Aparência, que não pode ser aumentado com experiência nem com pontos ganhos. Pode ser por causa de um desfiguramento ou porque ele tem outro Poder fomori que o faz inapto a passar entre humanos sem causar uma reação extrema.

- **Bomba Ambulante (5 pts)** — A Pentex implantou uma salvaguarda em você para protegerem a si mesmos — uma bomba em sua cabeça. Eles podem ativá-la a qualquer momento que quiserem, eles podem fazer isso a qualquer distância. Apenas eles podem desarmá-la, mas isso deve ser feito pessoalmente por um especialista em bombas. Quando ativada, a bomba explodirá na cabeça do fomori causando 12 dados de dano agravado, não absorvível. Caso ele sobreviva, a Pentex manda alguns Grupos Avançados para terminar o serviço.

- **Vermes (3 pts)** — Essa Mácula nojenta personifica a influência da Wyrn; o personagem hospeda vermes parasitas. Esses vermes causam uma dor excruciante e periodicamente emergem em sua boca, orelhas ou outros orifícios. A menos que ele vomite-os no mínimo uma vez por dia, os vermes irão encher suas entranhas, fechando suas passagens internas, e começarão

a comer seus órgãos. Se alguma circunstância (cadeia, uma mordaca, etc.) incapacitá-lo de vomitar os vermes, ele irá receber um Nível de Vitalidade dano por dia até que os vermes o consumam inteiramente. Esse dano não pode ser absorvido, por razões óbvias.

Ataques que incluem os vermes (veja o prelúdio) precisam ser comprados com Baforada Ameaçadora ou Bomba Estomacal.

Exemplo de Criação de Personagem

Chris decide fazer um personagem da Legião das Aberrações. Com uma cópia do resumo da criação de personagem na sua frente, ele começa a trabalhar.

Passo um: Conceito

Chris precisa primeiro desenvolver um conceito para seu personagem. Ele decide que quer um trabalhador de escritório solitário, humilhado, que despreza seu trabalho e seu chefe. Ele inveja os benefícios que os executivos recebem, mas odeia o ciclo vicioso de puxação de saco requerido pra chegar lá. Ele chama seu conceito de "Peão Raivoso".

Em seguida, Chris decide ser um fômor único, ao invés de optar por fazê-lo de uma das raças conhecidas. Qualquer coisa que estava na soda que seu personagem bebeu certamente não havia sido aprovada pelo ISO.

Para a Natureza de seu personagem ele escolhe Rebelde, simbolizando que seu personagem quer ser livre, se livrar das correntes da opressão da rotina de trabalho. Para seu Comportamento, ele escolhe Penitente, porque seu personagem põe uma máscara de mentiras para seus empregadores (incluindo seus novos, na Pentex), escondendo sua profunda e fervente natureza sob o pretexto de um bajulador leal.

Que tal um nome? Chris pensa um pouco, sabendo que o nome deve de alguma forma representar a posição de seu personagem na vida, um trabalhador de cubículo sem face. Ele escolhe Filbert Peenuckle.

Passo Dois: Atributos

O próximo passo é priorizar os Atributos de Filbert. Chris escolhe os Atributos Mentais como categoria primária. Ele decide que Filbert é um jovem esperto e educado, mas ele foi jogado pelo "sistema" em um trabalho odioso e sem sentido. Chris escolhe os Físicos como Atributos secundários e Sociais como terciários (Filbert não é a mais sociável das pessoas).

Chris primeiro divide os seis primeiros pontos entre os Atributos Mentais de Filbert. Chris põe três pontos em Inteligência, dando a Filbert um total de 4 (lembre-se do primeiro ponto grátis nos Atributos). Filbert é bem absorvido em seu próprio ódio, então ele nem sempre percebe o que está acontecendo ao seu redor; ele apenas põe um ponto em Percepção, de modo que ele fique com um total de 2. Chris coloca os dois pontos restantes em





Raciocínio, dando a Filbert um total de 3.

Os Atributos secundários são pegos depois. Chris se vira primeiro para Vigor. Aqui ele põe dois pontos, fazendo de Filbert um cara atlético (Vigor 3). Os dois pontos restantes vão para Força e Destreza (total de 2 cada).

Os Atributos terciários, os Sociais, são fáceis de decidir. Chris coloca todos os três pontos em Manipulação para refletir a habilidade de Filbert de convencer os outros que ele gosta deles (quando ele na verdade os odeia). Chris justifica que um total de 1 em Carisma e Aparência se encaixam no conceito de personagem.

Passo Três: Habilidades

Chris precisa agora priorizar as Habilidades de Filbert. Em vez de fazer isso do jeito comum, Chris observa a planilha de personagem e começa a checar as Habilidades que Filbert deveria ter (ele não tem um ponto inicial grátis em cada característica de Habilidade como ele tem nos Atributos). Rapidamente se torna claro que a maioria dos pontos deve ser gasta em Talentos, então Chris escolhe Talentos como primário.

Filbert tem 11 pontos para gastar. Ele teve aulas de caratê no "Y", então ele põe três pontos em Briga. Filbert realmente assusta alguns dos seus trabalhadores com sua atitude (eles murmuram sobre ele "ficar puto" algum dia), então três pontos vão para Intimidação. Ele é uma pessoa cuidadosa, então ele põe um ponto em Prontidão, o melhor para ver o que acontece ao seu redor. Ele assiste um monte de filmes sobre a miserável cultura moderna ("Tá olhando pra mim?!"), então um ponto vai pra Manhã. Chris também gasta muito tempo mascarando suas verdadeiras motivações e sentimentos dos outros, então ele põe três pontos em Lábia.

Chris escolhe Conhecimentos como sua categoria de Habilidade secundária. Ele possui sete pontos para gastar aqui. Como seu trabalho é em um escritório moderno, ele decide que Filbert é um expert em computadores dos diabos. Três pontos vão para Computador. Ele também é bem educado; dois pontos vão para Ciências. Filbert também é abelhudo, silenciosamente espionando todos ao seu redor. Dois pontos vão para Investigação (todas essas Habilidades irão servi-lo bem na sua nova linha de trabalho para a Pentex).

Sobram apenas quatro pontos para gastar em Perícias. Filbert espera pelo dia em que um ladrão irá invadir sua casa, dando a ele a desculpa para estourar alguém. Dois pontos vão para Armas de Fogo. Ele também gosta de espionar seus colegas de trabalho, e escutar através dos escritórios dos outros; dois pontos vão para Furtividade.

Passo Quatro: Vantagens

Filbert tem cinco pontos para gastar em Antecedentes. Ele é bom em guardar dinheiro, então ele põe três pontos em Recursos. Ele está esperando pelo dia em que irá usar esse dinheiro para torrar todos os seus inimigos. Ele põe os dois pontos restantes em

Equipamento; ele decidirá depois que itens ele quer ter.

Chris então vai até os Poderes e Máculas, as características essenciais para definir um fomor. Como ele consegue apenas um ponto de Poder pra cada ponto de Mácula que pegar, Chris tem que escolher cuidadosamente, se não quiser um personagem comendo grama pela raiz logo na primeira sessão de jogo.

Para o primeiro Poder de Filbert, Chris escolhe Selvageria (3); ele garante que a Wyrn tenha dado um escape para o ódio de Filbert. Ele também escolhe Imunidade ao Delírio (1), porque ele não quer que Filbert fique congelado ou perca a cabeça quando atacado por um Garou. Ele também escolhe Visões Corrompidas (4); Filbert quer lidar mesmo com seus inimigos (seus chefes) fazendo-os cair aparentemente por conta própria. Ele quer estar apto a se aproximar de suas vítimas antes que elas saibam, então ele escolhe Invisibilidade (5).

Seus Poderes somam um total de 13 pontos. Ele precisa agora escolher Máculas para pagar esses pontos. Ele primeiro escolhe um Vício; Filbert é viciado na soda que o transformou em fomor (havia um Maldito nela). A Pentex promete conseguir mais pra ele — se ele trabalhar pra eles. (3 pontos; ciclo semanal). Depois, ele escolhe uma Perturbação, que ele chama de “Lista Negra” (3). A qualquer hora em que alguém importunar Filbert, ele o coloca em sua lista mental de inimigos. Ele precisa ter vingança contra qualquer um que esteja na sua lista em

algum lugar no futuro. Ele também escolhe outra Perturbação: Misomania (2 pontos pela sua segunda Perturbação). Filbert odeia todo mundo. Ele escolhe Desgaste Físico em Vigor (3 pts), que ele combina com seu Poder: Visões Corrompidas; a qualquer momento em que ele usar esse Poder, ele se arrisca a se enfraquecer drasticamente. Finalmente, ele escolhe Amaldiçoado (2 pts) — ele com certeza estará morto em três anos.

Passo Cinco: Toques Finais

Chris marca sua Força de Vontade inicial de 3.

Agora Chris começa a gastar os 21 pontos de bônus de Filbert. Primeiro, Chris gasta 2 na Qualidade: Poder Oculto; para todos os quesitos de aparência, Filbert é perfeitamente humano. Depois, ele então gasta cinco pontos para aumentar sua Manipulação para 5 (pra quando ele corromper mentes). Ele também gasta seis pontos para colocar sua Furtividade em 5 (para quando ele está invisível). Quatro pontos são gastos para aumentar sua Força de Vontade (total 7). Finalmente, quatro pontos são gasto para quatro pontos de Fúria (Filbert tem o Poder: Selvageria).

Normalmente, mais detalhes podem ser adicionados a um novo personagem, mas Chris pensa ter uma ótima idéia sobre quem é Filbert e o que ele quer. Agora, ele está pronto para jogar.







Capítulo dois: Raças

*Em minha violenta fúria eles dizem que eu sou um criminoso
Não existem rótulos entre o animal humano
É esse o mundo de inveja cega e dor
A violência se espalha e o terror reina
— Biohazard, "Human Animal".*

São dadas aqui algumas das mais conhecidas raças de fomori. Narradores e jogadores devem se sentir livres para criar suas próprias raças. O número de raças diferentes descobertas pela Pentex é de alguma forma pequeno, já que é muito difícil criar um fomor exatamente como se desejava. Mesmo quando as raças desenvolvem algumas

características prejudiciais ou perigosas (pelos padrões da Pentex), elas são freqüentemente mantidas por perto, desde que eles sejam ao menos coerentes com suas características, dessa forma previsíveis pelas propostas do Projeto Ômega.

Preconceito de Raça (variável) — Essa Mácula esta disponível apenas para membros de raça fomori. Cada raça sofre algum tipo de preconceito pelos do seu próprio tipo. Cientistas da Pentex, Dançarinos da Espiral Negra, ou mesmo Garou (que talvez escolham membros de uma raça em particular para matar primeiro). Muitos fatores se acumulam para formar esse preconceito: feições que façam com que os outros se afastem (talvez eles cheirem mal, como chulé de monstro) ou que os ponha medo (não se pode confiar nos Ferectoi). Eles talvez simplesmente assustem os outros (Homens Vazios) ou ter traído outros fomori no passado (Demônios das Sombras). É deixado para o Narrador avaliar o valor dessa Mácula para qualquer raça nova que ele ou os jogadores criarem. Exemplos são listados abaixo com cada raça. Outro fator que é determinante no valor dessa Mácula é o quão conhecida a raça é. Todo mundo sabe sobre Encantadores, mas poucos estão avisados sobre os Comedores de Cérebro; ainda, os Encantadores têm um alto valor mesmo que os Comedores de Cérebros sejam muito mais assustadores.

Criança Maldita

Características

Poderes: (Requeridos) Imunidade ao Delírio (1)

Descrição

Crianças Malditas são criadas pela Conceptual Services Ltda. Veja o Capítulo Quatro para detalhes. Cada Criança Maldita é única.

Comedores de Cérebros

Características

Poderes: (Requeridos) Comer Cérebros (6), Imunidade ao Delírio (1), escolha um: Visões Corrompidas (4) ou Estupro Mental (6)

Máculas: (Requeridas) Vício (3, Comer Cérebros; ciclo semanal), Preconceito de Raça (4), Perturbação (3; Ilusão de Grandeza), Desgaste Físico (1-3)

Númina: 3+ pontos em Fenômenos Psíquicos (veja Project Twilight ou Caçadores Caçados)

Descrição

Imagem: Os Comedores de Cérebros se parecem com qualquer um. Eles podem estar em qualquer lugar. Em qualquer hora.

Gênese: Comedores de Cérebros são criados sob os cuidados do Projeto Eneida, o projeto mais novo da Divisão de Projetos Especiais da Pentex. Combinando o Projeto Ilíada com o Projeto Odisséia (que desperta poderes físicos e mentais), o Projeto Eneida funde um tipo especial de Maldito conhecido como um Devorador de Mentes no psíquico. O fomor recém criado ganha mais poder em suas habilidades físicas e pode forçar alucinações na mente dos outros, mas precisa se alimentar de um cérebro de um humano normal no

mínimo uma vez por semana ou irá começar a sofrer (Mácula: Vício em comer cérebros). Usar seus poderes mentais também tem um preço, frequentemente drenando suas capacidades físicas (Mácula: Desgaste Físico).

História: Os Comedores de Cérebro são o mais novo projeto coberto pela Divisão de Projetos Especiais, e como tais, eles ainda não foram completamente testados. Psíquicos são raros de conseguir e aqueles que conseguem tolerar a mudança em um fomor são ainda mais raros. A Pentex não quer desperdiçar todos os seus psíquicos num projeto que depois se tornará uma falha. Os primeiros fomori do Projeto Eneida só agora estão começando a ficar prontos para testes em campo.

Dicas de Interpretação: Ninguém pode pará-lo agora. Sua mente foi sujeita a terríveis torturas para despertar todo o seu potencial psíquico. Foi doloroso, mas valeu a pena. Agora você pode ler a mente dos outros ou ver as coisas que os outros tentam esconder. Você pode forçá-los a fazer o que você quiser e você pode enganá-los e fazer com que se machuquem se te irritarem. O que eles sabem você pode roubar. Bwahahaha.

Encantadores

Ela era adorável, mais bela que qualquer mulher que ele jamais havia visto. Larry ficou olhando pra ela, sem conseguir desviar o olhar e sem ligar se ela havia percebido. Do seu lado, Annette estava conversando e ele tentava se focar em suas palavras, mas a visão de sua aproximação fez todo o pensamento racional fugir. Ela estava vindo em sua direção. Movendo-se através do ar enfumaçado clube noturno e ignorava o homem que a fitava.

Annette se perguntou por um momento porque Larry estava ignorando-a, então ela olhou na direção em que ele estava olhando. A voz de Annette falhou quando ela viu o homem estonteante andando por entre as mesas. Seu aborrecimento com Larry desapareceu, incapaz de se manter frente à sensualidade pura que se aproximava dela. Larry? Que Larry?

O Encantador se aproximou da mesa, sabendo que o lobisomem e sua parente estavam muito ocupados, pasmos na sua forma, para pensar um sobre o outro, ou porque os dois sentiam desejo pela mesma pessoa. Ele sorri certo de que o sorriso que ambos veriam não seria o das presas farpadas exibidas casualmente quando ele andava na direção do casal. Em breve eles iriam todos deixar o bar juntos, e sua verdadeira forma poderia ser revelada. Então a dança da morte poderia começar novamente...

Características

Atributos: Carisma mínimo de 3.

Antecedentes: Recursos 3.

Poderes: (Requeridos) Aprimoramento (3), Presas (3) Veu da Súcubo (6) (Sugeridos) Selvageria (3)

Máculas: (Requeridas) Vício (4, Cosméticos Siren, ciclo diário), Lavagem Cerebral (3; lealdade à Pentex), Preconceito de Raça (5)

Descrição

Os Encantadores podem efetivamente seduzir qualquer criatura viva. Os feromônios secretados constantemente da pele do encantador estimulam os centros de prazer da sua presa enquanto ele coloca imagens de perfeição em sua mente.

Encantadores não são criaturas que gostam de lutar. Eles irão evitar confrontos físicos sempre que possível. Encantadores preferem levar suas presas ao conflito umas com as outras, freqüentemente começando uma briga sobre quem poderá estar com o Encantador ou simplesmente leva o alvo até uma emboscada com outros fomori. O que eles gostam mais que qualquer coisa é levar Garou e outros servos de Gaia, abaixo pela estrada para a corrupção completa pela Wyrn.

Imagem: Sem poderes, esses fomori parecem humanos normais salvo pelos dentes afiados em suas bocas. De qualquer forma, eles raramente são vistos sobre o véu dos poderes da Wyrn, que os fazem parecer altamente sedutores.

Gênese: Os Encantadores são uma forma de fomori que dizem ter sido criada pela Siren Cosméticos, uma subsidiária da Pentex Corp. O processo é simples o suficiente, e envolve dar um novo tipo de suplemento “hipoalergênico” ou colônia para os vencedores do concurso de beleza anual. Cada um dos vencedores recebe um ano de suprimentos que garantem atrair o sexo oposto. A verdade é que os cosméticos mudam a percepção tanto física quanto mental do “vencedor”, seduzindo o indivíduo num falso senso de alegria; o humano usando esses cosméticos realmente irá atrair o sexo oposto, mas apenas porque glândulas únicas começam a cobrir o interior do corpo do usuário numa questão de dias. Os cosméticos também produzem uma reação química com a pele do usuário, uma que estimula as glândulas supra-renais e centros de prazer, fazendo o usuário se sentir feliz sem saber ao certo por que.

As viciantes qualidades na maquiagem irão fazer com que o sortudo usuário use-a normalmente durante todo o dia, e cremes especiais e loções de pele toda noite. Após um mês, a transformação é tanta, que a vítima poderia parar de usar os produtos completamente e ainda assim tornar-se um Encantador.

No fim da metamorfose, os vencedores do concurso anual estão completamente diferentes do que costumavam ser. Fisicamente eles estão viciados nos cosméticos, não apenas pelo bem estar que eles continuam provendo, mas como o seu sangue vital. A transformação faz o Encantador dependente em um nível em que eles farão qualquer coisa para obter mais dos cosméticos, e é onde a Pentex fica feliz em fazer esse favorzinho — por um preço. Encantadores são constantemente enviados em missões de negociação em pequenas companhias que resistem em serem compradas. Eles também são usados para atrair inimigos da corporação para armadilhas.

Mentalmente, essas criaturas são tão dependentes da Pentex que muitos poderiam de bom grado assassinar os

membros de sua família lenta e dolorosamente para assegurar a continuidade de suprimentos Siren Cosméticos. Existem planos num futuro próximo para aumentar o número de “prêmios” a cada ano, mas o custo dos cosméticos é proibitivo, e o mercado futuro analisa que a utilidade dos Encantadores ainda é necessária antes de uma decisão final ser tomada.

Ferectoi, as Larvas da Wyrn

Macintyre deslizou cuidadosamente entre a grama alta. Essa maldita floresta estava começando a pegá-lo ele já estava enjoado do ponto de encontro, especialmente com aquele Johnson. Ele já era um pássaro preso. O tipo de cara que provavelmente torturou o gato do vizinho quando era criança. Mas ele tinha de admitir, Johnson era bom num combate. Parecia que havia nascido pra isso.

Ele iria perguntar a Johnson quanto tempo eles teriam para sair de lá quando no

ar explodiu o som de um tiroteio e abelhas zumbindo passaram por ele mais rápido que seus olhos puderam ver. Mas sem picar. Ele não tinha sido atingido.

Ele procurou por Johnson, que estava parado ali. Ele gritou para ele pular no chão. O que ele era, um idiota? Ele ficou bem ali, focado em seu tórax. Oh Jesus, talvez ele tenha sido atingido.

Macintyre pulou e correu atrás de Johnson, tencionando jogá-lo no chão antes que ele fosse atingido novamente. Mas ele parou no caminho e olhou fixamente para Johnson. Johnson sorriu. Ele estava exultante na doce dor enquanto a carapaça crescia em seu peito. Seus punhos giraram e lamínas de ossos saíram de suas bainhas de carne, gotejando com fluidos estranhos.

Macintyre estava apenas paralisado. Johnson estava virando um monstro diante de seus olhos – e estava gostando.

Johnson virou-se para Macintyre. “Rock and Roll baby. Rock and Roll...”

Características

Antecedentes: (Requeridos) Aliados 3 a 5 (Sapos da Wyrn); (Sugeridos) Favores, Posto.

Poderes: (Requeridos) Imunidade ao Delírio (1). Escolha no mínimo 4 pontos de poder (cada Ferectoi é único)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (5); (Sugerido) Degeração (3, luta interior)

Qualidades e Defeitos: (Requeridos) Poder Oculto, (Sugerido) Estigma da Wyrn

Descrição

Essas criaturas são o fruto antinatural do cruzamento entre um Maldito Procriador com um humano. Eles são seres superhumanos com total entendimento da humanidade e devastadora paixão pela destruição.

Imagem: Embora os Larvas da Wyrn se pareçam com mortais em quase todos os aspectos, eles estão longe

disso. Mesmo os poderes fomori que delatam sua mácula da Wyrn são canceláveis (membros extras são retráteis, etc.)

Gênese: Essas criaturas são crias de um Maldito Procriador (veja apêndice). O Ferectoi parece agir como humano, mas está longe disso. Muitos mantêm interesses humanos, vivendo como quaisquer outros humanos ricos e poderosos. Contudo, eles estão constantemente em conflito consigo mesmos, travando uma luta interior entre sua humanidade e sua natureza da Wyrn. A Wyrn quase sempre vence. Eles lentamente tornam-se inumanos em seus pensamentos e ações, e muitas de suas ações envolvem a destruição do planeta, bem como daqueles que se opõem a essa destruição.

Dicas de Interpretação: Você é totalmente maligno. Você exala corrupção e vilania. Poucos podem rivalizar com você em termos de crueldade. Contudo, às vezes você tem dúvidas, uma voz dentro de você luta contra o mal. Você pode ser bom e gentil quando necessário, tanto quanto pode ser rude e selvagem. Poder pessoal é muito importante pra você. Você é servido por um bom número de criaturas da Wyrn e malditos, para os quais você é um senhor cruel e descompromissado.

Famílias Fomori

É melhor você ficar longe da Estrada Cooperhead
— Steve Earle, “Cooperhead Road”

Se ‘cê tá indo ‘pra Snakepit Cove, tá no jeito d’ocê topar com alguém do clã Gorstall. Fica avisado de mantê distância deles, porque eles são uns corcundas mal-humorados. Tô te falando a verdade, os homens Gorstall vão tentá te matá assim que puserem os olhos n’ocê, e o resto da família num é muito melhor. Alguns dizem que eles têm parte com o capeta. Outros falam que eles são amaldiçoados. Eu? Eu penso que eu não sei direito o que tá acontecendo com eles, mais acho que eles pegaram alguma coisa naquela gosma preta que desceu do rio direto no quintal deles. Aquilo num é normal. Num é normal também, fica matutano sobre isso.

— Willis Cotley, lojista, Tuckanee, Carolina do Norte.

Características

Conhecimentos: Conhecimento de Área (habitat local) 3

Antecedentes: Aliados 1-3 (dependendo do tamanho da família), Consagração 2

Poderes: (Requeridos) Imunidade ao Delírio (1), um “dom de família” (um poder comum a todos os membros da família: veja abaixo. Os sugeridos são Selvageria, Regeneração ou Metamorfose)

Máculas: (Requeridas) Preconceito Racial (2)

Descrição

Nos Appalaches, nas vastidões de Otark, nas densas florestas na parte superior de New England, no Noroeste Americano, em Louisiana, nos Pântanos da Flórida, e outras regiões ao redor do mundo onde vivem pequenas

comunidades isoladas do mundo, malditos, ou às vezes grupos inteiros de malditos corrompem famílias inteiras. Aqueles “assustadores Shankhills lá embaixo na enseada” e o “degenerado clã Fillimore do outro lado do Rio Skunk” talvez pertençam, na realidade, aos números sempre crescentes de Famílias Fomori.

Imagem: Famílias Fomori parecem ser (e freqüentemente o são) indivíduos normais antes do seu Rito de Criação (veja abaixo). Como fomori completos, os homens remetem ao lendário “homem selvagem e peludo” das montanhas e vastidões. Mulheres julgadas dignas de receberem o rito às vezes parecem com bruxas ou sereias incrivelmente lascivas. Famílias que vivam perto de pântanos adquirem olhos de peixe, pele gosmenta, e outras características mostradas freqüentemente em filmes-B, enquanto aqueles perto de depósitos tóxicos ou lixo químico lembram sobreviventes de desastres atômicos.

Gênese: Famílias Fomori são criadas, não nascem. Quando atingem certa idade — algumas vezes no ápice da puberdade, mas comumente no início da vida adulta — os homens escolhidos (e algumas vezes as mulheres) são iniciados ao “mistério da família”. Os adultos — já sendo eles fomori — levam o candidato para o meio da floresta, para Buracos do Inferno ou Domínios Sombrios como casa que o maldito reivindicou como sua. Lá, ocorrerá o ritual que transformará o iniciado em fomor.

História: Terras sempre devastadas pela mineração crua, desmatamento, erosão do solo, lixo tóxico ou poluição da água próxima se tornam Domínios Sombrios ou Buracos do Inferno na Umbra, atraindo numerosos Malditos que se proliferam na corrupção ao redor. Com a necessidade de vassalos através dos quais eles possam espalhar sua crueldade, essas criaturas entregues a Wyrn se alojam nos humanos próximos, atraindo-os para suas garras com promessas de poder ou apelando para outros instintos básicos. Em alguns casos malditos extremamente poderosos fizeram pactos com ramos de família inteiros que viviam próximos a esses lugares maculados, assegurando que gerações consecutivas provejam mais hospedeiros para os malditos inferiores sob seu controle. É assim que Famílias Fomori são feitas.

Por prover uma fonte segura de hospedeiros para as crias da Wyrn, famílias corrompidas facilitam os objetivos da Wyrn, dando conteúdo aos boatos de que áreas selvagens têm “pessoas violentas e perigosas”. A perpetuação desse estereótipo serve a uma gama de propósitos. A possibilidade de encontrar assassinos psicóticos e estupradores nesses lugares selvagens desencoraja visitantes de férias e outros que querem se aproximar da natureza. Para eles, a possibilidade de pagar com a vida por uma chance de desfrutar do mundo natural não vale a pena. A reputação de violência também enfraquece os movimentos de preservação natural. Porque preservar um lugar famoso por seu perigo, quando desviar um rio, drenar um pântano ou desmatar uma floresta para abrir espaço para projetos habitacionais resolverá o problema? (não irá, mas isso é outra história).

Ironicamente, as mesmas razões que afastam algumas pessoas desses lugares de alto risco também atraem outras como um imã — caçadores de emoções, viciados em perigo, solitários, desajustados e outras figuras. Eles mesmos freqüentemente são inclinados a violência, e esses indivíduos encontram exatamente o que procuram (algumas vezes até mais) e se tornam candidatos à corrupção ou brinquedos para os corruptos. Famílias Fomori, a despeito da sua reputação de serem hostis com invasores do seu território, são freqüentemente mais propensos a trazerem estranhos pra dentro de casa para “jantar e trocar um dedo de prosa”.

Como muitos poderes fomori freqüentemente resultam em brutalizações tão extensas no hospedeiro, que se torna difícil, se não impossível manter relações sexuais normais, então muitos membros da família se tornam fomori no final da adolescência ou no começo da vida adulta, é dado a eles tempo para criarem filhos. Freqüentemente mulheres que são membros dessas famílias são excluídas da “virada” da possessão, pois são mais valorosas como procriadoras de futuros hospedeiros fomori. Não é sempre o caso, contudo e muitas famílias recrutam todos os seus membros, não se importando com gênero, para passar pelo “ritual de família” que resulta na criação dos fomori.

Crianças nascidas em Famílias Fomori levam uma vida miserável e infeliz. Crescendo entre adultos que sofrem de variados níveis de mácula da Wyrn, essas jovens vítimas agüentam de tudo, desde abandono casual até o repugnante abuso físico, emocional e freqüentemente sexual. Como resultado eles são tão fracos de espírito que poucos deles são capazes de resistir ao inevitável rito de criação que reside no coração de cada família. Membros femininos da família, a menos que sejam fomori, também são sujeitas a abusos grosseiros de seus maridos, pais, irmãos e cunhados.

Algumas Famílias Fomori, particularmente aquelas que vivem em vastidões operam um serviço de família — fermentando brilho-da-lua, plantando maconha ou ópio, ou coletando e engarrafando “água da primavera” para vender a revendedores ou distribuidores. Como a matéria prima para essas indústrias caseiras cresce ou é coletada em lugares infestados por malditos, esses produtos são maculados. Algumas Famílias Fomori vendem frutas, mel, amendoim cozido e outros produtos profanados pela Wyrn em barracas de beira de estrada. Desse modo, Famílias Fomori fazem sua pequena parte em espalhar sua corrupção para o público em geral através de processos insidiosos de erosão espiritual com veneno da Wyrn.

Garou que encontram essas famílias enfrentam mais que desafio físico. Se eles tiverem sorte o suficiente para derrotar os membros fomori da família, então eles precisam decidir sobre os “não combatentes”. Em alguns casos, a salvação é possível, mas muitos Garou insistem na completa eliminação da família maculada.

Dicas de Interpretação: Toda a sua vida você foi chutado pelo seu pai, seu avô, seus tios e outros parentes da família (exceto as mulheres). Agora você sabe o

segredo da família. Você foi ao lugar secreto e fez a coisa secreta e voltou diferente. Agora é sua vez de chutar qualquer um que te encher, e a hora chegou. Você ouviu que seu tio Erza estava falando sobre rasgar uns imbecis que vieram vagabundear em suas terras. Ele diz que é melhor ainda se eles trouxerem mulheres também, porque existem muitas coisas que você pode fazer com o sexo oposto. Você mal pode esperar para sair em busca de diversão. Engraçado, pois, você não pode parar de tossir aquela coisa preto-azulada e você se sente como se uma semente estivesse cavando seu caminho pra fora da suas tripas, mas o seu pai diz que vai passar. Claro, papai não parece bem também...

O Rito de Criação

Esse rito resulta na criação de um fomor, de um membro normal da família, marcado pelo maldito como susceptível a possessão. O rito é sempre executado em “solo profano” profundamente dentro do território do maldito. Um lago estagnado, um trecho poluído de um rio, um depósito químico escondido na mata. O rito difere de família pra família, mas normalmente envolve dor física e emocional. Similar em intenção ao rito de passagem Garou, o rito leva embora qualquer vestígio de sentimentos humanos normais e agracia o indivíduo com poderes fomori. Na maioria dos casos, membros de uma família fomor recebem um único “dom de família” (veja abaixo) em adição a quaisquer outras habilidades concedidas pelo rito. Esses dons algumas vezes servem para identificar Famílias Fomori, (“aqueles garotos dos Laramie parecem sarar realmente depressa” ou “aqueles Robinson parecem escorregadios que nem geléia, eles escapam de qualquer lugar em que você os prenda”) cada dom, contudo tem seu preço.

Dons de Família

Mesmo que o rito de criação beneficie o fomor com poderes únicos, muitos fomori desenvolvem uma “característica de família” um poder que floresce em todos os membros da família assim que eles se tornam fomori. Esses poderes específicos são normalmente relacionados com uma mácula aparente. Os mais comuns entre eles são Regeneração, Selvageria e Metamorfose; mas Narradores e jogadores devem se sentir livres para criar seu próprio repertório de dons de família e máculas.

Pés-Bizarros

Amadeus Blitz-Schwein bufou de desgosto. Ele havia lutado contra os Espirais Negras nesse dia. Eles haviam lançado um ataque sorrateiro na sua matilha. Ele venceu, mas três de seus amigos estavam mortos. A traição da Wyrn terminaria um dia? Pelo menos agora, aqui em seu banheiro, ele estava a salvo. Ele não podia se sentar, e talvez pegar o que estava lendo.



Depois de cinco minutos na privada os pelos da sua nuca subitamente eriçaram. Alguma coisa o pegou por baixo! Ele tentou se levantar, mas ele não podia se mexer. Alguma coisa estava puxando-o para dentro da privada! Impossível! Aaargh! Os músculos acostumados ondularam como água conforme ele mudava para sua forma guerreira. Pele e ossos ondulavam de maneira desconfortável, cascadeando como cera fervente, rebaixando contra a sua vontade. Garras agarraram desesperadamente a porcelana. A última coisa que ele escutou foi a privada dando descarga e o chiado de castores dementes.

Características

Poderes: (Requeridos) Presas (3), Moldar (6), Cabeça de Rato (4); (Sugerido) Muco Gosmento(3)

Máculas: (Requeridos) Preconceito de Raça (6) Perturbação (3, medo de lugares abertos), Infecções (4); (Sugeridos) Farellos(3), Alergia Severa (3)

Descrição

Imagem: Grotescos, ainda que de aparência estranha, pés-bizarros são freqüentemente subestimados por causa de sua aparência. Da cintura pra cima, eles são esboços humanos. A única diferença é que eles têm braços anormalmente longos e musculosos com mãos gigantescas e nós dos dedos calejados. Eles têm pouco ou

nenhum pescoço. Suas pernas são extremamente curtas (15 a 30 centímetros de comprimento) e geralmente inúteis. No fim destas, eles têm grandes pés que terminam em longos e ágeis dedos. Sua pele tem uma característica de qualidade anfíbia que secreta o muco gosmento. Sua cor varia grandemente e eles exibem uma grande variedade de marcas (das quais eles são desordenadamente orgulhosos). Seus olhos são grandes e luminescentes, ainda variando em uma grande gama de cores. Por causa de suas pernas atrofiadas eles raramente se movem a não ser de quatro. A despeito de parecerem desajeitados em sua forma de andar eles podem se mover em velocidades astronômicas. A grande maioria dos Pés-Bizarros é macho, ainda que cada grupo tenha uma rainha, que é horivelmente grande e obesa. A rainha tem um pequeno, mas afiado ferrão projetando-se pra fora de sua espinha, com o qual ela põe seus ovos.

Gênese: A despeito da sua aparente variedade, Pés-Bizarros são (num nível celular) duplicatas exatas. O laboratório que os criou usou técnicas de clonagem avançadas para combinar o DNA de humanos e anfíbios. Eles então infundem a mistura com um maldito H'ruggling (Elemental da borra; ver livro da Wyrn). O resultado deveria ser uma cultura homogênea de mente de colméia a serviço da Pentex. As coisas correram realmente mal. Devido ao seu eficiente método de

recrutamento (ver abaixo) os Pés-Bizarros são uma das raças mais populosas de fomori.

História: Pés-Bizarros foram criados pela subsidiária da Magadon, Panacea no final dos anos 70. O presidente da Panacea, Harold Hines (ele mesmo sendo um fomor; veja **Monkeywrench: Pentex**) desejava uma raça de reprodução rápida, auto-replicante, e subterrânea de fomori que poderiam completar o mesmo nicho ecológico dos Roedores de Ossos e Nosferatu. Os Pés-Bizarros pareceram, de primeira, suprir essa necessidade. Desafortunadamente uma explosão “bizarra” na usina da Panacea em Berlin permitiu que muitos escapassem antes de serem propriamente doutrinados pela Pentex. No espaço de uma década eles, e seus muitos descendentes, estavam por toda parte. Agora eles vivem em quase todos os continentes. Esses Pés-Bizarros fugitivos são considerados renegados pela Pentex e são exterminados onde for possível. Devido a sua proliferação, eles rapidamente se tornaram uma presença considerável nos esgotos da maior parte das cidades urbanas. Os Pés-Bizarros que ainda trabalham para a Pentex são controlados rigidamente. Eles são considerados a estirpe mais baixa na escala fomori e são tratados com desdém pela maioria dos outros fomori.

Mesmo que a primeira geração de Pés-Bizarros tenha sido criada em laboratório, gerações subseqüentes têm se auto perpetuado. Vítimas do processo de procriação dos Pés-Bizarros são seguidas e então abduzidas (freqüentemente sendo tragadas de suas próprias privadas). Pés-Bizarros usam o poder Cabeça de Rato para escorregar entre os canos do esgoto (chama-se “deslizar”). Três ou quatro Pés-Bizarros podem entrar numa privada ao mesmo tempo com facilidade. Pés-Bizarros que ficam entalados numa deslizada são largamente humilhados por seus pares.

Os corpos das vítimas são maleados pelo poder fomori Malear. Pés-Bizarros puxam suas vítimas através dos esgotos para a colméia Pé-Bizarro, onde eles decorativamente remodelam os corpos ainda vivos em formas bizarras e grotescas. A vítima permanece ali, consciente, mas paralisada, até que a rainha da colônia ponha um de seus ovos no corpo desafortunado. O período de gestação é de duas semanas, depois do qual um Pé-Bizarro adulto irá emergir de sua crisálida humana. (o Ritual de Purificação Garou irá destruir o embrião fomor nos estágios iniciais.) o fomor terá algumas características de seu “pai” hospedeiro. (traços faciais parecidos, costumes do personagem, etc.) apenas um fomor pode vir de cada vítima, mas a vítima talvez sobreviva ao processo (role vigor, dificuldade 8), se tornando uma atração permanente na colméia pés-sujos.

Os pés-sujos têm seu próprio idioma. É um chiado gurutal entendido apenas por H'rugglings e outros Pés-Bizarros.

Dicas de interpretação:

Pés-Bizarros renegados: A despeito das agravantes hostilidades com a Pentex, Pés-Bizarros renegados servem a Wyrms de seu próprio jeito. Muitos são fanáticos



religiosos e servem ao Maeljin Incarna, Collum (Lorde da Borra; ver Livro da Wyrn). Renegados são muitas vezes tempestuosos, sanguinários e perversos. Muitos deles são alcoólatras ou viciados em drogas. Renegados vivem uma vida furtiva nos esgotos das maiores cidades e fazem ataques freqüentes aos Garou, Nosferatu e a Pentex. Eles apenas irão atacar quando pensarem que as circunstâncias são favoráveis. Colméias Pé-Bizarro também são os lugares de maior atividade dos H'ruggling.

Pés-Bizarros da Pentex: Pés-Bizarros a serviço da Pentex são monitorados de perto e severamente controlados. Muitos deles ainda são criados em laboratório e então parecem mais similares uns com os outros que seus primos selvagens. Eles também são menores em números. Adoração a Collum é estritamente proibida pela Pentex que vê isso como uma distração perigosa. Pés-Bizarros da Pentex são freqüentemente infundidos nas propagandas Pentex, mas continuam sendo mais como desertores do que qualquer outro tipo de fomor. Por essa razão eles têm dispositivos rastreadores implantados no crânio. Pés-Bizarros que escapam da Pentex freqüentemente procuram por colméias renegadas, fazendo então um excelente papel de Judas para a companhia. Como a maioria dos Pés-Bizarros pode ser facilmente enganada pela empresa isso não é difícil de se fazer.

Caçadores Sanguinolentos

"Caro Jason, sou seu maior fã. Já vi todos os seus

filmes. Você detona. Eu achei esse novo vídeo, "Blood o Empalador". Já o vi dez vezes. Você não está nele, mas ele é legal mesmo assim. Esse cara tipo o Conan empala todos aqueles otários em grandes espinhos. Você irá gostar.

"Eu quis tentar, então peguei o gato do vizinho e o empalei com um palito. Ele gritou alto pra caralho e foi muito legal. Aposto que você começou assim também. Como eu disse, quero ser igual a você. Estou indo bem?

"Seu em Sangue, Dr. Dor".

Características

Poderes: (Requeridos) Selvageria (3), Imunidade ao Delírio (1) Regeneração (5)

Máculas: (Requeridos) Preconceito de Raça(4), Perturbação (5; homicida e sádico)

Os Malditos responsáveis pela criação de Caçadores Sanguinolentos habitam as produções da Matadouro Vídeos. Espectadores perturbados que assistem a esses filmes se arriscam a possessão pelos Malditos, que induzem em suas vítimas fantasias doentias em desejos sádicos por sangue real. A pessoa possuída se torna um Caçador Sanguinolento, fomor maníaco e torturador.

Imagem: Normalmente um grande e desajeitado humano com uma máscara, vestindo um suéter e uma arma caseira (faca de cozinha, motosserra, forca, etc.).

Gênese: Um espectador permite o Maldito no vídeo a tentar a possessão. Cada filme assistido sucessivamente adiciona um sucesso para a hora em que o maldito



alcançar a posseção total. Uma vez possuído, o espectador se tornará um fomori e começará a exteriorizar seus impulsos sádicos, frequentemente começando com pequenos animais, mas rapidamente se deteriorando realizará atos de crueldade contra alvos humanos. O espectador, provavelmente uma pessoa não estável, para começar, se tornará obcecado por tortura e morte, e irá sonhar em se tornar um assassino mascarado, uma figura de medo como seus heróis de filmes de terror.

Essa vítima é quase sempre solitária, rejeitada pelas outras crianças, possivelmente vinda de um ambiente familiar abusivo ou negligenciado. O Maldito se instala na fúria do hospedeiro, garantindo a ele sonhos onde ele parte seus torturadores em pedacinhos. Uma possibilidade particularmente ameaçadora é a posseção de um filhote humano que ainda não alcançou sua primeira mudança. Um Garou desconhecido de um lar difícil poderia se tornar um subalterno ideal para a corrupção do Caçador Sanguinolento.

Caçadores Sanguinolentos são assassinos suicidas; muito parecidos com seus "heróis" dos filmes de massacre, uma vez engajados em combate, um Caçador Sanguinolento luta até a completa destruição.

Os Caçadores Sanguinolentos geralmente demonstram uma espertaza que é camuflada em sua juventude. Eles normalmente ocultam suas ações homicidas bastante bem no início, mas tornam-se descuidados à medida que continuam a matar. Após dez ou mais mortes humanas, o Maldito possuidor induz o hospedeiro a uma matança desenfreada, levando o fomor até a destruição.

Os Homens Vazios

Warner Gates, gerente regional dos restaurantes O'Tolley, permanecia na chuva, na beira do penhasco. Suas mãos estavam amarradas atrás dele e suas calças estavam abaixadas até os tornozelos. Atrás dele havia um oceano e uma estreita praia rochosa.

"Tee, hee, hee," a velha bruxa gargalhou atrás dele. A dor no seu traseiro estava pior do que nunca. "Não se preocupe querido. Você estará morto em breve e existem outras maneiras de servir a Wyrms que não seja trabalhando para aquele Zé-Ninguém da Pentex. Maneiras melhores, mais puras e muito mais suculentas. Talvez você mereça isso por servir aqueles seus hambúrgueres horríveis. Ugh."

"Por favor..."

"Oh, não implore. Isso irá se incorporar no que você está pra se tornar. Tee, hee. Agora, como você vê, eu coloquei esse gancho farpado dentro de você e o preendi ao seu baixo ventre. O gancho está conectado a uma corda amarrada naquela árvore. Eu o empurrarei desse penhasco e... bem, você sabe o resto. Bon-voyage menino dos hambúrgueres!"

Um empurrão, a praia abaixo correu pra ele. Uma fígada, lançando facadas de dor em seus intestinos, acompanhando o som de lona sendo rasgada. As pedras não o matam, contudo. Seus olhos injetados de sangue

são espalhados, assim como seus órgãos internos, que pousaram separadamente, poucos pés adiante. Sem dor, mas o vazio... "oh Deus. Porque eu não posso morrer?" Tão desolado, tão vazio, tão sozinho.

O vento oceânico sibila através de sua carcaça vazia. Subitamente, ele percebe que não está sozinho. Ratos, dúzias deles, fitam-no das rochas. Estranhamente, ele não está com medo. Ao menos eles são companhia. O Rei Rato se aproxima dele, observando-o com seus olhos brilhantes.

"Sim".

Ele chega mais perto

"Oh por favor, estou tão vazio."

O focinho do Rei Rato abre seu caminho com seus dentes. Seu corpo úmido e peludo descendo pela sua garganta.

"Oh sim. Adorável. Não ser vazio."

Os outros seguem seu rei. Cada um é um visitante bem-vindo para o templo que é seu corpo. Ele sente sua gratidão pela concha que seu corpo é para eles.

"Minhas crianças..."

Alguma coisa escura e úmida murmura dentro dele. Seu corpo começa a se mover...

Características

Poderes: (Requeridos) Poderes de Colônia (10-12; veja abaixo), Dispersão (4, veja abaixo); (Sugeridos) Vida Prolongada (4), Regeneração (custo 4, apenas se animais do mesmo tipo da colônia estiverem na área; eles são invocados para substituir membros feridos da colônia), Faro da Wyld (5)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (6), escolha mais máculas até atingir o número total de Poder; (Sugeridos) Desvanecimento (5), Apodrecimento (6)

Descrição

Imagem: Homens Vazios são sacos flácidos de pele humana, animados por uma colônia de animais corrompidos pela Wyrms (veja grupos carniceros no apêndice). Contudo eles podem se passar por humanos sob certas condições, e sua aparência não passaria por nenhum exame detalhado. Homens Vazios (ou mulheres) movem-se de maneira semelhante as suas colônias animadas (por exemplo, aqueles que são possuídos uma colônia de cobras se movem de forma serpentina, falam em tons sibilantes, etc.) a pele do fomor se move e ondula com os movimentos da colônia. Homens vazios geralmente vestem roupas que ocultam esses movimentos (sobretudos, cartolas, óculos escuros, etc.) Homens vazios perpetuamente tem um olhar vazio e profundo nos seus olhos injetados. Indivíduos das colônias frequentemente vêm à superfície para olhar pra fora pela boca do fomor (ou outros orifícios se eles forem pequenos o suficiente) eles talvez rastejem sobre o corpo do fomor antes de voltarem pra dentro. Os Homens Vazios podem gastar um ponto de força de vontade para prevenir que eles façam isso temporariamente (eles ficarão lá dentro por um número de horas igual à Força de Vontade total do fomor). Muitos outros fomori não gostam de negociar



• **Poderes de Colônia (variável)** — Os poderes de uma colônia dependem do tipo de criatura que faz a colônia. Alguns exemplos:

Colônia de Aranhas Venenosas (12 pts): Mordida Venenosa (3), Produtor de Teia (5), Caminhar nas Paredes (4)

Colônia de Ratos (10 pontos): Pés Almofadados (1) Toque Infeccioso (5), Cabeça de Rato (4)

Colônia de Constritoras (11 pontos): Mega Força (3+), Boca da Wyrn (4), Cabeça de Rato (4)

• **Dispersão (4 pontos)** — o fomar pode, se quiser, evacuar temporariamente a colônia de seu corpo. Os indivíduos da colônia agirão como Grupos Carniceiros materializados (ver apêndice). Esses componentes estão diretamente sob comando mental do fomar e podem agir como espiões, ou mesmo atacar os inimigos (ainda que isso seja muito perigoso para o fomar.) se o líder da colônia é morto, o fomar não pode mais se reformar.

Se o Homem Vazio for reduzido a incapacitado, Dispersão será ativada automaticamente. A colônia irá então reagrupar o mais rápido possível. Quando for seguro, eles irão retornar ao corpo e irão entrar novamente nele (assumindo que o corpo não tenha sido destruído; poucos Garou sabem desse poder e normalmente não irão pensar em destruir o corpo). O retorno da colônia irá curar sensivelmente o fomar (para escoriado), permitindo a ele cambalear por aí.

Sistema: O fomar gasta um ponto de Força de Vontade para dispersar e um para se reformar (se reduzido a incapacitado, ele não precisa gastar ponto algum para dispersar, contudo precisa gastar para reformar.). Uma colônia dispersa é particularmente vulnerável a ataques de área, como o os dons: Vento Cortante ou Invocar os Espíritos da Tempestade. O Dom: Chamado da Wyrn irá atrasar sua retirada.

com os Homens Vazios porque eles são “muito assustadores”. Pés-Bizarros, contudo, gostam de andar com eles por alguma razão. (o motivo real: Pés-Bizarros são vermitófagos e olham para os Homens Vazios como um ticket de comida grátis. Baratas, humm.)

Gênese: Homens Vazios são possuídos por Malditos de Grupos Carniceiros. Para que o grupo caçador possua alguém, a pessoa precisa ser fisicamente esvaziada primeiro. Mesmo que isso talvez aconteça naturalmente (no caso de apodrecimento dos corpos) os grupos carniceiros preferem carne fresca.

História: Os Homens Vazios são uma das mais antigas raças de fomar. Embora ninguém está certo sobre sua origem exata, eles foram vistos inicialmente pelos Fianna na Roma Britânica. Contos Fianna da época relatam que eles eram criados por druidas corrompidos. Homens vazios podem viver por um longo tempo (poder: Vida Prolongada); alguns deles são realmente antigos. Através dos séculos os Homens Vazios se tornaram uma força propulsora nos planos da Wyrn em corromper

Gaia. Eles têm uma afinidade em particular com a Wyrn profanadora e alguns detêm posições de poder na Sétima Geração (ver **Rage Across New York**). A despeito de suas vidas prolongadas eles são relativamente raros.

Tipos de Colônia: Cada Homem Vazio é possuído por um tipo específico de grupo carniceiro (exemplo; ratos, víboras, tarântulas, vespas, etc.) Cada uma dessas espécies de homens vazios tem poderes específicos. Alguns dos tipos mais comuns de Homens Vazios são listados abaixo. Os jogadores e o Narrador podem criar outros tipos de colônia. O Narrador tem a palavra final sobre o que é permitido. A razão principal para a raridade dos Homens Vazios é que alguns tipos de colônia tendem a se matar assim que se encontrarem (exemplo; duas colônias de escorpiões irão atacar uma a outra).

Dicas de Interpretação: Os Homens Vazios são um dos tipos mais atormentados, e conseqüentemente os mais sádicos de todas as raças fomori. Eles tendem a odiar tudo e todos. A relação original do possuído com a colônia é tanto simbiótica quanto parasita, um tipo de relação de amor e ódio. Os Homens Vazios são desolados e vazios (e imóveis) sem uma colônia os possuindo, mas eles estão em má companhia, no mínimo. Sua presença isola os fomori de outros seres vivos e ainda é freqüentemente uma fonte de ressentimentos pelo fomar. Alguns Homens Vazios que eram humanos decentes antes da transformação, talvez resistam aos desejos do grupo e retenham algo de sua humanidade, mas isso é muito raro. A maior parte da colônia tem apenas a inteligência animal comum, mas seu líder (exemplo, o Rei Rato) é o centro da consciência do maldito. Ele pode, com o tempo, ganhar precedência sobre o hospedeiro original. Tanto faz se o fomar tem uma relação cooperativa ou concorrente à da colônia, a liderança é sempre do jogador. O Narrador joga com o líder da colônia. Alguns Homens Vazios trabalham para a Pentex, mas outros (especialmente os mais antigos) têm seus próprios interesses. Homens Vazios são particularmente odiados pelos Garras Vermelhas, que podem visá-los não importa o quão bem eles se disfarçam.

Normalites

Características

Poderes: (Requeridos) Homogeneidade (6), Senso do Sobrenatural (2), Mordida Venenosa (3)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (6), Perturbação (5; homofobia e ódio pelo sobrenatural)

Descrição

Imagem: Esses horripilantes fomori são verdadeiramente criaturas dos pesadelos. Esses corpos, uma vez humanos são horrivelmente deformados para que eles possam correr de quatro. Eles são completamente assexuados, seus corpos pálidos e neutros testemunharam o poder de transformação da Homogeneity Incorporated. Mesmo seus rostos não tem traços, exceto por suas bocas escancaradas. Muitos Normalites são completamente carecas e não vestem roupas, embora algumas vezes seus

mestres zombeteiramente os equipem com um colar de pregos ou uma coleira. Mesmo o mais destemido Garou tremeria se confrontado por um grupo dessas coisas uivantes e sem face.

Gênese: Como mostrado no Capítulo Quatro, Normalites são criados durante as sessões hipnóticas para cura do homossexualismo da Homogeneity Incorporated. Fitas de áudio, supridas gentilmente pela divisão Projeto Ilíada da Pentex, contêm os malditos apropriados, que possuem a vítima enquanto ela está hipnotizada e a fita está sendo tocada. Indivíduos de vontade fraca podem ser possuídos imediatamente; vítimas mais fortes precisam de mais sessões de hipnose antes que o maldito as possua.

Dicas de Interpretação: Depois da possessão inicial, você se sente positivo e autoconfiante pela primeira vez na sua vida. A indesejada e anormal sexualidade que atormentou sua vida tanto quanto você pode se lembrar não é mais um problema. Cedo você descobre que você não tem mais sexualidade. O pesar que isso lhe traz é rapidamente submergido numa enchente de novos sentimentos. Você se sente mais forte, mais saudável, e ainda... furioso.

Você começou a manifestar um intenso desgosto por outros homossexuais. Você foi curado – porque eles continuam se gabando de sua perversidade? Nos meses antes do seu corpo se contorcer e mudar, esse desgosto se expandiu para incluir qualquer coisa que pareça vagamente anormal – punk rock, piercings, homens que não usam terno, mulheres de calças. Você se tornou hipersensível a ausência de normalidade nos outros. Seus amigos na Homogeneity Recruitment Drive têm grande interesse nas aberrações que você detecta com sua nova sensibilidade. Especialmente aquelas aberrações que parecem normais por fora.

Com a terrível transformação final do seu corpo em um Normalite, você se tornou atraído por um ódio apaixonado por qualquer um ou qualquer coisa vagamente individual. Esses sentimentos de fúria e raiva afogam suas outras emoções, mesmo o seu senso de si é afogado pela dor da transformação, e você se tornou um bruto sem mente com um só objetivo. Destruir o antinatural. Normalidade comanda!

Irmãos da Serpente

(a Irmandade da Serpente)

Kevin parou tremendo alinhado com os outros.

“A Irmandade da serpente é a maior honra que um escoteiro pode aspirar”, o mestre escoteiro disse. “Muitos senadores, congressistas, e chefes de companhia são irmãos da ordem. Vocês todos serviram longa e fielmente como escoteiros. Vocês passaram nos desafios que nós impusemos a vocês. Agora vocês estão prontos para os segredos finais.” Ele gesticulou para a imagem serpentina na mesa de cartas. O mestre escoteiro puxou uma faca, sua lâmina reluzindo na luz do fogo. “ninguém deverá revelar os ensinamentos desta noite, para o bem de sua alma. Não há volta. “ ele avançou para Michael. “você está pronto para



entrar na Irmandade da Serpente?" O garoto assentiu.

Kevin ouviu falar da parte da faca. Estranho, ela não parecia ser de plástico.

"Você derramaria sangue por seus irmãos?" outro aceno. A faca deslizou pelo braço de Michael. Bom sangue falso, Kevin pensou. Então chegou sua vez e a faca desceu. Quando ela subiu novamente ele não era mais humano.

Características

Habilidades: (Requeridas) Empatia com Animais 1, Sobrevivência 2, Medicina 1.

Poderes: (Sugeridos) Visão Noturna (2), Imunidade ao Delírio (1), Mão do Além (4), Mega Inteligência (3+), Mega Vigor (3+), Sentir Gaia (2), Conexão Espiritual (3), Passagem Umbral (5).

Mácula: (Requeridas) Preconceito de Raça (1).

Qualidades: (Requeridas) Poderes Ocultos.

Descrição

A Irmandade da Serpente é ostensivamente uma ordem de mérito ganha por serviços a projetos (atividades como construir acampamentos na natureza inexplorada ou reparar estradas para permitir acessos a áreas remotas) numa organização de garotos escoteiros. Os típicos velhos homens (ricos executivos da Pentex, Nephandi, e um ou dois vampiros pederastas) que sustentam as crianças são

eles mesmos membros da ordem mais que incentivadores em ajudar jovens aspirantes com tutoria colegial e oportunidades de trabalho.

Gênese: A Irmandade visa jovens que se sentem abandonados numa sociedade que despedaça a família, que se sentem traídos quando ilusões da TV não se manifestam em suas vidas diárias e que procuram uma camaradagem que os colegas de escola e as pistas de skate não provêm.

Os Irmãos são homens com idade de colegiais com uma vasta inteligência e altas habilidades de sobrevivência. Eles permanecem fisicamente normais tanto quanto possível (no colégio) e fazem o trabalho sujo para seus mestres que requerem articulação e jovens vencedores. Seus poderem os fazem fortes para servir a Wyrn e difíceis de encontrar. Conforme a decadência progride, os irmãos se retiram da sociedade mais e mais. Finalmente a Pentex os engole totalmente.

A iniciação é um acampamento de fim de semana num parque comprado pela Pentex, durante o qual os garotos passam por uma série de horripilantes ritos de humilhação. O final é um ritual ao redor de uma fogueira no qual os novos membros são cortados com uma faca. Isso introduz um maldito nos seus sistemas que rapidamente toma todo o corpo. Os fomori resultantes estão no ápice da agressividade e desenvolvimento físico

também sendo extremamente inteligentes, com muitas habilidades de acampamento.

É claro, qualquer corporação amaria contratar jovens tão brilhantes e dedicados. A Pentex oferece programas de trabalho e estudo para os estudantes merecedores — com oportunidades de viajar para o exterior! Alguns usam a passagem umbral para levar jovens escoteiros em “viagens de campo” ou para carregar destruidores de caern e inflamadores de clareiras para seus mestres. Outra estratégia é para destruir o meio ambiente sob o pretexto de “serviço comunitário” — coisas como destruir florestas para fazer acampamentos. Os Irmãos dão excelentes matadores de Garou, uma tropa de escoteiros de dois anos atrás está tirando suas férias na Amazônia...

Todos os membros de uma tropa serão possuídos por um mesmo maldito, mas ele pode escolher manifestar poderes diferentes em cada um. Irmãos da Serpente são perigosos para a Pentex, pois sua alta inteligência os permite entender o que realmente está acontecendo. Eles podem pensar que estão sendo usados e tentam agarrar as rédeas do poder para si mesmos. Diferente da maioria dos Fomori renegados (aqueles que não saíram como deviam), os Irmãos têm inteligência humana e um sistema de suporte (um ao outro). Se eles repudiassem a Wyrn, o que seria deles?

Demônios das Sombras

Toby parou para tomar ar, puxando e soprando enquanto ele se apoiava na lata de lixo. Ele olhou ao redor cuidadosamente, procurando por perseguidores. Ninguém. Ele se acalmou e riu pra si mesmo. Os Sabotadores tiveram sucesso novamente, ele pensou. Ele pegou uma fita de vídeo do seu bolso lateral e a examinou. A etiqueta dizia: “O’Tolley, lugar da família”. Toby riu novamente. Sim, quantas famílias comiam sua comida maculada pela Wyrn até isso vazar? Ele subitamente congelou. O que foi aquele barulho? Ele se virou vagarosamente, mas não viu nada. Apenas sombras por todos os lados no beco. Toby sacudiu sua cabeça e andou para traz, pondo a fita novamente no bolso. Ele andou direto para a adaga de prata. Ela afundou em sua garganta e ele engoliu um jorro de sangue. Que merda é essa?! Ele pensou quando atingia o chão.

As sombras ao seu redor se moveram e uma figura se formou delas, agarrando a adaga agora molhada com o sangue de Toby...

Características

Antecedentes: Equipamentos 1-5, Posto 1-3.

Poderes: (Requeridos) Imunidade ao Delírio (1), Controlar Sombras (4), Caminhar nas Sombras (2, veja Coloração do Camaleão); (Sugeridos) Pés Almofadados (1), Forma Gasosa (5), Couraça da Wyrn (1-5).

Máculas: (Requeridas) Lavagem Cerebral (3; lealdade aos mestres), Preconceito de Raça (4).

Descrição

Imagem: Demônios das Sombras sempre possuem

molduras flexíveis; seus corpos são mais atléticos que musculosos. Todos os Demônios Sombrios têm a pele levemente mais escura do que a com a qual eles nasceram, e olhos completamente negros.

Gênese: diferente de muitos Fomori, Demônios Sombrios em potencial requerem uma coisa antes de sucumbirem ao processo de possessão — consentimento. Alvos que desejam esse processo viajam para Washington e se encontram com os agentes da Ilíada. Os agentes levam o candidato para seu laboratório onde é dada a ele toda a luxúria por uma noite. Após passar por outra entrevista, a corporação decide se o candidato será totalmente leal a companhia. Se a decisão for sim, um soro é injetado na pele do alvo antes que ele durma.

O processo é bem doloroso. O soro permite ao maldito, normalmente um Scrag, Scryer ou um maldito da esperteza, vagarosamente se aposar da mente do alvo, fundindo os desejos do maldito e a luxúria do alvo em um objetivo — o assassinato de elementos “indesejáveis”. Enquanto passa por esse processo, a vítima tem a sensação de lanças quentes e brancas atravessando seu crânio, fundindo a essência da Wyrn com sua alma. O processo é completo quando o maldito se funde totalmente com o alvo, e os olhos deste se tornam completamente negros.

História: Os anos 60 trouxeram muitos problemas para as subsidiárias da Pentex — não apenas dos Garou, mas de humanos também. Muitas das companhias pequenas da Pentex foram postas sob observação de organizações como o Greenpeace. Uma vez que eles descobriram algumas das saborosas soluções de problemas da Pentex, eles chamaram os lobos.

Demônios das Sombras foram criados especialmente para lidar com essas chateações menores. A Pentex descobriu que não podia ficar mandando assassinos sem cérebro atrás de dissidentes políticos, mas precisavam preferencialmente de um novo tipo de fomor que poderia ser quieto e operaria furtivamente. Depois de algumas tentativas, o processo estava perfeito, e os Demônios das Sombras foram soltos.

Demônios das Sombras são usados hoje para assassinar figuras políticas ou sociais que vão contra os projetos da Pentex, ou que sabem demais. Os Demônios das Sombras evoluíram o suficiente física e mentalmente para teoricamente matar um Garou, se a situação pedir.

Dicas de interpretação: você é completamente leal a Wyrn. Você não deixará nada menor que sua própria morte interferir no cumprimento do seu último contrato. Não fale muito, e encontre aqueles que vagam desgostosos. Seu assassinato é uma arte, não aqueles desmembramentos horríveis que os outros fomori fazem.

Pulmões Doentios

Características

Poderes: (Requeridos) Baforada Nociva (2), Imunidade (3, toxinas aéreas).

Mácula: (Requeridas) Preconceito de Raça (1) Amaldiçoado (1; cinco anos) escolha mais três pontos de



Mácula.

Descrição

Imagem: Pulmões Doentios parecem com qualquer outra pessoa. Eles tendem a surgir do meio das massas para dar apoio (o programa que os cria é um pouco excessivo; veja Capítulo Quatro) e se vestem bem. Eles são normalmente brilhantes, saídos das pessoas que simplesmente não tem força de vontade suficiente para parar de fumar. Um pode ser seu vizinho — ou sua esposa.

Gênese: Os Pulmões Doentios são criados de participantes do programa Maldito fumante do Projeto Ilíada. Malditos conhecidos como Agarra-Pulmões são introduzidos em seus corpos recipientes através da ingestão de uma bebida não alcoólica para seu sucesso.

História: A gênese dos Pulmões Doentios se estende a alguns anos de volta a proibição das propagandas de cigarro e se estende até hoje conforme mais e mais edifícios públicos se tornam livres de fumantes. Furiosos que sua nova campanha planejada pra introduzir Agarra-Pulmões em uma população inconsciente através de sua colocação nos cigarros poderia ser posta em risco pela proibição da propaganda e oportunidade de marketing, Dra. Nicola Tregar estava determinada a se vingar. Visando a atitude de superioridade dos não fumantes, ela jurou liberar um agente cancerígeno do cigarro entre eles.

O resultado foi seu cultivo de Agarra-Pulmões e o programa de Malditos fumantes. Sua segunda geração de Pulmões Doentios está chegando ao seu limite de cinco anos, mas hordas de antigos fumantes estão encaminhados em segui-los em seus passos mortais.

Dicas de interpretação: A vida é boa. Graças a aquele grupo de auto-ajuda no qual você se juntou para parar de fumar, você ganhou confiança em você mesmo e faz exercícios leves. Você gosta de estar com as pessoas, e isso se mostra no seu trabalho. De fato, você obteve aquela promoção que tanto esperava. Você não entende quando as pessoas dizem que não conseguem parar de fumar. Olhe pra você. Você conseguiu, e foi fácil. Você mal pode esperar para o seu encontro e beber aquela bebida do sucesso toda semana. Todo mundo deveria saber disso! Bem, há uma dor aguda do seu lado o tempo todo agora, mas provavelmente não é nada.

Filhos de Tifon

Antecedentes: Aliados 2 (irmãos da fraternidade).

Poderes: (Sugeridos) Procriação (4), Regeneração (5).

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (1).

Descrição

Os campi das universidades americanas são cheios de pessoas jovens para crescer e se desenvolver, para

aprender e para transformar. Os Filhos de Tifon estão mais que felizes em ajudar. Venha para a festa do juramento!

A fraternidade Tau Upsilon Phi tem ramos na maior parte dos campi, e seus irmãos são financiados por velhos membros da fraternidade. Ainda que a preferência seja para os legados (filhos de membros) e para escoteiros da Irmandade da Serpente (os que não tiverem criado tentáculos ainda), qualquer jovem de bom caráter é bem vindo pra tentar. De fato, o projeto de convite é cuidadosamente filtrado pelos mais poderosos irmãos na casa, como propensos recrutas são analisados para assegurar que suas almas têm os lugares vazios que a Wyrms adora preencher. Tifon, a demoníaca besta da mitologia grega, é seu espírito patrono. Os mitos descrevem Tifon como um gigante coberto de asas e cobras; as asas são seus malditos assistentes, enquanto as cabeças das cobras são os fomori que fazem a sua vontade.

O trote da fraternidade é um ritual da Wyrms bem desagradável de descrever. Lavagem estomacal, bombas de enema, e funis cheios de uma cerveja repleta de Malditos, todos tem seu lugar (“Beba isso!”) e no final do “fim de semana infernal” os candidatos são fomori. O processo de transformação é lento, contudo, e muitas festas com bebedeiras, quedas da escada, banhos de vômito são necessárias para assentar o Maldito na alma do candidato. Se ele sair a qualquer momento, o processo precisa ser reiniciado. Para cada vez que o candidato ficar inconsciente por ser espancado em brigas, ou por beber ou usar drogas, ou pelos ritos da Wyrms, o Maldito ganha Fúria, Gnose e Força de Vontade. Quando ele atinge o poder total, o jovem é um fomor.

Os Malditos que se encontram nesses trotes rituais são numerosos, e então os irmãos têm uma grande variedade de poderes. É claro, aqueles que já são fomori irão manter quaisquer Poderes que eles já tenham, mas Poderes como procriação e regeneração aparecem mais em ratos de festa. Um Maldito típico será um da raça Tifon (veja o Apêndice).

Uma vez que o primeiro ano como membro da fraternidade termina, os membros são fomori fervorosos. Sua sede por vandalismo, violência e estupro é difícil de controlar ou esconder. E a posse de Poderes fomori fazem deles mais destrutivos. Ninguém nunca percebe como poucos irmãos Tau Upsilon se formam, mas eles sabem que a Magadon Pharmaceuticals, OmniTV e Vesuvius Inc. têm programas especiais de trabalho para eles...

Trogloditas

Ferro pulsante emerge da minha coxa

Ela é quem abriu, ela é quem morre

Longo como o meu braço, cinco vezes mais grosso

Você morrerá na ponta do meu caralho de ferro.

— Coven, “Iron Dick”

Características

Poderes: (Requeridos) Aprimoramento (3), Mega Força (3+); (Sugeridos) Regeneração (5), Genitália Selvagem (2), Sentir Gaia (2)

Máculas: (Requeridas) Perturbação (3, misoginia), Retrocesso Mental (3+, Mega Força)

Descrição

Imagem: Garotos sarados com ereções perpétuas. Muitos parecem ser muito mais atraentes do que o visual indica, mas falta muito para que suas maneiras sejam desejadas.

Gênese: Esses “estudantes avançados” do Dr. Veridian (ver Capítulo Quatro) começam como caras inseguros que querem impressionar seus amigos. Os venenos dos Malditos do Dr. Veridian e suas próprias frustrações fazem aflorar todas as piores tendências masculinas e as exagera até um grau homicida. Vaidade, violência, raiva sem motivo e agressão sexual transformam esses pobres garotos em virtualmente homens das cavernas que não ligam pra nada a não ser brigar, foder e levantar peso.

As mutações começam com fortes emanções de feromônios e crescimento muscular intenso. O comportamento se distorce acompanhando a mudança. Conforme a possessão avança, os Poderes inerentes do fomor se manifestam. Em casos extremos crescem falos massivos, músculos gigantescos e um ódio radical por mulheres (uma rebelião inconsciente contra Gaia). Esses tipos estupram e matam sem remorso. Seu temperamento e comportamento criminoso frequentemente os levam a procurar trabalho nas subsidiárias da Pentex, onde muitos trabalham de guarda-costas, espões e especialistas de campo. Ao longo do caminho, os Trogloditas causam bastante sofrimento. Como muitos desses fomori vêm em grandes grupos, aqueles que permanecem muito perto deles se machucam. Seriamente.

História: Muito pouca ainda — O programa miraculoso de exercícios do Dr. Veridian está no mercado por menos de três anos, e apenas ficou conhecido nos últimos 15 meses ou menos. Comparativamente existem poucos Trogloditas completamente transformados, a maioria está em algum lugar do processo, trilhando seu caminho para o florescimento total como fomor.

Dicas de Interpretação: Pense em cada valentão podre que você já conheceu; agora aja daquele jeito.

Fomorach

*A luz que queima duas vezes mais brilhante
queima à metade da distância.*

— Tyrell, do filme *Bladerunner*

Mesmo os fomori como um todo não sendo as criaturas mais ilustres, eles estão no mínimo melhor que suas partes corrompidas, conhecidos pelo Projeto Ilíada como fomorach. Fomori enlouquecidos tão degenerados que eles servem apenas para a reciclagem, fomorach fornecem o material cru para os projetos de animais de estimação da Pentex e as horríveis experiências genéticas do Projeto Ilíada. Descontentes com as excentricidades descontroladas da produção fomorach, a seção C do Ilíada procurou, mas ainda não encontrou um processo estável de criação dessas tristes criaturas, produto do humor doentio da Wyrms.

Gênese: O Programa de Reciclagem

Oito anos atrás, o Projeto Ilíada descobriu que um pequeno, mas crescente número de humanos nos seus programas estava mudando para fomori horrivelmente deformados, porém “talentosos”. A princípio eles foram considerados inaceitáveis; embora poderosos, sua instabilidade tinha tempo de vida extremamente curto — um dia a uma semana após a transformação, no máximo — e eles eram difíceis de controlar. Por causa dessas falhas iniciais, um número de cientistas do Projeto Ilíada foi transformado em fomori como punição por Malditos desperdiçados, e o resto deles foi colocado no trabalho de descobrir porque isso estava acontecendo e como essas criaturas podiam ser usadas de algum modo.

Apavorados com um destino similar ao de seus colegas, os cientistas remanescentes rapidamente fizeram descobertas. Eles descobriram que candidatos a fomori que tinham mais defeitos psicológicos atraíam Malditos mais poderosos. Esses Malditos, por sua vez, tanto corrompiam quanto aumentavam o poder deles além dos níveis normais para fomori. E, enquanto seu tempo de vida era aproximado ao dos mosquitos, eles ainda eram recursos viáveis mesmo depois de sua morte. O Projeto Ilíada poderia usar as substâncias dentro daqueles degenerados, dependendo da raça, para projetos variados, como criação e controle de fomori, materiais poluentes para depósitos de lixo oceânicos, materiais para construção em campos de obras, e partes duráveis para produtos high-tech. As possibilidades intrigaram tanto o Projeto Ilíada que este rapidamente instituiu o programa de reciclagem, um programa que pretende descobrir e implementar novos meios de usar fomorach “expirados”.

Entre os usos comuns do fomorach, criação e controle dos fomori são um dos mais populares; o Projeto Ilíada até criou um departamento de mesmo nome para isso, com uma equipe atendente. O Departamento de Controle e Criação descobriu uma série de coisas:

- Fomorach podem ser convertidos em um “remédio” chamado fomorol e injetados em fomori para aumentar temporariamente seus poderes. Fomorol, contudo, é altamente viciante e o Ilíada também o usa na promessa de injeções de fomorol para controlar o comportamento de fomori viciados. É dito que o vício prolongado aumenta os poderes do fomori permanentemente, mas também diminui seu tempo de vida e/ou causa horríveis mutações nele.

- Quando usado em humanos, o fomorol catalisa sua metamorfose em fomori. Dessa maneira, fomorol pode ser adicionado em produtos de programas de recrutamento para criar fomori rapidamente (“Claro, aquele chocolate maltado diet tem um gosto estranho, mas irá produzir um novo você!”).

- O Projeto Ilíada agora tem o Programa de Geração de Fomorach (FGP) em lugar determinante, com aprovação da Pentex para criar intencionalmente fomorach. Enquanto os cientistas do Ilíada fizeram algum progresso em determinar como pesar a balança do processo de criação dos fomori a favor da produção de

fomorach, o processo ainda é grandemente aleatório. Esses cientistas especulam se a Wyld pode jogar num lugar integral para “corromper” o processo de transformação, aumento ou diminuição imprevisíveis das características base dos fomori, algumas vezes resultando naquelas aberrações genéticas. Por enquanto ainda não é totalmente confiável, então o FGP nunca beneficiou grandemente o Ilíada ou a Pentex, que empregam seus fomorach de vida curta como tropas de choque quando necessário. Enquanto vivos, os fomorach formam tropas de elite de tamanho poder que eles são bem capazes de rivalizarem um caern de Garou; quando mortos, fomorach são igualmente úteis como fontes puras de fomorol e outros materiais, enquanto suas contrapartes fomori são incapazes de serem usados de maneira similar. O Projeto Ilíada usa fomori para recolher restos de fomorach e transportá-los para os laboratórios onde cientistas “reciclam-nos” em fomorol e outras substâncias que servem mais tarde como alguns dos mais efetivos poluentes e agentes cancerígenos da Wyrm.

Raças

Tarefas adicionais dos cientistas do Projeto de Reciclagem do Projeto Ilíada incluem pesquisa e implementação para outras aplicações para Fomorach mortos. Esses cientistas descobriram tendências relacionadas a grupos raciais, parecem existir raças de fomorach. Esses incluem os Fomorols, os Colliquators e os Renitentes.

Fomorols

Poderes: (Sugeridos) Toque Fúngico (4), Toque Infecto (5), Tumores Venenosos (3), Imunidade (5; venenos)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (3), Perturbação (3, crie uma), Amaldiçoado (4-5)

Defeitos: Deformidade

Nomeados pela descoberta da droga que produzem, os Fomorols são aqueles fomorach cujos corpos são os melhores transformados para produzir a droga depois da morte. Geralmente esse grupo inclui fomorach que são altamente toxicológicos, que carregam doenças letais que se espalham pela água ou pelo ar.

Colliquators

Poderes: (Sugeridos) Forma Gasosa (5) Entorpecimento (3), Forma Plasmática (5), Muco Gosmento (3)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (3), Perturbação (3, crie uma), Amaldiçoado (4-5)

Defeitos: Deformidade

Os Colliquators, um termo médico para aqueles fomorach cujos corpos se dissolvem na água ou outras substâncias líquidas, são usados para poluir oceanos, rios, lençóis freáticos e outros corpos d'água. Esse grupo tende a incluir fomorach que são úmidos, fluídos, viscosos, gosmentos, líquidos ou purulentos.

Renitentes

Poderes: (Sugeridos) Garras/ Presas (3+), Membros

Adicionais (3+), Couraça da Wyrn (1-5), Mega Força (3+), Regeneração (5)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (3), Perturbação (3, crie uma), Amaldiçoado (4-5)

Defeitos: Deformidade

Os Renitentes são aqueles fomorach cujos poderes os deixam em um estado sólido. Geralmente, seus poderes são centrados em encantamentos físicos. Depois da morte, os Renitentes são normalmente usados para criar estruturas ou produtos hightech — alguns para criar o ferro ou concreto real para uma construção, outros para criar sistemas de segurança ou armas anti-Garou. Existem boatos de que, mesmo depois da morte essas estruturas retenham alguma forma de ciência malevolente, mas nenhum dos cientistas do Projeto Ilíada se importou em investigar esse tipo de evidência.

Apesar dessas raças serem particularmente designadas para certos trabalhos, elas podem ser usados pra qualquer um deles. Por exemplo, com algum preparo extra, um Colliquator pode ser usado para criar fomorol, ou um Renitente pode ser usado para poluir um lago.

Fomorach vivos podem ser usados para criar doses potentes de fomorol, chamados de Alfa-Fomorol. Porém, injeções de Alfa-Fomorol já mataram instantaneamente fomori e humanos. Ainda, o processo usado para criar fomorol de fomorach ainda vivos é extremamente repugnante, e normalmente termina com o fomorach morto, ou o cientista morto, ou os dois. Injeções de Alfa-Fomorol usadas em fomorach estão sendo testadas. Por outro lado, Alfa-Fomorol é útil para criar Garou degenerados, e (ou) causar dano à saúde do Garou (dois Níveis de Vitalidade de dano agravado por injeção).

Baseado nas evidências que eles recolheram, alguns dos melhores cientistas do Programa de Reciclagem do Projeto Ilíada supõem que quanto mais degenerado for o fomorach — bem degenerado, mesmo para os fomorach — mais fácil eles se tornam Malditos quando morrem. Esses Malditos fomorach são atraídos e especialmente bem preparados para criar novos fomorach. Com cada nova geração, aproximadamente um por cento se torna Maldito. Cientistas do Ilíada especulam que, dado o crescimento de Malditos fomorach, a força e poder geral dos fomorach, e dos fomori para os quais eles são alimentos, está aumentando. Esses estimam que em setenta cinco anos, se tudo permanecer como está, fomorach irão superar fomori em número de dois pra um.

Interpretando um Fomorach

Apenas humanos com severos problemas psicológicos podem ser transformados em fomorach. Por causa de sua instabilidade inerente, a Pentex quer que eles permaneçam silenciosos de acordo com a doutrina do Plano Ômega. Se o experimento se tornar improdutivo, ela não hesitará em dispensar os fomorach; contudo, dificilmente precisa ser dito que os indivíduos que resistem à autoridade do Projeto Ilíada, em resumo, serão imediatamente assassinados.

Depois de salvá-los de seus administradores (veja abaixo), o Projeto Ilíada informa todos os fomorach de

sua morte próxima, então lhes promete imortalidade em troca de lealdade. Para os personagens, essa ameaça, bem como a promessa do Ilíada de imortalidade, deveria jogá-los em um grande alívio na sua luta pela vida, saúde e normalidade.

Apesar de inteiramente do Projeto Ilíada, recentemente fomorach começaram a sair dos laboratórios, para irem a pequenas cidades e comunidades campestres. Esses fomorach descontrolados são alvos para captura ou extermínio rígida. Com a permissão do Narrador, você tem a escolha de jogar com um fomorach dos laboratórios Ilíada (que tem tempo de vida mais longo) ou desses vilarejos (que custam a sobreviver mais de um dia). Mesmo que os fomorach de vilarejo não permaneçam muito nesse mundo, eles tem alguma liberdade e a chance de organizar outros do seu tipo contra as forças da Pentex (mesmo assim, eles não costumam durar muito).

Uma vez que você tenha determinado que tipo de fomorach você gostaria de interpretar (Ilíada ou do Vilarejo), crie seu próprio personagem. Todos os personagens fomorach têm duas ou mais horríveis deformidades físicas e no mínimo um defeito psicológico. Eles precisam pegar o Defeito: Deformidade e a Mácula: Amaldiçoado (4 ou 5 pontos).

Prelúdios fomorach

A metamorfose em si difere, dependendo se você é do Projeto Ilíada ou de uma das vilas. Muitos fomorach do Ilíada entram em hospitais mentais e programas de reabilitação do Projeto Ilíada como humanos e saem como fomori ou fomorach. Outros são pegos entre os sem-teto instáveis, os viciados em drogas, e institutos de correção de menores (cientistas do Ilíada preferem as mentes moldáveis dos jovens). Por um mês você é vigiado — sem o seu conhecimento, cientistas injetam em você o fomorol com o qual você se sente mudando. A partir desse ponto, sua vigia se torna um calabouço onde você é trancado e deixado pra completar sua transformação no escuro. Se já não estão, muitos humanos ficam loucos nesse ponto. Não há ninguém para falar com você (assumindo que você ainda possa falar) e ninguém o escuta. Sua comida é jogada com quantidades exorbitantes de fomorol e apenas vem uma vez ao dia. A escuridão mantém você se perguntando sobre a extensão de sua mudança (rapidamente, alguns fomorach sentem chagas se abrindo em seu corpo, mas não podem vê-las, o que exacerba a crescente apreensão).

A ansiedade de não saber o que está acontecendo com seu corpo enquanto ele muda, combinada com o stress de seus próprios defeitos psicológicos inatos, começa a transbordar e eventualmente você entra em choque. Tipicamente, o Projeto manda alguns fomori para ajudá-lo a “escapar” do seu pesadelo, assim ganhando sua confiança e talvez sua lealdade, e o jogo começa.

Enquanto fomorach da vila não são tão debilitantemente insanos, eles ainda têm sérios problemas psicológicos. Como um aldeão, você talvez

tenha vindo de uma cidade rural Lovecraftiana onde uma enfermidade espiritual se acampou, fazendo do local um playground para Malditos. Ou você talvez seja uma pessoa da cidade viciada em alguma droga do mercado negro (na realidade fomorol) que faz você se sentir poderoso. Ou talvez você seja uma esposa de classe média alta que tem tendências suicidas com um jeitinho que atraia Malditos. Qualquer que seja seu passado, quando você se encontrou mudando, você se convenceu que era para seu próprio bem; como Seth Brundle em A Mosca, você se sente energicamente vivo, melhor do que se sentiu em anos. Mas então você começou a gotejar, ou produzir cabelo enredado, ou crescer uma longa e espinhosa tromba em seu quadril, e você se pergunta se tudo está ok como parecia...

Obviamente Fomorach não foram feitos para serem interpretados como personagens em crônicas mais longas. De qualquer modo, eles são ideais para histórias de um dia e são ótimos se usados para um curto e intenso mergulho no horror real por traz do conceito de fomori.

Poucos fomorach ouviram falar dos Garou. Uma vez que você viverá apenas por umas poucas semanas ou

meses no máximo, você apenas saberá deles quando os encontrar. Você será designado para guardar algum posto avançado da Pentex ou vigiar a floresta próxima, e então você os encontrará bem rápido...

Algum fomorach vive mais que seis meses? Muito poucos, mas por causa da natureza dos seus poderes, fomorach sobreviventes mudam de uma vez em uma semana pro resto de suas vidas, contraindo novas doenças ou dolorosas alterações da estrutura natural de seu corpo. Se eles viverem, eles podem se tornar mais poderosos que os Garou, mas eles precisam enfrentar dor extrema e desconforto em cada momento que estão despertos.

Os fomorach mais velhos já registrados, de sua data de metamorfose total, viveram dois anos. Quando não estão engajados no Projeto Ilíada, são mantidos em tanques criogênicos para evitar que se rasguem ao meio com suas garras de gancho. Quando tirados, são drogados com morfina e soltos como um “exército de um só homem”. No mínimo são exigidos vinte fomorach para colocá-lo no tanque todas as vezes. Eles então são usados para criar mais fomorol...







Capítulo Três: Fomori Sobrenaturais

Feiúra não é um poder.

— Rex, “Depois de Xavier: A Era do Apocalipse” em *Arma X*

Por mais horrendos que os fomori normais (normais!?) possam ser, eles não são páreo para a repulsa e o poder pleno de criaturas sobrenaturais que escolhem se unir ou são forçadas a servir aos Malditos. Vampiros, Garou, changelings, magos, psíquicos e múmias, todos pode ser controlados por Malditos. Aparições não, já que elas não possuem corpos tangíveis para servir como hospedeiros para esses espíritos corrompidos pela Wyrn. Ainda assim, aparições podem algumas vezes se manifestarem em corpos, assim como Espectros. Não é o mesmo que a possessão por Malditos e não é falado sobre isso aqui.

Criação de Personagens

Personagens fomori sobrenaturais começam com quaisquer características inerentes ao processo de criação dos seus jogos em particular. Então, vampiros são criados e recebem suas Disciplinas normais de acordo com o clã e seus outros atributos (Pontos de Sangue, Virtudes etc) baseados em sua geração. Garou recebem seus Dons, changelings escolhem Artes e Alçadas, magos escolhem



suas Esferas mágicas, psíquicos compram Númina e múmias geram seus Sekhem. Tudo é criado como se o personagem fosse um membro normal da raça. Se tornar fomori está em Poderes e Máculas (e no prelúdio).

Imunidade ao Delírio

Um Poder que quase todos os fomori possuem sem pagar por ele é Imunidade ao Delírio. Eles são imunes por serem sobrenaturais e não o perdem quando tornam-se fomori. A exceção é o personagem psíquico. Psíquicos precisam ter ao menos três pontos em qualquer Númina para se tornarem imunes ao Delírio. Do contrário, eles precisam pagar pelo Poder como qualquer fomori.

Poderes e Máculas

Uma vez que o personagem tenha sido criado, o Narrador e o jogador precisam decidir juntos quais Poderes e Máculas o indivíduo terá. Melhor ainda, o jogador pode deixar de lado e permitir ao Narrador ser realmente criativo. Nem todo fomori precisa saber de todos os poderes que ele pode manifestar numa situação de estresse. Nem deveriam necessariamente receber dicas sobre o quão problemáticos são aqueles novos poderes que eles receberam quando começaram a negociar com a Wyrn — até que seja tarde. Você pediu por isso, *overpower*. Esses são comprados com um sistema de compra semelhante ao usado em Qualidades e Defeitos. Poderes são comprados assumindo Máculas para balanceá-los. Engraçado como aquele velho ardil surge sorrateiramente como fomori, não é?

É claro, o personagem está livre para comprar Qualidades e Defeitos normais (vá em frente, quanto mais, melhor), mas nenhum pode ser usado para balancear ou controlar quaisquer Poderes ou Máculas que o personagem possua. Pegue quantos quiser (ei, essa é a parte *legal* de ser sobrenatural), mas lembre-se: quanto mais Poderes, mais Máculas terá de assumir. Eventualmente, você terá tantas Máculas que não será viável. Puf... sua cabeça cai quando você se levanta. Hora de criar outro personagem. O que acha de ser mais razoável dessa vez?

Como e Porquê

Quando tudo estiver decidido, o Narrador e o jogador devem criar um prelúdio que inclua as circunstâncias sob as quais o personagem se tornou um fomor. Em geral, é muito mais difícil para um Maldito possuir um ser sobrenatural, pois a maioria deles possuem meios de lutar contra tal invasão. Garou podem percorrer atalhos para lutar com Malditos na Umbra, enquanto magos com a Esfera de Espírito podem segurar os Malditos pelas rédeas ou dispersá-los. Múmias possuem várias partes de suas almas e são ainda mais difíceis de superar em uma batalha espiritual, e psíquicos podem frequentemente se proteger de ataques espirituais. A maioria dos vampiros não possui tais proteções. Como eles estão ostensivamente sem saída para se prevenir de serem possuídos por Malditos, eles possuem seus próprios métodos para lidar com isso.

Malditos que tentam possuir forçosamente hospedeiros sobrenaturais primeiramente precisam ser bem sucedidos num teste de Gnose contra a Força de Vontade do pretenso hospedeiro +2 para empreender a tomada de poder. Caso vença, o Maldito precisa gastar 24 horas sem ser interrompido enquanto se manifesta dentro do hospedeiro. Caso seja bem sucedido, o Maldito precisa gastar um ponto permanente de Força de Vontade para solidificar seu controle sobre a vítima. Isso reduz permanentemente a Força de Vontade resultante do fomor também. Como a maioria das criaturas sobrenaturais é capaz de revidar, muitos fomori que empreendem tais possessões o fazem sob a guarda de outros da sua espécie que lutam por ele e tentam impedir que a vítima se livre da influência do possuidor.

Se o personagem é um hospedeiro desavisado, algumas ideias podem surgir sobre como ele pode ser liberto do Maldito — normalmente, algo impossível. Morte é sempre uma opção, mas imersão no Lago de Prata (para Garou) ou cometer suicídio (para changelings) antes que sua essência feérica seja completamente destruída, para que sua alma feérica possa retornar em um novo corpo humano também são opções. Membros podem queimar os Malditos se conseguirem permanecer abaixo dos raios ardentes do sol por alguns minutos e múmias podem enganar o Maldito com seu Ka, efetivamente deixando de ser múmias, mas vivendo um ciclo de vida mortal.

Rendição voluntária é, em geral, outra história. Se o Maldito é bem vindo pelo hospedeiro, a despeito da razão, é totalmente impossível do espírito da Wyrn ser removido da criatura, salvo matando tanto a criatura quanto o Maldito. A criatura efetivamente se uniu ao Maldito para se tornar algo totalmente novo: um fomor sobrenatural.

Embora teoricamente seja possível para cada um dos hospedeiros sobrenaturais listados abaixo serem possuídos por qualquer tipo de Maldito que possa corromper um hospedeiro humano, na prática certos tipos de Malditos tendem a se manifestarem em certos tipos de criatura em especial. Malditos específicos são detalhados no Apêndice e são os tipos que mais comumente tem sucesso em possuir um personagem sobrenatural. Cada um cria uma raça de fomori com Poderes e Máculas específicos daquela raça. Isso não é para ser uma lista completa. Sinta-se livre para alterar as coisas o quanto quiser para criar o personagem que você busca. Vá em frente, nós o desafiamos.

Vampiros Fomori

Depravações canibais

Despojo de toda a humanidade

Um festim planejado de insanidade abjeta

Uma cortina escura antes da última calamidade

— Gwar, “Crack in the Egg”

Os Garou acreditam que vampiros são criaturas da Wyrn de qualquer jeito, então porque não se sujar mais?

Vampiros deveriam prover os alvos mais fáceis para a possessão dos Malditos por muitos deles serem corruptos. Eles são arrogantes. Venceram a morte e estabeleceram a si mesmos no topo da cadeia alimentar. Eles são mais fortes e mais rápidos que os humanos, podem compelir obediência de seres inferiores e podem se transformar em morcegos ou nuvens de fumaça quando quiserem. Eles controlam a polícia e a imprensa, eles mantêm cortes entre os autores e os artistas das cidades, e eles são donos de vastas fortunas. Se ele adquire um inimigo, um vampiro pode destruir seu oponente — ou simplesmente deixá-lo morrer de velhice. Porque os vampiros não acreditariam que são capazes de manter o controle sobre os Malditos?

Tanto faz se é essa crença ou se é o sangue de Caim que os protege, a maioria dos vampiros surpreende imensamente os Malditos caso eles tentarem os possuir. Muito parecidos com armadilhas para baratas, os Malditos podem entrar, mas não podem sair. Nem são eles que estão no controle. Um Maldito que possua um vampiro com sucesso se encontra preso numa relação onde o hospedeiro mantém sua própria mente. O vampiro, não o Maldito, é o sócio majoritário do negócio. Quando descobrem isso, muitos Malditos tentam fugir da carne dos mortos-vivos e é quando descobrem que estão presos lá dentro — permanentemente. Bem vindo ao seu próprio pesadelo, amigo Maldito. Por essa razão, fomori vampiros são extremamente raros. Apenas os mais arrojados e piores, ou os mais tolos perdedores do mundo dos Malditos, tentaria possuir um vampiro.

Duas raças de Malditos que não tem tais dificuldades com os Membros são os Malditos do Sangue e as Psicomauquias. Eles não sofrem penalidades quando tentam possuir alvos vampíricos. Por suas respectivas conexões com sangue e frenesi, esses Malditos estão aptos a vencer seus hospedeiros e tomar o controle. Mesmo assim, os vampiros mantêm controle parcial sobre suas próprias mentes, ao menos uma parte do tempo.

Alguns Membros ativamente chamam Malditos. Seja através do Projeto Ilíada ou por rituais esquisitos executados de forma medíocre, esses vampiros procuram por poder fácil. Embora os do Sabá parecem ser os hospedeiros perfeitos, é bem verdade que os Membros independentes e da Camarilla que bem frequentemente caem perante os Malditos ao procurarem por armas novas e mais potentes para ajudá-los na Jyhad e em suas maquinacões políticas. Aqueles que são espertos demais para serem pegos cometendo Diablerie (já que isso é revelado em sua aura) são mais fáceis de sucumbir à tentação dos Malditos.

O Projeto Ilíada, sob o olho vigilante de Harold Zettler, o Malkaviano *antitribu* membro da diretoria da Pentex, recentemente começou a recrutar ativamente membros da Camarilla para experimentos de criação de fomori sobrenaturais. Sua ligação mais bem sucedida foi a criação de um ser que eles chamam de “Caçador de Sangue”.

Poderes do Caçador de Sangue

• **Farejar Sangue (2 pontos)** — Esse poder permite ao fômor rastrear qualquer um com quem ele tenha estado a menos de 15 metros de distância nas últimas 24 horas. Essencialmente, ele pode voltar ao lugar onde a pessoa (ou criatura) rastreada estava e pode usar a memória do sangue daquele indivíduo para farejá-lo. Mesmo se a pessoa estiver em um carro e sair dali, o fômor pode apuradamente segui-lo graças a sua afinidade com o sangue. Se a presa não é encontrada dentro de 24 horas, a pista se apaga.

Como qualquer caçador de sangue, contudo, um fômor vampírico com esse Poder é muito suscetível a sobrecargas olfativas. Pimenta vermelha, carniça de peixe extremamente forte e algumas coisas que cruzam a trilha que o fômor está seguindo tendem a sobrecarregar seu faro pelo sangue, causando crises de espirro e grande desconforto pela próxima meia hora. A trilha pode ser reencontrada se o tempo de 24 horas não se esgotar. Adicionalmente, o cheiro evocativo do sangue sendo seguido encobre o cheiro de sangue que está perto do fômor. Ele pode não perceber qualquer outro sangue durante o tempo que estiver ativamente caçando sua presa primária, desta forma não podendo caçar ou se alimentar de outro sangue. Isso pode levar ao frenesi se o fômor começar a caçada com fome.

Sistema: O fômor não precisa de um teste para ativar esse Poder. Uma vez comprado, se torna uma habilidade natural. Contudo, um teste de Percepção + Prontidão pode ser exigido para distinguir o cheiro do sangue da presa de outros cheiros na área. Apenas um alvo pode ser caçado de cada vez. O personagem pode farejar por mais de 20 metros. Se mais de 24 horas se passaram desde que a vítima saiu, esse poder é inútil.

• **Vômito Sanguíneo (4 pontos)** — Esse Poder é exatamente o que parece. O fômor vampírico pode decidir vomitar um jorro de sangue (equivalente a um Ponto de Sangue) num alvo não mais que 2 metros à sua frente. O sangue regurgitado foi modificado dentro do corpo maculado pela Wyrn do fômor e agora é mais parecido com napalm ou fogo líquido que com sangue comum.

Sistema: O fômor gasta um Ponto de Sangue e testa Destreza + Esportes para mirar o jato. O alvo precisa estar a, no máximo, dois metros do fômor (e ele pode tentar se esquivar). Se o ataque for bem sucedido, o alvo recebe dois níveis de dano agravado que não podem ser absorvidos (exceto por Fortitude). Esse poder pode ser usado quantas vezes o fômor quiser, contando que ele tenha sangue para abastecê-lo. Sangue drenado de uma vítima leva no mínimo um turno para poder ser vomitado.

Mácula

• **Sangue Doente (4 pontos)** — O fômor vampírico sofre de ciclos recorrentes de enfermidades por doenças carregadas em seu sangue. Ele pode experimentar calafrios, febre forte, dores de cabeça, náuseas, dores agudas ou fraquezas terríveis. Ele aparece com hematomas, bolhas ou ulcerações, ou desenvolve sarcoma de Kaposi, que é caracterizado por tumores malignos vermelho-azulados na pele. Animais normais tendem a se afastar dele (mesmo se ele tiver Empatia com Animais), sentindo a podridão do seu sangue. Adicionalmente, as pessoas das quais ele se alimenta tem uma chance de 90% de ficarem infectadas de alguma doença terrível como a AIDS.

Imagine o quão divertido para ele é morder e se alimentar de um lobisomem. Sim, mesmo esses caras durões podem ser infectados por essa nova e sobrenatural doença. Delícia. Se os afetados são rebanho regular do vampiro, se alimentar deles depois que estão infectados pela doença causa uma recorrência da doença no fômor.

Sistema: Devido ao extremo estresse que a doença causa, um Caçador de Sangue perde um ponto de Força, um de Vigor e um de Força de Vontade por mês. Isso pode ser equilibrado com uma transfusão de sangue completa ao estilo vampírico (via oral depois de drenado), oferecida pelo projeto Ilíada. Naturalmente, o sangue de Harold Zettler é usado como base para o tratamento, o que significa que aqueles vampiros que recebem grandes poderes ao se tornar fômor também recebem o Laço de Sangue do Malkaviano *antitribu* precisam se curvar a ele para preservarem suas não-vidas.

Caçadores de Sangue

Características

Poderes: (Requeridos) Farejar Sangue (2) e Vômito Sanguíneo (4)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (2) e Sangue Doente (4)

Descrição

Imagem: Caçadores de Sangue podem parecer com humanos normais (caso tenham a Qualidade vampírica:

Rubor de Saúde), ou eles podem parecer terrivelmente doentes, com lesões e inflamações óbvias espalhadas pela pele. Como a doença aparece em ciclos, o fômor vampírico pode parecer bem por uma noite, mas parecer com uma vítima da peste bubônica na noite seguinte. O hálito dos Caçadores de Sangue é terrivelmente nojento, como se o personagem estivesse bochechando sangue podre pela boca.

Gênese: Caçadores de Sangue são criados quando um Maldito do Sangue, um espírito que serve a Devoradora-de-Almas, possui um vampiro. Esses Malditos são altamente atraídos pelos Membros,

entrando na corrente sanguínea e infectando-o com uma variedade de doenças sanguíneas. Pelo lado bom, mesclar-se ao Maldito dá ao vampiro três pontos extras na sua Parada de Sangue e permite que ele use um Ponto de Sangue extra por turno. A fusão ainda fornece os poderes: Farejar Sangue e Vômito Sanguíneo (veja o quadro). Outros poderes são possíveis, mas variam de acordo com o indivíduo.

História: Caçadores de Sangue estão por aí há pouco tempo. Uma criação de Harold Zettler, o programa original foi feito para forçar Caçadores de Sangue na Camarilla e colocá-los em posição de confiança naquela sociedade. Como os fomori criados por Zettler podem passar suas doenças a outras criaturas sobrenaturais, Zettler espera que eles possam enfraquecer tanto a Camarilla quanto os Garou. Adicionalmente, sua habilidade de seguir um rastro de sangue faz deles perfeitos "farejadores" para levar assassinos aos lares de sua presa. O programa ainda está no estágio experimental. Apenas uns poucos Membros já mudaram.

Dicas de Interpretação: Você não se sente muito bem. Isso deveria fazer você mais poderoso e intimidador, contudo você se sente miserável. Entre crises de náusea e tentativas fúteis de cobrir aquelas feridas sobre seu rosto, você consegue se alimentar e cuidar da sua vida. A parada do vômito de sangue é bem legal e você tem sangue extra, que nem um ancião. É melhor ninguém mexer com você (enquanto estiver se sentindo bem).

Psicomaquias e os Vampiros Solitários

As Psicomaquias tem um caso com vampiros, normalmente pegando-os de surpresa e se esgueirando para dentro durante um frenesi. Eles os irritam, fazendo com que o novo fomori entre em festins de assassinato selvagem (Máscara? Que Máscara?) caracterizado por violência e mutilação doentias, intercalados com períodos de profunda melancolia paranóica. Muitos vampiros nunca ficam sabendo que foram transformados em fomori; muitos não se lembram do que fazem sob o encorajamento dos Psicomaquias. Se ele não é pego por caçadores de vampiros ou erradicado numa Caçada de Sangue, o fomor eventualmente sucumbe à insanidade total. Como tais fomori frequentemente exibem esperteza e crueldade incríveis, uma vez que perderam o toque da realidade, eles normalmente não duram muito. Aqueles que sobrevivem são oponentes extremamente perigosos. Fomori vampíricos criados de uma Psicomaquia podem ter qualquer combinação de Poderes desde que sejam pagos por Máculas que façam o vampiro ter fúrias assassinas e tomar atitudes insanas (como uma Perturbação).

Todos os vampiros sofrem alguma degeneração mental quando são possuídos. Suas mentes não conseguem se ajustar para ficarem ocupadas com uma



segunda mente do Maldito. Eventualmente, se nada mais pegar o fomor vampírico, ele irá afundar mais e mais na insanidade. Muitos caem vítimas da catatonia e morrem quando o sol se ergue sobre eles; outros saem por ai num frenesi assassino. Alguns se tornam tão paranóicos que se trancam, temerosos de se aventurar mesmo por sangue, e entram em torpor. Infeliz do otário que acordá-lo acidentalmente.

Garou Fomori

Um dos destinos mais horríveis que um Garou pode imaginar é ser possuído por um Maldito. Muitos outrora bravos e durões heróis de Gaia tremem ao pensamento de se tornarem Maculados pela Wyrn, e por essa razão eles temem Domínios Sombrios e Buracos do Inferno como eles temem nada mais. Por sua parte, Malditos se deliciam em subjugar e corromper os defensores de Gaia, e muitos competem sobre qual Maldito é poderoso ou ousado o suficiente para controlar um Garou. Como Malditos e Garou são anátemas uns para os outros, o novo fomor está em guerra consigo mesmo. Há uma constante luta entre a porção Maldita do fomor e seu lado Garou. Quanto mais ele luta, contudo, mais aumenta a Fúria do Garou e menos ele está apto a controlar seus Dons.

Os espíritos que ensinam Dons aos Garou não irão ensinar àqueles que são Maculados pela Wyrn e se recusam a se aproximar se invocados. Garou Fomori não podem aprender Dons senão aqueles conhecidos pelos Dançarinos da Espiral Negra. Se Dons ou Rituais forem usados para conjurar espíritos, apenas Malditos aparecem. É claro, o novo fomor ganha dois pontos permanentes de Fúria imediatamente (a menos que isso faça com que ele ultrapasse o limite de dez).

Qualquer um que use Sentir a Wyrn no Garou corrompido pode dizer que o personagem está maculado pela Wyrn, a menos que o fomor tenha o poder Engodo, que esconde sua verdadeira natureza sob uma aura falsa — e pouquíssimos Garou fomori possuem acesso a esse poderoso Poder. Mesmo com Engodo, as ações do fomori eventualmente o delatarão. O apodrecimento espiritual inerente pode ser escondido até que apareça exteriormente e a mudança de personalidade radical que acompanha a transformação do Garou num fomori irá certamente causar suspeita mesmo depois que uma busca por uma Mácula da Wyrn seja realizada e não mostre problemas. Isso assumindo, é claro, que o fomor ainda continue com sua matilha.

Garou dificilmente estão indefesos quando acontece de lutarem com um Maldito atacante. Com seu conhecimento sobre Malditos e a habilidade de percorrer atalhos para a Umbra, os Garou tem uma vantagem que nem os mortais, nem a maioria das criaturas sobrenaturais possui — lutar com o Maldito em seu próprio terreno, onde eles podem ser destruídos. Mais do que esperar desprotegidos até que a possessão tenha efeito, os Garou podem ativamente tentar matar seus pretensos possuidores. A dificuldade aumenta quando o Maldito

invasor traz dúzias de amigos para manter os Garou ocupados enquanto ele se esgueira e começa a reorganizar a mente do lobisomem.

E existem aqueles tolos Garou, que são enlouquecidos pela inveja ou ódio por um membro da matilha ou nervoso pelo veto da sua subida de posto, ou simplesmente que não são sábios o suficiente para alcançar um lugar mais alto na seita. Esses Garou às vezes traem Gaia e sua seita, convidando a Wyrn a entrar em troca do poder que, eles julgam, os deixarão aptos a sobressairem-se. Malditos da Corrupção comem esses caras no almoço e o Garou percebe apenas tarde demais que ele apenas permitiu a mais um mandar nele — um espírito alienígena imundo que agora o controla e manipula a serviço da Wyrn. Eventualmente, na luta contra a supremacia do Maldito, a culpa que inevitavelmente aparece quando o Garou pensa no que fez, e a selvageria de um frenesi no qual um fomor repetidamente cai exige seu quinhão. O corpo uma vez forte do Garou torna-se lacerado pela corrupção, seus pensamentos se tornam sujos e incoerentes. Se seus antigos companheiros de matilha não arrancarem sua garganta, um de seus novos amigos Espirais Negras provavelmente o fará. Se ninguém ligar muito, ele irá morrer de qualquer jeito pelo câncer infectando seu corpo e cérebro, e ele não voltará a Gaia — de fato, ele algumas vezes se levanta mesmo depois de morto e caindo aos pedaços. Ei, não diga que não avisamos.

Como vampiros, quase todos os tipos de Malditos podem tentar possuir um Garou, mas apenas uns poucos são adeptos em particular dessa prática.

Uivos Trôpegos

Características

Talentos: Expressão (uivos) 5 e Intimidação 3

Poderes: (Requeridos) Uivos de Horror (3), Entorpecimento (3), Sentir Gaia (2), Faro da Wyld (5) e Cambaleiar (6, ver o quadro)

Máculas: (Requeridas) Preconceito de Raça (2), Amaldiçoado (4; 6 meses), Desvanecimento (5), Mobilidade Limitada (2), Apodrecimento (6)

Descrição

Imagem: Um típico Uivo Trôpego se parece com aquele tipo de pessoa estranha sobre as quais sua mãe o avisou. Insanidade brilha em seus olhos e está estampada em sua face, seu cabelo é desganhado e sujo, e suas roupas imundas e rasgadas. O outro tipo parece perfeitamente normal. Na forma Crinos, todos os Trôpegos se parecem com impuros desajeitados. Seu pelo é cinza esverdeado doentio, seus olhos brilham com uma luz feroz e enlouquecida, e eles uivam incessantemente.

Quando Uivos Trôpegos são mortos, eles se reanimam no próximo turno, com seus ferimentos gotejando, e voltam a atividade na qual ele estava engajado na hora da morte (normalmente ao combate). Picar em pedaços um Trôpego “morto” é uma má ideia; isso não o fará parar, porque os pedaços simplesmente

Poderes dos Uivos Trôpegos

• **Uivos de Horror (3 pontos)** — Uivos Trôpegos podem emitir um grito horrível, que invoca diferentes reações em outros lobisomens dependendo da altura e do timbre do uivo. Uma versão corrompida do uivo que os Garou usam para se comunicar, esses gritos são usados tanto como isca quanto para guerrilha psicológica.

O uivo pode causar a quem quer que ouça (exceto agentes da Wyrn) paralisia e confusão por um turno. Eles não podem tomar nenhuma ação, nem mesmo correr, lutar ou se defenderem. O fômor pode ainda emitir o uivo do medo, fazendo com que as criaturas que não sejam da Wyrn corram aterrorizadas.

Sistema: O fômor gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Expressão (dificuldade 7). Para imitar um uivo Garou em particular (ex. o Chamado de Socorro), o fômor precisa fazer um teste de Inteligência + Rituais (dificuldade 7). De outro modo, os Garou que respondam podem estar desconfiados e preparados para uma armadilha.

• **Cambaleiar (6 pontos)** — Quando um Uivo Trôpego morre, seja por sua própria corrupção interna ou por ferimentos recebidos, ele permanece caído por apenas um turno. Então ele se equilibra novamente em pé, apodrecendo, jorrando sangue e gosma, a epítome da corrupção, e volta a sua última tarefa. Se ele estava lutando, por exemplo, ele continua como se não houvesse morrido, uivando fantasmagoricamente e se movendo para o próximo oponente, e para o próximo, até que não haja mais oponentes. Ele então sai à caça de novas vítimas, matando qualquer um que cruzar seu caminho e se alimentando de sua carne, se possível. Se ele estava fazendo alguma atividade mundana, como fazendo o jantar, ele será movido por impulsos de cozinhar e comer, então começará a procurar Garou para lutar, uivando desafios enquanto procura. Naturalmente, como seu corpo está morto, ele só pode se mover a metade da velocidade normal. Isso permite a muitas vítimas em potencial escapar simplesmente correndo. É claro, cedo ou tarde, elas terão que dormir...

Seu corpo não é preservado da destruição da morte; ele solta pus e bile, e ferimentos parecidos com câncer se formam nele. Larvas de moscas podem residir na carne morta. Eventualmente, o corpo apodrece, até o ponto onde ele não pode mais permanecer animado. Antes desse ponto, apenas fogo ou ácido podem parar o fômor apodrecido. Braços e pernas perdidos continuam a rastejar e atacar com o resto do corpo, e cabeças perdidas rolam tentando cravar seus dentes em qualquer coisa que se mova.

Sistema: O fômor gasta todos os seus pontos de Força de Vontade, menos um, no momento de sua morte. Um turno depois, ele se levantará novamente.

Máculas

A parte menos atraente de se tornar um Uivo Trôpego deve ser óbvia. Eles precisam comprar as Máculas: Condenado (dentro de seis meses, eles se tornam amadurecidos), Mobilidade Limitada (caras mortos não correm muito rápido), Apodrecer (ei, eles estão mortos!) e Desvanecimento (seus próprios uivos os levam a loucura!). Como efeito, o Maldito corrompe tanto o Garou que seu interior é devorado por cânceres e seu cérebro se torna geléia, pela quantidade de tortura mental que ele passa, sabendo que ele se entregou por vontade própria ou foi tomado por um daqueles que destruíram os Uivadores Brancos. Como se não fosse o suficiente, seu próprio uivo incessante despedaça seus nervos, fazendo-o suscetível a fúrias insanas.

atacarão independentemente. Apenas emergência no ácido ou ser consumido pelas chamas irá parar o Trôpego (e suas partes soltas). Uma vez morto, o corpo do Trôpego irá passar pela decomposição inevitável e se tornará mais e mais horrível. Feridas soltam pus, bile esverdeada escorre dos lábios da criatura e o cheiro é nauseante.

Fazendo jus a seu nome, uma vez abatida, a criatura apenas pode cambaleiar por aí com uma centelha de vida. Se eles não forem destruídos antes disso, dentro de seis meses o corpo já está tão decomposto que cai aos pedaços em uma poça de pus. Novos Uivos Ensandecidos nascem desse pus.

Gênese: Uma raça em particular de Malditos tornou a corrupção de Garou seu trabalho particular. Muitos desses trabalham com Dançarinos da Espiral Negra, alguns servem a Malditos mais poderosos, e não poucos deles existem para se mesclar com Garou e criar novos Fomori. Eles são conhecidos como Uivos Ensandecidos, e eles não sofrem penalidades por tentar possuir os Garou.

Lobisomens que são possuídos com sucesso por Uivos Ensandecidos se tornam Uivos Trôpegos.

História: Uivos Ensandecidos existem há um longo tempo. Estes Malditos enlouquecidos estavam entre aqueles que ajudaram a destruir os Uivadores Brancos muito tempo atrás. Esperando criar mais Dançarinos da Espiral Negra, os Ensandecidos continuaram tentando se mesclar com Garou normais. Os poucos sucessos que eles obtiveram foram tão efetivos em criar horror entre os outros Garou que o Projeto Ilíada estudou e padronizou o processo, então os resultados podem ser previsíveis em cada fômor. Os poucos Uivos Trôpegos que o Projeto Ilíada testou em campo superaram os filhotes de Garou que eles foram mandados pra matar. Os planos são de expandir a raça o suficiente para tomar caerns inteiros.

Dicas de Interpretação: Uh, os Garou tem que morrer. O Bom Doutor disse isso. Auuuuu! Eles o matarão se puderem. Auuuu! Então é melhor pegá-los primeiro. Auuuuuu!



Se você já morreu, cambaleie bastante e não se esqueça de uivar.

Magos Fomori

Magos são mais propensos a cair para os Malditos por jornadas desinformadas em domínios sombrios na Umbra que quaisquer outros tipos sobrenaturais. Aqueles que procuram poder ou novos conhecimentos podem barganhar com Malditos, poucos percebem o que estão jogando fora. Em alguns casos, Malditos podem esconder suas verdadeiras naturezas, enganando magos desavisados para acreditar que eles são bons espíritos desejando ensinar ao mago novas Esferas de mágika ou transmitir informações que o mago poderá usar para aumentar seu poder. Alguns simplesmente se tornam amigos do místico em questão, talvez o protegendo de algum mal enquanto ele viaja pelos reinos umbrais, apenas para atacar quando o mago baixar sua guarda. Outros praticantes podem convidar o Maldito a entrar, pensando que eles podem controlá-lo por meio de rituais arcanos, esquecendo que uma vez dentro, o espírito não é mais um Maldito, mas uma parte de um novo ser no qual o mago tem um vasto interesse.

Dançar no gelo fino ao ritmo de uma nova canção pode ser excitante por um tempo, e aqueles Malditos que

habitam magos tendem a deixar que o mago tenha bastante controle e vontade. No início. Por tempo suficiente para se comprometer e descobrir que tipo de barganha ele fez. Uma vez que ele aceite os poderes que o Maldito garante, o mago está condenado a uma espiral sempre decadente.

Para cada três pontos de Poderes que o mago comprar, ele perde um ponto de Arete. Ao invés de ganhar maravilhosos novos poderes para adicionar aos que ele já tem, ele sacrifica parte de sua habilidade de usar a mágika. Já que o acesso de um mago a níveis mais elevados de mágika é limitado pelo seu Arete, ele perde os níveis obtidos como resultado de seu Arete anterior. Por exemplo, se o mago tem um Arete de três e pode assim ganhar até três níveis em suas Esferas mágikas, quando ele perde um ponto de Arete, seu acesso às Esferas de terceiro nível desaparece. De fato, ele despiu-se dos níveis mais altos de conhecimento e harmonização com seu Avatar que o permitia usar sua mágika para mudar o mundo e trocou isso por uns poucos e parcos truques. Como aqueles truques trazem com eles limitações muito mais pesadas, só agravam o problema.

Quando um mago percebe que sua mágika está morrendo, ele se agarra freneticamente a qualquer coisa que possa restaurar seu poder diminuído. Adivinha o que está disponível? Mais Poderes fomori! É claro, se ele

adquirir mais três pontos, cai novamente o Arete. Eventualmente, o aspecto do Maldito ganha ascendência, corrompendo o seu Avatar completamente. Mesmo se ele conseguir voltar à roda cósmica com sucesso e tentar novamente (terrivelmente improvável), seu Avatar talvez continue corrompido na próxima vida, ou pode ter sido danificado o suficiente para que ele nunca mais possa usar mágika novamente.

Em adição a seus outros problemas, um mago fomori se destaca na multidão como um Nefandus dentro da paróquia local. Outros magos podem sentir que algo está errado com ele e olhar no seu Avatar revela que ele está coberto de feridas supuradas. Todo trabalho mágiko que ele tentar terá chances de atrair Paradoxo como se ele estivesse sendo visto por um mortal não Desperto, pois o mago em si é um insulto a ordem natural das coisas. Garotinha sortuda, ao menos ele tem a chance de começar novamente da próxima vez, ainda que pequena.

Changeling Fomori

Changelings que estão em sua aparência mortal, particularmente os que caíram para a Banalidade e temporariamente esqueceram seus eu-feéricos, são altamente suscetíveis à possessão de Malditos. Aqueles que estão em seu aspecto feérico na hora da tentativa de possessão estão mais protegidos e podem tentar apelar para seu Glamour para protegerem a si mesmos. Se eles falharem em resistir à possessão, podem fazer uma tentativa e testar seu Glamour contra a Força de Vontade do Maldito para expulsá-lo antes que eles se mesquem. Se isso também falhar, eles se mesclam e são agora fomori.

Changelings que se tornam fomori estão completamente perdidos. A transformação destrói completamente sua alma feérica imortal, deixando-os completamente mundanos e Banais. Esse é um processo gradual que leva alguns meses. Embora eles retenham seu Glamour feérico, eles se tornam mais e mais letais para outros Changelings, conforme eles exalam tanto Banalidade quanto corrupção onde quer que vão. Changeling fomori retém (em alguns casos, ganham), uma beleza que compele, porém é mais como cobrir um esgoto com um fino tapete oriental; o apodrecimento interior goteja de tudo o que eles fazem. Quando eles finalmente sucumbem às suas Máculas ou morrem em batalha, eles morrem para sempre; suas almas feéricas irremediavelmente se perdem.

Fomori Psíquicos

Existem grandes histórias de horror sobre médiuns que abriram seus espíritos guia apenas para se encontrarem possuídos por entidades malévolas. Psíquicos são, por suas próprias naturezas, suscetíveis a

possessão porque eles precisam abrir suas mentes para usar seus poderes. É como abrir uma vaga exclusiva para Malditos. Muitos nunca nem percebem que estão sendo invadidos, atribuindo suas estranhas novas emoções e poderes a um aumento de suas próprias habilidades psíquicas. Aqueles que sabem, sofrem terrivelmente se tentam lutar, enquanto aqueles que abraçam suas novas identidades frequentemente aceitam a tutela do Maldito e se convencem que são importantes demais para se permitirem ficar loucos ou perecer em algum conflito menor contra os inimigos da Wyrn. E eles realmente lucram. A possessão pelos Malditos parece aumentar seus poderes psíquicos, dando ao psíquico um ponto extra em sua habilidade psíquica primária (ou fornecendo-lhe um ponto em uma segunda habilidade se sua primeira já estiver no nível cinco). Tanto faz se eles sabem ou não, fomori psíquicos eventualmente se consomem; muitos terminam suas vidas com o suicídio.

Projeto Eneida

A Pentex recentemente começou um novo projeto que combina o Projeto Ilíada com o Projeto Odisséia (seu programa de psíquicos). No Projeto Eneida, eles expuseram psíquicos a possessão de Malditos para criar psíquicos fomori. Até agora, eles obtiveram seus maiores sucessos com os Devoradores de Mentes, que combinados com psíquicos geram os fomori conhecidos como Comedores de Cérebros (ver Capítulo Dois).

Múmias Malditas

Criadas a partir de um profano ritual formulado no Egito antigo, existem apenas sete múmias malditas conhecidas. Set criou as Múmias Malditas e nomeou cada uma delas. Elas existem para servi-lo e para auxiliar no seu eventual retorno. Se for possível que apareçam candidatos apropriados para se tornarem Múmias Malditas, o ritual precisa ser redescoberto. Se o personagem estava disposto a morrer, acreditando que o ritual seria executado corretamente e que seu corpo seria preservado corretamente, uma nova Múmia Maldita pode ser criada. Ela será mais fraca que seus irmãos, e precisará procurá-los e pedir-lhes para ensiná-la suas mágicas, já que ela não terá conhecimento delas nem nenhuma outra maneira de conseguir isso. Assumindo que eles vejam alguma vantagem em ter outro servo de Set, eles podem ensiná-la alguns trabalhos menores. É claro, qualquer Maldito que a possua pode ter alguns objetivos próprios.

À parte de seus poderes fomori, a Múmia Maldita poderia presumidamente ter a vantagem de saber que, quando morta, ela eventualmente voltará a vida. É claro, se isso acontecer daqui a sessenta anos, limitaria sua participação em eventos atuais. E quem sabe o que eles estarão vestindo em 2135?





Capítulo Quatro: Recrutamento

*Ali estava eu, completamente esgotado, fora de ação e caído
Tudo por dentro era só frustração conforme eu dirigia de cidade em cidade
Sentindo como se ninguém ligasse se eu morresse ou vivesse
Então eu fiz muito bem e pus um pouco de ação em minha vida
— Judas Priest, “Breaking the Law”*

A seguir estão alguns dos muitos grupos que fazem o trabalho da Wyrn de recrutar mais otários para a causa maculada. Da próxima vez que você ouvir caras berrando sobre corporações intrínsecas ou teorias da conspiração

governamental, dê a eles um pouco de crédito. Quem sabe? Talvez colocar flúor na sua água realmente seja um truque da Wyrn. Na guerra contra a corrupção, pureza de essência é tudo.

Tatuagem do Action Bill!

Você assiste Action Bill na TV! Você lê histórias em quadrinhos do Action Bill!! Você brinca com os bonecos do Esquadrão do Perigo de Action Bill!!! Agora, junte-se ao esquadrão com as Tatuagens do Action Bill!

— Comercial no ar durante o Circo de Desenhos Animados de sábado de manhã da OmniTV

Vítimas Visadas: Crianças ignoradas por pais yuppies, presos em creches, e bombardeados por 4 a 7 horas de desenhos violentos por dia.

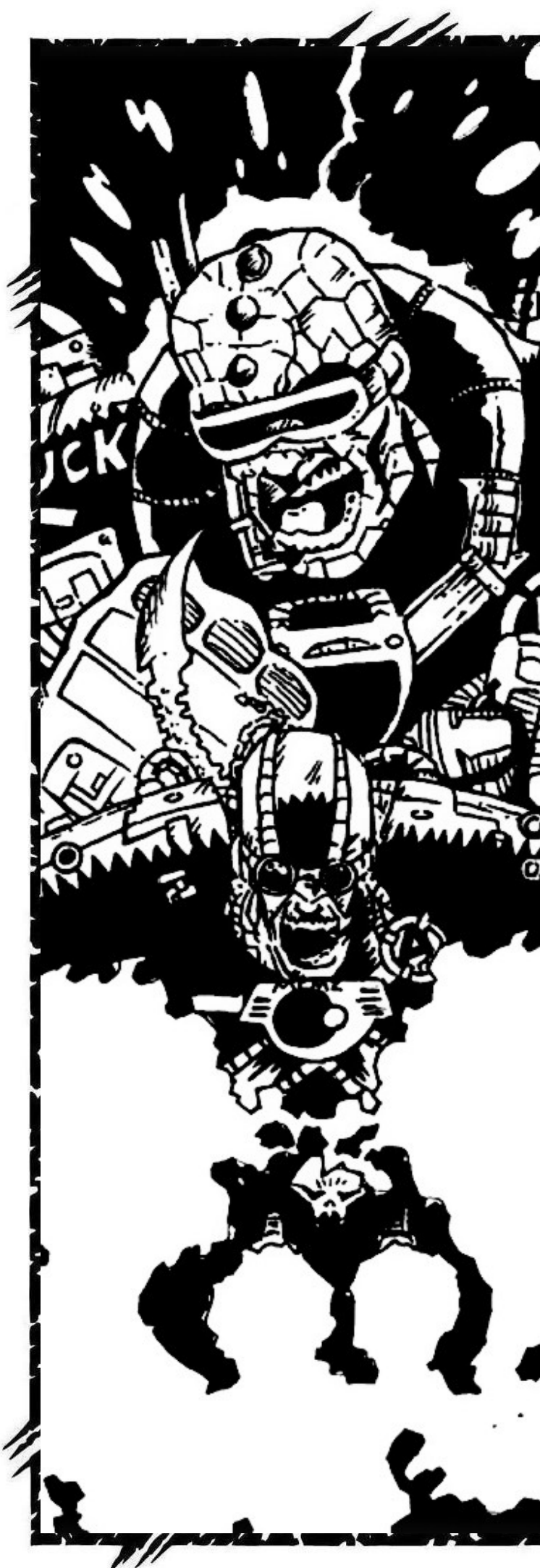
Fachada Pública: Um brinquedo inofensivo para crianças cheias de energia!

A História Real: Essas tatuagens são parte do mesmo esforço para desestabilizar a sociedade humana enquanto culpa os Garou que espalham todo o mito do Action Bill. Um herói durão matador de lobisomens, Action Bill é a estrela de intermináveis e inchadas aventuras de TV e filmes. A Rede OmniTV da Pentex exibe esse programa, bem como o popular programa de crianças "Braney", que consiste em um adorável dinossauro roxo (na realidade um Mokolé corrompido).

São tatuagens temporárias que são vendidas em lojas de brinquedos e lojas de departamento. Elas são normalmente armazenadas com outros produtos Action Bill™, e o desenho inclui o próprio Bill, seus ajudantes Sargento Átomo™ e Herói Verme™, a insígnia do Esquadrão, e o mascote do Esquadrão, Destroça Lobos™. Há também tatuagens do Team Track™ ação-móvel e os inimigos Bronto Besta™ e Wulf Kommandarr™, mortais e terríveis subalternos da L.O.B.O. Elas são aplicadas nos lugares típicos das tatuagens como o ombro, lambendo-se e esfregando o papel.

Contudo, cada tatuagem contém um fragmento de Maldito. Quando as tatuagens são aplicadas em um único corpo humano (normalmente um moleque barulhento de sete anos), elas não saem. Quando tatuagens suficientes são aplicadas (normalmente três a cinco), os fragmentos de Maldito podem se reagrupar. O Maldito começa a corromper a criança assim como os outros brinquedos Action Bill fazem, incentivando o crime e o comportamento anti-social. O desenho cresce e muda, permanecendo escondido tanto quanto possível. Na época em que eles se tornam visíveis, eles são geralmente impossíveis de retirar. Os humanos que são controlados tornam-se crianças fomori, com uma variedade de Poderes únicos. Algumas sugestões são: Comandar Pesadelos, Controlar Sombras e Caminhar nas Paredes. Máculas podem incluir a Perturbação, Dieta Especial (comedores exigentes) e Alergia Severa (a sabão ou brócolis, por exemplo).

Fomori: Crianças fomori tendem a serem despercebidas até que o Maldito assuma completamente o controle, e então use seus poderes monstruosos e a confiança das pessoas ao seu redor para fazer males atrozes. Por exemplo, uma criança fomor poderia encher seus pais a ponto de ser abusado, então quando são



abandonados em um orfanato, corrompem as outras crianças e libera-os para fazer o trabalho. Muitos Garou que resgatam crianças “abusadas” estão sujeitos a surpresas terríveis. Eventualmente a criança irá começar a manifestar poderes físicos bizarros como escamas e chifres, e serão retiradas da companhia humana.

Serviços Conceptivos Ltda

Vítimas Visadas: Aqueles casais inférteis que desesperadamente querem uma criança são os alvos primários da Serviços Conceptivos Ltda., assim como pessoas que procuram aconselhamento de gravidez e inseminação artificial. A Serviços Conceptivos oferece gravidez garantida ou seu dinheiro de volta. Clientes aceitos pela clínica são aqueles que recusam considerar a adoção como uma alternativa para ter suas próprias crianças.

Fachada Pública: A Serviços Conceptivos é bem determinada em se firmar como uma clínica de fertilidade empenhada em ajudar casais inférteis a produzir crianças. Tais clínicas são lugares comuns, quase invisíveis para o olhar do público. Ocasionalmente, eles são ligados com sua prática de inseminação artificial e às vezes confundidos erroneamente com clínicas de aborto, mas tais “propagandas ruins” são rapidamente derrubadas por notícias tranquilizadoras que reforçam os valores familiares, que enfatizam sua função principal. Muitas pessoas ignoram a companhia completamente. Aqueles que sabem da clínica, por quererem desesperadamente ter filhos, a consideram uma enviada de Deus.

A História Real: Na realidade, tanto faz se os clientes estão procurando inseminação artificial (supostamente de um banco de doadores de esperma distintos) ou tratamentos para aumentar sua fertilidade, ambos recebem a mesma coisa: Malditos. Ao invés de esperma congelado normal, mulheres procurando inseminação artificial são tratadas com esperma aditivado com malditos do tamanho de espermatozoides, chamados Malditulum. O esperma fertiliza o óvulo e começa a crescer. Aqueles procurando aumentar sua fertilidade recebem drogas designadas para aumentar sua fertilidade, mas eles também são tratados com centenas de Malditulum. As chances são de 75% de que as mulheres ficarão grávidas com o primeiro tratamento, e há 55% de chance de que esse tratamento com drogas de fertilidade produza nascimentos múltiplos.

Cada caso é diferente, contudo. O esperma intacto talvez fertilize o óvulo antes que aqueles maculados pelos Malditulum, resultando em uma criança normal. Por causa de sua proximidade com Malditos na hora de sua concepção, entretanto, essas pessoas diferentes de outras formas normais são frequentemente mais susceptíveis a possessão por Malditos mais tarde. A Pentex mantém registros desses indivíduos e os segue onde quer que eles vão para o caso deles serem necessários algum dia para algum experimento. Se o espermatozoide infectado com Maldito atingir o óvulo primeiro que o esperma normal, o resultado é um Maldito bebê.

Dar a luz a uma criança fomor não é fácil. A mãe é amaldiçoada por toda a gravidez com sonhos horríveis e sentimentos de que há algo errado com seu bebê (ou bebês). Ela pode sentir malevolência fluindo da coisa em seu ventre, odiando-a, esperando pra matá-la, e querendo machucá-la a cada chance que tiver. Ela está sozinha em seu tormento, porque ninguém acredita que uma criança que ainda não nasceu pode ser maligna. Quanto mais a mãe insiste que alguma coisa está errada, mais as pessoas a enxergam como louca. Se ela tentar machucar o bebê, este causa uma agonia interna tão intensa que a leva a inconsciência. O mesmo acontece se ela pensar em suicídio. O Malditulum, incubado em sua mãe e mesclado com o óvulo, se torna um fomor totalmente maduro quando o bebê nasce. Quando for a hora de nascer, se a mãe houver tentando machucar o bebê, a criança fomor emerge de um jeito que mata ou aleija a mãe.

Todas as Crianças Malditas são amáveis ou bonitinhas. Mesmo quando bebês, eles têm uma beleza que fascina todos ao seu redor. Se a mãe tiver sobrevivido ao nascimento, ela provavelmente irá duvidar de sua própria sanidade, porque a Criança Maldita não faz nada publicamente que possa dar razão a ela.

Preso em um corpo indefeso nos primeiros anos de vida, o fomor aguarda seu tempo, mas eventualmente a criança irá mostrar sinais da semente do mal que a criou. Tais fomori são cruéis e impiedosos, mas frequentemente bem hábeis em encobrir seu comportamento para parecerem inocentes e doces. Irmãos de tais crianças malditas, a menos que sejam fomori, raramente sobrevivem à infância.

Crianças Malditas torturam seus animaizinhos, envenenam suas avós, batem em outras crianças e roubam suas posses, e criam desordem onde quer que vão. Como eles nunca fazem nada na frente dos adultos, e em vista de que nada pode ser provado contra eles, podem literalmente escapar impunes de um assassinato. E se uma Criança Maldita soa assustador, imagine mamãe tentando lidar com quintuplos.

Fomori: o mais comum tipo de fomori criado através desse programa são as Crianças Malditas. Possuídos enquanto ainda estão no ventre, literalmente meio-Malditos por si sós, esses fomori têm potencial para se tornarem inimaginavelmente poderosos se viverem pra tanto. Mesmo eles tendo poderes de Malditos, estes não cobram seu preço em seus corpos ou deixam outras marcas físicas inesperadas até que a criança atinja a puberdade. Nesse tempo, tratamentos disponíveis no Projeto Ilíada podem livrar a aparência de mudanças físicas indesejadas. Visivelmente, o jovem adulto parece fisicamente normal. Internamente, o fomor é destruído, mas o dano é contido com o tratamento e a dureza do físico do meio-Maldito.

Enquanto o tratamento continuar, o fomor pode continuar como se não houvesse nada de errado com ele indefinidamente — ou no mínimo até que ele possa morrer de velhice. É claro, isso faz com que seja cobrado um débito bem alto do fomor pela Pentex, e não é

razoável que ele vá contra qualquer coisa que a companhia queira.

Malditulum podem carregar quase todos os poderes de malditos, e as crianças criadas com eles podem manifestar poderes diferentes. Um poder que todos eles têm é Imunidade ao Delírio.

Programa de Exercícios do Dr. Veridian

Em apenas sete dias

Posso torná-lo um homem

— Frank N. Furter, “I can make you a man” (*Rocky Horror*)

Vítimas Visadas: Caras inseguros que querem se tornar “homens de verdade”. Esses tratamentos também funcionam em mulheres, mas não tão bem.

Fachada Pública: Dr. Veridian é um herói; ele descobriu um jeito de aumentar a sua massa muscular em 25% em apenas 30 dias, sem esteróides ou personal trainers! Se você tiver dedicação, Dr. Veridian fará de você um deus! Ao menos é o que diz a propaganda. Revistas em quadrinhos, propagandas de rádio, tablóides, carros de som e revistas de musculação exaltam as virtudes do plano de exercícios miraculoso do Dr. Veridian. Cínicos desmentem os efeitos, mas nesse caso eles estão errados.

A História Real: O plano funciona, é claro — é um programa de treinamento imbuído de Malditos usando “suplemento de megavitaminas” que na realidade contém hormônios do crescimento infectados pela Wyrm. Mesmo não sendo tecnicamente esteróides, os efeitos dessas pílulas são, em longo prazo, muito piores.

Os efeitos iniciais são incríveis, depois de 30 dias de exercício dedicado (que estimula tanto o Maldito quanto o corpo), o otário — ham, *o cliente* — experimenta um crescimento muscular extremo e aumento da produção de feromônios. Ele não só fica maior, fica também mais atraente. Para evitar complicações legais, as pílulas em si não são *fisicamente* viciantes de maneira nenhuma. A combinação de exercícios, confiança e vaidade, contudo, encoraja o vício *psicológico*. Conforme o sujeito fica maior e mais atraente, a influência do Maldito alimenta suas piores tendências. Ele se torna mais agressivo, irritável e com tesão o tempo todo. Muitos consumidores param aqui, satisfeitos, uma pequena parte da possessão real. Os efeitos iniciais são tão revigorantes, contudo, que alguns continuam no “programa avançado” — a habitação do Maldito.

Uma vítima interessada no “treinamento avançado” recebe doses maiores e mais potentes dos hormônios Malditos. Dentro dos próximos seis meses ele passa por mudanças severas de comportamento e por batalhas internas, conforme o maldito engole qualquer decência que ele possa um dia ter tido. Narcisismo crescente, tendências agressivas e desejo sexual permanente se tornam seus novos amigos. A nova personalidade “magnética” do hospedeiro e o que ele vê no banheiro

compensam quaisquer amigos que ele perca na sua viagem para o país dos idiotas. Esse estágio corrompe não apenas o hospedeiro, mas qualquer um em contato com ele — as pessoas que ele machuca criam raiva, amargura, inveja, ou desejo de vingança por conta própria, sem a necessidade de Malditos.

Dentro de um ano (que é, a propósito, o tempo médio em que Dr. Veridian se tornou tão popular), um usuário “avançado” passa por uma transformação terrível em um fomar Troglodita (ver Capítulo Dois). Nesse tempo, muito poucos “jovens saradões” chegam a esse estado, então o programa de exercícios parece perfeitamente inofensivo. Uma hora, as autoridades irão perceber a ligação. Até lá, Dr. Veridian (um cientista não-mutante com uma queda por levantamento de peso) continua a recrutar os estranhos e fracotes para um exército crescente de tarados musculosos.

Fomori: Trogloditas, as mulheres algumas vezes se tornam Encantadores, com o programa avançado, mas a química do Dr. Veridian não se combina muito bem com os cromossomos femininos.

A Sociedade

Vítimas Visadas: Crianças de qualquer idade.

Fachada Pública: A Sociedade é um modelo para agências que cuidam de crianças. Numa época em que o abuso infantil e má educação em casa são prevalentes, essa organização tem um sucesso incrível para colocação de crianças que vêm até esses centros. Suas crianças variam de idade entre infantes e adolescentes, e de todas as histórias de vida. Tanto faz se seus pais os abandonaram, ou se foram mortos, ou se a criança é de rua, A Sociedade abre seus braços a todos. Trabalhando rápida e eficientemente, A Aliança coloca as crianças nos melhores lares possíveis para cada uma.

A sede original é organizada no centro de Nova York, foi fundada em 1964 por um esforço conjunto de Chester R. Von Gelding e Sim Tech. Desde então, A Sociedade tem aberto filiais em muitas cidades grandes, como São Francisco, Chicago e Arlington, Virginia.

A Sociedade é dirigida por uma mesa de diretores baseada em Nova York. Cada centro é baseado em uma casa grande, com espaço para as crianças correrem e brincarem (parte integrante da filosofia da Sociedade) e casas em qualquer lugar para 50 a 100 crianças. Eles têm uma grande equipe, incluindo no mínimo três médicos por comunidade, várias enfermeiras, professores com boas qualificações, dez trabalhadores sociais, um vigia e muitos conselheiros para ajudar a criança com qualquer problema que ela tenha enquanto se ajusta ao seu novo meio ambiente. As comunidades frequentemente recebem presentes por suas boas ações. Eles têm sua própria escola de inclusão, para permitir às crianças uma oportunidade de estabelecer um sentimento de comunidade consigo mesmas. Isso geralmente permite à criança entrar em escolas públicas com pouca ou nenhuma dificuldade.

A História Real: A Sociedade é uma organização

dirigida pela Wyrn. Originalmente criada pela Sétima Geração (ver **Rage Across New York**) ela se espalhou pelo país como um dos métodos de ponta para criar novos e jovens fomori. A Sétima Geração criou essa organização para suprir os desejos da Wyrn Profanadora.

Cada casta da Pentarch tem influência nessa organização. Ela foi originalmente criada por Chester Von Gelding, com um trabalho dirigido pela Pentarch; a mesa de diretores consiste apenas de outros membros da Casta de Negócios. Eles se asseguram que os centros nunca tenham nenhuma necessidade de dinheiro, e pode pagar gordos salários para cada funcionário. Muitas das crianças são adquiridas pelos Snatchers e muitos membros de cada classe de graduação encontram-se trabalhando para a Fundação nesse aspecto. A Casta do Governo mantém a segurança desses centros. Ela mantém a certeza de que cada centro passe pelos rigorosos padrões do governo, enquanto também trabalha para diminuir esses padrões. A Casta Médica manda “profissionais” para organizar e dirigir laboratórios em cada fábrica onde novas drogas são criadas, e testadas nas crianças. Por uma animosidade entre as outras castas e a Casta Guerreira, os guerreiros não fazem nada para ajudar diretamente esse programa.

A Sociedade introduz crianças no seu sistema através de uma variedade de métodos, muitos assistidos pelo estado. Esses incluem manter em cada comunidade um status de educação em casa, bem como se tornar conhecida como uma das maiores agências de cuidado infantil da nação. Uma vez nas garras das comunidades, eles são trazidos ao sistema de escola interna.

Crianças aprendem cedo que eles são “bobos” ou inadequados por não seguir as regras exatamente. Qualquer infração resulta em punição corporal na frente da classe ou uma viagem à sala do diretor. O professor rapidamente começa e mantém a fachada de ser o melhor amigo das crianças perdidas, punindo-a apenas quando ela comete um erro. Afinal de contas, é trabalho do professor assistir as crianças se tornarem seres humanos que valham a pena — e crianças precisam de toda a ajuda que elas puderem conseguir. Mais frequentemente que não, punições corporais somadas a frases chaves negativas (“Você é estúpido?” “Por que você não responde a pergunta?” “Você está virando um maricas?”) apenas facilitam a criação de feridas internas e sentimentos de inadequação — um buraco no qual um Maldito pode mais facilmente invadir o corpo da criança.

O segundo passo do programa é introduzir certas toxinas da Wyrn na comida das crianças. Essas toxinas tomam a forma de doces ou temperos criados pela Casta Médica, mas funcionam para enfraquecer as barreiras mentais das crianças. Uma vez que o tratamento começa, a criança normalmente se encontra tendo terríveis pesadelos com monstros horríveis e vampiros malvados. Uns poucos escolhidos recebem a atenção de um Psychomachia.

O passo final do programa é colocar a criança em um “lar bem escolhido”. Essas casas são abusivas, alcoólatras,



ou contém pais fomori. A Sociedade prefere colocar as crianças em lares inaceitáveis, despedaçados pelo alcoolismo. A família cuida da criança, levando-a para um círculo de dor de maneira natural. O resultado final desse processo é uma criança que é emocionalmente fraca, e tem baixa auto-estima. A Sociedade convida todas as suas crianças de volta para uma cerimônia de graduação; seu diploma — um Maldito.

Homogeneity Incorporated

Hoje o mundo é um lugar mais simples. Nós tiramos todas as complicações. Todas as estacas de praça e a dor e o estranho. Na nossa utopia, com a falta de referência cultural para o anormal, todos são felizes com sua parte... todo mundo exatamente igual. Não é incrível?

— Neil Gaiman, "From Homogenous to Honey"

Vítimas Visadas: Homogeneity Incorporated é uma subsidiária da Pentex. A organização visa homossexuais masculinos e femininos que procuram "curar-se" de sua sexualidade. Acreditando que estão doentes, antinaturais ou malignos, como resultado de discriminação constante da sociedade heterossexista, esses gays e lésbicas infelizes prontamente procuram pelo curso de dez semanas e \$2000 dólares da Homogeneity Incorporated.

Nem todos os homossexuais caem vítimas do ódio por si mesmo. Homossexuais bem ajustados são visados pela Divisão de Reintegração. Esse ramo da Homogeneity Incorporated financia grupos anti-gay como o USA's Moral Majority, e na Inglaterra o grupo neonazista C-18, na tentativa de criar uma atmosfera onde leis pró-gay são repelidas, e imagens gays positivas serão chutadas pra fora. Quanto menos gays e lésbicas felizes existindo, de acordo com a estratégia louca da Divisão de Reintegração, mais homossexuais infelizes haverá para a Homogeneity Incorporated recrutar.

Homogeneity Incorporated promete a membros em potencial que eles podem ser convertidos em heterossexuais felizes e plenamente funcionais. Hipnoterapia, sessões de aconselhamento de grupo e terapia de aversão são elementos incluídos na "cura" da organização. Na época em que os recrutas houverem completado o curso, a maioria está completamente assexuada. Muitos deles nem mesmo são mais humanos.

Fachada Pública: Homogeneity Incorporated faz propagandas em revistas religiosas e jornais, revistas e em televisões à cabo tarde da noite, como a OmniTV. Seus panfletos são frequentemente distribuídos a médicos, psicoterapeutas e outros profissionais da saúde, obtendo seu endereço de correspondência a partir de outras organizações conservadoras da Pentex. Grupos religiosos fundamentalistas provêm à Homogeneity Incorporated algumas de suas aquisições mais ricas. A organização é liderada pelo carismático Jim Fowler, um loiro e saudável sulista. Ele pessoalmente sancionou a "cura" da companhia, dizendo que ela o salvou de uma vida

homossexual sem amor, de pecado e luxúria.

A História Real: Homossexuais que já pendem para baixa força de vontade e auto-estima negativa veem à Homogeneity Incorporated com cicatrizes fáceis para a entrada dos Malditos. Durante as sessões regulares de hipnoterapia que são ministradas durante o curso, os indivíduos são expostos aos Malditos fornecidos pela Pentex. Enquanto nem todo mundo que segue o curso da cura para o homossexualismo da Homogeneity Incorporated se torna possuído, aqueles que não o são ficam permanentemente perturbados pelo processo. Sua sexualidade é destruída, e sua personalidade é corrompida pelo processo de doutrinação. Muitos sobreviventes não possuídos cometem suicídio nos meses seguintes ao curso, tão dilacerados que estão seus sentimentos de auto-estima. Aqueles que foram possuídos não estão muito melhor.

Uma vez que os sinais da possessão do maldito estejam aparentes, a Homogeneity Incorporated se aproxima dos seus ex-clientes, tentando influenciá-los a trabalhar com a organização, como voluntários ou recrutas. Campanhas de porta em porta pela Homogeneity Incorporated são normalmente feitas por esses voluntários. Outros fomori podem acompanhar o recruta. Se Garou, parentes ou outros "indesejáveis" são farejados durante essas campanhas de porta em porta, eles são visados com atenção imediata por outras subsidiárias da Pentex.

Jim Fowler, o presidente da Homogeneity Incorporated, a despeito de dizer que teve o homossexualismo curado, continua a viver um estilo de vida gay secretamente, frequentemente seduzindo homens de vontade fraca que entram no curso de sua organização, bem como pagando garotos de aluguel para satisfazer sua luxúria. Seu ódio próprio é normalmente expressado em tais encontros com comportamentos sádicos e masoquistas. É comum que seus jogos passem do ponto, deixando um rastro de jovens mortos que podem ser a causa da queda de Fowler. Aqueles membros do curso que o rejeitam são congratulados por passar em um exame inexistente, enquanto aqueles que sucumbem ao seu charme perverso se tornam ainda mais torturados pela culpa, e ainda mais abertos a possessão. Publicamente, Jim Fowler projeta uma fachada saudável, mantida por sua esposa de imagem pública, uma operativa da Pentex.

Fomori: A possessão pelos Malditos da Homogeneity Incorporated se dá ao longo de linhas bem instruídas. Depois da possessão inicial, o desejo sexual da vítima diminui rapidamente. Isso é frequentemente a causa de alegria temporária, quando os indesejados desejos sexuais do hospedeiro desavisado começam a sumir. Nenhum instinto heterossexual substitui os impulsos homoeróticos, entretanto; ao invés disso, o novo fomor perde todo o desejo de atividade sexual. É durante essa fase de gestação (que normalmente dura entre seis e oito meses) que o fomor inexperiente é procurado pela Homogeneity Incorporated, e mandado a grupos de recrutamento. Uma vez que a habilidade do fomor de

detectar seres sobrenaturais esteja completamente manifestada (normalmente depois de oito meses, contudo alguns indivíduos levam até um ano), uma explosão de hormônios é liberada na corrente sanguínea do fômor, engatilhando a transformação final e, como efeito colateral, fazendo o fômor ficar agressivo e violento.

A metamorfose começa com as genitálias do fômor se atrofiando (encolhendo e caindo no caso de homem, ou simplesmente se fechando no caso de mulher) num período de duas semanas. Depois de três semanas crostas como cascas de ferida crescem sobre os olhos e o nariz do fômor, lentamente absorvendo os órgãos em um nova carne polpuda. Quando se cura, o fômor não tem mais traços, salvo pela boca escancarada.

Conforme as genitálias do fômor se atrofiam, seus ossos, particularmente a espinha, os braços e pernas, se distorcem e crescem. Esse período da transformação é particularmente doloroso. Depois de um mês, a transformação está completa. O fômor sem face anda com as mãos e os pés, rastreando sua presa via sensores alienígenas, atacando com seus dentes e garras. Tais fomori são conhecidos como Normalites, ou Norms, e quando amarrados e silenciados corretamente, são usados pela Pentex e pela Homogeneity Incorporated para caçar e matar Garou e seus Parentes.

Artistas Mundialmente Diplomados (Caça Talentos)

Venha p'ra dentro!

O show está pra começar!

Garantido — de pirar sua cabeça!

Você tem que ver o show!

— Emerson, Lake & Palmer, Karn° Evil 9

Vítimas Visadas: A AMD procura recrutas fora de suspeita em dois fronts ao redor do mundo. A agência promete fazer deles as próximas estrelas em atuação, canto ou modelo. Primeiro, seus batedores procuram nos mares de aspirantes a personalidade. Tanto nas ruas de Soho, sob a sombra da Torre Eiffel ou nos túneis subterrâneos da Broadway os representantes da AMD podem farejar ambição inexperiente e silenciosa a milhas de distância.

No segundo e mais seletivo front, os executivos da AMD constantemente caçam aquela vítima em especial — aquele caso perdido — experiente em auto destruição e especialmente merecedor da corrupção. Estrelas se erguem e caem no campo do entretenimento. Manias vêm e vão aos filmes, deixando colheitas de estrelas de outrora no seu rastro. Vozes saem de moda na música pop. Rugas crescem pelo rosto, quadris se enlanguescem e seios caem, terminando com a carreira de incontáveis modelos. Todos esses ídolos esquecidos dividem uma coisa — dor, profunda e lacerante. Eles se doem para ganhar novamente o sucesso e o favor do público que uma vez tiveram.

Homens ou mulheres, jovens ou velhos, atores ou modelos — AMD põe a perda devoradora nas garras da

Pentex. Os lacaios da mega-corporação os apresentam a Wyrn. A Wyrn apresenta-os ao seu novo papel de curta vida na organizada e apodrecida destruição de Gaia.

Fachada pública: A Artistas Mundialmente Diplomados começou como uma pequena agência literária aninhada em Hollywood Hills. Entretanto, uma vez comprada e desmembrada pela Pentex, a AMD se expandiu em uma agência de talentos global. Com escritórios em Nova York, Chicaco, Los Angeles, Londres, Sydney, Paris e Tóquio, a AMD pode buscar na maioria das sociedades industriais ignorantes do mundo por recrutas fomori.

Ironicamente, a AMD desfruta de uma reputação melhor que qualquer outra agência. Bem frequentemente, todo o tipo de agência de entretenimento maior veste uma barragem bem merecida de sentimento público negativo. Agentes ranzinzas sugam o dinheiro e a vida de gente mais talentosa, jogando-os nas telas ou nas passarelas como se fosse um pedaço de carne. Quando aquele nome, rosto ou voz pára de fazer dinheiro, os agentes gastam pouco tempo jogando aquelas vidas humanas na pilha podre de incontáveis outros pedaços de carne na panela.

Em contraste, a história da AMD de garantir aos jovens e desconhecidos uma chance ou chamar velhas e esquecidas estrelas de volta para os holofotes garante a ela um respeito morno entre a indústria. Alguns dizem que a AMD deve perder uma fortuna em muitos negócios de risco. Outros ainda sussurram que a AMD possui estranhos planos para seus clientes no showbiz, mas essas vozes nunca parecem vir à superfície por tempo suficiente para que alguém escute.

A História Real: enquanto a maioria das agências suga 10% do sangue e dinheiro dos seus clientes, a AMD pega 100%, sacrificando-os para a Wyrn. A Wyrn desfruta de uma colheita saudável de jovens fomori graças à sedução de jovens modelos e atores da AMD.

No mundo do entretenimento, a base do alimento da indústria estoca suas reservas com jovens enérgicos e famintos. Mirando na idade de 14 a 30, essas almas perdidas nunca desfrutaram de nenhuma sombra do amor ou atenção de suas famílias. Eles desenvolveram seus talentos ou aparência exterior para esconder as feridas abertas mais abaixo. Seus amigos os consideraram renegados pretensiosos por seu comportamento artificial e extrovertido. Sua ridicularização apenas os forçou ainda mais longe em sua fantasia melodramática. Normalmente, essas ambiciosas crianças-prodígio não conseguem o que eles realmente precisam para satisfazer sua necessidade primordial por amor e atenção.

Antes de esses jovens serem “descobertos” pelos agentes da Wyrn, eles fazem seu caminho em estúdios baratos, casas de filmes pornográficos e comunidades de teatro ruins. Qualquer coisa que a AMD ofereça para esses “diamantes não-lapidados” parece boa demais pra ser verdade. Na verdade, é a atenção que a alma quis a sua vida toda. Isso também se torna um escape de um mundo impregnado de drogas mortais e abuso sexual. Eles

pegam o anel de latão — não sabendo que é uma maçaneta para o inferno como fomar.

A AMD oferece a muitos caçadores de glamour abandonados pela sociedade e músicos de apenas um sucesso outra vida. Eles podem acreditar que encontraram seu ingresso de volta para o amado olhar do público. Eles aprendem tarde demais o quão fácil seu vício pelo sucesso os leva a uma vida amaldiçoada. É preciso um espírito forte (mesmo defeituoso), inteligência acima da média para alcançar e manter sucesso por algum tempo. Essas estrelas de outrora dão poderosos e efetivos agentes da Wyrm. Em alguns casos, o fomar resultante pode tornar-se num oponente valoroso em uma batalha de um contra um com um Garou velho de guerra.

Tanto um veterano do showbiz esfarrapado quanto um novato inexperiente, ambos os tipos de prospectos fomori compartilham uma característica impressionante. Esses atores e modelos já existem em tal estado de desilusão e fantasia que eles não reconhecem sua transformação em fomori até que esteja quase completa. Enquanto seus traços se deformam em máscaras de morte bestiais, mesmo quando seus músculos ou membros se apodrecem em armas sangrentas e pútridas, eles veem a si mesmos como belos e poderosos. Seja pela primeira ou pela última vez, alguém os quer. Se isso empreende seu corpo e alma para a destruição da Mãe Terra, que seja.

Fomori: como uma agente de relações públicas madura, a Wyrm parece hábil em transformar a corrupção passada desses espíritos solitários em agentes fomori específicos. Dependendo da ocupação prévia do recruta, as forças da Pentex irão confirmar que seus poderes fomori são bem favorecidos.

Por exemplo, um agente da AMD seduziu e transformou um diretor de filmes falido. Uma vez o talento do mês e a conversa da cidade, esse até então balconista de locadora de vídeo se tornou uma mega celebridade e cresceu gordo de sucesso, mamando na teta azeda da civilização. Ele fez a decomposição do entretenimento da sociedade humana. A violência encoberta de sua ficção torta regozija-se na morte de Gaia. Quando alguém ainda mais nojento aparece na pilha de lixo de Hollywood, todos o esquecem — exceto a AMD. A Wyrm fez desse fomar um líder, treinado para levar a morte para os Garou mais bem armados com seus potentes Olhos da Wyrm. Ele possui a mira do diretor para o esquecimento.

Por se manter com essa mutação específica, um dançarino possuído pode brotar múltiplos tentáculos espinhosos de sua espinha — ou vomitar seus intestinos inchados como correntes de tanque para aumentar a mobilidade. Um cantor pode desenvolver a torturante voz da Wyrm, sugando a vontade dúbia tanto de humanos infelizes e Garou enfraquecidos.

Finalmente, um modelo se torna o mais trágico fomar de todos. Sua aparência angelical vira do avesso, a sua pele uma vez rosada e perfeita estoura com Fungos e Tumores Venenosos. Em ocorrências muito raras, um modelo transformado em fomar se torna um agente único

da Wyrm. Capaz de se transformar a vontade por breves períodos de tempo e esconder seus horrores fomori debaixo de sua beleza hipnótica, ele pode se mover entre as crianças de Gaia e pescar carne fresca virtualmente indetectável. Se esse fomar arrumar uma vítima resistente, ou se por acaso um Garou descobrir sua malevolência, ele pode reverter a sua forma fomar e oferecer o sabor especial de entretenimento da Wyrm.

Seja como for, a AMD permanece uma das ferramentas de recrutamento mais efetivas da Wyrm e da Pentex. Usando a fraqueza humana básica da ambição, cobiça e vício, AMD os alicia com promessas de fama interminável, conforto material e amor primordial. Desesperados pela atenção e reconhecimento, eles nunca irão saber (e, tristemente, talvez não mereçam). Os fomori da AMD se tornam os agentes da Wyrm mais fervorosos.

Reino do Engodo (Masmorra Multiusuário)

Vítimas visadas: Fanáticos por computador.

Fachada Pública: é um jogo online, um dos milhões que existem. Reino do Engodo é um AberMUD; um jogo textual de múltiplos usuários, no qual você, o jogador, busca matar as malignas criaturas da noite, e resolver os muitos enigmas online.

Você começa o jogo como um guerreiro novato, e esperançosamente rápido aprende os caminhos para ganhar poderosos artefatos e resolver as difíceis missões. Encontre a Espada Larga, então você poderá matar o Lobisomem! Onde a estaca está escondida para matar o vampiro nas catacumbas? Busque a misteriosa Dama do Lago! Você rapidamente irá aprender os passos para resolver cada difícil enigma e ganhar a posse de armas maiores e maiores. Com cada solução, você também ganhará pontos para avançar ao próximo nível, até que você finalmente chegue ao nível mais alto de jogador: Mago.

A Historia Real: Reino do Engodo é um AberMUD baseado no apelo em massa que os jogos online têm nas pessoas. Ele sai de um computador ramo da ICS, e enquanto o jogador está se divertindo matando qualquer criatura nova que é jogada em seu caminho, ICS está analisando o potencial do cliente, e assegurando outras informações importantes como a casa do jogador e endereço de e-mail.

Reino do Engodo foi criado seis anos atrás em resposta a disponibilidade crescente da Rede. Foi programado por Katsumi Takahashi, uma Andarilha do Asfalto Theurge, através de seus computadores. Ele era só mais um das centenas de MUDs que as pessoas podem entrar e facilmente jogar. A ICS estava vigiando a companhia, e com o início do MUD, ele começou a corromper lentamente o banco de dados, mudando os desafios pouco a pouco. Katsumi encontrou-se tragada em seu próprio MUD. A combinação de violência que ela já usava e os novos enigmas permitiram a um espírito

corrupto entrar e se fundir com sua alma. Poucos meses depois ela desapareceu da seita, e estabeleceu o Reino do Engodo no ICS, onde ele reside atualmente.

Todos os desafios têm alguma relação com trabalhos específicos com fomori. Um dos enigmas mais populares é procurar pela Espada Larga e usá-la para matar o lobisomem que está aterrorizando o vilarejo. Outro desafio requer que o jogador mate um vampiro. O jogador precisa aprender lentamente através de experiência que passos tomar, e em que ordem, para resolver os enigmas, criando um vício pelo jogo. Cada passo, cada morte, traz o jogador mais pra dentro do jogo e do ambiente de jogo. Enquanto o jogador acredita que o MUD é um alívio do stress e apenas violência e diversão sem mente, ICS lentamente começa a enfraquecer a vontade do jogador até que ele se torna tão preso no jogo, que a realidade e o MUD são inseparáveis.

Depois de determinar o nível de comprometimento do jogador, a ICS faz os níveis mais difíceis de resolver. O jogador cresce no ranking, matando todas as criaturas sobrenaturais e se tornando insensível à violência. O teste final vem, e o desafio final é revelado: o jogador precisa matar outros cinco jogadores. Enquanto muitos acham isso muito divertido, outros param nesse ponto. Esses que matam outros jogadores sobem ao título de Magos, e garantem para si poderes adicionais, como poder sobre os jogadores menos graduados.

Um dos grandes benefícios do Mago é a Palavra de Runa, também conhecida com espada do Mago. Essa espada pode ser dada a outros jogadores, mas uma vez dada, a espada força ao portador da espada a matar todos ao seu redor exceto o Mago. Muitos jogadores aprendem sobre esse instrumento, e na realidade irão pedir para usá-la quando eles souberem que devem matar outros cinco jogadores. A qualquer hora depois de chegar a Mago, Malditos do Engodo e Corrupção encontram seus novos hospedeiros, criando novos fomori — muitos com maravilhosas habilidades de computador.

Fomori: Muitas das pessoas se tornam tanto funcionários voluntários da Pentex, ou os ditos Arquimagos para o MUD. Outros, os jogadores mais violentos, se tornam Caçadores Sanguinolentos. Jogadores podem encontrar tanto um Ooralath ou um Maldito de Abhorra ou Angu habitando sua alma.

Abolição do Fumo

Vítimas Visadas: Esse programa ostenta benefícios para aqueles que não tem a força de vontade ou disciplina para parar de fumar por si só. O grupo de auto-ajuda, dirigido pelo projeto Ilíada da Pentex, filtra todos os candidatos. Eles pegam apenas aqueles que alcançam certos critérios: eles precisam ser solteiros e de preferência não ter parentes próximos vivos, eles precisam ter tentado (e falhado) parar de fumar antes, e eles precisam estar dispostos a aparecer em propagandas para o programa se eles completarem-no com sucesso. Planos estão a caminho de começar um novo programa para casais, e um programa apenas para jovens já está

funcionando. Há recentemente também uma conversa sobre começar programas de prevenção na pré-escola e ensino fundamental e oferecer o programa para certas companhias para que seus funcionários os usem.

Fachada Pública: Mesmo sendo muito caro, a Abolição do Fumo é o mais popular novo tratamento para fumantes habituais. Designados a ajudar aqueles que falharam com os adesivos de nicotina, hipnoterapia ou terapia de aversão, o programa enfatiza a ajuda de grupo e a participação de atividades onde o fumo é abolido. Membros assistem filmes, jantam na área de não-fumantes nos restaurantes e escolhem um ou mais exercícios saudáveis em grupo — natação, aeróbica e dança, por exemplo. Ao invés de isolar o grupo, o programa de Abolição do Fumo integra-o em atividades progressivas assistidas pelo público em geral. Ao invés de manter sua própria academia de aeróbica, por exemplo, membros se juntam a academias normais e centros de emagrecimento perto de suas casas e nos horários que suas agendas permitem.

Nos encontros, membros discutem suas dificuldades e partilham do “brinde comunitário”, um copo de suco de uva não alcoólico que todos batem em um brinde ao seu sucesso continuado. O líder do grupo, um empregado da Pentex, dá ao grupo uma pequena conversa estimulante designada a fazê-los se sentirem bem sobre si mesmos.

O público vê a Abolição do Fumo como uma cura miraculosa. Eles entendem que o programa enfatiza atividades divertidas, não dependendo de drogas ou sessões pseudo-psicológicas tencionadas a fazer o fumante se sentir como um viciado sem espinha, e ainda tem um sucesso recorde fenomenal. Na era do programa de 12 passos, ele também parece bem moderno. Melhor de tudo, toda a coisa parece indolor e mais como um clube de solteiros que terapia.

A História Real: Abolição do Fumo realmente faz o que diz que faz — aqueles que completam o programa nunca fumam novamente. É claro, eles não precisam fazê-lo. No seu primeiro encontro, quando os membros bebem um brinde ao seu compromisso de parar de fumar, cada copo carrega um Maldito especial conhecido como Agarra-Pulmões. Os Agarra-Pulmões na realidade beneficiam seus portadores, modificando o tecido dos pulmões, fazendo-os mais resistentes a piche, fumaça e toxinas aéreas de todos os tipos. Isso faz com que os outros tecidos se tornem menos resistentes a tais coisas, contudo, levando a uma grande incidência de câncer de pele, próstata, ovários ou colo do útero. Adicionalmente, os Agarra-Pulmões secretam uma potente mistura química que se transforma em gás e é expelida pela boca e nariz do hospedeiro em cada respiração. A mistura química contém cancerígenos assim como uma forma gasosa de nicotina que causa um desejo de mais disso naqueles que a respiram — a menos que, é claro, seus pulmões estejam protegidos por um Agarra-Pulmões.

Esses fomori inconscientes, conhecidos como Pulmões Doentios (ver Capítulo Dois), não sentem necessidade de fumar (eles recebem doses maciças de

nicotina no seu suco de uva semanal), mas inconscientemente espalham seu antigo vício e gases mortíferos onde quer que vão. E como eles parecem e agem como qualquer um, eles vão a muitos lugares que outros fomori não podem alcançar — a clubes de saúde, a áreas de não-fumantes nos restaurantes, trabalhar para a Associação Americana de Pulmão — enganando os conscientes da saúde para se tornarem fumantes, e os envenenando, mesmo que eles consigam resistir à vontade de fumar. Aqueles que sucumbem ao hábito podem se tornar candidatos para o programa de Abolição do Fumo, que irá gerar mais dinheiro para a companhia e recomeçará o ciclo. Os hospedeiros originais invariavelmente morrem dentro de cinco anos de outro

tipo de câncer, mas ninguém morre de doenças pulmonares.

Fomori: Atualmente, apenas um tipo de fomori é criado por esse programa: Pulmões Doentios. Como são otários desavisados, Pulmões Doentios são fomori muito fracos e normalmente têm poucos Poderes. Alguns dos mais agressivos foram recrutados depois pelo projeto Ilíada e receberam outros poderes para ver até onde vão antes de se tornarem fomori óbvios, desse modo limitando sua utilidade como infiltradores. Experimentos estão sendo feitos para induzir os Pulmões Doentios a soprar conscientemente fumaça letal e doses letais de nicotina durante situações de combate. Alguém quer um cigarro?





Capítulo Cinco: Baixa Sociedade

*Seu deus está morto e ninguém se importa
Se existe um inferno eu te vejo lá
— Nine Inch Nails, “Heresy”*

Ah, pare de choramingar, sua bichinha de merda! Você se acha digno de pena? Você não se fodeu mais do que qualquer um de nós — o que você é, um universitáriozinho que queria ter um pau maior para impressionar as putinhas? Um tabacudo da “Geração X” que fodeu com a garota errada ou a droga errada? Qual é a sua historinha triste, seu bebezinho chorão de merda? Eu garanto que tem gente aqui que faria seus piores pesadelos soarem como canções de ninar. Então se feche, docinho de coco — você é um dos nossos, então se acostume com isto.

Você não tem mais escolha.

A sociedade Fomor não é gentil.

Imagine que você era um perdedor desde o início; algo estava errado, ou aconteceu, o suficiente para abrir um buraco no seu coração. Agora imagine que algo mais rastejou para dentro do seu buraco e cresceu, algo tão maligno que o transformou em um servo da corrupção. Esse algo sempre está lá agora, devorando a merda da sua alma, apresentando uma desculpa para agarrar o poder em troca de sua humanidade.

Não é um pensamento acalentador, não é? Não

exatamente uma experiência feita para promover boa vontade e alegria.

Os Fomori não são pessoas felizes. A maioria carrega suas frustrações e medos para todo mundo ao redor, incluindo seus iguais. A sociedade dos maculados é cruelmente Darwinista, uma seleção não natural onde o mais forte manda, apenas para ser comido de dentro para fora. É a própria Wyrn encarnada, um caos regimentado e estratificado por três níveis de fatores: Membros da Pentex, poder pessoal e uma semelhança passageira com a normalidade.

Obviamente, os maculados criados pela Pentex para a Pentex têm todos os melhores lugares no ônibus; fomori de “segunda categoria” que desenvolveram sua corrupção por conta própria (ou pelos “brinquedos” semeados pelas subsidiárias da Pentex) se encaixam em uma camada abaixo nesta sociedade insana. A maioria considera os “molengas” (humanos normais) com um invejoso desdém. Uma vez dentro das legiões das aberrações, um fomor se mantém nela com seu raciocínio, força ou aliados. Qualquer status obtido é passageiro — fomori são condenados a uma vida curta e dolorosa. O que acontece depois que ela acaba ninguém sabe.

Não somos homens?

Os maculados têm uma identidade complexa; eles foram normais, algum dia, mas aquela humanidade foi arrancada — ou doada — por uma força estranha que os consome vivos. Mesmo aqueles que não sabem nada sobre Malditos ou a Wyrn podem sentir a diferença em algum nível primitivo. Esta desintegração é algo pior do que a insanidade: é uma condição no corpo, alma e mente. Naturalmente, fomori não são as pessoas melhor adaptáveis.

Alguns lidam com sua perda ao se distanciar da humanidade, vivendo e agindo como os monstros que parecem ser. Outros tomam o caminho oposto; eles entram em um profundo estado de negação onde absolutamente nada está errado — eles são tão normais quanto qualquer outro. Suas carnes podem estar se desgrudando aos bocados, seus olhos podem sangrar, suas secreções podem derreter a calçada por sobre onde eles andam, mas não é como se algo estivesse **errado**, é só uma gripe muito forte. Seus amigos na Pentex irão encontrar a cura e tudo vai ficar bem.

Fomori e Pessoas “Normais”

Apesar da maioria das companhias da Pentex misturarem humanos e fomori em seus Grupos Avançados, ambos os lados favorecem seus iguais sobre os “mutantes” ou “molengas”. Muitos humanos não maculados temem seus companheiros em um nível instintivo que tem menos a ver com os maus hábitos e a higiene (apesar dessas coisas são levadas em conta) dos fomori do que com um pavor primitivo da aberração. Muitos dos fomori secretamente acreditam que são inferiores aos seus aliados “normais”, mas compensam com suas habilidades impressionantes e uma sensação de superioridade. Assim, nenhum lado realmente compreende — ou mesmo **tenta** compreender — o outro.

Isso não quer dizer que todas as relações são tensas; muitos dos Grupos Avançados adquirem uma camaradagem no campo de batalha — ou morrem — sem se importar com o quão “normal” seus membros possam ser. Grupos menos ativos ainda interagem, e ocasionalmente até fazem amigos além dos laços da mácula dos Malditos. Amizades próximas e até romances surgem entre os maculados e os mundanos, apesar de estes laços raramente durarem — os fomori estão condenados, apesar de tudo. Estes relacionamentos são mais comuns entre humanos e fomori que aparentam ser normais, apesar de que dadas as perversões que alguns funcionários da Pentex possuem, quase tudo é possível.

No geral, contudo, fomori e humanos não maculados mantêm distância uns dos outros. Tal isolamento é apenas mais uma das facetas da Wyrn — ela cria solidão e tristeza, e a fúria que surge com isso.

“Status de Normalidade”

Desesperados pela normalidade, alguns fomori contam seu valor por o quão bem eles podem se passar por humanos — ou melhor do que os humanos.

Encantadores são notórios por este conceito, mas outros fomori que parecem normais jogam o jogo tão bem quanto. Estas pessoas geralmente buscam criar meios de explorar o quão humano — ou inumano — certo fomori pareça. Quanto mais “normal” ele pareça, mais respeitado ele é. Em certas companhias, os aberrantes realmente desgraçados são completamente banidos — até porque, eles são nojentos, bolhas disformes, completamente diferentes de pessoas **reais**. Os mais deformados podem protestar o quanto quiserem (às vezes despedaçando seus primos “normais” membro por membro), mas ainda aceitam este julgamento porque eles **sentem** a aberração, e aceitam fomori mais atraentes como seus líderes. Para muitos mutantes, o poder que eles carregam não pode compensar a humanidade que eles perderam.

“Status do Poder”

O oposto da normalidade, o status do poder mede a força física de um fomori — seu “fator eu-posso-chutar-sua-bunda”. Esta forma de estima, especialmente comum em grupos de assalto do Grupo Avançado, vem de Poderes bizarros como Produtor de Teia, Couraça da Wyrn, Baforada Ameaçadora, Mega Atributo — qualquer coisa que faça o fomori “mais humano que os humanos”. Quanto mais durão o fomori for, mais respeito ele merece. Naturalmente, tal fama dura pouco; a Mácula que surge com os Poderes escandalosos logo tornam o fomori uma pilha de protoplasma consciente.

Independente do que um fomori respeita, cada um carrega uma tristeza e raiva que poucos humanos já sentiram. A Pentex sabe como direcionar o ódio para um bom fim. Ao demonizar contestadores, autoridades, Garou e outros oponentes, os chefões da Pentex focalizam o ódio dos fomori em um estágio quase psicótico. Ao direcionar suas atenções desta forma, garantem que os aberrantes fiquem na linha, lhes dá um alvo para suas agressões e aceleram suas corrupções. A mente degradada da maioria dos fomori permite a Pentex alimentá-los com propagandas absurdas e fazer com que elas funcionem.

Pentex

O maior reduto do sistema capitalista é a ignorância de suas vítimas.

— Adolf Fischer

De quantas liberdades precisamos para sermos livres?

— Manchete do **USA Today**

Em sua própria maneira distorcida, a Pentex e suas várias divisões dão casa, família e propósito para os fomori. Assim, estas pessoas maculadas que trabalham para a corporação diretamente têm uma vantagem sobre quem não o faz. Alguns têm um nível de status e os confortos afins; outros aproveitam sua nova “família” mais do que a que eles deixaram para trás. Mesmo os fomori de mais baixa estirpe recebem um salário, casa e todos os quadrinhos, vídeo games, filmes e MTV que eles possam querer. A Pentex cuida bem dos seus.

Recrutamento

O toque da corrupção vem de muitas fontes; algumas são pessoais, mas muitas vêm dos detestáveis laboratórios das subsidiárias da Pentex. Muitas dos recrutas das companhias começam como forasteiros — vítimas inocentes, empregados humanos da Pentex e pessoas cujas maldades ou sorte corrompidas as levaram à possessão.

Alguns alvos começam como empregados normais; a liderança da Pentex é infame por dar um “upgrade” nos membros humanos dos Grupos Avançados, e muitos trabalhadores comuns encontram seu caminho nos “programas especiais” sempre que Ilíada precisa de voluntários. São muitos os trabalhadores que conseguem sua própria possessão, através de contato próximo com a mácula da Wyrn, “acidentes industriais” e suas próprias falhas. De qualquer forma, aqueles que começam com a Pentex geralmente tornam-se leais aos seus empregadores.

A outra fonte comum de força humana da Pentex (tirando a Ilíada) é a quantidade de produtos possuídos por Malditos que a corporação derrama pelo mundo industrializado. Apesar de muitos bens possuídos terem seus efeitos reduzidos (o mundo estaria repleto de fomori, se não fosse isso), muitos Malditos tomam o comando de seus hospedeiros para se certificarem de um pequeno porém constante fluxo de novos recrutas. Muitos destes Malditos carregam traçantes que funcionários espiritualmente sincronizados podem seguir quando um fomor fica “online”. Estes sinalizadores levam os times de recrutamento da Pentex (veja abaixo) a capturarem o novo fomor, o levam para casa e o doutrinam em seu novo estilo de vida.

Uma vez convertido, um fomor da Pentex recebe muita atenção; para algumas pessoas, a preocupação repentina e a compaixão (mesmo se fingidas) são tudo que elas precisam para permanecerem leais aos seus novos “amigos”. Como você pode imaginar, a conversão dos Malditos é traumática para caralho; um homem ou mulher brutalizado desta forma irá geralmente se agarrar ao primeiro apoio que vier em sua direção. E de lá, recrutadores alimentam o novato com uma dieta regular de propaganda, prometendo uma cura enquanto estimulam os mais perversos desejos do novo fomor. Através de premiações, companheirismo e punições, um laço com a Pentex se forma.

Benefícios

Uma boa parte dos recrutas vem das classes baixas — casas pobres, comunidades em dificuldade, instituições mentais e as próprias ruas. A eles a Pentex provê uma vida mais confortável que a cadeia ou caridade; a maioria deles já está acostumada a ser tratada diferente. Com a Pentex eles têm refeições garantidas (mesmo que elas sejam maculadas), apartamentos ou quartéis relativamente luxuosos (ainda que aqueles quartos estejam grampeados), e entretenimento idiota o suficiente para mantê-los felizes (mesmo se as ditas

diversões sejam propaganda — afinal, a maioria das formas de entretenimento comercial não tem uma pauta?). Para a maioria dos fomori da Pentex, é uma melhoria enorme, então eles não questionam o acordo.

Tratamentos especiais incluem promoções (veja “Classificações”, abaixo), incentivos financeiros e privilégios especiais — como esportes, baladas ou a maravilhosa oportunidade de mandar as coisas p'ro inferno. As recompensas asquerosas da Pentex — “frenesis de compras” e “horas de visita” — libertam fomori agradecidos em “convidados” trazidos à força ao quartel para entreter as tropas. Tais convidados, como você pode imaginar, raramente sobrevivem às festividades noturnas.

Punições

Ocasionais dissidentes aparecem; esses caras são tratados com bastante violência. Punições comuns, onde o grupo repreende um indivíduo ou dois, são a primeira e mais comum forma de disciplina. Essas surras grupais — geralmente chamadas de “encontro no chuveiro”, “caçada ao coelho” e “festas das botas” — geralmente coloca-se o(s) ofensor(s) contra seus companheiros em brigas, caçadas ou desafios. Tais punições são geralmente dolorosas, podendo até aleijar, mas não são fatais. A Pentex não quer desperdiçar suas preciosas buchas de canhão — ainda.

Se o ofensor não aprendeu sua lição, ou cometeu algum crime que uma mera surra não retifique, ele pode ser mandado para a Seção C — os laboratórios experimentais. Aqui técnicos do Ilíada introduzem novos Malditos no sistema do fomori e registram o que acontece. Esses tratamentos agonizantes ocasionalmente resultam num submisso — e possivelmente mais poderoso — fomor. É mais comum, entretanto, que uma viagem a Seção C leve a uma longa e horrível morte.

Fomori mortos são frequentemente transformados em adubo e usados para envenenar a terra. Algumas bases operam com orçamentos apertados ou tem seus fundos desviados por diretores gananciosos. Esses grupos usam fomori mortos como comida em suas lanchonetes. Alguns até vendem a coisa a redes de fast food controladas pela Pentex; já se perguntou o que significava “sub-produtos da carne”?

Classificações

A Classificação é o mais óbvio sinal de favor da Pentex; aqueles que praticam grandes feitos pela megacorporação são recompensados de acordo. Ao dar a um fomor um distintivo, um título e um aumento no pagamento, a gerência o inspira a maiores negócios, maior lealdade e mais vaidade. Qualquer sucesso de um fomor tem vida curta no final das contas, mas porque deixar o pobre idiota saber disso? Deixe-o pensar que tem uma chance de avançar, dê corda e deixe-o ir. Ao que consta aos superiores da Pentex, qualquer coisa que motive um empregado a trabalhar mais vale o incômodo de dar a algum retardado uma classificação.

Métodos de Promoção

Qualquer um na Pentex pode ter uma classificação; fomori, por causa de seu isolamento, são mais motivados a avançar do que muitos da equipe humana da corporação. As táticas usuais — suborno, sedução, amigos nos lugares certos etc — funcionam melhor para “molengas” que para mutantes, então a aproximação direta é mais efetiva.

Oficialmente, crescimento na Pentex é baseado em número de mortes, esperteza e corrupção. Um fomor forte, astuto e estúpido o suficiente para matar muitos inimigos — especialmente Garou — estima uma promoção aos olhos da Pentex. Em adição ao incentivo que a classificação oferece, a companhia aposta que a perícia de alguns dos maculados irá passar para seus subordinados. Raciocínio reflete a habilidade de um empregado em repensar ou planejar suas presas e rivais — tanto dentro quanto fora da companhia. Um fomor esperto suficiente para enfiar uma faca nas costas de alguém é considerado um trunfo na corporação da Wyrn; um título irá também dar-lhe visibilidade suficiente para ser vigiado mais atentamente que o restante. Corrupção mede a habilidade de um empregado de foder o mundo ao seu redor, tanto por influência sutil ou por táticas de destruição em massa. A Pentex está, é claro, sempre desejando pôr os caras destrutivos onde sejam mais úteis.

Promoções se aplicam a qualquer um na companhia; fomori apenas tendem a ganhar mais com elas do que um humano normal ganharia. Como apenas poucos fomori têm vidas fora da corporação, status dentro da Pentex é a coisa mais recompensadora na qual eles podem pensar. O quadro de diretores sabe disso, e enfatiza a importância de promoções a todos os executivos da companhia. A maioria dos supervisores, por sua vez, chega onde está pelas boas graças de um fomori, e isso leva ao método “não-oficial” de promoção — apoiar um ganhador.

Políticos da Pentex fazem a Wall Street parecer o jardim de infância. Dentro da corporação da Wyrn, qualquer um com um instinto de motivação (ou autopreservação, no caso) quer um tipo de status. O prego que se sobressai, como eles dizem, é que será martelado; quando o martelo se aproxima, é sempre bom ter uma ferramenta própria. Um escalador esperto, então, terá alguns amigos entre os fomori da companhia. O fator de intimidação de um braço direito capaz de vomitar ácido dá à expressão “almoço de negócios” uma dimensão totalmente nova.

Classificações da Pentex

Militar	Científico	Executivo
Recruta	Técnico	Estagiário
Soldado	Nível Branco	Associado
Sargento/Tenente	Nível Verde	Executivo Jr.
Capitão	Nível Azul	Supervisor
Major	Nível Amarelo	Gerente
General	Nível Vermelho	Diretor

Fomori sábios trabalham como guarda-costas, assassinos, braços-diretos, espiões, mensageiros e sabotadores para executivos e cientistas da Pentex. Aqueles sob a ala militar são capazes o suficiente de comandar a si mesmos, embora tais oficiais geralmente se cerquem com um pequeno grupo de leais (mesmo que lerdos) “tenentes”. Trabalhando para um chefe ambicioso, um fomor que quer apenas os benefícios sem as preocupações pode ter uma boa vida fazendo as desprazerosas tarefas ocasionais e ficando de reserva em caso de problema.

Fazendo-se essenciais, a maioria dos fomori espera ganhar acesso ao Santo Graal de sua existência — uma cura, ou ao menos uma neutralização, para a doença que os consome. Isso não existe, mas os maculados não sabem disso. Oferecendo a possibilidade de poder sem custos, o quadro de diretores mantém a Pentex e seus fomori motivados e alertas.

Divisões

Cargos são uma coisa incerta na Pentex; eles raramente ultrapassam as três divisões da companhia — as alas militar, executiva e científica. Quando você está fora de seu próprio ambiente, não é geralmente bom pressionar pessoas ao limite. “Você pode ser um verdadeiro chuta bundas na corporação” a supervisora da Amazônia Catharine Snodgrass gosta de dizer “mas eu decido onde você vai e quando — e *se* — você será alimentado!”

Cada divisão tem seus próprios cargos e estruturas de poder; forasteiros têm algumas concessões se possuem status, mas um bastardo arrogante irá encontrar barreiras que ele nunca imaginou existir, pulando na sua frente em cada momento que lidar com uma divisão diferente. Algumas delas serão burocráticas, mas muitas serão mais permanentes. Um executivo impertinente pode desaparecer no meio da noite (sem dúvida, morto por Garou infiltrados), Sargento Miolo-Mole pode encontrar a si mesmo sem aqueles reforços necessários, e um cientista que distribui equipamento de má qualidade ou relatórios de progresso adulterados pode acabar sendo trancado numa sala isolada com os mutantes que ele ajudou a criar...

A maioria dos cargos mais altos das divisões é composta por humanos normais, seres sobrenaturais (vampiros, magos e metamorfos desgarrados) ou escaladores sociais abençoados pela Wyrn. Fomori sabem o significado verdadeiro de teto de vidro, mesmo que você tenha todos os amigos certos, sua vida é muito curta para planejar o futuro. A maioria dos fomori pode trabalhar apenas em um setor por vez. Dividir seus esforços entre projetos dá aos seus rivais caminho livre para colocar uma faca — literalmente ou não — nas suas costas. O curto tempo de vida da maioria dos fomori oferece pouco tempo para avanço multi-divisões; alguns esforçados e dedicados companheiros conseguirão tais tarefas de qualquer forma — existe, afinal de contas, muita pouca coisa a se fazer fora das paredes da Pentex por um fomor realmente perturbado, então, porque não?

As óbvias limitações nunca impediram um fomor suficientemente ambicioso de tentar...

Fé na Wyrm

Outra, menos óbvia forma de status envolve servir a própria Wyrm, em qualquer uma de suas encarnações. Enquanto muitos fomori não tem idéia de qual ser eles servem, alguns tem; aqueles que reconhecem a natureza primária de seus poderes geralmente abraçam seu criador com um zelo religioso, esperando conseguir favores insanos quando a Wyrm finalmente vencer.

A maioria dos seguidores da Wyrm anda com os Dançarinos da Espiral Negra; o fervor de seus companheiros os contamina e eles aprendem o conhecimento de seus criadores corrompidos. Fomori que servem a Wyrm — seja como uma total entidade ou um dos muitos Instintos da Wyrm — geralmente tem um grande respeito pelos dançarinos; para eles, os Garou caídos são os novos Escolhidos, a tropa de elite da loucura. Fomori que possuem alguma marca do favor da Wyrm (veja a Qualidade: Marcas da Wyrm, no Capítulo Um) são vistos como links divinos com seu Deus e são tratados de acordo. Embora poucos ganhem cargos na Pentex por esse meio, qualquer coisa que os servidores possam dar a eles — de vítimas frescas a dinheiro, a prazeres carnis — é deles se pedirem.

Alguns servos dedicados adoram a Wyrm com exultação profana, desfigurando a si mesmos e profanando alegremente qualquer forma de inocência em seu caminho. Alguns fomori, na verdade, começam como humanos fanáticos pela Wyrm “recompensados” por sua devoção. Tais disciplinas negras brilham com uma luz negra para os Garou usando o Dom Sentir a Wyrm, e assim raramente sobrevivem tempo o suficiente para reter poder duradouro. Enquanto vivem, no entanto, esses fanáticos deixam em Gaia uma ferida que pode levar anos ou mesmo décadas para desaparecer.

Grupos Avançados

“Outro maravilhoso dia na Corporação!”

— Sgt. Apone, Aliens

As oportunidades mais óbvias de um fomor estão nos Grupos Avançados militares. Muitos mutantes são criados para tarefas de combate e recebem treinamento, equipamento e privilégios especiais nos cargos militares. Tarefas dos Grupos Avançados são boas para fomori: oferecem prestígio, propósito e a chance de descontar seu ódio no mundo, sem consequências ou restrições. A Pentex anuncia esses benefícios aos seus “recrutas especiais” e garante bons salários, cuidado médico e outros benefícios (ver acima) a aqueles que se unem as corporações. (A corporação Wyrm é menos aberta quanto as chances de um fomori ser rasgado ao meio por um lobisomem, mas ninguém mais acredita realmente em propaganda honesta.)

A Pentex é uma corporação, não um exército; a maioria das companhias subsidiárias mantém um ou dois pelotões de Grupos Avançados para segurança e



resolução de problemas. Projetos grandes e realmente importantes, entretanto, como instituições de pesquisa e áreas de desmatamento empregam pequenos exércitos de humanos e fomori. Embora alguns Grupos Avançados incluam Espirais Negras, vampiros e até magos decaídos, a maioria dos fomori evita esses companheiros loucos em quartéis muito próximos. Afinal, quem vai confiar em um maldito *cadáver* na sua retaguarda?

A Divisão de Aquisições (ver **Livro da Wyrn**, Capítulo Dois) faz o maior uso dos Grupos Avançados, mas cada divisão emprega esses agentes de caos. Relações Públicas usam Encantadores para ganhar pessoal ou pequenos ataques cirúrgicos quando a persuasão falha. O **Projeto Coordenação** usa Grupos Avançados como reforços quando companhias ambiciosas ou rebeldes tiram o Plano Ômega da agenda. Projetos Especiais criam os mutantes em primeiro lugar, e empregam alguns para segurança do laboratório ou “missões sensíveis”. Essas geralmente envolvem trabalhos de espionagem ou punição para ativistas ambientais. “É incrível” diz o Dr. Von Hauser da Aesop Research Company “o quão rápido os ativistas dispersam quando alguns deles são assassinados enquanto dormem.” Alguns cientistas contratam músculos para vigiar instituições onde fomori desajeitados ou horivelmente transformados são mantidos, mais isso geralmente é considerado insensato; um fomor não precisa ser Einstein para fazer a conexão entre suas próprias condições e as abominações que ajuda a conter.

A disciplina dentro da corporação é dura, assim como o treinamento que esses mutantes recebem. O constante volume de propaganda reforça a idéia que os Grupos Avançados são superiores a todas as outras unidades civis ou militares. Ao mesmo tempo um Avançado esperto sabe de onde vem seu equipamento e tarefas, e trata os outros setores com contida civilidade. Embora a maioria dos fomori saiba lá no fundo que são buchas de canhão, cada um acredita que sua unidade é a melhor para lidar com dada situação. Com sutis lavagens cerebrais, menos sutis intimidações, e generosos planos bônus (que poucos membros dos Grupos Avançados vivem muito tempo para cumprir), os poucos oficiais humanos da Pentex mantém as tropas na linha. Espelhos, obviamente, são itens raros nos quartéis de Grupos Avançados.

Tamanho dos Grupos

- **Grupo Básico:** cinco membros. Comandados por um sargento.
- **Pelotão:** 20 soldados (quatro grupos). Comandados por um tenente.
- **Companhia:** 80 (quatro pelotões). Comandados por um capitão.
- **Batalhão:** 160 (duas companhias + um pelotão de QG). Comandado por um coronel.

A Vida em um Grupo Avançado

A vida militar depende da localização e do propósito do Grupo Avançado: um grupo de assalto na Amazônia vai, por necessidade, estar sob disciplina extrema, treinamento constante e alerta a ataques imprevisíveis. Um grupo de recuperação de cidade, entretanto pode viver em luxuosos alojamentos fazendo nada menos estressante que uma ocasional procura e inserções e deveres de guarda. (“Cara, esses invasores tem um gosto bom”.)

Geralmente, membros de Grupos Avançados (humanos e fomori) acordam numa hora pré-determinada, tomam café da manhã, vão a sessões de propaganda, se exercitam, treinam suas armas, habilidade e táticas, almoçam; fazem trabalhos ou tarefas; treinam mais; jantam; se divertem com alguma propaganda ou entretenimento alienante; vão dormir e fazem as mesmas coisas no dia seguinte. A rotina varia por posto, dever e comandante, mas se mantém constante, como em qualquer regimento militar.

Grupos de Assalto

Escolhidos por sua capacidade de infringir dano, os grupos de assalto da Pentex aplicam extrema violência a qualquer alvo que seu comandante apontar. Poucos “molengas” são durões o bastante — ou suficientemente psicóticos — para servir nesses grupos. Os fomori mais perturbados geralmente acabam aqui, expelindo suas agressões com poder de fogo e corrupção.

A disciplina em tais grupos tende a ser severa; um erro pode custar objetivos e vidas. As recompensas são bem generosas também, para compensar os riscos. Equipes de assalto têm as melhores armas e maior liberdade quando chamados para o ataque. Suas taxas de mortalidade são altas, mas a moral da equipe geralmente se mantém alta também. Estes fomori se consideram os mais malvados dos maus, e geralmente agem de acordo com isso.

Grupos de assalto geralmente entram em ação em áreas disputadas — o fronte Amazônico, cidades do interior, áreas de tomadas especiais e áreas de suspeitas de fortes atividades Garou. Pequenas equipes armadas trabalham como guardas e reforços para executivos da Pentex e bases de projetos, mas os melhores são mandados para campos de batalha onde seus poderes e ferocidade podem ser colocados em bom uso.

Grupos de Patrulha

Selecionados mais pela esperteza do que pela habilidade de fazer carnificina, os membros dos grupos de patrulha exploram áreas problemáticas pela presença de inimigos, caçam fomori rebeldes, investigam novas companhias para possibilidades de tomada, trabalham como guarda-costas e patrulham projetos distantes da Pentex. Membros do grupo têm treinamento de guerra especializado, sobrevivência e rastreamento, recolhimento de informações e interrogatório, mantendo uma moral alta e conseguindo os melhores benefícios



de que qualquer um nos Grupos Avançados.

Embora os fomori sejam predominantes nos grupos de patrulha, tais grupos são mais “amigáveis aos humanos” que os doentios grupos de assalto. Mutantes nos grupos de patrulha geralmente possuem poderes mais sutis do que vômito ácido ou pele blindada. A maioria das equipes carrega uma variedade de pequenas armas e mantém um membro com armamento pesado como reforço, se necessário. De todos os Grupos Avançados, patrulheiros tendem a ter a vida mais fácil; a mortalidade em combate é considerada baixa, disciplina menos punitiva, e camaradagem mais substancial. Executivos preferem lidar com os batedores com a cabeça no lugar do que brigar com o pessoal dos grupos de suporte ou assalto.

Grupos de Suporte

Essas equipes amaciam ou limpam áreas concorridas, seja por sabotagem, demolição, infiltração ou assassinato e provêm cobertura, comunicação, suprimentos e informação para tropas no campo se preciso. Em zonas de guerra, como a Amazônia, Equipes de Suporte trabalham como mensageiros, técnicos e especialistas. Em operações mais pacíficas, eles espionam, seduzem e sabotam alvos dentro e fora da Pentex.

Os deveres das Equipes de Suporte cobrem uma boa área; alguns membros se especializam em infiltração e lábia enquanto outros se especializam em destruição

secreta. O pessoal mais baixo do suporte limpa depois das lutas de seus companheiros, mantendo a segurança da Pentex e encontrando bons lugares para jogar os corpos. Fomori (e molengas) que irritam muito seus chefes podem acabar na área de limpeza.

A maioria dos membros das equipes de suporte trabalha sozinho ou com pouca supervisão. Moral (e sobrevivência) nesses Grupos varia por tarefa; faxineiros obviamente odeiam seu status miserável e fazem da sua raiva problema dos outros sempre que possível. Os grupos de infiltração se consideram os mais glamourosos entre os maculados; muitos se tornam insuportavelmente convencidos ou dolorosamente reservados, todo o tempo. Técnicos e especialistas se comportam tão normalmente como qualquer fomori, e às vezes agem como mediadores para chefes de Grupos e seus companheiros rudes. Benefícios e status geralmente são menores que aqueles dos membros dos grupos de assalto, mas as equipes do suporte tendem a viver mais.

Grupos de Recuperação

“Recuperadores são um bando de bichas!” resume o desgosto dos outros Grupos com esses especialistas. Mesmo assim, esse esquadrão predominantemente formado por sequestradores humanos mantém o projeto Ilíada abastecido de possibilidades. Seu trabalho é rastrear, capturar e doutrinar novos fomori “selvagens”



para a Pentex. Isso não é sempre tão fácil quanto parece.

Essas tropas são treinadas em psicologia, artes marciais, furtividade e localização, e equipadas com armas e moderadores não letais — drogas, gases, veículos especiais, dispositivos de vigilância e fetiches. Seu pagamento é baixo, mas suas chances de sobrevivência são melhores que a da maioria. Recuperadores têm um trabalho “fácil”, e os outros Grupos os vêem com desdém. Mesmo assim, esses grupos devem encarar fomori “selvagens” insanos, autoridades legais mundanas, e os ocasionais Garou, e ainda lidar com suas próprias abominações. Explodir coisas é fácil comparado a caçar seus iguais e submetê-los a certa tortura. Muitos recuperadores fomori ou enlouquecem ou desenvolvem uma atitude superior que os acaba matando quando cruzam com muita frequência com um soldado de assalto...

Cientistas

Na maioria das vezes, aberrações não são bem vindas na divisão de ciência. Afinal, a pesquisa de lá está perigosamente perto demais; mesmo se um fomor não se importar em passar o tempo eliminando monstros como ele próprio, seus colegas de trabalho ficariam, por assim dizer, não muito confortáveis quanto a sua aparente sanidade. No entanto, infiltrados e outros escondidos

chegam ao departamento de ciências ocasionalmente.

A maioria dos fomori trabalhando na parte da ciência age como guarda-costa para os pesquisadores humanos. Esses empregados são pesadamente observados, o que geralmente gera ressentimento da parte dos maculados. Alguns poucos mutantes inofensivos se disfarçam como humanos para causar problema, reunir informações, monitorar certos indivíduos, ou simplesmente satisfazer suas próprias curiosidades ou fetiches. Aqueles que o fazem descobrem o quanto sua espécie é verdadeiramente desprezada por aqueles que os criaram.

Piadas. Caricaturas de fomori. Fofocas hostis, repulsa e medo. Esses são os preços para fomori que se escondem nos corredores limpos de ciências da Pentex. Se descoberto, um infiltrado seria pego e mandado para a Seção C (veja abaixo); se permanecer escondido, o nojo com que os “molengas” os vêem (“Pouco mais do que animais de testes, mesmo”) levaria a maioria dos espões a assassinatos ou pior.

Mesmo assim, alguns raros fomori trabalham abertamente nos laboratórios de ciências. Embora tais pesquisadores — respeitados e temidos por sua sabedoria inata — ajudem a criar produtos envenenados que as companhias da Pentex distribuem, interpretar um cientista de laboratório seria um exercício de chatice.

Seção C

O nome da divisão de “produtos estragados” da Pentex pode ser uma piada ruim da parte de alguém. Mais um nome de efeito do que um departamento propriamente, a Seção C descreve as infernais celas onde os mais disformes fomori terminam seus dias. Aberrações muito dementes, deformados ou doentes para ter qualquer uso são mandados para as masmorras da Seção C e monitorados pelos cientistas mais sem-coração desde os campos médicos nazistas. Lá, esses médicos loucos conduzem experiências terríveis demais para serem descritas, documentando fatores de resistência, limiares de possessão por Malditos, endogamia, receptividade a dor e outros pontos interessantes. Os resultados chegam às reuniões de planejamento do Projeto Ilíada, projeção de equipamentos, pesquisa & desenvolvimento, e as coleções secretas de filmes pornô dos executivos mais doentes da companhia.

A maioria dos fomori conhece a Seção C mais por reputação do que por contato. Poucos cientistas são estúpidos o suficiente para empregar fomori nas instalações da Seção C, mas uma vez um ou outro mutante especialmente sádico consegue um posto em uma. Essas almas psicóticas alimentam seus demônios internos atormentando sua própria raça, alheios ao fato de que cedo ou tarde, eles seguirão suas vítimas nas mesas de tortura.

Projeto Odisséia

Embora a maioria dos objetos de pesquisa do Projeto Odisséia (veja *Livro da Wyrn*, página 60) sejam paranormais, não mutantes, alguns dons dos Malditos se manifestam na mente e não no corpo. Muitos pesquisadores não conseguem dizer a diferença. Assim, um chamado “paranormal” empregado na Pentex pode ser um fomor muito sutil disfarçado. Enquanto seus poderes e máculas permaneceram em segredo, esse paranormal pode ir mais longe nas graduações corporativas do que qualquer aberração é capaz.

A maioria dos fomori paranormais, se é que eles descobrem o que realmente são, irá fingir ser normal o quanto puder. Ter seu disfarce descoberto durante tal farsa pode ser fatal. Algumas cabaia do Projeto Odisséia, entretanto, nunca aceitaram o que aconteceu em primeiro lugar (“O que você quer dizer, Eu estou possuído por um espírito do mal? Acorda, idiota, esse é o século XX!”). Se dar conta da verdade pode ser mesmo bem

traumático, especialmente se ela envolver vermes, demência e pedaços de carne caindo.

Executivos

Poucos fomori se juntam ao braço executivo a menos que possam se passar por humanos. Nenhum supervisor da Pentex quer o produto da sua complicada agenda trabalhando no escritório ao lado — quem sabe o que ele pode colocar no seu café, que notícias ele pode vazar, ou que “amigos” ele pode trazer para a Divisão de Projetos Especiais?

Naturalmente, executivos humanos infiltram aliados fomori em departamentos e companhias rivais para espiar, transtornar e assassinar alvos escolhidos. Ninguém nunca pensa que isso pode acontecer com eles... Alguns fomori com poderes da Wyrn muito leves se infiltram e ocasionalmente fazem seu caminho até a hierarquia sem revelar seus talentos — ao menos não a qualquer um que viva. Assim, enquanto os fomori “oficiais” que ocupam posições na Pentex são quase inexistentes, mais mutantes andam no salão dos executivos do que qualquer um quer admitir.

Fomori com poderes mentais, ou físicos sutis, trabalham melhor no braço executivo. Poucos bem escolhidos “flexes” podem minar toda uma companhia. Alguns executivos contratam reforços com manifestações mais públicas de possessão, mas só um tolo os deixaria chegar muito perto. Oportunidades executivas para Fomori, então, são raras, mas não impossíveis de ser achar.

Fomori fora da Pentex

A corporação da Wyrn não detém o mercado em fomori. Malditos possuem muitas pessoas que nunca viram o interior de um laboratório da Ilíada. Alguns desses fomori “selvagens” são coletados por equipes de recuperação; outros encontram seus próprios caminhos até os laboratórios da Pentex por um tipo de “instinto de lar” interior; outros ainda vivem sozinhos ou em pequenas comunidades, alheios a existência da Pentex.

Embora eles compartilhem de muitas características com suas espécies industrialmente fabricadas, na maioria dos fomori “selvagem” falta coerência, companheirismo ou propósito. Muitos simplesmente vão de vítima a vítima até eles caírem ou encontrar um inimigo mais forte que eles. Os detalhes de tais “agentes livres” são deixados à decisão do Narrador e seus jogadores — as possibilidades são inúmeras a serem exploradas.





Capítulo Seis: Narrativa

*Curve-se diante daquele que você serve
Você terá o que merece*
— Nine Inch Nails, “Head Like a Hole”

Conduzindo uma Crônica Fomori

Lá estava eu, completamente abandonado, sem trabalho e desanimado

Tudo em mim é tão frustrante quando eu vagueio de cidade em cidade

Sinto como se ninguém se preocupasse se estou vivo ou morto

Assim eu podia começar também a colocar alguma ação em minha vida

— Judas Priest, “Breaking the Law”

Às vezes, é divertido interpretar os caras maus por um tempo; não os lobisomens (apesar que a maioria deles estaria mais inclinada a estripar um humano do que a falar com ele), mas as Crias da Wyrn que enojam até mesmo os Garou. Uma das vantagens de interpretação é a oportunidade de confrontar aquelas coisas dentro de nós mesmos que não podemos — não *devemos* — liberar na vida real. Ao jogar com vilões ocasionalmente,

mantemos os “crocodilos saciados”, como diria Stephen King, e deixamos as trevas saírem para brincar um pouco antes de devolvê-las ao lugar ao qual pertencem.

(Dito isso, nunca devemos esquecer que fomori são desprezíveis perdedores maculados pela Wyrn, tratados como lixo e destinados a morrer. Eles não são terrivelmente legais e os oferecemos a vocês como diversão, não como modelos de comportamento. Apenas para lembrar, qualquer um que quiser realmente ser um fomor é um cãozinho doente que precisa ser sacrificado).

Crônicas sobre fomori serão terríveis, brutais e curtas. Você pode narrar uma comédia pastelão com as Crias da Wyrn, é claro, mas esse humor pode ter uma face totalmente doentia mesmo se os personagens não usarem nada mais mortal que uma torta de banana. Além do mais, um jogo com feições intermináveis de lamento existencial sobre almas perdidas e moralidade suja se tornaria chato rapidamente, e não seria muito apropriado para os fomori, de qualquer forma. Fomori são viscerais, não intelectuais, e eles reagem a sua condição até as tripas. Tais paixões simples podem ser bem divertidas, no contexto certo.

Propósito do Grupo

Felizmente para o Narrador, é fácil agrupar fomori sob um mesmo propósito, especialmente se eles trabalharem para a Pentex (ver Capítulo Cinco). Se eles trabalharem como um Grupo Avançado, uma unidade de infiltração, uma matilha de Pés-Bizarros ou um desagregado bando de rejeitados, os personagens jogadores vão dividir uma mesma origem, objetivos e perspectivas distorcidas similares.

O que uniu o grupo? Eles emergiram da mesma banheira do Ilíada? Serão eles um Grupo Avançado com uma proposta específica ou um esquadrão de elite com diferentes talentos? Eles têm um poder em comum ou eles se tornaram amigos durante uma missão? Eles são mercenários, o quanto a Pentex sabe sobre eles caso eles sejam? Qualquer uma dessas questões pode ser o gancho para dar início a sua crônica.

O truque aqui é não se tornar previsível. “Seu capitão deu ordens para atacar assim e assim” pode se tornar tão horrível quanto “Todos entram nesse bar e...” Decidir quem são os amigos, inimigos, superiores e alvos preferidos do grupo é uma questão de antecipação; isso ajudará bastante a desenvolver a história a ser conduzida. Os membros de um Grupo Avançado, cujo líder fez um inimigo na divisão de distribuição de tarefas, estão todos no mesmo barco, não levando em consideração as ações individuais dos membros. Do mesmo modo, um grupo de infiltração com um aliado vampírico terá certas portas abertas — e outras bem trancadas — que um grupo sem tal amigo nunca veria.

A maioria das crônicas fomori será curta, por nenhuma razão que não o conflito. Com suas expectativas de vida, os maculados levam todos os relacionamentos a sério. Cada laço criado por um grupo fomori — bom ou não — terá algum impacto imediato.

Morte

Personagens fomori irão morrer. É inevitável. Uma vez que seus jogadores entendam isso, todo o grupo pode se esbaldar. Um senso de mortalidade bem afiado pode fazer milagres para um grupo de jogo — sem “personagens prêmio” para proteger e sem “níveis” para almejar em longo prazo, vocês todos podem levar seus personagens às mais variadas formas de suicídio.

O nível de estranheza melodramática que uma crônica fomori pode alcançar compensa a seriedade dos jogos normais. A diversão está não em subir a escada, mas em descer deslizando.

Humanidade

Psicopatas ou não, os maculados continuam humanos, seus destinos concedem-nos a emoção e o horror do que de outro modo seria um festim de carnificina. Ao interpretar o lado humano das criações de seu grupo — impossibilidade de ter um encontro, visitar seus pais ou dar uma cagada sem derreter a privada do banheiro — você pode enfatizar que mesmo monstros retêm suas almas.

De vez em quando, se você desejar, ponha a humanidade do grupo em jogo. Como seria apodrecer de dentro para fora ou saber que você está destinado a ser um agente da corrupção com pouca ou nenhuma chance de redenção? Ao lembrar seus jogadores de que essas criaturas um dia foram humanos como eles mesmos, você pode elevar uma simples sessão de jogo a uma exploração do terror interior. (Por favor, lembrem-se mais uma vez, isso é angústia-por-diversão, se seus jogadores começarem a se identificar demais com seu fomori favorito, então, pelo amor de Deus, vá jogar Ludo ou algo igualmente seguro).

Violação visceral não é uma parte essencial de um jogo fomori; do mesmo modo, mudar a perspectiva ocasionalmente lembra o grupo que mesmo demônios têm histórias a contar.

Tipos e Elementos de História

Agora essas almas doentias que estupraram o mundo

Vivem em um mundo pelo amor da Violência!!

— Brainstorm, “Born to Kill”

Os ganchos abaixo devem ser o suficiente para impulsionar sua criatividade. Apenas escolha o tipo de jogo que você quer jogar e vá em frente.

Se for uma única sessão, é fácil. Crônicas extensas — não importando o quanto elas durem — exigem uma incorporação mais rica. Por isso, coloque uma moldura simples e combine os elementos a sua escolha. Um splatterpunk “atirem neles” pode desaguar num romance trágico ou numa aventura de super-espiões com muito pouco esforço — adicione um conspirador atento, um comandante traiçoeiro, um arquivo misterioso, uma guerra de gangues instigada por Garou ou o pesadelo para colocar a bola em jogo. Misturar elementos traz muita diversão, e pode manter uma crônica fomori divertida para além do nível de pilhar-matar-destruir.

Splatterpunk

Vamos encarar: fomori são nojentos. Então por que não se divertir com eles? Chame seus amigos, coloque algum Judas Priest, White Zombie ou Gwar no CD player, criem os fomori mais loucos que suas mentes distorcidas possam imaginar, e mandem-nos gargalhando para o inferno. Existem maneiras piores de se passar uma tarde.

Esse tipo de história funciona bem em jogos rápidos; explique as regras de criação de personagens, junte um Grupo Avançado, equipe-os bem, e coloque-os em situações de total carnificina. Tais jogos não oferecerão temas profundos normalmente, mas que se dane. Divirta-se — ofereça um prêmio (como um brinquedinho ou um souvenir realmente maneiro) para os fomori mais asquerosos, exagere nas descrições de carnificina (“seu cérebro espirra pela janela conforme minha serra elétrica

passa através de sua cabeça gordurosa!”) e veja quem morre do jeito mais legal. Cerveja e rosquinhas, estilo Black Dog.

Jogos Splatterpunk geralmente são jogados para arrancar risadas, não angústia. Obviamente esse tipo de jogo apela para os piores estereótipos de rpg. Não jogue crônicas splatterpunk quando sua vovó vier visitá-lo. Variantes em live-action **não são** recomendadas.

- Sim, é verdade, seu grupo foi designado para o front da Amazônia. Aqueles malditos “merdamorfos” vêm dando um rala nos seus amigos, então transforme os fodidos em hambúrguer! A C.O. tem dados em sua base de operações, o almoxarifado tem algumas metranças novas iradas e a fronteira regional quer a ameaça Garou esmagada o quanto antes. Entre vocês e eles há uma selva transbordando de hostilidades, armadilhas naturais e guerrilhas de homens-gato. Vamos botar p'ra quebrar!

- O chefe da gangue local não quer escutar a voz da razão; a Pentex fez a ele uma boa oferta por um pedaço da ação, mas ele mandou o garoto de recados de volta em pedaços. Essa quebra de etiqueta não irá passar sem pagamento, é claro, então o Grupo dos jogadores foi enviado para mostrar para cada gangue na cidade que essa grosseria não será ignorada. Os alvos têm números, batedores, armas pesadas e estão em território familiar. O time avançado tem... bem, imagine *Pulp Fiction* com poderes da Wyrms. Ihuuu!!!

Romance

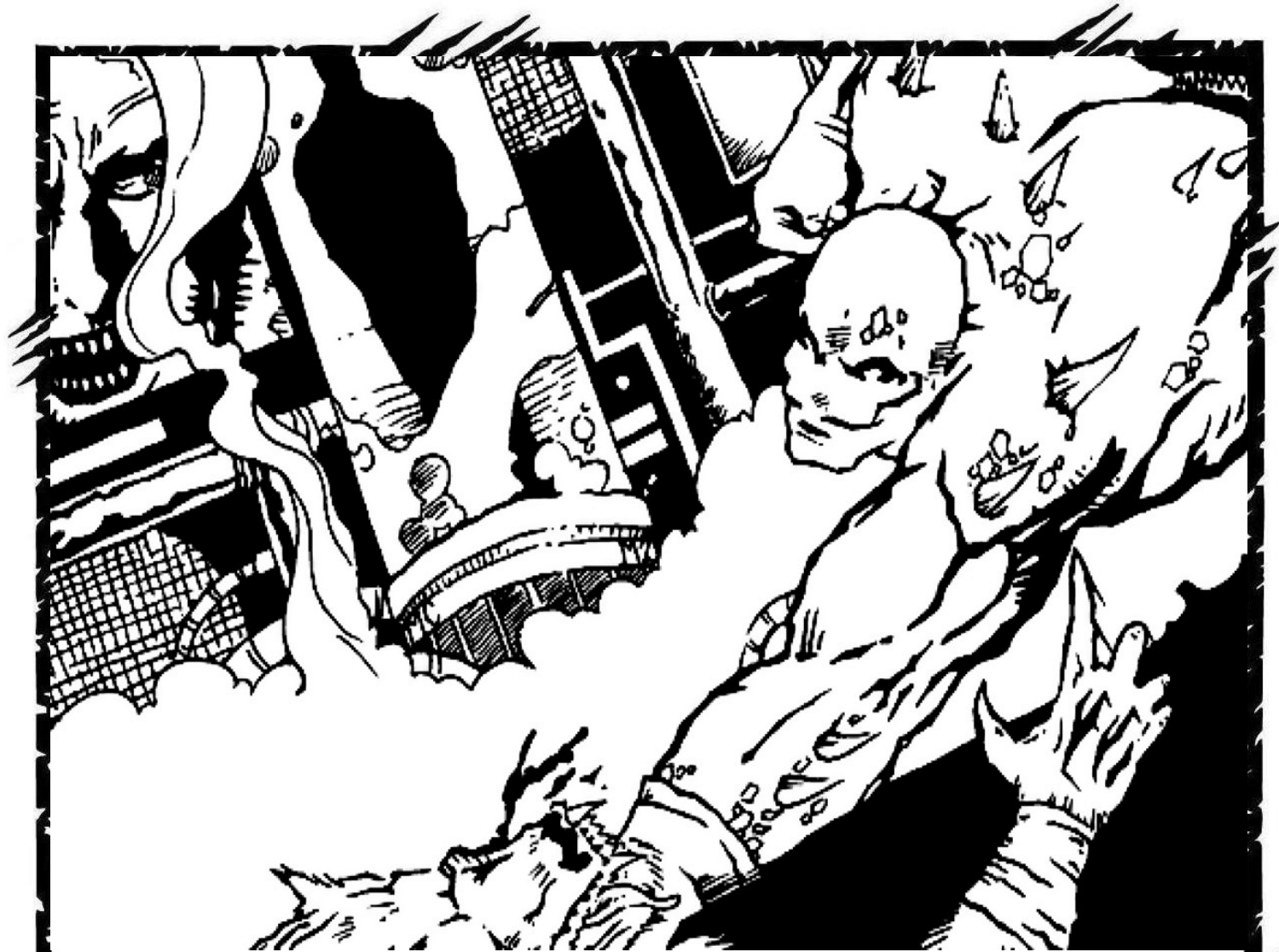
Romance? Com *fomori*? Eca! Os maculados continuam sendo pessoas, apesar de tudo, e ainda podem se apaixonar (ou sentir tesão) a despeito do seu estado mutante. Dada a sutil — e às vezes atraente — natureza de alguns poderes fomori, não há porque um ser humano normal não retribuir esse sentimento às vezes. Na maioria dos casos, no entanto, fomori apaixonado lembra o Quasímodo — banido para sempre da companhia de pessoas normais, não importa como ele se comporte.

O amor fomori pode ter muitas formas (e ponha formas nisso); talvez o personagem em questão tenha deformidades ocultas e uma paixão por uma funcionária normal da Pentex ou por uma completa inocente. O que poderia o mutante fazer para conquistar o seu amor? Sequestrá-la? Olhá-la de longe? Tentar esconder seus pecados e defeitos? Talvez o fomar em questão seja um Encantador ou tenha algum outro poder “sutil”; como deveria ele se aproximar de alguém de quem ele realmente gosta? E se o personagem apaixonado for uma npc “coração-mole” (ou uma fomar) e o *jogador* não quiser nada com ela? Muitas complicações são possíveis.

Atração sexual tem um lado terrivelmente estranho também; fomori, curvados a Wyrms como são, talvez não encarem a rejeição tão bem. O que acontece se um fomori ferir — ou coisa pior — alguém por quem ele tenha sentimentos verdadeiros? Dependendo do grupo, variações do tema romance podem ser tocantes, hilárias ou depressivamente doentias.

- O novo membro do grupo é um tesão — pena que





ele é um “coração-mole”. Apesar das merdas em que os outros põem o novato, ele se mantém firme e trabalha pesado. Um personagem desenvolve uma atração pelo cara novo que vai além da camaradagem; o que acontece a partir daí depende do grupo.

O personagem envolvido pode ser tanto o recém-chegado quanto o fomer atraído por ele. Complicações podem incluir orientação sexual — ambos são do mesmo sexo? Se não, são ambos gays, ou eles têm algum problema com a situação? De qualquer modo, essa atração é mútua? Se for, poderia um terceiro companheiro desenvolver também um interesse? E também existe o ângulo bizarro — poderia o novo cara ficar enojado? Se sim, como o “amante” reagiria...?

- Uma infiltradora de aparência normal trilha seu caminho na confiança de um Garou e rapidamente aprende a respeitar seus modos. Ela supostamente deveria subverter seu alvo, mas se apaixona por ele ao invés disso. E agora? Seus superiores — e talvez os outros membros do Grupo Avançado — querem saber por que o alvo não está se voltando para a Wyrn, e a matilha do Garou sente que há algo... errado... com a nova namorada do seu companheiro de matilha. Irá o alvo retribuir os sentimentos da fomer, e se sim, o que acontecerá a eles?

Guerra Contra as Bestas

Lembra de *O Predador*? Ou *Alien*? Aquele doce e

claustrofóbico sentimento de que *alguma coisa* está pronta para saltar das sombras e despedaçá-lo antes que você possa fazer algo além de gritar? O suspense de saber que a violência pode vir uivando de um canto a qualquer momento; o gotejar da água ecoando nos túneis escuros onde a morte espera, lambendo os beiços? Bem vindo ao lado da Wyrn no Apocalipse, onde fomori tentam derrubar a última resistência Garou.

Imagine o que é trabalhar para a Pentex — para a corporação que quer um novo começo para a humanidade, que luta contra aqueles monstros primitivos que ameaçam levar-nos de volta aos dias da lei da selva. Imagine como é ver seus companheiros mutilados, despedaçados, comidos vivos por bestas assassinas de três metros de altura. A maioria dos Grupos Avançados está feliz em lutar contra os monstros, chutar esses metamorfos filhos da puta para o lixo tóxico de onde eles vieram. Essa guerra não faz prisioneiros — é brutal, terrível, e do ponto de vista dos fomori, totalmente necessária.

Muitos desses contos se parecem com os do gênero splatterpunk, mas enfatizam o terror acima da carnificina e a atmosfera acima do derramamento de sangue. Fomori não são idiotas sem medo — eles sabem que lobisomens podem chutar suas bundas e não querem realmente morrer. Tais histórias de guerra invertem a perspectiva

comum de “Garou é o mocinho” e oferecem uma angustiante visão de quem está do outro lado das garras.

- Mais uma vez, nós nos encontramos na Amazônia — uma selva enevoadada carregada de ameaças. Quando um Grupo Avançado se vê sem contato com o QG, eles precisam batalhar o caminho para fora ou morrer gritando. Pense em *Amargo Pesadelo*, *Platoon*, *Selvagens Cães de Guerra* e *O Confronto Final* e será um bom começo.

- Os Andarilhos do Asfalto cortaram a energia. A cidade está queimando e os lobos estão literalmente à porta. Dentro de seu armazém, escritório ou fábrica, os Grupos Avançados travam uma batalha às cegas com saqueadores, Garou e suas próprias sombras em uma interminável noite urbana.

Políticas Paranóicas

Como demonstra o Capítulo Cinco, a Pentex tem muitos usos para suas aberrações. Alguns incluem infiltrações, sabotagens e outras atividades secretas e não há garantias de que o grupo pelo qual você está trabalhando age nos seus melhores interesses. Fomori solitários que se arrastam por lugares que eles não deveriam visitar têm aventuras muito maiores — o preço da captura é sempre pior do que a morte.

Essas histórias têm muito potencial, das bizarras missões de super-espiões (James Bond com teias!) ao trabalho disfarçado cheio de suspense. Eles também têm excelentes possibilidades de aventuras solo. Como Narrador, você deveria escrever uma lista “quem está fazendo o quê para quem”, para manter o controle das pessoas que os jogadores irão encontrar, suas motivações, e suas verdadeiras alianças. Estabeleça metas e obstáculos entre o grupo e o objetivo. Trabalhe pesado com atmosfera e mantenha seus jogadores especulando. Para quem o chefe realmente trabalha? Por quê? É uma organização? Se sim, o que aconteceria se a missão falhasse?

Deixar dicas sobre as políticas corporativas inconstantes também dá uma boa margem para outros tipos de história. E quanto àquele inimigo da aquisições? Quem é o novo “amigo” do capitão — o que só aparece depois que escurece? O quê está gritando na área restrita no subsolo? E como aquelas bolas de pêlo sabiam onde o Grupo estava indo na última missão? Incorporações agressivas, missões ultra-secretas, assassinatos, mudanças de lealdade e outras missões “silenciosas” concedem ao jogo uma atmosfera de paranóia.

- Enquanto está infiltrado num laboratório científico, um fomor descobre outro infiltrador — possivelmente um lobisomem, um mago ou outro ser fora dos limites do natural. Expor a natureza verdadeira daquele personagem pode comprometer seu disfarce; se ele não agir, todavia, o rival pode causar sérios danos a Pentex — ou revelar sua própria vigilância. Qualquer ação tomada deve ser silenciosa — e rápida, pois o outro espião desenterrou alguns segredos potencialmente letais...

- As últimas missões têm sido deploráveis; o

equipamento é fajuto, a informação veio errada, reforços nunca deram as caras e o capitão está agindo estranhamente. Quem está ferrando com seu time? E por quê? O sargento foi em busca de respostas e os jogadores não o viram desde então. Rumores dizem que ele foi mandado para a Seção C. Você não pode apenas se arrastar atrás dele — a coisa toda pode ser uma armadilha para mandar o time todo p’ro inferno. Qualquer movimento que você faça pode ser reportado antes de conseguir algum avanço — já aconteceu antes. Aonde vocês irão caso libertem o sargento? E em que condições ele estará se o fizerem?

Tragédia

O lado trágico da possessão por Malditos é bem óbvio; pode muito bem levar a morte. Angústia perpétua não é muito adequada aos maculados. Do mesmo modo, a humanidade das aberrações não pode ser totalmente esquecida em um jogo de longa duração.

Quem *eram* esses fomori antes da Wyrms destruir suas vidas? O que eles lembram, desejam ou lamentam? O que poderia acontecer se eles tivessem que se confrontar, mais do que o normal, com o horror do que eles se tornaram? Isso os acalmaria ou os levaria mais fundo nas trevas? Ao decidir o que é importante (ou mesmo trivial) para os personagens, o narrador pode lembrar o jogador do preço pago pelos seus poderes fomor.

- A Pentex isolou seus mais poderosos monstros por uma razão — os verdadeiramente deformados não podem se passar por normais. A separação ainda ajuda a corporação da Wyrms a fazer lavagem cerebral em seus empregados, separando-os de seu passado e negando-lhes um futuro fora da Pentex. Nem sempre essas quarentenas funcionam. O que aconteceria se, durante uma missão, algum fomor visse uma criança que o lembrasse de sua vida passada — seu próprio filho talvez, ou um garoto que o lembra de sua própria infância? Ele perseguiria o garoto, ou se lembraria dele carinhosamente depois que o incidente passasse? Se ele seguisse a criança, quais poderiam ser suas intenções? Preservar sua inocência ou demoli-la?

- Mesmo fomori têm limites; o que aconteceria se um recebesse ordens de cometer uma atrocidade que ele nunca esqueceria? Ele faria de qualquer jeito (e se arrependeria depois), ou ele ficaria paralisado pelo que resta de sua decência? O que poderia acontecer se ele se recusasse a agir? Ele provavelmente sobreviveria ao castigo, mas seria vigiado. Talvez a crise inicie a quebra do condicionamento feito pela Pentex, ou leve-o a um conflito com o Maldito fundido a ele. E então?

Redenção

Os fomori podem ser salvos? Poderia um deles se livrar da mácula da Wyrms e morrer redimido? A resposta definitiva está com você, Narrador, mas se existe algum caminho para além da corrupção, ele será difícil de se achar e muito mais de se seguir.

Interpretar o conflito entre decadência e decência pode ter um desdobramento emocionante e talvez

recompensador. Agir como uma aberração é fácil; o esforço para ser *mais* que um monstro concede ao fomori nobreza. Não é uma luta fácil — o mutante provavelmente morrerá no processo. Morrer sem maldição, contudo, pode ser o preço da luta — se isso puder acontecer.

- Um personagem de grande fé encontra um fomor que começou a ter dúvidas sobre sua carreira. Que epifanias poderia inspirar nele? E se o fomor foi ordenado a matar essa pessoa ou se ele se apaixonar por ela? Ele seguiria em frente ou recusaria e sofreria uma punição

interna e externa?

- Gaia não pode ser negada; durante um projeto de desmatamento ou de um derramamento de venenos, você teve uma visão da Mãe Terra, Deus ou qualquer outra encarnação da criação, chorando. A experiência despedaçou sua convicção — talvez exista algo além do ódio, dinheiro e violência. Para perseguir essa visão, você precisa desertar; fazer isso significa virar um fugitivo, com uma morte horrenda no final. Seu personagem seguiria a visão, ou se questionaria sobre isso pelo resto de sua vida?





Apêndice: A Ferida Interna (Malditos)

Aqui estão descritos vários Malditos especialistas na possessão de humanos e na transformação dos mesmos em fomori. Mesmo que o Maldito esteja unido ao seu hospedeiro humano após uma possessão bem sucedida, não sendo mais um Maldito livre, suas Características são fornecidas aos Narradores para que as usem nos encontros com os Garou. A qualquer momento antes da possessão ser completada, o Garou pode deslizar para Umbra e atacar o Maldito. Se ele matar ou mesmo expulsar o Maldito o processo é interrompido. Mais uma vitória para Gaia — pelo menos por enquanto...

Malditos do Sangue

Esses Malditos repulsivos não se parecem com nada além de sacos podres de pus cobertos de sangue. Servos do aspecto da Devoradora de Almas da Wyrn, estes espíritos desprezíveis gastam a maior parte do seu tempo procurando por destruição, imundice, depósitos de lixo tóxico, favelas e lugares onde o lixo hospitalar (como agulhas descartáveis) é ilegalmente despejado. Em resumo, eles se concentram em qualquer lugar onde exista a possibilidade de se adquirir uma enfermidade. Eles se alimentam tanto da enfermidade em si quanto da dor e do sofrimento daqueles que fazem adoecer. O Projeto Ilíada encontrou uma utilidade para estas epidemias ambulantes, estão utilizando-os para criar Caçadores de Sangue (fomori que carregam doenças) a partir de vampiros.

Fúria 6, Gnose 5, Força de Vontade 6 e Poder 20
Encantos: Sentido de Orientação e Possessão.

Maldito Procriador

Estas criaturas abomináveis são um pouco mais que um local de gestação ambulante. O Procriador se Materializa e então viola o humano enquanto ele dorme e através de poderosos encantos, o Maldito faz com que suas vítimas acreditem que tudo não passou de um sonho inofensivo. Se a vítima for um homem o Procriador se apodera de seu sêmen; se for mulher, o Possuidor retira os óvulos que tenha fecundado. O Possuidor então se recolhe na Umbra, onde deixará esta nova forma de vida se desenvolver em sua bolsa uterina transparente. Ele se Materializará novamente para dar a luz a um Ferectoi (veja o Capítulo Dois) no mundo físico.

Fúria 5, Gnose 6, Força de Vontade 5 e Poder 25

Encantos: Sentido de Orientação, Transe do Acasalamento (Custo de Poder: 5; a vítima deste transe é violada enquanto dorme, mas acredita que tudo foi apenas um sonho depois de desperta), Materializar (Custo de Poder: 9; Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Furtividade 5, Níveis de Vitalidade: 7).

Vivos Ensandecidos

Esses Malditos quase não possuem forma. Praticamente invisíveis, eles vagam através do ar criando sons semelhantes a gritos e uivos ensandecidos. Eles



estavam entre os servos da Wyrn que corromperam os Uivadores Brancos e tendem a se reunir em Buracos do Inferno enquanto aguardam por suas vítimas. Eles se alimentam da insanidade que causam em suas vítimas, arrancando a inteligência de seus hospedeiros pouco a pouco. O Projeto Ilíada tem catalogado um tipo particular de fomori criado quando um Garou forma um laço com os Uivos Ensandecidos; eles são conhecidos como Uivos Trôpegos.

Fúria 7, Gnose 6, Força de Vontade 7 e Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação, Corrupção e Possessão.

Comedores de Mentes

Os Comedores são obscuros, Malditos sombrios que quase não são notados em meio às sombras ou trevas exceto por seus três olhos amarelados e brilhantes. Os Comedores de Mentes existem há tanto tempo quanto as criaturas conscientes caminham na Terra, mas somente agora eles quebraram sua rede de manipulação de indivíduos e vieram a fazer parte do Projeto Eneida. Algumas pessoas acreditam que os Comedores de Mentes primeiro estimulam o cérebro humano, o que resulta no surgimento de poderes psíquicos e essa ligação com a corrupção justifica o fato de os poderes mentais despertos sob tortura ou privação extrema serem mais poderosos. Os Comedores de Mentes se unem mais facilmente aos

médiuns, apesar de que eles aceitarão qualquer hospedeiro com inteligência aguçada.

Fúria 4, Gnose 5, Força de Vontade 8 e Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação e Corrupção (os Comedores ganham 1 ponto de Poder toda vez que suas presas agirem de acordo com suas sugestões obscuras), Possessão.

Grupos Carniceiros

Os Grupos Carniceiros são colônias de pequenos animais possuídos por um Maldito. Os Malditos usam os animais como uma extensão física de si mesmos para possuir animais maiores (humanos). Malditos dos Grupos Carniceiros não são particularmente poderosos, desse modo eles têm acesso somente aos débeis, aos doentes ou aos moribundos. O grupo pode também possuir os mortos, mas os fomori criados dessa maneira devem adquirir o defeito: Apodrecer. Muitas vezes os Grupos Carniceiros aproximar-se-ão de um aliado para ajudá-lo na procura de um corpo em troca de serviços posteriores. A inteligência do Maldito é disseminada pela colônia, mas é centralizada em somente um dos membros. Se o líder da colônia for assassinado o grupo é disperso e o Maldito se desmaterializa. Os Grupos Carniceiros podem criar fomori a partir de corpos que estiveram sob grande estresse, fisicamente desmantelados (aproximadamente 50% dos órgãos internos ausentes).

Viajando através dos mundos físico e espiritual, os Grupos Carniceiros buscam por mortos ou moribundos. O Maldito usa seu Encanto especial: Agonia Prolongada para retardar a morte de suas vítimas. Uma vez que o Maldito tenha possuído a criatura por completo poderá utilizar o Encanto: Curar para sanar todos os danos físicos sofridos pelo corpo. Este poder só pode ser usado no início da possessão.

Os Grupos Carniceiros tem a aparência de qualquer que seja o grupo de animais possuídos pelo Maldito. Olhando de perto, individualmente os membros do bando sempre parecem exemplos particularmente corrompidos da espécie (ratos são especialmente asquerosos, cobras possuem grandes manchas em carne viva onde faltam escamas etc). Carniceiros são sempre compostos por criaturas que são pequenas o bastante para se espremer dentro do corpo humano sem causar a ele danos adicionais (sem Homens Elefante, desculpe).

Fúria 4, Gnose 6, Força de Vontade 4 e Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação, Curar, Materializar (Custo de Poder: 11; Força 1, Destreza 4, Vigor 2, Furtividade 5, Mordida: Força+1, Níveis de Vitalidade: 7; o Maldito pode se materializar somente através de um animal; se não houver nenhum disponível, este Encanto não poderá ser usado), Possessão e Agonia Prolongada.

Pais Serpentes

Os Pais Serpentes são invocados pelos rituais da Irmandade da Serpente. Eles possuem seus alvos (os criados da Irmandade da Serpente seguindo ordens; veja o Capítulo Três) através de escarificações e uma mistura de sangue que os criados empregam em seus rituais. Esses Malditos são parentes dos Malditos Procriadores, os quais eles chamam de “primos”. Eles glorificam-se com a juventude e o vigor de seus hospedeiros humanos.

Podendo possuir mais de uma pessoa por vez os Pais Serpentes são únicos, normalmente possuindo um grupo inteiro de seguidores da Irmandade (três a seis criados). Eles aparecem somente como um brilho no olhar de um atraente e atlético jovem com o conhecimento

equivalente a uma enciclopédia do inóspito e do sobrenatural. Se de alguma maneira eles forem vistos, será sob um anexo em forma de serpente suspenso entre as coxas do hospedeiro. Matar um dos hospedeiros não destruirá o Maldito; ele continuará vivendo em seus outros hospedeiros.

Estes Malditos são atualmente espíritos da Weaver corrompidos pela Wyrn. Os descendentes de Esparta, as irmandades de cavaleiros medievais e grupos anglo-saxões recorrem a estes espíritos para manterem-se unidos. Os Pais Serpentes são maliciosos e manterão seus hospedeiros humanos fora de problemas a qualquer custo.

Fúria 4, Gnose 5, Força de Vontade 7 e Poder 25

Encantos: Corrupção, Curar, Possessão, Rastrear

Descendentes de Typhon

Typhon é uma criatura da Wyrn conhecida da mitologia grega. Seus descendentes são espíritos que realizaram seu perverso manifesto na Terra. Unindo-se a hospedeiros humanos eles criaram para Typhon um corpo terrestre feito a partir da associação de seus filhos (veja Filhos de Typhon, Capítulo Três), com várias cabeças e muitas asas, como Typhon costumava ser antigamente. As crias de Typhon são raramente encontradas fora de seus hospedeiros humanos, que normalmente seguem o estereótipo de grupos de jovens alucinados. Quando resolvem aparecer assumem a forma de homens cobertos com asas de morcego e sob o sibilar de cobras.

A prole de Typhon tem sido fonte de horror e corrupção por eras. Os animais e pessoas que eles infestam tornam-se monstros. É uma questão de vaidade escapar impune da maneira mais perversa possível antes de trocar um hospedeiro humano por outro. Isso, na verdade, é um ponto fraco. Frequentemente seus desejos de superar os feitos dos outros os levarão a atos que não poderão ser encobertos. Eles são aparentados com os Malditos Procriadores que, como eles, se referem à Wyrn Profanadora como Nosso Pai Inferior.

Fúria 7, Força de Vontade 7, Gnose 8 e Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação, Corrupção e Possessão



no

Pasto:

Grupo Avançado:

Concetto:

Atributos

Mentals

Percepção_____OOOOO

Inteligência ○○○○○○

Raciocínio OOOOO

Habilidades:

Conhecimentos

Computador 000000

Enigmas OOOOO

Investigação ○○○○○○

Direito ○○○○○○

Linguística ○○○○○

Medicina ○○○○○○

Ocultismo ○○○○○○

Política ○○○○○○

Rituais	OOOOO
---------	-------

Ciências ○○○○○○

Vantagens

Podere

Vitalidade

() ☐ ☐ ☐

_____ () ☐ ☐ ☐

() ☐ ☐ ☐

_____ () □ □ □
() □ □ □

Escorriado _____ () □ □ □
0 □

Escondido	0	☐
Machucado	1	☐

Machucado	1	☐
Ferido	1	☐

Ferido Graveamento 2 ☐

Enfermo Gravemente 2 ☐

Esperado 2 ☐

Espancado	-2	☐
Aleijado	5	☐

Alfajado ☒

Incapacidade ☐

Incapacitado ☐

Experiência

Experiência

--

T o m o r i

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Outras Características

OOOOO		OOOOO		OOOOO
OOOOO		OOOOO		OOOOO
OOOOO		OOOOO		OOOOO
OOOOO		OOOOO		OOOOO
OOOOO		OOOOO		OOOOO

Fetiches

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____ ☐ Dedicado
 Poder: _____

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____ ☐ Dedicado
 Poder: _____

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____ ☐ Dedicado
 Poder: _____

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____ ☐ Dedicado
 Poder: _____

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____ ☐ Dedicado
 Poder: _____

Equipamento Militar

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura

Nível: _____
 Penalidade: _____
 Descrição: _____

F o m o r i

Antecedentes Detalhados

Aliados

Mentor

Consagrado

Favores

Contatos

Pasto

Recursos

Outro (_____)

Equipamento

Equipamento Carregado

Patrimônio Possuído

Experiência

Total Ganho _____

Total Custo _____

Ganho em (Crônicas Jogadas):

Custo em (Características Aumentadas):

F o m o r i

História

Recrutamento

Possessão

Transformação

Atualidade

Descrição

Idade: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo: _____

Altura: _____

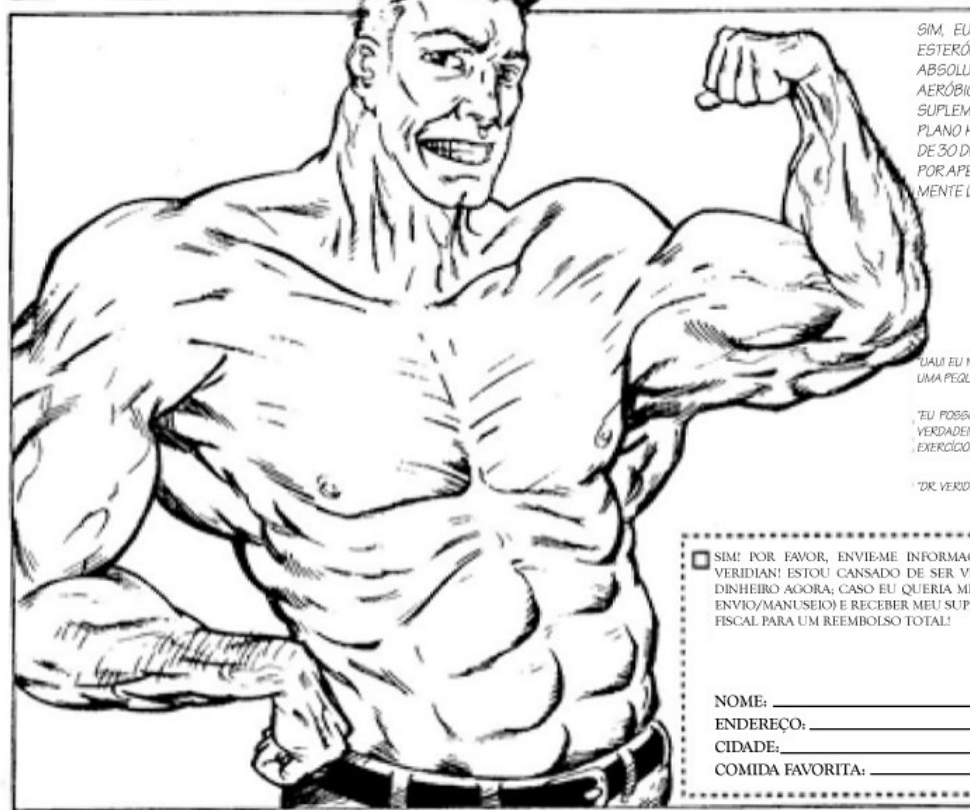
Peso: _____

Visual

Relações Sociais

Estilo do Personagem

A Surra Que Fez de Mark um Homem!



SIM, EU SEI, EDUCAÇÃO FÍSICA É DOLOROSO, E AQUELES CARAS CHEIOS DE ESTERÓIDES DÃO A VOCÊ UM COMPLEXO DE INFERIORIDADE. EU ENTENDO. MEU ABSOLUTAMENTE GARANTIDO PLANO EM 30 DIAS INCORPORA EXERCÍCIOS AERÓBICOS PARA O LAR, DE ALTA TECNOLOGIA, ANABOLIZANTES ATÓXICOS, SUPLEMENTOS DE MEGAVITAMINAS E DISCIPLINA ABSOLUTA. ESCREVA PARA O MEU PLANO HOJE, SE LHE PARECER BOM, ENVIE APENAS \$19,95 POR UM SUPRIMENTO DE 30 DIAS DOS MEUS SUPLEMENTOS HIPER-APRIMORADOS. EXPERIMENTE O PLANO POR APENAS 30 DIAS, E SE VOCÊ NÃO NOTAR RESULTADOS INCRÍVEIS, EU DILIGENTEMENTE LHE REEMBOLSAREI. EU PROMETO!

Dr. Samuel D. Veridian

Dr. Samuel D. Veridian
"AII, EU NÃO PUDE ACREDITAR NOS RESULTADOS QUE CONSEGUI SÓ COM ESFORÇO À MODA ANTIGA E UMA PEQUENA AJUDA DA ALTA TECNOLOGIA DO DOUTOR. NINGUÉM MAIS MEVE COMO AGORA!"

- HENRY ROLLINS
"EU POSSO GARANTIR PESSOALMENTE A INTEGRIDADE DO DOUTOR. ELE É UM CIDADÃO MODELO, UM VERDADEIRO PATRIOTA. MEU PRÓPRIO FILHO UTILIZA A FÓRMULA PATENTEADA DO DOUTOR EM SEUS EXERCÍCIOS. E TODOS O INVEJAM! PARABÉNS, DOUTOR!"

- CEL. OLIVER NORTH
"DR. VERIDIAN, O SENHOR É UM ENVIADO DOS CÉUS! OBRIGADA!"

- PATRICIA PULLING

☐ SIM! POR FAVOR, ENVIEM INFORMAÇÕES SOBRE AS REVOLUCIONÁRIAS TÉCNICAS FISCULTURISTAS DO DR. VERIDIAN! ESTOU CANSADO DE SER VÍTIMA! CONTE-ME MAIS! EU ENTENDO QUE NÃO DEVO MANDAR NENHUM DINHEIRO AGORA; CASO EU QUERIA ME INSCREVER NO PROGRAMA SUPLEMENTAR, EU DEVO ENVIAR \$19,95 (+\$2,00 ENVIO/MANUSEIO) E RECEBER MEU SUPRIMENTO DE 30 DIAS! SE NÃO FICAR SATISFEITO, PODEREI RETORNAR A NOTA FISCAL PARA UM REEMBOLSO TOTAL!

NOME: _____ APTO: _____
ENDEREÇO: _____ ESTADO: _____ CEP: _____
CIDADE: _____
COMIDA FAVORITA: _____

Agradecimentos: Nossos Demônios Pessoais

*Eu não quero ter que te dizer que você vai morrer
Eu não quero ter que lhe contar que eu vou te estuprar
E depois vou te esquartejar
O seu sangue vou tomar e sua cabeça vou guardar
P'ra minha casa enfeitar, ou para alimentar
Todos os vermes, micróbios
Enquanto eu defecar
— Zumbis do Espaço, Enquanto Eu Defecar*

O Demônio Está Nos Detalhes...

Nossa Senhora dos Livros Empacados, 2010 demorou para acontecer para o Nação Garou, mesmo depois do grande sucesso que veio com o Guia dos Jogadores dos Garou Revisado, apenas agora conseguimos levantar da cama e começar o ano (e nossa profetizada agenda 2010).

Certo, temos que confessar que o Legião das Aberrações não estava em nossa lista de prioridades, realmente não era um livro que esperávamos que viesse tão cedo, mas veio. É como um filho que não esperamos a notícia, mas que o recebemos de braços abertos. Somos meio pais, aqui...

O Nação Garou abriu suas portas para a Brigada Garou, um grupo de jogadores de rpg que, aliados ao

nosso antigo parceiro Nuno, resolveram tocar um projeto solo e trazê-lo aqui para o acabamento antes de trazermos esse livro aqui, até vocês.

Claro que tivemos contratempos, certamente não estávamos preparados para tantas novidades e acredito que o ofício das traduções era também algo não tão conhecido para nossos companheiros da Brigada, talvez por isso tenhamos sofrido tanto para terminar esse livro.

Porém, os tempos difíceis passaram, temos mais um livro, feito com a ajuda de pessoas que também acreditaram nesse sonho que o Nação Garou e resolveram dobrar as mangas e fazer alguma coisa pelo cenário. É assim que demonstramos nosso apreço por alguma coisa: Através do trabalho.

Não somos perfeitos, nunca fomos e, de coração, espero que nunca cheguemos a esse ponto, pois estaremos entregues a banalidade e a estagnação. Como Desperto, espero que cada vez mais, através de ciclos, possamos aprender mais uma lição. Certamente, com esse livro, aprendemos uma. Nós sabemos qual foi.

Júnior "Desejo-de-Ser-Lobo"

Filhote Roedor de Ossos Galliard d'O Capuz

Deixo esse livro para vocês, jogadores de todo o Brasil para que aproveitem bem o que o livro tem para ensinar. Se vocês, como eu, tiram lições de tudo o que fazem, esse livro vai mostrar o quanto pode-se cair simplesmente sentido raiva permanente, ou não se considerando digno de algo, ou até mesmo não considerando outros dignos de algo. Esse livro mostra, mesmo que metaforicamente, o quanto a vida humana é frágil e o quanto a dignidade é importante mas, principalmente, o quão rápido se pode perdê-la. Cuidem bem dele, pois ralei muito para que ele saísse. E os revisores do NG ralarão muito mais. Um agradecimento especial para Patrícia "Val Mont" Theurge Filha de Gaia, Romão "Akila Caminha-sob-a-Terra" Peregrino Silencioso Ragabash, Vitor "Rasga-a-garganta-da-Wyrm" Theurge Andarilho do Asfalto, Fabrício "Devolve-o-poder-para-sua-Tribo" Ahroun Cria de Fenris, Ian Blackwood, Galliard dos Fianna e Will Paul Sandler "Coração-de-Falcão", Philodox Presa de Prata. Agradeço também a matilha a qual faço parte, Ucelot "Tanto-lambe-quanto-Chupa" Ragabash Senhor das Sombras, Noturno "Procurando-Massagem", Roedor de Ossos Ragabash, Talibah, Peregrino Silencioso Theurge, Zigfrid "Perfura-Blindagem" Ahroun Cria de Fenris, "Tempestade-Sangrenta" Portador da Luz Interior Galliard. In Memoriam de Sherman McPride "Infantaria-de-Gaia" e Miguel "Cura a Wyrm". RIP.

Camilinha "Dança-com-Estrelas"

Galliard Fianna
"Já chegou?"

Lica Maria "Canção-da-Wyrm"

Theurge Fianna
"Ainda não!"

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

Quando eu caminho pelas minhas ruas, ainda encontro focos de resistência que não conhecem o Nação Garou. Isso para mim é tanto uma alegria como é motivo de tristeza. É ótimo receber a satisfação impressa no rosto desses novos homens e mulheres que admiram no cenário e querem jogar ainda mais com ele.

Porém é triste para mim ver que as pessoas da comunidade não cumprem nem mesmo o básico de seus deveres por estarem lá: Divulgar a comunidade.

Cidadãos, não guardem esse conhecimento apenas para vocês, caso não possam nos ajudar com traduções e revisões, ajudam-nos divulgando a comunidade para

TODOS aqueles seus amigos, colegas, conhecidos, amizades coloridas, ficantes contínuos e parceiros de bilhar, o trabalho do Nação Garou.

Falando nisso, quero agradecer a calorosa recepção que tive fim de semana passado, por pessoas maravilhosas, e que estou certo que estaremos juntos não apenas na Assembleia do Nação Garou, que será na Paraíba este ano, como estaremos, daqui em diante, para sempre juntos. Pois o para sempre é a medida de nossa dedicação. Dedique-se a isso e seus sonhos nunca fadarão!

Um fraterno abraço a todos da Seita da Casa de Wawa: Yuri "Wyrm Machine", Silvia "Manda na Casa", Rodrigo Wawa "Dono do Caern", Thaíse "Escriba de Gaia", Igor "Eu mato até mil", Cego "Lupino SS de ego inflado", Karízio "Agora Testemunha de Jeová", Roberto "Viking de Modinha dos Infernos da Derrota do Capeta", Adriano "Mato mais que o Igor" e, por fim e não menos importante, Raquel "Perde-se Em Ônibus de Gaia", pela sua capacidade natural de perde-se em linhas urbanas.

Um grande abraço a todos!

PS.: Yuri, se você não imprimir as páginas de agradecimentos como fez com sua cópia do Livro da Wyrm, teremos que resolver esse problema com SANGUE! \o/

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Adren

Aberrações, monstruosidades interiores que afloram, ou vítimas que se deixaram levar pelo poder fácil? Não importa de onde eles vêm, mas é dever de todo Garou Combater a Wyrm Onde Ela Estiver e Sempre que Proliferar, sem piedade. Casualidades de guerra são inevitáveis. Mas não se deixe enganar em pensar que alguém que abre seu cofão para o mal entrar é uma casualidade. Muito menos inocente. Fomori são reflexos daquilo que já existe, do mal interior, que permitem que uma corrupção maior se apodere de seus corações. Cabe à Nação cuidar de cada um desses males, exterminar cada pormenor, revistar cada covil para impedir que os erros de alguns se propaguem descontroladamente. Erros que podem ser grandes, ou pequenos, mas que precisam ser corrigidos. No final, os fortes prevalecerão para dar continuidade à missão que Gaia nos deu.

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Entre um fomor destroçado e outro, Chokos Velocidade-do-Trovão só tem tempo de dizer um "Obrigado" antes de voltar a matar criaturas da Wyrm.

"Agora fechem o livro e continuem a matar, meus Corvos da Tempestade!"

Legião das Aberrações

Guia dos Jogadores dos Fomori

Escolhidos pela Wyrm

A Pentex deseja acelerar o processo de evolução humana. Se a natureza não o fizer rapidamente, então a Pentex terá que fazer em seu lugar. Por isso, os fomori: uma doentia e corrupta combinação de Maldito e humano, uma poderosa aberração que não se encaixa na sociedade humana, abençoada com poderes mortais ainda que amaldiçoada por terríveis doenças — e agora você pode interpretar uma dessas criaturas!

Abandonados por Gaia

Como cortesia da Black Dog Games e da Wyrm, descubra como é a vida entre os escolhidos da Wyrm. Lidere grupos de assalto contra seus opressores Garou! Mas tome cuidado: a vida de um fomor é mais extrema do que você imagina. Os limites são cruzados e os conceitos despedaçados.

Legião das Aberrações: Guia dos Jogadores dos Fomori é um suplemento para Lobisomem: o Apocalipse. Inclui:

- Novos poderes dos fomori, fetiches Malditos e equipamentos da Pentex
- Raças de fomori, desde os nojentos Pés-Bizarros até os terríveis Homens Vazios
- Detalhes sobre os fomori lobisomens, vampiros e magos