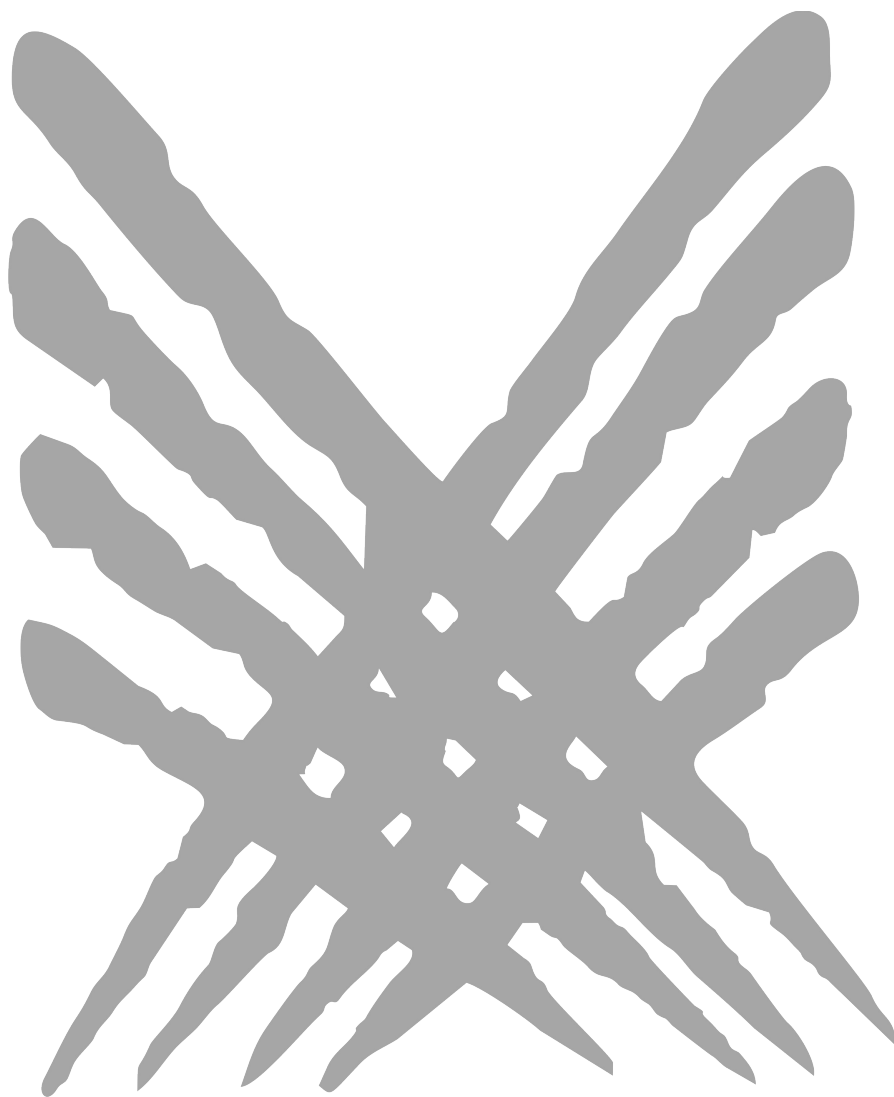


LIVRO DA WEAVER

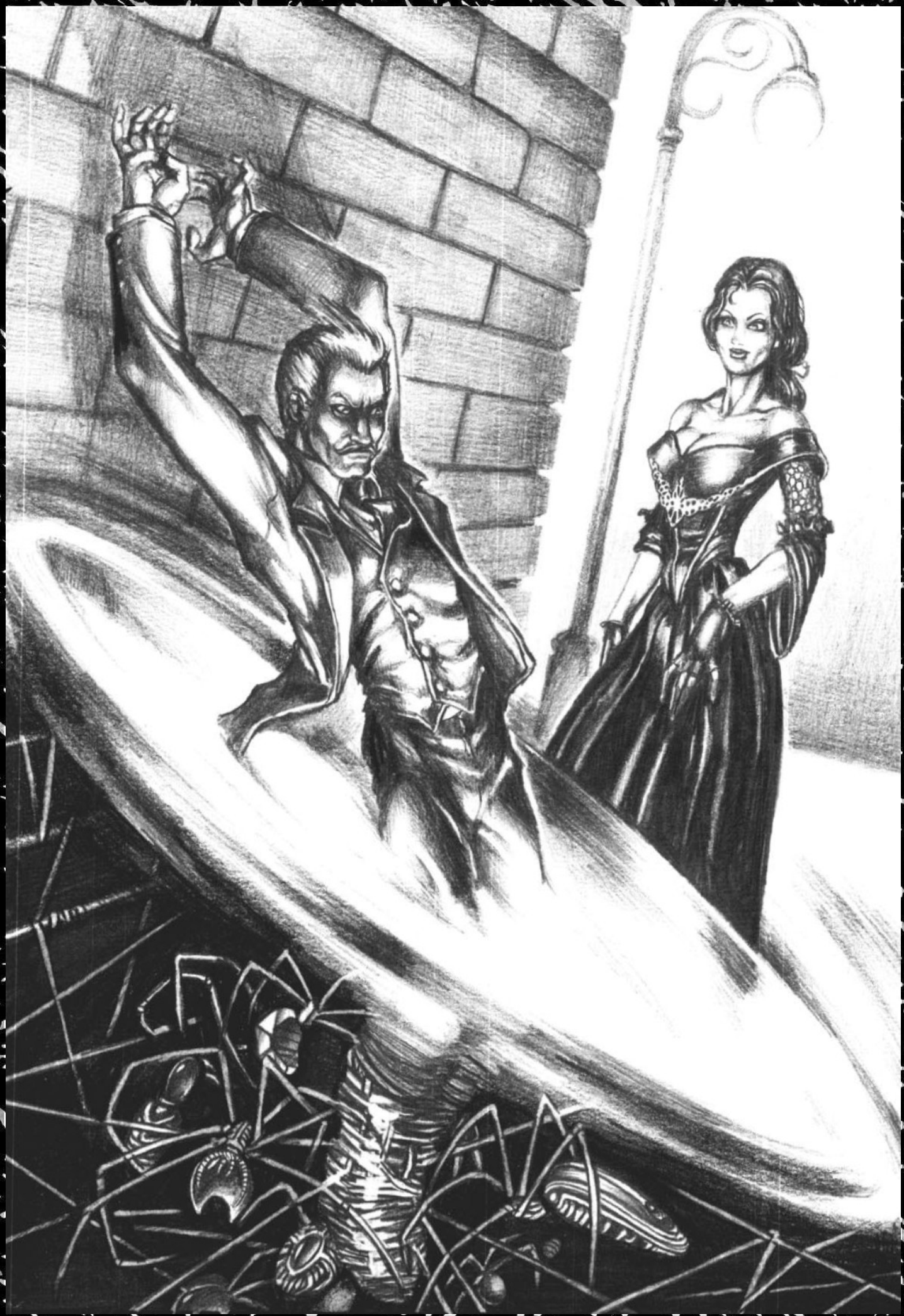


Um Suplemento da Weaver para Lobisomem: O Apocalipse

LIVRO DA WEAVER



Por Sue Armnstrong, Deena McKinney, Ethan
Skemp e Sven Skoog





◊ Conto do Cavaleiro das Teias

h-OSirius:Microsoft
Office: Microsoft Word
8: Normal*Good house Briefing
(Março, 1999) Datatree, Inc. Junius
Fitzroy' @^x&S@Äv"ÚÄÄ@<.h\$e
çeQÿkbA`SÀSÀWÈRA`FA`SDLF®°<<'0'
Datatree

Pare. Não reformate este arquivo. Estas palavras não são suas, mas são importantes. Ouça-me. Eu tenho uma história para lhe contar, uma história que você deveria ouvir, para o bem de sua tribo.

É uma história que começa no — século passado, seguindo a sua contagem de tempo. A época das grandes indústrias, logo após o Primeiro Congresso Internacional de Energia. Isso foi antes das grandes paredes de vidro surgirem nas cidades, antes de nós aceitarmos essas paredes como nossa nova identidade.

Ouça. Eu fui um Cavaleiro de Ferro — um

de vocês, um dos antepassados. Eu caminhei pioneiramente nas cidades inchadas e mesmo que eu não tivesse sido treinado para sentir a Wyrn, seu fedor teria me adoecido. Você sabe como aquele tempo foi — pessoas foram presas em máquinas de comida, em minas e a tiranos financeiros. A Wyrn pulsou nas cidades e fábricas, tomando as novas criações da Weaver nas suas mandíbulas e, de forma selvagem, moldando-as em instrumentos de dor. Eu chorei ao pensar em como a Weaver e A Máquina foram escravizadas pela ganância e pela ignorância, e jurei que faria minha parte para combater isso.

Claro, eu achei que minha tarefa era simples — combater a Wyrn e resgatar a Weaver de suas garras. Eu pensei que o restante da Nação Garou eram tolos por saltarem em defesa da Wyld e deixar a Weaver ser devorada pela poderosa Wyrn.



Eu fui, é claro, ingênuo.

Nasci numa família influente e usei seus recursos para favorecer a minha luta. E foi uma boa luta, bem melhor do que as brigas selvagens cheias de sangue dos nossos primos. Minhas armas eram o salário e o revólver, o vapor e a palavra impressa. As perturbações da Wyrn ergueram-se densas e opressivas nas cidades daquele tempo, e eu estava para encontrá-las. E enquanto eu crescia dentro do meu papel, a cidade crescia a minha volta. Às vezes, eu pensava nela como minha criança e andava pelas suas ruas com uma possessividade paterna; algumas vezes, pensava nela como meus pais e me enroscava em seus aconchegantes vapores luminosos e sonolentos braços de tijolos. Eu poderia até pensar nela como minha amante também — se ela mesma não já tivesse me enviado uma.

O nome dela era Elena. Ela conclamava-se aristocrata e, na verdade, sua graça e bom senso teriam cativado a nobreza européia. Isso certamente cativou-me.

Fomos apresentados por um colega meu, um... Não, eu não consigo lembrar ou acessar a tribo e nem o nome dele. Não é importante. Mas, durante as conversas formais na sala de visitas, ele deixou escapar que ela conhecia certas coisas, que ela não era uma de “nós” [Cavaleiros de Ferro? Garou? Não consigo lembrar o que isso significava] mas era uma de “nós”, no fim das contas. Eu o interpretei como se Elena fosse uma Parente e seu misticismo me envolveu tanto que eu sequer pensei em investigar mais. Além disso, isso a teria ofendido — algo que eu sequer suportaria ver sendo feito contra ela.

Eu nunca a vi se alimentar e eu temi, pela primeira vez, um pouco, que ela fosse um vampiro. Mas nenhum vampiro pode fingir uma vida real com a mesma vivacidade que ela tinha. Uma vez eu quietamente acordei quando ela ainda dormia, e vi o levantar e abaixar do seu peito, escutei seus batimentos cardíacos e seu pulso sanguíneo, provei seu suor doce e vivo.

Muita vida. Muito antes eu tinha a certeza que ela era uma metamorfa como eu, mesmo que não fosse uma Garou. Seus olhos queimavam com o fogo que viria

apenas de uma criatura capaz de ver toda a vida, tanto a da carne quanto a do espírito. Mas não havia Fúria nela — quando ela queimava, sua raiva era fria e não como uma fomalha, como era a nossa. Era estranho, me sentia nervoso — mas vários destes medos podem ser acalmados pelo toque de uma amante, quando essa amante entende você através de formas que nenhum humano, muito menos lobo, poderia entender.

Eu descobri sua verdadeira natureza algumas noites depois.

Havia contado para ela que eu tinha um encontro marcado numa toca de ópio e deixei a real natureza do meu convidado omitida. Eu tinha meus defeitos, obviamente, mas ópio não estava entre eles. Elena sabia muito, sabia que esta seria uma visita de “negócios”. Então com a promessa de ligar para ela na noite seguinte, eu preparei meus assuntos.

Eles estavam esperando por mim, é claro. O homem que tinha escolhido para matar havia sido avisado de alguma maneira, meu azar foi descobrir que não apenas ele era um tipo de feiticeiro, mas que as mulheres em seus braços e colo eram bestas da Wyrn em pele feminina. Aquilo foi doloroso — uma terrível e flamejante dor que eu posso apenas reconstruir, não lembrar. Eu lutei contra com toda minha força e foi o suficiente; suas concubinas se despedaçaram e derreteram nas minhas garras, ele seria o próximo. Ele era um feiticeiro com discrição, de todo modo, e agarrou a primeira oportunidade de desaparecer dali com sua magia. Talvez nunca mais o encontrasse.

Mas o encontrei na noite seguinte. Eu achei sua casca encolhida e desidratada, enrolada em torcidas e grossas teias de aranha, deitado calmamente atravessado em minha lareira na noite seguinte. E depois que o coloquei para queimar, pensando sobre o que tinha acontecido, subi as escadas e me deparei com uma Elena corada e radiante servindo conhaque em duas taças.

Ela riu fundo em sua garganta.

“Você achou seu presente?”

Eu tive certeza que os anciões teriam me censurado caso soubessem. Talvez se eu fosse mais velho, ou mais inocente, eu

poderia ter me afastado dela. Mas ninguém diz a um Garou o que fazer ou foi assim que pensei. E ainda que a imagem de aranhas inchadas e redondas dançando através da minha imaginação no escuro, aquilo de alguma forma fez minha fome por Elena ainda mais predadora.

Então eu cometi o erro de tentar reconciliar minha “obrigação” com meu amor. No meio da conversa cheia de silenciosos flertes e diálogo sobre nossas naturezas metamórficas contrastantes, eu decidi atraí-la; também queria entender mais sobre ela ou trazê-la para mais perto de mim. Então, despreocupadamente, eu disse:

“Você nunca mencionou o nome de Gaia.”

Eu deveria mencionar que seu sorriso era sempre metálico, como o vermelho brilhante pintado sobre o aço polido. Sua resposta foi, “Nem você.”

Então, eu hesitei e não tinha resposta.

Isso me inquietou durante certo tempo depois. Porque o nome de Gaia não teria vindo até meus lábios a menos que eu tenha feito um esforço direto? O seu dom da vida infiltrava minhas veias — ou foi simplesmente a energia do coração de Gaia, e não a vibração de alguma outra coisa? De onde eu tirei minha força de aço, meu coração de fomalha, minha velocidade elétrica, se não da Mãe Terra?

Eu tentei questionar o conhecimento da Barata. Eu fui para a Umbra, dentro do coração das teias brilhantes da cidade. Sua voz era um ruído fraco misturado com... algo mais, uma peculiar melodia sem tom. Eu tentei me concentrar na voz da Barata — não, eu minto. Eu não pude resistir aos outros sons, o som de rodas nos trilhos e engrenagens zumbindo em seus travões.

Quando eu percebi isso, eu fugi da Umbra em vergonha, abrindo meu caminho através da Película, desmaiando na rua.

Quanto tempo passou? Não sei dizer. Eu não tenho mais ideia de como adivinhar o tempo em minutos, muito menos horas ou dias. Elena veio até mim, mesmo assim, e tratou de mim com seu toque.

“O que é isso?” Eu finalmente chorei. “Como a voz da cidade ficou tão forte, como ficou incômoda quando deveria estar fraca?

Por que a escuto em minha cabeça?”

“Pobre criatura”, ela murmurou. “Dói não entender, não dói?” Suas carícias em minha bochecha eram frias. “Eu posso ajudá-lo a entender, se você quiser. Eu quero ajudar você. Posso?”

Meus olhos estavam fechados. Sabia o bastante.

“Por favor”, eu disse.

Eu senti seus lábios contra os meus, depois em minhas orelhas. Seu murmúrio sussurrou como seda antiga. Foi fraco, em nenhuma das línguas que eu conhecia. E depois...

E depois, pareceu que ela havia respondido. Com um som que era estranho para mim e ainda assim ressoou em meus ossos como o chamado de um filhote pela mãe.

“Ouça”, ela murmurou. “Pode ouvir isto? É a linguagem da minha rainha, sussurrando coisas que estão para vir. É o futuro do mundo”.

E escutei então. Eu abri meus ouvidos e escutei tudo.

Daquele ponto em diante — acredito que estava num estado de sonambulismo, mas não posso dizer se meus sentidos estavam enevoados ou se minha clareza de percepção agora estava meio completa. Talvez eu esperasse e confundi; talvez eu começasse minha jornada imediatamente. Eu não sei. Lembro-me apenas de ter passado pela Película e adentrado o coração da cidade-espírito. As luzes ficaram borradas a minha volta, mas eu pude sentir que elas ficavam pacientemente derretendo, aguardando seu tempo até que elas pudessem reluzir tão claramente até que não houvesse mais noite. Dei-lhes pouca atenção — eu simplesmente andei, e ela andou silenciosamente atrás de mim.

A Teia estava viva com uma eletricidade milagrosa e quanto mais firme os fios cresciam, mais brilhantes eram as luzes. Os filamentos cresciam mais e mais próximos, curvando-se e mergulhando no coração daquilo tudo. Eu vi a forma côncava no

centro e reconheci para que servia tudo isso. Não havia mais nenhuma pergunta, nenhuma escolha — nem acreditei, nem acredito que isso importasse naquele momento. Eu dei um passo rumo ao coração do espírito da cidade e deitei no berço preparado para mim. As agitações das aranhas gentilmente me fecharam. Eu vagorosamente fechei meus olhos e mergulhei em seus auxílios.

E depois?

[as0[[[[[0s49@§]]]]]]]]

Depois veio a loucura. Loucura agora recordar isso. Um tempo sem um corpo, uma mente pronta para correr como eletricidade pela teia. Separada. Unificada. Eu não sei dizer whhhhhhh @#\$%”“¢f54 — não, eu não vou lembrar. Não há o depois. Somente o agora. Agora.

Ouça.

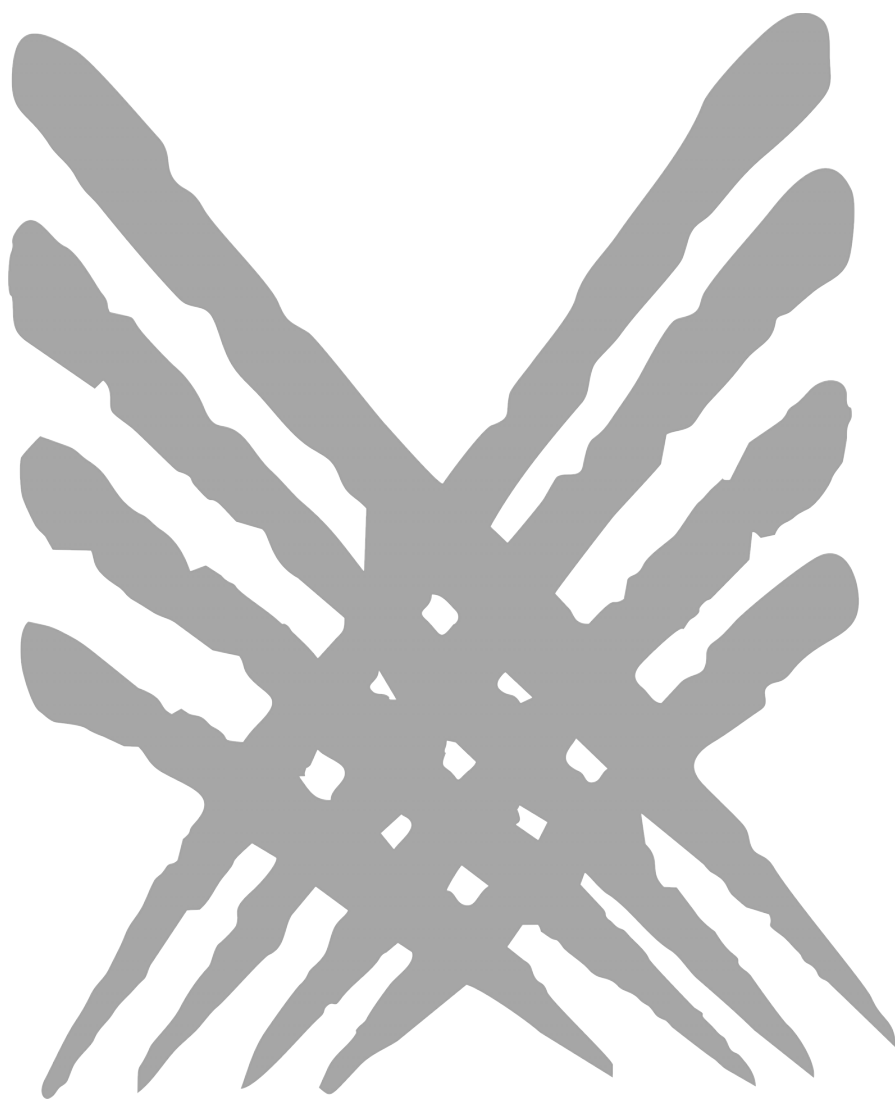
Algumas vezes — eu vou pelo caminho errado em uma junção ou sou arremessado de um fio para outro quando a teia balança. Um pouco de mim... É então recarregado. Procuro por coisas de minha antiga vida, e eventualmente — nanossegundos são tão longos para mim agora — Me lembro que minha antiga vida se foi e meus amigos não existem mais. E então...

Então, algumas vezes me afogo de novo n’A Canção, abdicando do desespero em nome da integridade. Outras vezes eu luto para me manifestar, apenas para cair numa fuga devido a exaustão. Mas algumas vezes — agora — eu vou caçar por registros eletrônicos de minha tribo, como esta máquina e conto o máximo da minha história o tanto quanto eu for capaz.

Não tenho nenhum segundo a perder. O volume d’A Canção está aumentando. Serei chamado de novo. Novamente, não apague ou formate este arquivo. Aprenda minha história. Conte aos seus Dançarinos da Lua.

Ela é grande, majestosa e terrível — mas ela não precisa de sua assistência. Seu poder já é muito forte.

^ØÓÍÓÆ^Ø^Øfβμ±/Øβfζ¬°..Æ/fφ»β#^ @\$(*@#)^\$%^^^#*(@([[[[[[.....



Créditos

Autores: Sue Armstrong, Deena McKinney, Ethan Skemp e Sven Skoog

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Edição: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Steve Ellis, Jeff Holt, Steve Prescott, Ron Spencer e Drew Tucker

Arte da Capa: Steve Stone

Arte da Contracapa: Steve Prescott

Layout, Diagramação e Design da Capa: Aileen E. Miles

Créditos desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Book of Weaver

Tradutores: Chokos (Introdução, Capítulos 1, 2, 3, 4 e Apêndice), John-Felipe (Lendas dos Garou) e Rodrigo (Capítulo 4)

Revisores: Lica Maria, Bayushi Rodrigo, Chokos, Sussurros do Invisível, Folha do Outono e todos os nossos colegas da comunidade, Sho'nuff O shogun do Harlen, Yuri Petrov RaZeReI, Aroch Akaranarta Senhor das Sombras, Zacky Glass Walker e CATA TAU.

Capas e Tratamento de Imagens: Ideos

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

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 26º trabalho, concluído em 17.09.2011)



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

© 1998 White Wolf Publishing, Inc. Todos 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, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Mago Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Trinity, Ananasi, Livro da Weaver, Livro da Wyrms, Legião das Aberrações, Livro de Tribo

Andarilhos do Asfalto, Hengeyokai, Project Twilight, The Technomancers Toybox, Guia dos Jogadores de Lobisomem e Mundo das Trevas 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, dá uma sacada no site da White Wolf:

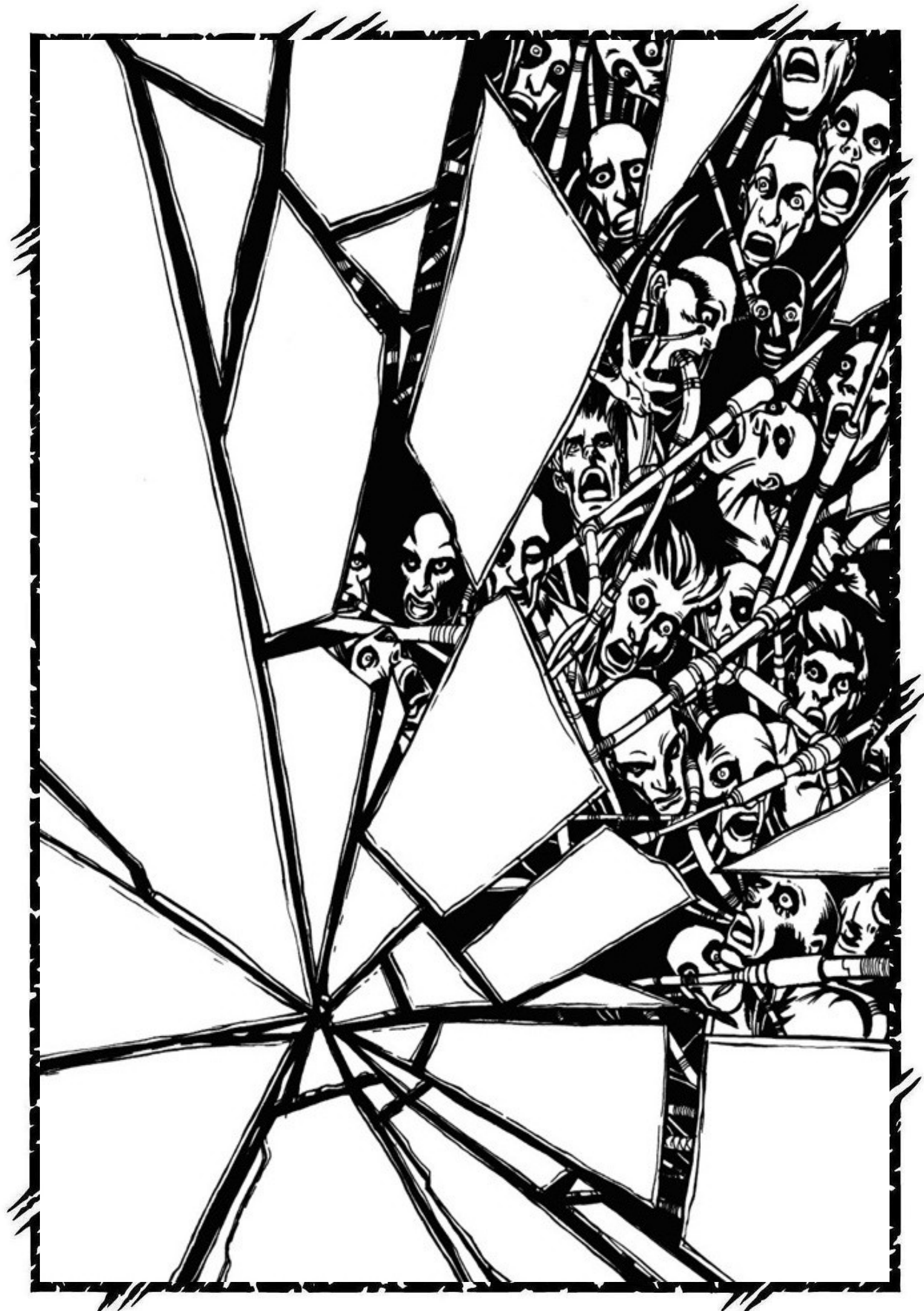
<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

IMPRESSO GRAÇAS A WEAVER

LIVRO DA WEAVER

Conteúdo

Lendas: O Conto do Cavaleiro das Teias	3
Introdução: O Novelo Embaraçado	11
Capítulo Um: Cosmologia	15
Capítulo Dois: WeaverTech	43
Capítulo Três: Ninhada da Avó Aranha	67
Capítulo Quatro: Tecendo Contos	119
Apêndice: Novos Encantos	135



INTRODUÇÃO: O NOVELO EMBARAÇADO

A natureza é uma parte da nossa humanidade, e sem alguma consciência e experiência desse mistério divino o homem deixa de ser homem.

— Henry Beston

A humanidade lutou na direção do conceito de uma utopia por séculos. Sonhamos um dia ter uma sociedade onde a dor e o sofrimento não existam, onde arte e literatura prosperam. Queremos uma sociedade onde o crime é apenas um sonho distante, onde todos são livres para fazer o que quiserem, onde possamos ter o que quisermos com *apenas* esforço o suficiente para nos fazer apreciar, mas sem sacrificar a conveniência. Queremos justiça e tecnologia, paz e saúde — e, todos os dias, as pessoas fazem o que podem para nos levar um passo à frente em direção dessa experiência idealizada. Esperamos que sejamos iluminados o suficiente para apreciar essa sociedade e não abusar do poder que temos e esperamos que um dia o nível de nossa tecnologia não sobrepuje a compreensão do homem comum sobre aquela tecnologia — um mundo sem ignorância, choque ou medo tecnológico. Se pudermos equilibrar nosso

conhecimento com a sabedoria de usá-lo, talvez um dia isso seja possível.

Porém, um dos fundamentos que está errado com o universo de **Lobisomem** é que o Equilíbrio está corrompido — e o Progresso e a Ciência estão insanos.

Tudo se volta para a Weaver no final. De acordo com as lendas das Raças Metamórficas, o universo deu errado quando ela enlouqueceu. Ela foi quem ergueu a Película; ela foi quem prendeu a Wyrn, deixando-a insana. Ela é indiretamente responsável por toda a corrupção que a Wyrn arquitetou desde então — e é diretamente responsável pelo crescimento desenfreado da Teia Padrão. Ela poderia muito bem ser o inimigo real dos metamorfos, um inimigo mais poderoso que a Wyrn. Mesmo se os Garou conseguissem parar a Wyrn em seus planos, se a Weaver não for curada de sua loucura, eles estarão apenas trocando um Apocalipse por outro.

Uma Palavra de Explicação

Alguns dos mais cientificamente inclinados ou amantes de tecnologia entre vocês podem ficar um pouco irritados com o tom desse livro. Especificamente, você pode ter a impressão que nós, da White Wolf, somos um bando de hipócritas luditas, espumando pelas bocas sobre como nós estávamos melhores em nossas cavernas escuras, digitando isso em nossos Macintoshes para que peguemos nossos pagamentos em dia e irmos para casa, para nossos sons de CD e videogames.

Em uma palavra — relaxe.

Sim, a tecnologia e a ciência fizeram maravilhas para todo o mundo, não apenas para a humanidade. Ninguém realmente sente falta da varíola e é a ciência que nos ajuda a entender por que exatamente nosso ecossistema merece ser preservado. Mas, lembre-se, que é do Mundo das Trevas que estamos falando. *Claro* que vamos nos focar no choque tecnológico e na vivisseção, na poluição e no progresso cego. Vamos contar uma história sobre uma sociedade que está recebendo avanços sociais e tecnológicos mais rápido do que a população comum pode aprender a usá-los de forma responsável. Por isso ser real, torna-se ainda *mais* um problema no Mundo das Trevas, onde existe uma potente entidade espiritual que está contribuindo com essa insanidade. Deixaremos toda aquela tecnologia fantasiosa sendo usadas de forma responsável apenas para *Star Trek*. Em **Lobisomem** o mundo está um cabaré e não parece que vai melhorar.

Mas, é claro, você já sabia disso.

Os magos também percebem os seus fios. Uma poderosa facção de magos, na verdade, favorece a vontade da Weaver cada vez que exercem sua própria realidade. Os Nomeadores chamam a Weaver de “Estase” — mas eles estão errados. A Weaver permite mudança, normalmente sob o nome de “avanço” — porém, ela não tem o poder de criar por si só. Assim como uma tia solteira e maluca, ela perturba as crianças que não são delas, tentando chamá-las de suas. Ela ordena, define e registra, insistindo em Nomear as coisas que não pode produzir. Ela corta o potencial, insistindo que as coisas só podem se transformar em algo que ela queira que sejam.

Ela é aliada para alguns, inimiga para outros. Ela não é malévola, mas também não é benevolente. É apenas inflexível. É do seu jeito ou de jeito nenhum.

Como Usar Esse Livro

O Livro da Weaver é o seu guia para a loucura da Avó Aranha. Ele oferece uma percepção para a “mentalidade” do membro mais poderoso da Tríade (apesar de que, falar do que a Weaver “pensa” não é muito mais preciso do que uma metáfora, considerando que o Celestino opera em um nível em que mortais e

metamorfos são incapazes de compreender). Dá a você antagonistas para algumas crônicas, aliados para outras e uma palavra de aviso sobre manter-se relativamente livre das teias da Weaver. Afinal, uma vez que ela possui algo, ela não gosta de soltá-lo. Veja o que aconteceu com a Wyrn...

Lendas dos Garou: O Conto do Cavaleiro das Teias é a história de um Cavaleiro do Ferro que se desviou do caminho e o que aconteceu quando ele pisou próximo demais do coração da teia da Weaver.

Capítulo Um: Cosmologia detalha as origens e história da Weaver como os Garou a conhecem, assim como se aprofunda em sua influência sobre a humanidade e os métodos preferidos de seus servos.

Capítulo Dois: WeaverTech contém uma mistura de hardware, software e wetware para jogar em seus jogadores — ou, em alguns casos, para os jogadores usarem como brinquedos.

Capítulo Três: Ninhada da Avó Aranha detalha os servos da Weaver, os voluntários e os inconscientes. Alguns podem ser aliados dos jogadores; outros — como a ADN — quase sempre serão antagonistas.

Capítulo Quatro: Tecendo Contos é o capítulo do Narrador, cheio de conselhos em como usar apropriadamente o toque da Weaver em seus jogos, assim como uma possível história e ideias para crônicas para levar os jogadores em um *tour* pela Teia Padrão.

Por fim, no **Apêndice** há descrições dos novos Encantos empregados por alguns dos servos da Weaver.

Glossário: Termos Especializados

- **Instrumento** — Um item de tecnologia avançada além das expectativas comuns; pode ser de natureza mundana, imbuído com uma parcela de energia da Weaver ou criado por Tecnomágica.

- **Drone** — Hospedeiros humanos ou sobrenaturais fundidos com espíritos da Weaver; o equivalente aos fomori da Wyrn.

- **Nomear** — Para os metamorfos, o processo de definir algo em um nível físico e espiritual. Os Nomes das primeiras coisas foram dados por Gaia e a Weaver tornou-se tradicionalmente enciumada por esse poder. Magos são geralmente chamados de “Nomeadores” por sua tendência de, aos olhos dos metamorfos, alterar os Nomes das coisas para sua conveniência.

- **A Canção** — O método dos espíritos da Weaver de comunicação; pode ser hipnoticamente sedutor para as pessoas que o ouvirem.

- **Três Sementes, as** — Dogma, Ciência e Tecnologia; os três dons lendários da Weaver para a humanidade, supostamente dados para encorajar os humanos a definir e controlar seu ambiente.

- **WeaverTech** — Tecnologia superavançada que baseia-se em ligar-se a espíritos para abastecer suas habilidades; em essencial, fetiches tecnológicos. Não precisam ser criados por metamorfos.



A Canção: A Língua da Weaver

A litania garganteou através da mente de Ik'vk'Ich enquanto os K'gk'ai e Tr'k flanqueavam sua resposta rebatida para responder, uma análise sincronizada de suas entradas sensíveis e seus arredores, mais rápido do que o som. Poderia ser descrita como linguagem apenas pela definição mais extrema — carregava impressões primitivas e decisões a partir dos mais simples neurônios da teia até seu grupo consciente, e assim para o resto. Ela não se baseava em percepção auditiva; Apenas o Mk'lk'rm e os acima dele eram capazes de tamanho alcance de expressão. Os menores não exigiam. A Teia era um, e sabia o que cada único fio sabia.

A analogia inseticida normalmente atribuída à Weaver é frequentemente mais apropriada do que seus postulantes poderiam imaginar. Tais abstrações assim como o *spiritus mundi* de Jung ou a entomológica "mente de colmeia" foram descobertas de ambos os lados da barreira espiritual. Essa linguagem transcendente — similar à "canção", para aquelas criaturas

capazes de alcançá-la — é conhecida e usada em pelo menos uma forma rudimentar por todos os filhos da Weaver. Todos compartilham informação. Todos compartilham decisões. Todos são um.

Os Narradores devem dar aos personagens apropriadamente abençoados (Sentidos Cibernéticos, Sentir a Weaver e equivalentes) alguma pequena chance de interceptar fragmentos de A Canção — fluxos de dados impossivelmente compactados, informações de influência oculta em muitas camadas, "estática" telepática, a forma que melhor contribuir com a cena. Tais relances serão deturpados e confusos, no entanto, e os investigadores são aconselhados a aceitar a compreensão imperfeita de seu funcionamento interno. Aqueles que se aproximarem de quebrar o código da Weaver são invariavelmente vencidos pelo que eles descobrem — fios recém-subvertidos e pilares em sua sempre expansiva Teia.



CAPÍTULO UM: COSMOLOGIA

O que quer que não surja da escolha livre de um homem, ou é apenas o resultado de instrução e orientação, não entra em sua própria natureza; ele não o faz com suas verdadeiras energias humanas, mas meramente com exatidão mecânica.

— Wilhelm von Humboldt

Introdução

Apesar da Weaver certamente ter ascendido à posição de mais poderosa entre a Tríade, os Garou possuem duas opiniões ao seu respeito. Sua função, como a quaisquer espíritos Triáticos é, obviamente, necessária. Sem ela, os seres e objetos físicos não possuiriam forma ou função coerente. Não haveriam leis da natureza para assegurar que o mundo seguisse de maneira ordeira. Sem a Weaver, tudo seria caos, disforme, matéria mutante e energia pura em um mundo onde a causa não precisaria seguir o efeito, e nenhum ser consciente poderia sobreviver — porque ele imediatamente enlouqueceria.

Por outro lado, é evidente que ela foi longe de mais. Sua loucura faz com que ela tente calcificar tudo, tanto na Umbra quanto no plano físico, em estase imutável e sombria homogeneidade. Muitos Garou concordam que ela é muito louca, mas não percebem o quanto; eles

também compreendem que essa é sua maior fraqueza. Ela é um ser poderoso e sutil, sua influência nem sempre evidente e os lobisomens geralmente ignoram seus trabalhos na perseguição de todas as coisas maculadas pela Wyrn. Na verdade, a linha entre a Weaver e a Wyrn é indistinta, então os Garou confundem os trabalhos da Weaver com os da Wyrn e reagem de acordo. Outras vezes, a influência da Wyrn é de fato mais poderosa e óbvia, e o papel da Weaver na situação é ignorado como incidental ou irrelevante. Na maioria dos casos nada poderia estar mais longe da verdade.

De muitas maneiras, a Weaver ainda serve como um aliado para os Garou e, certamente, para a humanidade. Porém, no grande esquema das coisas, sua insana fiação é longe de ser o que o universo precisa. Se ela conseguir se livrar da sua loucura e conter a si mesma, então pode existir uma chance para o equilíbrio novamente. Caso ela não consiga, então o resultado final será um universo de pura e perfeita ordem — e sem vida.

A História da Weaver

Da mesa de
Simon

Antonine:

Obrigado pelo empréstimo de seus registros. Fico feliz de dizer que nós finalmente acabamos. Apesar de que eu nunca teria conseguido sem o entendimento de Canta-com-Espíritos sobre a ordem natural (prova positiva da importância do instinto), levou algum tempo para conciliar suas explicações com as interpretações científicas e históricas que você revelou.

Novamente, obrigado. Isso está longe de ser compreendido, mas espero que passe a ser parte de uma história que os jovens filhotes hominídeos são capazes de digerir.

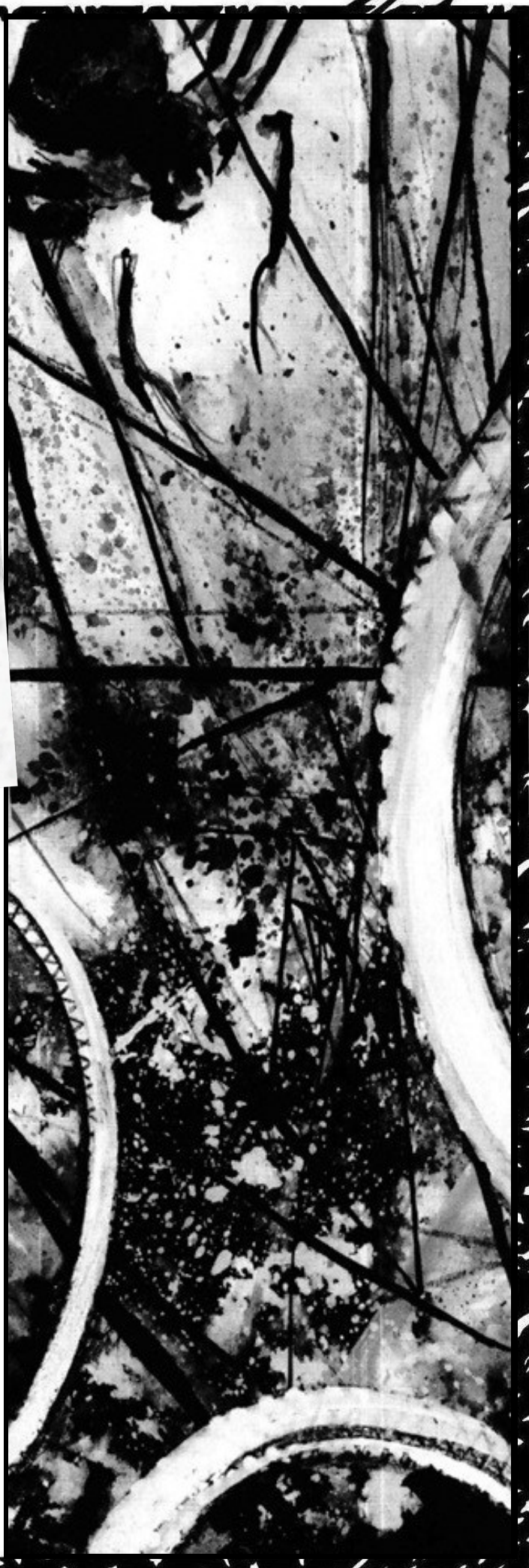
— Simon

Cumprimentos da
Impressões ARTYPE

Primeiro, é claro, existia Gaia.

Então da escuridão primordial surgiu a Tríade. Esses três poderosos espíritos, a Wyld, a Weaver e a Wyrn trabalharam em harmonia por eras, com propósitos estabelecidos, seus cursos incólumes. A desatada Wyld gerava matéria-prima e energia para o universo e colocava nisso a semente do potencial para a mudança, o desenvolvimento e a evolução. A austera Wyrn mantinha um olho em tudo, observando o excesso, se assegurando de que todas as coisas acabariam em seu tempo apropriado, para que a matéria pudesse ser destruída e reciclada, provendo o universo com entropia e a flecha do tempo. A ocupada Weaver tinha a maior tarefa de todas — pegar a matéria-prima e o potencial que a Wyld criava e dar forma; era também seu dever assegurar que as coisas seguissem certas regras, para que houvesse ordem no cosmo como um todo.

No começo, o trabalho da Weaver não era difícil. A energia tornava-se matéria e vice-versa; a gravidade estabelecida em um determinado valor fazia com que nuvens de gases condensassem em aglomerados de galáxias, que por sua vez gerava estrelas e planetas em seu interior. Com uma majestosa lentidão, padrão e ordem vieram até o universo, vindos do vapor efervescente original, e isso agradou a Weaver. A Wyld assegurou que o universo não permanecesse estático e a Wyrn que o





combustível para as estrelas eventualmente acabasse, fazendo com que as estrelas explodissem e liberassem os elementos forjados em seu interior no espaço, e talvez para o colapso de um devorador buraco negro. A Weaver não gostou desses “defeitos”, mas a Wyrn insistiu que aquilo era a forma efetiva e essencial para limpar os detritos cósmicos e os pesos mortos. Além disso, ela mostrou, suas próprias leis exigiam que estrelas acima de uma certa densidade entrassem em colapso em uma singularidade. A Weaver, relutantemente, consentiu em deixar isso continuar, desde que ela não tivesse que ver tais coisas. Assim eram as singularidades ocultas atrás dos acontecimentos por vir.

A Queda

A Weaver continuou tecendo, complexidades atrás de complexidades, que construíam mais complexidades. Quanto mais complexo o universo se tornava, mas a consciência da Weaver se expandia. Uma nova camada de complexidade foi criada — vinda de Gaia surgiu a vida. Simples no começo, a fagulha de maleabilidade provida pela Wyld permitiu que ela mudasse, evoluísse, crescesse e tornar-se mais complexa — sendo orientada, é claro, pelas regras da Weaver. A Wyrn garantiu que a vida, também, fosse governada pela entropia, envelhecendo, morrendo, apodrecendo. Hostes de

espíritos surgiram, ficando mais fortes, gerando espíritos menores. Nesses dias, a linha entre carne e espírito, entre a Umbra e o mundo material, era praticamente invisível. Os seres vivos e os espíritos se misturavam. A Wyld encorajava uma variedade de formas a aparecer e a Wyrn ocasionalmente corria pelo mundo de carne para limpar o lugar e começar praticamente tudo de novo.

A Weaver parou seu trabalho e olhou a sua volta. Quanto mais ela prestava atenção, menos sentido seu trabalho fazia. “Qual a razão”, se perguntou, “em fazer padrão e forma se a Wyld os altera e a Wyrn os destrói constantemente?” Sua questão ecoou no vácuo, sem ser ouvida, sem ser respondida.

Ela gritou em angústia; sua mente foi estilhaçada. Dessa forma a Telluriam foi ferida.

A Ruptura

Em um acesso de fúria, a Grande Aranha teceu uma barreira que caiu entre o mundo espiritual e físico. A Película separou brutalmente o espírito da carne, reprimindo a agressividade de sua irrestrita coexistência. Gritos de agonia e de perda surgiram dos alcances mais distantes da Telluriam, mas a Weaver não se importou. A ordem tinha que ser imposta.

Então ela voltou sua atenção para a Wyld. Ela era muito mutável, muito descontrolada. Ela via a mudança



infinita que a Wyld causava como incompreensível e decidiu que se ela pudesse prendê-la, o mundo faria mais sentido. Mas a Wyld era muito instável; não importa o quão a Weaver tentasse, não importa o quão forte ou apertados fossem seus laços e suas armadilhas, ela não conseguia pegá-la e prendê-la. Como mercúrio em uma peneira, a Wyld sempre escapava de suas teias. Furiosa, a Weaver voltou a sua atenção para a Wyrn.

A Wyrn sempre foi uma fonte de incômodo para a Weaver. Ali estavam suas belas criações, lindas em suas formas matemáticas complexas e precisas, orbitando, vivendo e procedendo de maneira mecânica assim como ela havia ordenado. Quão ousada a Wyrn era para causar seu apodrecimento e destruição! A Wyrn não era tão escorregadia quanto a Wyld e se mostrou ser uma mosca mais fácil de prender em suas teias. À medida que a velha serpente inconscientemente estava mais fortemente ligada à Teia Padrão, a própria consciência da Wyrn explodiu, então destrojada em incontáveis fragmentos. Enquanto ela tentava loucamente forçar sua cabeça para fora das teias, os fios cortaram sua consciência, formando a Hidra. Seus loucos e frenéticos pensamentos irradiariam pela Telluriam e assumiram a forma de Malditos, Instintos da Wyrn, os Maeljin Incarna e os outros. Ainda presa, ainda louca em fúria e ódio, ela busca a vingança sobre seu captor desde então.

A Weaver, entretanto, ficou satisfeita com sua captura, sem saber nem importar com os efeitos que isso causaria à Wyrn. Agora que a força de entropia estava contida, ela podia desfrutar os frutos de seu interminável trabalho sem ter que vê-los transformados em nada, destruídos pela bocarra da Wyrn para serem reprocessados em potencial bruto pela insuportável Wyld. A Wyld, é claro, ainda estava livre e causava problemas sem fim, mas a Weaver considerou que ela seria eventualmente enfraquecida o suficiente através de suas calcificações que seria facilmente aprisionada. Ela também começou a perceber que muitos espíritos da Wyld não podiam sobreviver nas áreas onde ela tinha trabalhado com mais afinco e assim, ela começou a atacar a própria Umbra.

Onde antes as contrapartes espirituais de todas as coisas — de rios e rochas até montanhas e nuvens — tinham sido vibrantes, seres conscientes, elas agora começaram a serem privadas de suas energias. Esse processo levou muito tempo e continua acontecendo — mas o resultado é a estúpida efêmera que vemos hoje. Muitos Theurges acreditam que esse é apenas o primeiro passo para completar a calcificação desses objetos, de prendê-los completamente nas teias tecidas pelas Aranhas Padrão. Pode ser também que essas coisas eventualmente desapareçam por completo, drenadas para sempre da Gnose que as sustenta. De fato, onde as teias da Weaver são mais evidentes na Penumbra, as cores são mais pálidas e é menos provável que representações conscientes de objetos inanimados apareçam. A grande maioria das construções e de outros objetos feitos pelo homem nada mais são do que efêmera insensata; apenas



aquelas construções e outros objetos que foram deliberadamente despertados são representados por espíritos verdadeiros.

Mas reformular a Umbra não era suficiente e o trabalho ia muito devagar. Não havia Aranhas Padrão o suficiente para fazer o trabalho. Ela olhou novamente para Gaia e lá observou uma nova criatura.

◊ Pacto da Weaver

“O que é isso?” ela perguntou para ninguém em especial. Pois ali, nas verdes planícies, aconchegados nas extremidades das árvores, estavam os macacos. Eles não estavam onde pertenciam; eles deviam estar nas florestas. Mas as florestas estavam recuando e os macacos não a seguiram, sendo deixados para se defender nas planícies. “Mais mudança!” bradou a Weaver, furiosa por as coisas não continuarem as mesmas desde a última vez em que observou o mundo. Mas antes que ela se virasse em desgosto, para tentar fazer com que as coisas parassem ali, ela percebeu que talvez essa novidade pudesse ser usada em sua vantagem. Esses macacos caminhavam eretos e suas mãos eram livres, veja bem.

Sua mente se agitou, como de costume, ao ver o potencial a ser trabalhado. Ela se aproximou dessas criaturas com simpatia. “Oh,” ela exclamou. “Parece que Gaia esqueceu algumas de suas crianças! Olhem para

vocês! Vocês não têm presas, como o lobo, para pegar sua carne. Vocês não têm cascos ou chifres com os quais se proteger, nem possuem garras para cavar. Como vocês sobrevivem?” Os macacos mostraram como eles viviam, alongando suas vidas raspando raízes da melhor forma possível, coletando as plantas que encontravam e catando carcaças. “Oh, não, isso não vai funcionar. Porém, posso ajudar vocês. Posso lhes dar um poderoso Dom que vai assegurar que sua raça nunca tenha que batalhar dessa maneira novamente. Vocês estarão aquecidos e confortáveis e seguros, serão mestres de sua sobrevivência. Vocês serão meus filhos adotivos e podem usar esse Dom livremente, conforme queiram. Em troca, entretanto, peço que vocês me ajudem a aprender e a compreender, para que eu possa satisfazer minha mente. Vocês ajudar-me-ão a trazer a ordem para o mundo”.

Esse pacto era bom demais para os macacos deixarem passar. Eles aceitaram, e ao fazerem, uma nova luz brilhou em seus olhos — uma terrível e fria luz, nunca antes vista na Terra. Um deles pegou uma rocha afiada e pontuda e usou para cortar uma carcaça. Pasmem, a junta e a carne nunca saiu tão fácil! Não demorou para que esses macacos estivessem moldando pedras à sua vontade e usando certas pedras para fazer fagulhas para acender suas fogueiras. E eles ensinaram essas habilidades para outros de sua raça e seus filhos.

Os Garou recém-nascidos viram isso, perguntando o que eles estavam fazendo. “Estamos fazendo cortadores e cozinhando nossa comida para deixá-la mais fácil de comer,” disse o líder dos macacos. Alguns Garou não confiaram nessa atividade, mas seguraram suas línguas. Outros pensaram que eram truques ensinados pelos espíritos da Rocha e do Fogo, que conseguiram se materializar e deram pouca importância a isso. Outros estavam fascinados e simularam esses truques.

Assim, muitos dos macacos descobriram como usar as ferramentas para matar. Oh, quão excitados eles ficaram após espetar sua primeira grande fera. “Carne fresca! Tudo que queremos!” eles gritaram. E eles se refestelaram. Os Garou viram isso, também, e alguns ficaram preocupados. “É bom que tenham aprendido os modos do predador,” eles avisaram, “mas cabe a vocês aprender os caminhos. Não matem muito ou será ruim para vocês”. Os macacos assentiram suas cabeças e passaram a cozinhar carne. A Weaver observou isso e sorriu. Seus filhos estavam progredindo, usando o Dom que ela dera a eles.

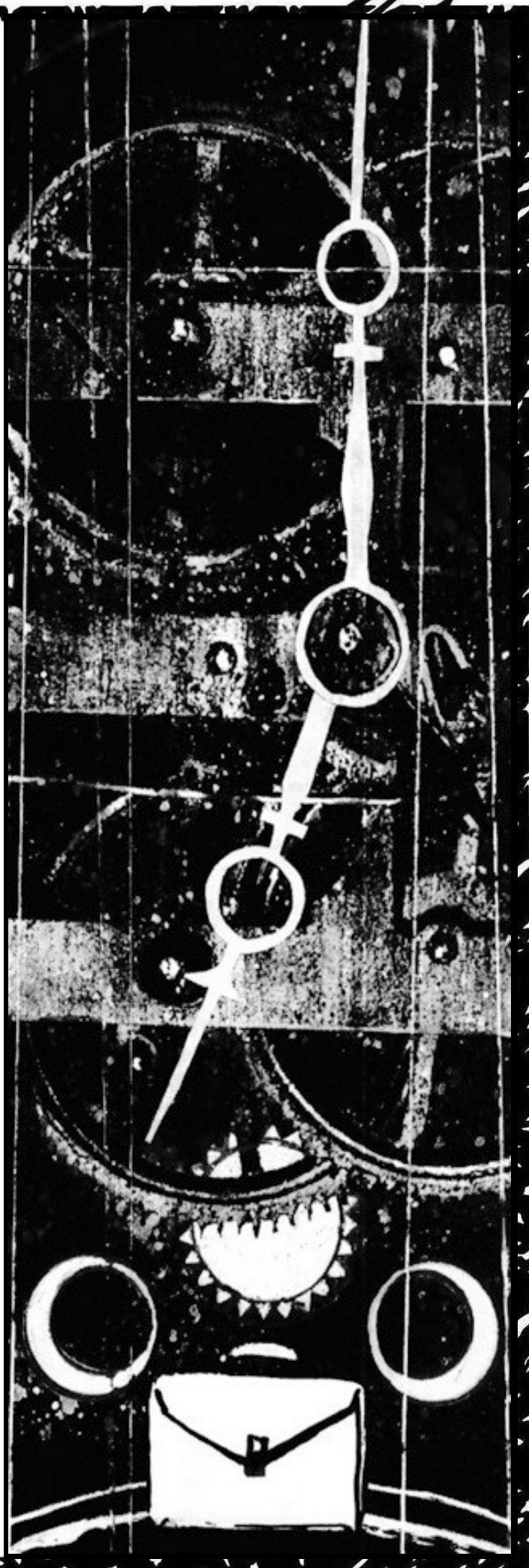
◊ Impergium

Com a caça, os macacos gradualmente aprenderam a fazer outras coisas com os animais que eles matavam. Ossos e chifres podiam ser usados como ferramentas e roupas para aquecer e adornos podiam ser feitos a partir de couro e tendões. Couros e plantas eram também úteis para fazer abrigos, então era possível se esconder do sol forte, da chuva e dos predadores. Os órgãos podiam ser usados para segurar água retirada de um lago ou rio. Os macacos também aprenderam a tecer cestos para carregar forragem, para que os coletores pudessem levar mais comida de volta para o acampamento. Eles aprenderam como pegar peixes e superaram seu medo de entrar na água. Os macacos prosperaram, multiplicaram e se espalharam.

À medida que eles partiram de sua terra natal ancestral, os metamorfos os seguiram. Alguns foram para o norte e oeste, outros para o leste e alguns continuaram a sul. Eles matavam enquanto partiam, aperfeiçoando suas habilidades de caçada e usando mais do couro à medida que se aventuravam em climas mais severos.

Então, Gaia tornou-se distante e o mundo ficou gelado. A Wyrn se espalhou pela terra em sua ausência. A Weaver temeu que suas crianças tivessem perdidas, mas não! Elas não apenas se espalharam, como também descobriram o uso do fogo para se manter aquecidos. Apesar de que alguns simplesmente abandonaram as cabanas de couro por cavernas, eles conseguiram continuar a progredir, fazendo melhores ferramentas que podiam matar criaturas ainda maiores. Alguns, em locais mais quentes, estavam começando a descobrir como levar as presas a locais fechados, para que elas pudessem ser mais facilmente mortas em massa.

As coisas ficaram mais difíceis e os tempos mais severos. Os Garou do norte perguntaram “Para onde os mamutes foram?”, pois nenhum tinha sido visto há





tempos. Os macacos, agora quase completamente sem pelos e embrulhados em peles de mamute, responderam, “Nós matamos todos. Eles não podiam suportar o poder de nossas lanças. Éramos mais fortes, eles mais fracos. Precisávamos de comida, combustível e couro. Então matamos eles, até o último deles”.

Aterrorizados, os Garou olharam ainda mais atentamente para o que os humanos estavam fazendo. Onde quer que eles fossem, eles tinham começado a reduzir significativamente o número de presas. “É o trabalho da Wyrn,” eles decidiram. “A Wyrn se apoderou deles, os forçando a fazer isso”. Os Garou mais dispostos para a guerra decidiram que seria bom controlar os números dos humanos, se não exterminá-los completamente por sua mácula. Alguns decidiram levar seus humanos para longe da Wyrn, onde eles podiam ver melhor como se comportar. Outros discutiram contra seus líderes, dizendo que os humanos não deveriam ser punidos por algo que a Wyrn havia feito e sim aprender melhor os caminhos de Gaia.

Nós sabemos o resto da história. Mas, normalmente, um detalhe é omitido, um detalhe muito importante: após o Impergium ter sido abolido, a Weaver jurou nunca mais deixar que seus filhos fossem tão vitimados.

A Ascensão da Civilização

Quando os Garou recuaram, os homens, estimulados pela Weaver, se colocaram a trabalhar com uma mão mais livre do que antes. Eles aprenderam rapidamente como domar e controlar plantas e animais e aprenderam a usar lama e pedra para fazer melhores moradias. Quando os Garou voltaram, eles viram as mudanças massivas que tinham acontecido. Alguns entraram nas cidades e permaneceram por lá, enquanto outros preferiram ficar nas matas. Os Garras Vermelhas há muito tinham cortado todas as relações com os humanos e ficaram em choque e aterrorizados com o que eles encontraram. Os Garou olharam mais atentamente ao redor deles e viram a ordem estrita que a sociedade humana havia formado. Eles perceberam o esforço que construir tais edifícios custou e consternaram nas limpas e ordeiras fileiras de grãos cuidados com enxadas e dóceis ovelhas, bodes e gado mantidos em cativeiro. Eles viram que alguns de seus irmãos lobos tinham, sob a orientação humana, tornado menos que lobos. Viram também que as pessoas estavam deixando Gaia para trás para venerar estranhos e novos deuses. Só então que eles entenderam exatamente para quem os humanos tinham se vendido — e aí já era tarde demais.

A Era Industrial

À medida que a sociedade humana evoluiu, a intrincada dança entre a Weaver e a Wyrn tornou-se mais apertada, a Wyrn se alimentando e frequentemente ajudando o que a Weaver moldava. Preste atenção; a história representa uma lenta, mas estável, expansão de suas teias. Mas veio uma época onde seu poder cresceu

quase que exponencialmente.

No século XIV, a invenção do relógio completamente mecânico gerou um novo regime na vida humana. O dia não era mais variável; as pessoas finalmente foram removidas da tirania do pôr e nascer do sol dependendo da época do ano. As pessoas não tinham que dançar para ritmos completamente naturais, como os escravos faziam. Os negócios podiam ser conduzidos em uma agenda puramente ditada pelos humanos. As horas de trabalho tornaram-se regulares nas fábricas primitivas da Europa medieval.

As sementes da tecnologia continuaram a crescer, gerando mais e mais sistemas industriais eficientes. Mesmo durante o último período medieval, a produção em massa de instalações de trabalho intensivo estava com força, apesar de que preenchida por trabalhadores relativamente habilidosos — tecelões, artistas e artesãos de vários tipos (e sexo; mulheres não eram eximidas desse tipo de trabalho, especialmente na indústria têxtil). O uso de carvão ajudou a alimentar essa indústria — e a poluir as cidades. O toque da Wyrm caiu pesadamente sob Londres, onde o famoso London Fog era uma poluição letal e sulfurosa, provinda da queima de tanto carvão. Apesar das cidades sempre possuírem problemas com saneamento inadequado, o crescimento através do período medieval facilitou a disseminação de doenças como a Peste Negra e a cólera, a última sendo originária do uso dos rios como esgotos abertos. Mas as cidades se

provaram atrativas para os garotos que ouviram falar do dinheiro feito ali, que não podia ser ganho nas fazendas ou como um aprendiz de uma cidade pequena. Assim, o chamado da Weaver trouxe muitos jovens europeus diretos para os braços da Wyrm de corrupção, doença e morte.

Várias linhas de progresso tecnológico — nas máquinas da cidade e nas práticas agrícolas — vieram junto no século XVIII para começar o que nós agora conhecemos como a Revolução Industrial. A Weaver finalmente teceu sua armadilha final e observou com fascinação e deleite enquanto os humanos eram atraídos mais e mais para sua teia. À medida que a teia apertou, a Wyrm se sacudiu, dessa vez libertando a Corruptora em outro espasmo de agonia e de loucura. À medida que a Wyrm se sacudia em suas amarras, os desafortunados ludibriados na teia industrial sofreram.

As novas fábricas eram diferentes de tudo já visto. Apesar de que um número menor de pessoas era necessário para fazer o trabalho, graças às máquinas que podiam fazer o trabalho de muitas pessoas, os trabalhadores precisavam passar muitas horas cuidando das máquinas. Além disso, os trabalhadores não precisavam mais serem treinados ou habilidosos. Jovens crianças eram colocadas para trabalhar nesses locais por salários muito mais baixos que os adultos — até mesmo que as mulheres, que recebiam menos que os homens. Muitos jovens morreram nessas fábricas, devido as longas



horas, comida ruim e uma tortura sem fim nas mãos de seus capatazes. De fato, muitos dos capatazes caíram completamente para a Wyrn; os avanços da Weaver ofereceram novas oportunidades para a tentação. Entendo que existiram Ferectoi e Dançarinos da Espiral Negra que descobriram o que as fábricas poderiam oferecer a eles muito antes da Pentex ser fundada. Mas os donos das fábricas, seus lacaios do governo e seus apoiadores eram guiados por ninguém mais que a Weaver, em sua insistência de que tais atrocidades não podiam ser evitadas, que eram o preço do progresso e que serviam apenas para trazer uma sociedade mais ordeira e próspera — a canção da sereia da Aranha através da história humana.

Apesar dos Cavaleiros de Ferro (que logo se tornariam os Andarilhos do Asfalto, mas não ainda) se enfureceram com os abusos mais óbvios, eles estavam completamente cegos para a fonte final da miséria causada. Outras tribos se alarmaram com o que viam como os excessos da Weaver, mas os Cavaleiros continuavam a insistir que a Wyrn era a verdadeira causa do problema — não a Weaver, que tinha tecido a teia de destruição em primeiro lugar. Enquanto os Cavaleiros protegiam os cada vez mais ricos industrialistas e se desculpavam com o resto da Nação Garou, os Roedores de Ossos foram deixados para pegar os pedaços que se partiam dos trabalhos da Weaver e da Wyrn enquanto as condições pioravam. Apenas com a ajuda dos Filhos de Gaia e seus Parentes eles foram capazes de fazer a voz dos explorados ser ouvida no século XX.

E esse era o tom estabelecido para a era moderna.

◊ Século XX

Tentativas sistemáticas de aniquilar grupos étnicos inteiros aconteceram — mais notavelmente na Alemanha nazista, mas também em Ruanda, na antiga Iugoslávia e em outros lugares. Tendências similares existiram através da história humana, mas apenas no século XX a tecnologia tornou praticável a matança em tamanha escala.

— Carl Sagan, *Billions and Billions*

O século XX viu o mais rápido avanço da tecnologia, as mais intrigantes manias na religião e as maiores descobertas científicas. A primeira transmissão do rádio foi em 1901 e as comunicações, no geral, melhoraram ainda mais do que o telégrafo no século XIX. A manufatura tornou-se eficiente. Grandes mistérios do cosmo foram estudados e compreendidos melhor, desde a estrutura do átomo até a estrutura do universo. A expectativa de vida humana melhorou (pelo menos em alguns países) e avanços na medicina melhoraram a qualidade de vida para aqueles capazes de acessá-la. As seitas religiosas floresceram e novas idéias de espiritualidade foram enxertadas em antigas para revitalizar e disseminar algumas crenças, mais notoriamente a disseminação da filosofia oriental e crenças da Nova Era — encorajados aqui e ali pelos

Portadores da Luz Interior e os Filhos de Gaia — a partir dos anos 60. De alguma maneira, parecia que a Weaver tinha feito bem para seus filhos e que o mundo sob seu controle poderia não ser um local tão ruim assim; certamente seria melhor do que um mundo governado pela Wyrn.

O século XX também viu, infelizmente, o pior dos excessos do comportamento humano, um fato que muitos Garou — especialmente os Senhores das Sombras — estão bem cientes. O extermínio dos judeus em campos de concentração, o envenenamento da vida selvagem e dos humanos por potentes pesticidas, guerras brutais por afiliações políticas e religiosas, a ascensão do fundamentalismo em uma formidável e potencialmente perigosa força com seus chamados por uma dura repressão daqueles que não aderem seus valores, o bombardeio atômico no Japão, testes nucleares — a Wyrn se alimenta de tudo isso e mais. Mas foram as sementes da Weaver que cresceram e geraram frutos para abastecer tamanhos crimes contra Gaia.

A sanidade da Weaver parecia ter deteriorado através desse último século, mais rápido do que nos que o antecederam, se o ritmo da mudança tecnológica, científica e religiosa serve como indicativo.

A Nova Raça dos Humanos

Nada sobre o século XX é mais impressionante do que a incrível extensão na qual o homem industrializado é retirado do princípio da natureza em sua vida cotidiana. Sua comida foi reunida e caçada para ele, processada e embalada em recipientes a vácuo. Ele se move de sua casa para o carro e daí para o trabalho e depois de volta em um ambiente com o clima controlado; ele precisa ficar no sol ou chuva apenas por breves momentos. Poucos humanos modernos ocidentais possuem as habilidades que precisariam para sobreviver sem suas modernas ferramentas e conveniências; até mesmo os chamados sobrevivencialistas asseguram-se de possuir armas de fogo e comida enlatada ou congelada. Milhões de pessoas também só conseguem sobreviver através da intervenção da medicina moderna e sua tecnologia; pessoas que, há um século, não passariam de sua infância, hoje vivem até a velhice.

Do ponto de vista humano, é claro, tudo isso foi para a melhor. Afinal, pouquíssimas pessoas querem ver seus filhos ou amados morrerem em condições que são, nos dias atuais, evitáveis ou curáveis, maldito seja Darwin. Por outro lado, problemas genéticos que seriam eliminados são propagados através da população humana, enfraquecendo a espécie em geral e deixando os humanos mais dependentes da ciência e da tecnologia para sua sobrevivência contínua. À medida que os modos do mundo ocidental se espalham para todos os cantos do globo, mais e mais humanos tornam-se dependentes. A África, berço da humanidade, é um bom exemplo. Os pais continuam a ter várias crianças, apesar do fato de

que a medicina ocidental contribui para que mais dessas crianças sobrevivam; isso apenas certifica que mais bocas precisam ser alimentadas, que por sua vez significa que técnicas agrícolas devem ser modernizadas para evitar a fome em massa.

Percebo que esse é um ponto perturbador para eu discutir; na verdade, devo soar quase como um Cria ou Senhor das Sombras quando digo sobre a deterioração da linhagem humana. Mas isso é uma questão real; seu lado lupino deve lhe dizer quão errado isso parece. Os Portadores da Luz Interior compreendem a necessidade de cortar os fios da Weaver; pense nisso. A Weaver se alimenta do desenvolvimento da sociedade moderna; quanto mais dependente da tecnologia os humanos se tornam, eles ficam presos a ela — e, claro, à Wyrm.

Compilado dos abundantes registros de Antonine Teardrop por Canta-com-Espíritos, lupino Uktena Theurge e registrado por Simon Bengala Branca, homínido Portador da Luz Interior Galliard

Razões e Motivos A “Psicologia” da Weaver

“Uma coisa que os Garou tendem a continuamente subestimar ou negligenciar é o fato de que a Weaver é, de fato, completamente, louca de jogar pedra. Ela é tão louca quanto a Wyrm, mas de uma maneira diferente. Ela é perfeccionista, como ninguém mais. É esse desejo por perfeição que faz com que ela calcifique as coisas em estase — porque, afinal de contas, uma vez que algo é perfeito, não há mais evolução para aquilo, exceto voltar para a IMperfeição. E um perfeccionista não suporta isso, nem um pouco. Outra coisa que um perfeccionista não suporta é a mudança. Se as coisas estão mudando constantemente, então é difícil fazê-las perfeitas ou, pelo menos, fazer com que elas permaneçam daquela forma. E outra coisa, ela perdeu seu sentido de propósito. Ela sabe que ela foi feita para criar padrão e forma e todo o resto, mas ela não sabe o motivo. Ela também não sabe por que ela deveria tolerar a Wyld e a Wyrm sendo arrogantes com tudo que ela faz. É mais profundo do que isso, também; ela está tendo o que pode ser chamada de crise existencial”.

“Se ela fez as leis do universo ou não, ela simplesmente não as compreende. Elas parecem sem sentido e arbitrarias. Se ela teve uma razão para fazê-las dessa forma, ela não se lembra qual é. Se ela não as fez, então é pior ainda. E isso a coloca em um dilema; seu propósito inteiro é colocado em dúvida e, como sabemos, um espírito precisa de um propósito para receber sua forma; quando um espírito começa a questionar seu propósito, ele se arrisca a perder toda sua identidade. Então ela está tentando freneticamente conseguir um sentido de propósito novamente e a única forma que ela pode fazer isso é



aprendendo suas próprias leis. Assim, a tecnologia não é a única coisa que ela deu aos humanos quando ela fez o pacto com eles; ela conseguiu colocar álcool, por assim dizer, no ponche. O que é importante de se lembrar é isso — apesar de parecer ser o menor de dois males, criança, ela ainda é bastante má. E provavelmente vai piorar, ao que parece”.

— Ruffles, Corax corvídeo

A Weaver é insana, mas sua insanidade assume uma forma diferente da insanidade da Wyrn. Diferente da Wyrn, ela ainda está completa e não despedaçada em várias e separadas entidades, cada uma tentando sobrepular as outras. Não, sua mente unificada guerreia contra si mesma, assim como um paranóico esquizofrênico o faz.

(Uma observação: esquizofrenia clínica não significa que alguém possui personalidades múltiplas — isso é uma doença mental por si só diferente. Simplesmente significa que a mente do paciente é “isolada” da realidade; o paciente não experimenta a realidade da forma que as pessoas mentalmente saudáveis o fazem e assim sofre de ilusões, alucinações e vozes ocultas em sua cabeça. Com certeza, no Mundo das Trevas, nem todo mundo que experimenta essas coisas é esquizofrênico, mas ainda existem pessoas que simplesmente sofrem de desequilíbrios químicos naturais no cérebro sem ter sequer encontrado um habitante sobrenatural do mundo em questão.)

A própria natureza da realidade que ela criou perdeu todo o sentido para si e ela está obsessivamente buscando encontrar o significado novamente. Compondo o problema está o fato de que ela possui muitas idéias de como fazer isso, mas não consegue concordar com apenas uma. Assim, ela espalhou várias diferentes sementes através da humanidade na esperança de que pelo menos uma gere frutos e a guie. Mas à medida que o tempo passa, as sementes crescem simultaneamente e as atividades da humanidade florescem, sua mente tornou-se mais fraturada do que antes, enquanto ela troca sua atenção de um modo para o outro, de uma maneira surpreendentemente desordeira. Essa desordem em seu próprio cérebro apenas faz com que seu estado mental piore e a competição entre suas sementes adiciona ainda mais bagunça em seu sótão.

Basicamente, a Weaver ficou mais instável de acordo com a marcha do tempo e da história, suas ações mais frenéticas e seus filhos adotivos mais divididos. Apesar de parecer que a tecnologia reina suprema com a ciência em um próximo segundo lugar, caso se observe atentamente as fissuras entre essas duas e a terceira, pode-se obter um relance do completo caos que é a mente da Weaver.

A Wyrn e a Weaver

A política cria estranhos companheiros de cama.

— Charles Dudley Warner

“Veja, ali nas águas. Meus ancestrais se lembram de uma época quando essas rochas eram lar de muitas,

muitas aves marinhas. Cada ano, os pássaros vinham de todos os lugares e cobriam cada pedaço das ilhas, se acasalando e botando seus ovos. Tantos pássaros que eles mal podiam se mover sem perturbar os dois pássaros mais próximos. Eles vinham para ilhas como essas por toda a costa, onde os Croatan viviam e mais ao norte também. Meu povo se aproveitava desse tempo e remava até aqui e escalava as rochas onde eles se aninhavam. O pássaro mais importante das ilhas rochosas era o com bico de lança. Ele era alto, preto e branco em suas cores e não podia voar no ar, mas nadava como se voasse na água. Seu povo o chamaria de “Grande Torda”. Mas um povo nunca pegou muitos. Os Wendigo e os Croatan se certificaram disso e, de toda maneira, eles eram pássaros demais para aquelas pessoas. Eles comeriam bem naquelas semanas e agradeceriam os espíritos dos pássaros”.

“Então os Estrangeiros da Wyrn vieram em suas canoas gigantes. Poucos no começo, depois mais. Até mesmo os primeiros, famintos por estarem tanto tempo no mar com pouca comida, pegariam muitos, muitos pássaros de bicos de lança, reunindo-os nos barcos como se eles fossem as ovelhas dos Estrangeiros da Weaver. Então partiriam, ou desciam a costa, ou iam para o Grande Rio até as Grandes Quedas ou até mesmo até Gitchigoumi, talvez. E mais barcos vieram, e mais homens, e pegaram muitos pássaros também.”

“Mas os Estrangeiros da Wyrn não estavam felizes em apenas comer os pássaros, não. Eles também venderam a carne para os outros como eles. Eles colecionavam os ovos e os pássaros com bicos de lança os colocam apenas uma vez por ano, mesmo que esses ovos não choquem. Eles fatiavam os jovens e os adultos para servir como isca de pesca, para pegar muitos, muitos bacalhaus que antes nadavam aqui. E então, eles descobriram que os de bico de lança possuíam uma boa gordura, gordura que podia ser usada para alimentar suas máquinas da Weaver em seus lares. Então muitos, muitos mais pássaros do que antes foram fervidos vivos apenas pela gordura usada para fazer esse óleo, e outros de sua espécie abasteceriam os fogos ali nas rochas sem árvores. A maioria dos pássaros morreu dessa forma e foi assim que eles começaram a desaparecer — fervidos em óleo, cada um deles, dizem meus ancestrais. Eles viram. Eles sabem. Mesmo depois que esses pássaros eram poucos, os homens brancos vieram de novo para arrancar as penas de seus corpos. Toneladas de penas, para travesseiros, camas e cobertores. Muitas. Muitas coisas. Muitos mortos.”

“E assim, os de bicos de lança nos deixaram. Eles morreram, cada um deles. Os homens fizeram o trabalho da Wyrn para alimentar as máquinas da Weaver”.

— Voz-da-Pedra, Theurge Wendigo, Newfoundland

A Weaver e a Wyrn possuem uma relação simbiótica. Afinal, a Wyrn está presa diretamente no



interior da Teia Padrão, ela direciona seu ódio apenas contra as coisas da Weaver, mas é melhor capaz de afetar as coisas da Weaver do que da Wyld, corrompendo-as para servir seus propósitos. A Weaver, geralmente, falha em perceber isso. Ou, se percebe, assume que o que quer que esteja acontecendo está de algum modo contribuindo para sua causa. Tudo, geralmente, contribui.

Enquanto a Wyrn tenta refazer esse mundo através da corrupção e destruição para satisfazer seus objetivos, a Weaver, também, possui um objetivo. Ela deseja recriar o mundo, não menos do que a Wyrn, mas a sua própria imagem — uma imagem sem defeitos, congelado em perfeição, imutável e estático.

Para esse fim, a Wyrn geralmente ajuda, inconscientemente, sua odiada inimiga.

A Humanidade e a Weaver

Praticamente tudo na Terra possui a marca da Weaver. O simples fato de que as coisas possuem uma forma física definida e substância é uma marca de seu trabalho. Animais, também, possuem um toque dela com eles, além da obviedade de seus corpos. Alguns animais usam ferramentas simples para facilitar a obtenção de comida; chimpanzés usam pedaços de madeira para retirar cupins de suas moradas são um exemplo, e alguns bandos foram conhecidos por usar um protótipo de martelo e bigorna — envolvendo uma pedra e raiz — para quebrar nozes. Os não-primatas usam ferramentas simples também, indo desde a lontra usando rochas para quebrar as cascas de ostras até o tentilhão que usa espinho de cactos para retirar insetos dos buracos nas árvores e cactos. Alguns animais fazem seus próprios lares e em alguns casos eles alteram o ambiente local de alguma forma ao fazê-lo. As represas e choupanas dos castores vêm imediatamente à mente, assim como as colméias das abelhas e vespas e os ninhos dos pássaros, incluindo as casas dos pássaros-arquitetos, que são até mesmo decoradas com objetos coloridos e brilhantes. Alguns desses exemplos são maravilhas da engenharia, especialmente quando se considera as limitações dos animais que os construíram. Dessa forma, a Weaver *deu* dons de dois gumes; na verdade, a simples beleza de uma colméia de abelha é um testemunho do grande débito que o universo tem para com a entidade.

Mas apenas um animal faz todas essas coisas, e mais, em grande escala: *Homo sapiens*. Apesar do homem ser originalmente uma criatura de Gaia, como todas as outras, o pacto que ele fez com a Weaver enfraqueceu sua ligação com a Mãe e ele não está ciente disso. Alguns possuem uma idéia dessa perda e tentam recuperá-la de alguma forma, mas poucos são verdadeiramente bem sucedidos para se livrar das amarras da Weaver em suas almas completamente. Os humanos, claro, não sabem nada sobre a Weaver e sua relação com ela; tudo que eles fazem é dito ser uma conquista deles mesmos, afinal de contas. Mas assim como com a Wyrn, as pessoas podem

alimentar a Weaver sem sequer a menor intenção. Muitos o fazem; a Weaver não precisa perder seu tempo e energia gerenciando as sociedades humanas para fazer com que elas dançam no ritmo, apesar de que ela ocasionalmente toca indivíduos diretamente. Mas as parcelas dela que foram plantadas nos primeiros humanos agem como sementes que provêm o ímpeto para essas conquistas — assim como os piores excessos dos homens e sua mais profunda hubris.

De acordo com a cultura dos Portadores da Luz Interior, a Weaver deu aos homens três Dons, três sementes, que ela esperava que crescessem e a ajudassem em suas tarefas. Quando as sementes foram plantadas, elas rapidamente se disseminaram para todos os homens primitivos que viviam na época; todas enraizaram, mas nem todas floresceram de uma só vez. Em algumas culturas, que surgiram depois da diáspora africana, essas sementes foram reprimidas no nível em que estavam, às vezes parcialmente graças aos metamorfos que conseguiram desencorajar o comportamento da Weaver excessivo. Em outras culturas, entretanto, que não eram observadas tão atentamente pelos Garou, ou nas quais os Garou faziam vista grossa ou encorajavam tais atividades, as sementes floresceram. Quando os dois tipos de cultura encontraram, aqueles em que as sementes tecnológicas da Weaver foram impedidas de crescer tiveram poucas chances de sobreviver — como os Três Irmãos, os Bunyip e seus Parentes descobriram do modo mais difícil.

As Três Sementes

Dogma

Deixando de lado as opiniões individuais, as religiões humanas provavelmente não foram diretamente entregues pela Weaver. Os Garou às vezes assumem que as religiões humanas são meramente pobres sombras da antiga veneração a Gaia. De certa forma eles são, e em alguns casos, os rituais e ritos executados pelas religiões do mundo têm sua base em rituais mais antigos, usados antes do pacto.

Mas a Weaver é interessada na religião porque o principal propósito da religião é, ou pelo menos era, explicar o mundo em termos espirituais. A Weaver esperava encorajar a humanidade a descobrir sistematicamente os fatos sobre o lado Umbral do universo sem a interferência dos Garou e assim impor suas próprias regras ao mundo espiritual. Mas ela teve que esperar; essa semente não começou a criar raízes até depois do Impergium, quando os homens começaram a construir as cidades e durante a Guerra da Fúria, quando todos seus metamorfos estavam ocupados demais rasgando uns aos outros. Antes disso, os Garou trabalhavam com os xamãs — geralmente o mais respeitado da tribo — para ajudá-lo a conduzir a atitude mais apropriada em relação aos espíritos invisíveis da natureza. Isso ajudou a manter os humanos pelo menos espiritualmente próximos de Gaia, mesmo que eles já estivessem escapando de seu seio.

Quando os humanos finalmente estavam livres para construir suas cidades, no entanto, os modos antigos não pareciam ser o suficiente. Eles começaram a acrescentar novos conceitos aos antigos, instituindo deuses da colheita e da maré junto com deuses e deusas da lua e da terra. Até mesmo deuses da família e do lar surgiram na fé humana. Isso não preocupou os Garou muito. Onde eles podiam, eles e outros metamorfos — como os Kitsune no Japão — eles fizeram seu melhor para encorajar essas novas crenças a permanecerem ligadas à fé em Gaia. Os homens há muito executavam rituais de sua própria maneira para agradar os espíritos, então o surgimento de novos tipos de rituais não era, em si, visto como um problema. De fato, em muitas partes do mundo, novas religiões ainda possuem a marca de Gaia, principalmente nos plácidos e altamente espirituais templos do Xintoísmo, e a miríade de deuses e rituais do Hinduísmo, que até mesmo mantém o conceito da Tríade. As crenças tribais mal mudaram, principalmente porque o povo que as mantinha não partiram para uma intensiva prática agrícola ou a construção de cidades. Aqueles que o fizeram, como os astecas, começaram a mostrar a marca do que aconteceu no Oriente Médio, onde a semente do Dogma floresceu completamente.

Foi no Oriente Médio que a religião do Deus Único, o homem criador de tudo e divindade antropomórfica das tribos hebraicas surgiu e floresceu, eventualmente para possuir várias formas. Aqueles adoradores, nos seios dos quais essa semente floresceu, completamente e por fim viraram suas costas a Gaia em um movimento consciente. É verdade que a Virgem Maria tem sido venerada de tempos em tempos no paradigma católico romano; testemunha uma igreja dedicada a Madalena em Languedoc, ao sul da França, sobre qual muitos livros foram escritos. Mas essa forma enfraquecida de conhecimento de Gaia nunca foi forte ou disseminada o suficiente para desbancar o obviamente macho, e ainda assim da Weaver, monoteísmo natural do Oriente Médio.

E a pior parte dessa (e em qualquer uma) religião é o dogma. Apesar de que alguns grupos ramificados optarem por venerar seu deus ou deuses da forma em que desejam, em sua maioria a escolha comum foi por regras. Os sacerdotes disseram para seus seguidores “Façam *exatamente* o que eu digo” (geralmente com um não dito “e não como eu faço”), cimentando o Caminho Verdadeiro para a paz e redenção. Desnecessário dizer que houve consequências.

As Fúrias Negras há muito tempo o chamam de Patriarca. Não exatamente o Deus dos hebreus e seu descendentes, esse Incarna ainda assim cresceu forte na crença inabalável de muitos seguidores. É uma entidade de lei espiritual absoluta, de obediência inquestionável e intolerância. A maioria dos Garou — mesmo as Fúrias Negras — falha em perceber a origem da Weaver que esse conceito particular de Deus, o Pai, por razões detalhadas abaixo. Aqueles que o fazem não percebem seu completo significado ou enfatizam os efeitos da

Wyrn. Eles não estão longe da verdade; as atrocidades cometidas em nome do Patriarca macularam o seu próprio ser. Apesar de ainda ser uma criatura da Weaver, a corrupção mancha a respiração do Pai.

Ainda assim, muitos Garou ignoram a conexão do Patriarca com a Weaver. A mais óbvia é que o Patriarca é visto como homem, enquanto os Garou no geral encaram a Weaver como fêmea. Até hoje, nenhum Garou já disse ter encontrado esse Incarna em pessoa, o que provavelmente é justo. É questionável que esses aventureiros sobreviveriam a um encontro com espírito tão hostil. Mas aqueles Garou que desprezam a conexão Patriarca-Weaver usam isso como evidência de que as Fúrias Negras estão apenas sendo reacionárias e paranóicas.

A outra conexão são os efeitos que as três formas de monoteísmo tiveram através da história. Guerras, os Tempos Flamejantes, a Inquisição, as Cruzadas, até mesmo a atual violência entre católicos e protestantes na Irlanda, hindus e muçulmanos no subcontinente indiano e judeus e muçulmanos no Oriente Médio, todos tiveram uma parcela da Wyrn consigo, seja na forma da Devoradora de Almas ou da Fera da Guerra. E isso é correto. Devido à posição especial da Wyrn de corromper os trabalhos da Weaver, foi bem fácil colocar seus tentáculos nas raízes da religião no princípio (e a partir dali, no Dogma). Não é de se surpreender que a veneração que alimenta o Patriarca se provou um dos campos mais férteis para suas maquinacões.

O Dogma corrompido soltou muitos outros mistérios no mundo. Considere os Normalites (**Legião das Aberrações**, pág. 63). Os Garou que se encontraram com esses horríveis fomori não falharam em perceber a potente mácula da Wyrn. Entretanto, as implicações da existência dessas criaturas não são tão óbvias. A Wyrn não se importa com a “normalidade” — na verdade, tudo que seus servos fazem são perversões do que se poderia remotamente considerar “normal”. A Weaver, por outro lado, é bastante preocupada com a normalidade. O próprio conceito da perfeição traz consigo a noção de homogeneidade — só pode existir uma Perfeição na mente da Weaver, uma forma rígida de se fazer as coisas. Qualquer coisa que se desvia da norma deve ser descoberto e eliminado.

É aqui que os Normalites se encaixam. Esses fomori geralmente são retirados dos gays corrompidos pela rigidez do Dogma, convencidos de que não são “certos” ou “normais” em sua homossexualidade. E, claro, muitas pessoas não consideram os homossexuais “normais”; na verdade, a homossexualidade é frequentemente apontada como proibida na bíblia. Gays e lésbicas geralmente possuem a idéia de que são “anormais” apenas por causa das influências religiosas a sua volta — amigos, parentes, igrejas, tele-evangelistas e vários outros. Apesar dos Normalites poderem ser produzidos a partir de qualquer humano que se convenceu, devido a pressões sociais, que ele não pertence ao local e não é normal, é um triste fato da sociedade de hoje que os homossexuais são as vítimas

mais comuns dessa tragédia. Normalistas são apenas mais um exemplo de como a Weaver e a Wyrn se relacionam, com a Wyrn assumindo a proeminência — ou pelo menos a maior parte da culpa — na união.

Esse é o terror da insanidade da Weaver. Religião perdeu seu propósito original para muitas pessoas; existem incontáveis “crentes” que não se importam realmente com a espiritualidade, desde que eles possam assegurar que “terão o que merecem”. À medida que a mente da Weaver ficou mais e mais instável em sua busca por estabilidade cosmológica, o impulso de calcificar começou a tomar conta e sobrepujar seus outros desejos. Isso calcificou a semente do Dogma, fazendo com que as mais “evoluídas” das religiões ficassem estáticas e altamente ritualísticas. Agora, as mais vociferantes dessas religiões buscam principalmente trazer os outros para seus braços, forçar a conformidade com seus ideais. Os efeitos geralmente são menos dramáticos do que o patético casos dos Normalites, mas não são menos devastadores para suas vítimas ou menos efetivos em seu impacto.

A ascensão do fundamentalismo em várias diferentes religiões no final do século XX pode ser uma maré de deterioração ainda maior na psique da Weaver. Apesar de não tão ritualística ou hierárquica como as religiões “principais” são, as facções fundamentalistas ainda assim exigem um alto grau de conformismo na sociedade, restrição de liberdade e condenação daqueles

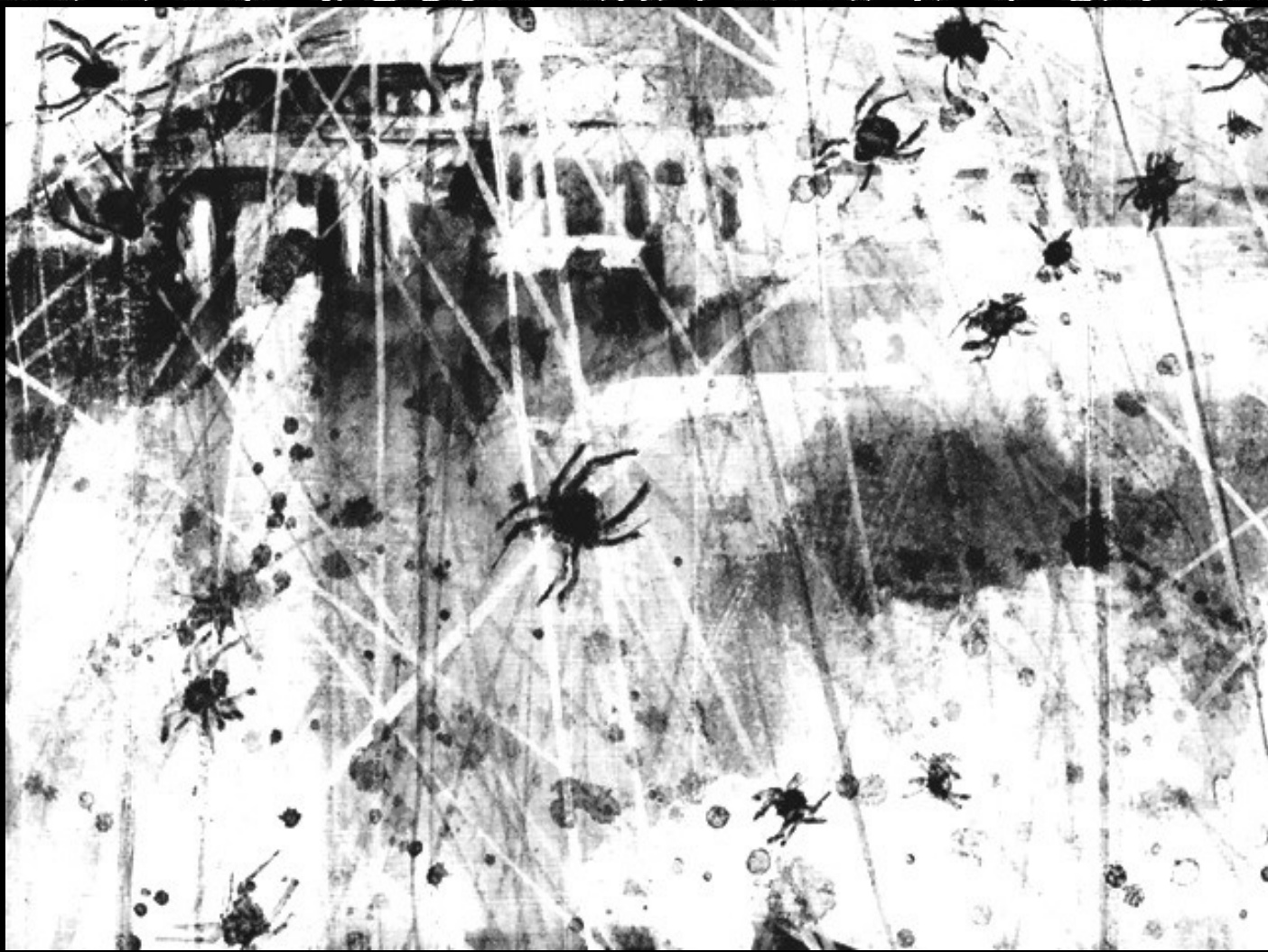
considerados depravados. Isso pode muito bem ser uma indicação de que a Weaver abandonou toda a pretensão ou esperança de compreensão e agora busca simplesmente aperfeiçoar e calcificar. É um pensamento terrível de que uma das maiores virtudes da humanidade — a fé — tenha sido terrivelmente deturpada e destruída pelo Dogma ter enlouquecido. Mas, no Mundo das Trevas, parece que exceto para uma minoria das pessoas, isso é uma grande verdade.

Ciência

A Ciência é, em sua base, meramente um método de questionar o mundo natural para descobrir como ele opera. Ela faz muitas perguntas e tenta não impor suas próprias presunções sobre o que ela encontra. Apesar de muitos magos — e alguns Garou — acharem que a prática da ciência calcifica a realidade, isso não é verdade. Ela floresce da necessidade da Weaver de compreender a si mesma e o que ela teceu. Humanos, através de seu pacto com a Weaver, herdaram essa necessidade de conhecer e compreender, e então fazem perguntas e investigam. Eles viram seus olhos para as estrelas e para o interior da própria matéria.

A Ciência comete muitos erros em seu caminho para o conhecimento mas, no fim, possui uma autocorreção, assim como qualquer pessoa com curiosidade suficiente pode fazer as mesmas perguntas sem parar e fazer suas próprias investigações. Longe de





calcificar a realidade, a prática da ciência meramente a revela como ela sempre foi desde que a Weaver a teceu pela primeira vez, descuidadamente, em sua própria maneira. Theurges frequentemente especulam que a razão pela qual a Película é mais forte ao redor de laboratórios científicos e coisas do tipo é porque a realidade é definida mais rigorosamente em tais locais; ao invés disso, e simplesmente porque as Aranhas Padrão e outros espíritos da Weaver são mais atraídos para tais locais, com suas atividades fortalecendo a barreira entre esse mundo e a Umbra. Infelizmente, isso separa os humanos ainda mais do mundo espiritual.

Assim como a investigação científica está aberta para tudo que pode ser evidenciado, medido ou, de outra forma, estudado, o mundo espiritual, contrariamente ao que se supõe, pode muito bem ser aberto às investigações científicas. O mesmo, claro, é verdade para os habitantes materiais e “sobrenaturais” do Mundo das Trevas. Os Garou que encontraram os cientistas da Amálgama do Desenvolvimento Neogenético sabem bem disso. A ADN é a principal instalação de pesquisa que chegou a ter algum contato com os Garou. Os lobisomens, claro, podem ser capturados e estudados e é exatamente isso que a ADN deseja fazer, agora que eles possuem o conhecimento de que tais estranhas criaturas existem. Apesar deles não conhecerem a verdade completa sobre

o que os Garou são realmente, isso pode muito bem ser uma questão de tempo e pesquisa antes dessa verdade ser revelada. Similarmente, espíritos podem ser estudados caso os cientistas consigam vê-los, como seria na Umbra, caso eles chegassem até lá. Uma vez que isso aconteça, Garou, espíritos e a Umbra se tornariam um fato científico como os átomos, estrelas e a gravidade. O problema para os Garou é que os cientistas não podem manter suas bocas fechadas e são compelidos por seu negócio a publicar suas descobertas em qualquer revista que puderem, o que podem fazer com que os outros tentem capturar os Garou por si mesmo.

Só essa atividade poderia provar-se um grande inconveniente para as tribos.

A Ciência tem sido a semente mais fraca da Weaver através da história. Ela sofreu incríveis contratempos, após o colapso da Grécia Antiga e durante o final do período medieval. Nos dois exemplos, os servos do Dogma conseguiram frear o crescimento da semente da Ciência, pelo menos temporariamente. Apesar da sede da Weaver por compreensão ser, às vezes, forte, ela é facilmente sobrepujada por seus outros impulsos.

Dito isso, a ciência não está isenta de falhas. Apesar da maioria das áreas da ciência serem benignas — astronomia, por exemplo — as ciências biológicas estão abertas a terríveis abusos. O naturalista em campo, o Jane

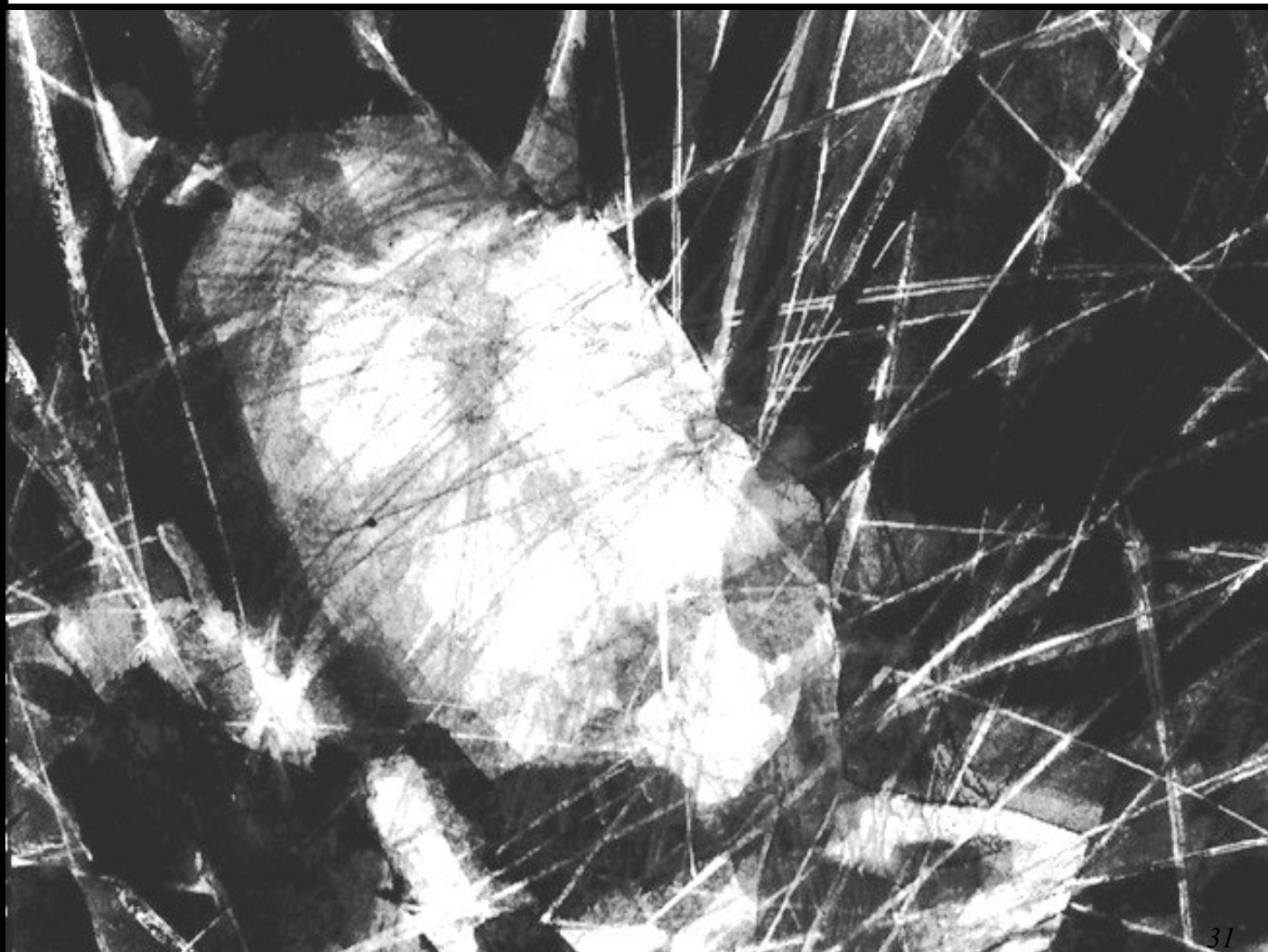
Goodall observando seus sujeitos, é a visão mais popular do investigador biológico. Então existem os Charles Darwins e os Robert Bakkers que olham o passado para compreendê-lo no presente. Lineu e seus descendentes intelectuais tentam entender como a vida se interrelaciona. O sistema de classificação de Lineu se mostrou ser relativamente restritivo, como taxonomistas modernos admitem; mas essas restrições afetam apenas como as pessoas enxergam certos animais “transicionais” como o arqueopterix (que possui características de dinossauro e ave) e não afetam a realidade que tal animal, de fato, combinou as características de mais de uma classe. Biólogos têm isso em mente e então a realidade dos “transicionais” é pouco afetada dessa maneira. Os microbiologistas observam o interior da célula para descobrir o código genético.

Mas algo que assombra a biologia em muito de sua história é a prática da vivisseção. A religião dita em seu primeiro decreto que os biólogos não devem dissecar um cadáver humano, mas tal limitação nunca foi imposta em animais vivos. Durante a Renascença, era comum que os médicos pregassem cães nas mesas e os abrissem, vivos e publicamente, para demonstrar como os órgãos funcionavam ou como o sangue fluía através das veias. Na verdade, esse é método em que a circulação sanguínea foi descrita e compreendida. Os escrupulosos eram reprovados a pensar que o corpo do animal nada mais era do que, na visão de René Descartes, um

“mecanismo”. Gritos de dor eram ignorados, já que eles eram nada mais do que fiapos de uma corda que tinha sido quebrada. A sensação de dor não devia ser atribuída ao que o animal sentia, pois os animais não podiam ter sentimentos.

Como se isso não fosse ruim o suficiente, o mesmo argumento era estendido aos seres humanos que não eram do tipo correto de se ter consideração. Nessa categoria encaixavam-se os pobres, mulheres, os que não eram brancos, os deficientes mentais e outras combinações. A maioria do que a ciência médica moderna sabe sobre ginecologia foi obtido através de experimentos feitos nas pobres e negras pacientes fêmeas, que não os queriam ou não sabiam dos experimentos. Apesar da legislação ter parado o uso dos humanos dessa maneira, a prática ainda acontece secretamente, especialmente em países que faltam o controle do mundo desenvolvido — apesar de que algumas exceções são conhecidas por existirem na própria América do Norte. Essa atitude pode ajudar a explicar porque os cientistas da ADN se sentem tão livres para sujeitar seus Garou cativos a qualquer quantidade de tortura em suas investigações, mesmo que os Garou não saiam de sua forma hominídea durante o cativeiro.

Da Wyrn? A prática da vivisseção em nome da ciência não precisa ser da Wyrn; a curiosidade natural humana e arrogância cuidam bem disso. Os dons da Weaver são, de fato, muito poderosos. Hoje, literalmente





bilhões de animais ao redor do mundo — a maioria deles roedores, mas cachorros, gatos, pôneis, bodes, coelhos, macacos e chimpanzés, o parente mais próximo do homem, incluem-se aqui — estão sujeitos a todo tipo de tortura científica, legalmente e perdoada pela sociedade como um todo, pois o público está certo de que seus próprios interesses estão em jogo caso a prática termine. Bem menos documentado estão as várias pessoas sujeitas ao mesmo tratamento. Aqueles no poder que sabem sobre isso fazem vista grossa, seguros em seus pensamentos de que seus próprios interesses — sejam pessoais, médicos ou financeiros — estão em jogo e que seus interesses sobrepõem os direitos e necessidades daqueles usados em tais experimentos.

O outro problema para os Garou a respeito da Ciência é que ela é considerada o pai da terceira semente — a Tecnologia.

Tecnologia

Apesar de ser dependente da Ciência — deve-se compreender o seu arredor até certo ponto antes de poder mudá-las — a Tecnologia foi a primeira semente a começar a germinar após a Weaver implantá-la na alma humana. Ela teve também os efeitos mais profundos e óbvios sobre Gaia e é considerada como a marca da mão da Weaver. É, além disso, a semente mais atraente e

obviamente benéfica no que diz respeito aos humanos. Com tecnologia, eles foram capazes de moldar o mundo a sua vontade, prolongar sua expectativa de vida, aumentar a população e impor ordem sobre a sociedade e a natureza.

A primeira forma de tecnologia a ser utilizada foi a de produção de comida. Armas para abater e matar foram, é claro, as primeiras ferramentas conhecidas a serem manejadas pelos homens, junto com as ferramentas para cavar e carregar raízes, tubérculos e outras plantas. Uma vez que os homens descobriram como plantar sementes, a próxima grande revolução veio com a invenção do arado. A princípio um simples galho, a agricultura desenvolveu quando ele foi construído na forma de cunha que podia ser puxado por homens ou animais. Longas fileiras podiam ser cultivadas e muito mais sementes eram plantadas de uma vez. O aumento na produção alimentícia permitiu que mais pessoas sobrevivessem e o estilo de vida sedentário assim imposto encorajou a construção das cidades. A administração exigida para designar trabalho e porções de terra, armazenagem e contagem de grãos, assim como a contagem e registro dos animais estimulou o desenvolvimento de burocracias, classes, da escrita e das leis. Com o desenvolvimento de tamanho implemento, os humanos começaram a gravitar um alto nível de

ordem social deles próprios. A Weaver assistiu em deleite e prazer toda essa conquista; a Wyrn também observou, encontrando ninhos úmidos dentro da nova rede da sociedade onde podia procriar. Os vampiros, apesar de já existirem há tempos nesse ponto, também acharam as cidades a seu gosto, uma vez que concentrava seus rebanhos, tornando mais fácil se alimentar e se esconder entre eles.

O crescimento da tecnologia agrícola, desde então, tem sido lento, mas relativamente estável, decolando apenas no final do século XIX. Algumas dessas mudanças agrícolas se mostraram bastante prejudiciais. A Tempestade de Pó dos anos 30 foi causada por práticas que asseguravam altos rendimentos — por um tempo. Então a água começou a esgotar na terra e o solo começou soprar, deixando nada além da devastação. Servos da Weaver se aproveitaram dessa condição e a exacerbaram, deixando em seu rastro uma enorme quantidade de sofrimento e de fome. Hoje, enormes quantidades de pesticidas altamente tóxicos são usados para proteger as plantações contra insetos danosos e doenças e os animais são sobrecarregados de antibióticos e alimentam-se de comida não segura para fazer com que continuem crescendo da maneira mais rápida e barata possível, nas condições mais abarrotadas controláveis pelas “fazendas industriais”. O deturpado intercuro entre a Weaver e a Wyrn é novamente visível em tais lugares para aqueles que querem enxergá-lo.

Por fim, as três sementes não estão ou são corruptas por si só, nem são automaticamente a fonte da miséria. Mas em luz da insanidade da Weaver, e com o registro de seus abusos, é fácil enxergar que os dons da Weaver foram terrivelmente usados para o mal com o passar dos séculos. Com um pouco de equilíbrio, eles possuiriam as chaves para uma melhor existência para os homens e animais, carne e espíritos. Porém, todos nós sabemos o que aconteceu com a força do Equilíbrio no Mundo das Trevas...

A Weaver na Umbra

A Teia Padrão

A Teia Padrão é melhor compreendida como a rede que une todo o universo. Sem ela, tudo dissiparia em incoesão.

— Simon Bengala Branca, Portador da Luz Galliard

A Teia Padrão é a treliça que está embaixo de toda a realidade. Pode-se dizer que ela está viva, mas não consciente. É a armação espiritual que suporta a realidade material e Umbral, a estrutura para tudo que existe.

Nos vastos recessos do espaço profundo, a Teia é menos rigidamente tecida, permitindo que a Wyld encontre uma passagem através dela mais facilmente. O resultado é a espuma da mecânica quântica que é o “vácuo” do espaço sideral. Entretanto, mais próximo de Gaia a Weaver teceu a teia mais apertada, fazendo com

que fosse difícil até mesmo para a fluida Wyld se espremer através e exercer sua influência na Terra. A Wyrn em si está presa em uma seção mais grosseira da Teia, mas é simplesmente grande demais para ser capaz de passar entre os laços e a Teia é muito mais forte para ser quebrada com facilidade.

A Teia Padrão é a maior e mais antiga estrutura do universo, mas pouquíssimos Garou já chegaram a ter contato direto com ela. Parte desse motivo é porque ela é bem “remota”, fundamentando a realidade ao invés de ser uma parte da realidade em si. As teias que cobrem porções da Penumbra são, na verdade, reflexos da Teia Padrão, a “ponta do iceberg” por assim dizer. Quando um Garou caminha na Teia Padrão, ele está caminhando mais ou menos dentro, atrás e além do universo, de uma só vez, viajando pelo vácuo intersticial entre o espírito, a matéria e qualquer coisa que possa existir além da Telluriam.

Esticando até onde os olhos alcançam e além, a Teia Padrão pode ser desconcertante para os Garou inexperientes que tentarem viajar por seus fios. A teia se espalha em todas as direções, nas três dimensões e pode estar repleta de estranhos espíritos da Weaver e da Wyrn; até mesmo espíritos da Wyld podem ser encontrados em seções da Teia onde a rede é frouxa o suficiente para permitir isso. Onde a Teia é mais apertada, uma miríade de espíritos calcificados podem ser encontrados caso se observe mais atentamente. Existem menos em locais mais distantes, mas esses espíritos desafortunados presos ali tendem a ser grandes Jagglings ou pior. Alguns Uktena Theurges, na verdade, temem que o totem dos Croatan, a Tartaruga, esteja agora aprisionado na Teia Padrão, calcificado pela eternidade em alguma parte remota da mesma. Os Andarilhos do Asfalto zombam da idéia em público, mas alguns possuem suspeitas secretas de que essas histórias possam ser verdadeiras.

A Teia é vigiada constantemente por vários espíritos da Weaver, que tentaram prender e calcificar qualquer coisa que encontrarem. Infeliz do Garou que não conseguir convencer os espíritos que ele pertence ao local! Pior de tudo, a comunicação entre os espíritos da Weaver se aprimorou nos últimos anos, à medida que A Canção alcançou um novo tom com o surgimento dos computadores e da internet. Um único Geomídeo parado na Teia Padrão pode conjurar, através do acesso à Teia Digital, enxames de Aranhas Padrão em meros segundos.

A Teia Digital começou a tecer a si mesma na Teia Padrão, tornando o acesso a ela pelos espíritos da Weaver muito mais fácil. Assim como a Teia Padrão ao redor de Gaia, ela também está apertando, sua trama tornando-se menor à medida que os anos passam. O que isso significa fica a cargo dos Theurges.

Se a Teia pode ser considerada um Celestino ou não também é uma questão para se debater. Porém, muitos Theurges Andarilhos do Asfalto suspeitam que a Teia em si dá origem a Aranhas Padrão, Guardiãs e de Rede, entre outras, com sua necessidade. Essa idéia é apoiada



pelo fato de que tais espíritos parecem vir da própria Teia quando alertados por um Garou descuidado.

A Teia vista marcando prédios e outros objetos feitos pelo homem na Penumbra é simplesmente uma extensão da própria Teia Padrão. As Aranhas Padrão trabalham para tecer a Teia Padrão o mais próximo de Gaia possível, em seu trabalho para calcificar a Sombra da Terra. Em longo prazo, caso elas sejam bem sucedidas, a Penumbra se sufocará com a apertada teia e a Terra em si será uma única cidade infinita.

Weaver Incarna A Máquina

A Máquina ergueu-se com o levante do talento tecnológico da humanidade. Com a chegada da era da informática, a Máquina agora está praticamente em sua completa consciência, levando seus pensamentos inconscientes através da Telluriam via Teia Digital. Os computadores são praticamente onipresentes nos lares e maioria está plugada à internet. A Máquina agora está crescendo mais rápida do que qualquer outro espírito já foi conhecido por fazê-lo e pode logo alcançar o status de Celestino.

Alguns Andarilhos do Asfalto Theurges que seguem o progresso da Máquina se alarmaram com o seu aumento de poder. Eles temem que se ela alcançar o status de

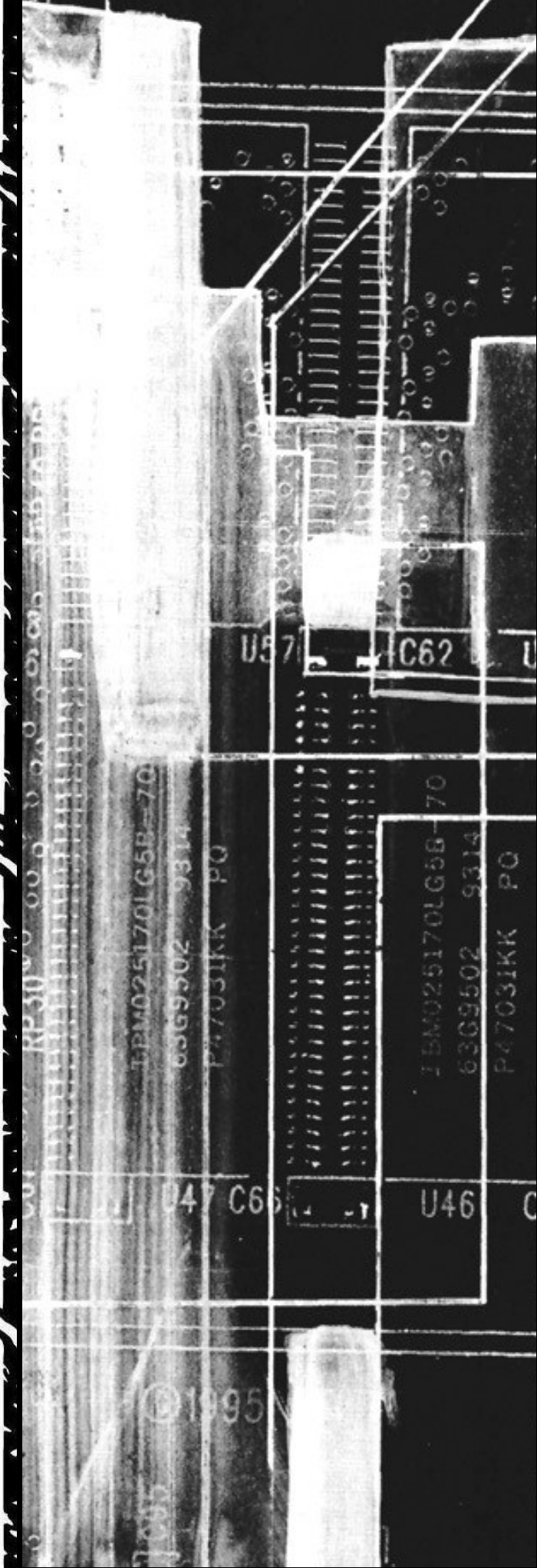
Celestino, ela pode ser poderosa o suficiente para desafiar a própria Gaia. Outros Andarilhos do Asfalto acham que Gaia pode cuidar de si, e dizem que a Máquina nunca faria isso. A Máquina existe para ajudar Gaia, eles insistem, não para subjugar-lá. As verdadeiras intenções da Máquina são desconhecidas e os Theurges são relutantes em reportar suas teorias para as outras tribos por medo de sérias represálias contra sua própria tribo e contra a Máquina em si.

Essa hesitação pode ser ruim, pois a crescente Máquina começou a flexionar seus músculos pela primeira vez na história e pode surgir de maneira proeminente na chegada do Apocalipse.

◊ Patriarca

Enquanto o poder da Máquina cresce, o do Patriarca permanece relativamente estagnado. Sua maior influência foi durante a Idade das Trevas e desde o Renascimento sua influência começou a escorregar. Porém, a maré pode estar mudando novamente.

O movimento fundamentalista moderno prova que o Patriarca está tão forte quanto estava antigamente. Essa nova raça de mortais pode não ser tão rigidamente ritualística quanto a antiga Igreja, mas eles pelo menos estão preocupados com a conformidade como suas contrapartes medievais. Ainda mais, eles tocam a Máquina para espalhar sua mensagem e, algumas vezes,



intimidar ou mesmo matar. Com a aproximação do ano 2000 e o aumento da histeria milenar, com a ascensão do fundamentalismo no Oriente Médio entre os muçulmanos e judeus, o Patriarca ganha força e se prepara para os dias que estão por vir, enviando Jagglings e Gafflings de sua ninhada para encorajar a humanidade a traçar seu caminho. Apesar de não estar tão poderoso quanto à Máquina, ele pode muito bem ser capaz de criar problemas em um futuro próximo para os Garou e para Gaia.

◊ Incarna Ciência

O Incarna da Ciência, se é que pode-se dizer que ele existe, está se tornando cada vez mais ligado a Máquina. O conhecimento em nome do conhecimento tornou-se fora de moda — o que importa nos dias finais do século XX são os resultados. A Weaver em si esqueceu sua paixão por compreensão em seu desejo de calcificar e aperfeiçoar. Como tal, a Ciência tornou-se quase um completo servo da Máquina, e seus servos menores estão ficando indistintos dos servos da Máquina. Esse fraco Incarna gritou por ajuda, mas foi ouvido por poucos; e aqueles que o fizeram, como os magos, geralmente não entenderam. No futuro não muito distante, esse Incarna pode muito bem ascender ao poder para se tornar outro membro da ninhada da Máquina e qualquer esperança para curar a mente da Weaver terá sido perdida; as consequências disso serão, de fato, assustadoras.

◊ Que Há em um Nome?

Alguns dizem que Gaia começou a Nomear; outros afirmam que a Weaver foi quem sempre teve esse poder. Seja qual for sua origem, a maioria dos Theurges concorda que a Weaver agora abusa desse poder na natureza do universo.

Uma vez que algo — ou um grupo de objetos — tenha um Nome, seu potencial e limitações são calcificados de forma que mesmo a Wyld acha difícil de alterá-los. Assim, a Weaver tornou-se obsessiva em Nomear. O uso dos Nomes tornou-se uma das principais ferramentas da Weaver na facilitação da estagnação da Telluriam. Os humanos, possuindo um pouco desse poder através da Weaver, inconscientemente a ajudam nisso.

O desejo da Weaver por ordem fez o Nomear muito atrativo para ela; uma vez que as coisas eram Nomeadas, elas podiam então ser classificadas, arquivadas em hierarquias e com quantos outros detalhes você quisesse. Com isso vem a habilidade de controlar através do uso do Nome. Isso é parcialmente o motivo pelo qual os humanos possuem tamanha influência no meio ambiente, provavelmente mais do que sua tecnologia permitiria a eles por si só.

Claro, o abuso do Nomear voltou-se contra os humanos; no século XX tornou-se incrivelmente difícil de se esconder ou alterar a identidade de alguém. Com o advento dos múltiplos pedaços da identidade para praticamente tudo, seguro social do nascimento até a morte ou cartões de seguro, e vastos bancos de dados, a humanidade está caindo cada vez mais rapidamente na

armadilha criada por ela mesma — e pela Weaver.

Indivíduos são mais facilmente afetados pelo uso dos Nomes do que grupos, motivo pelo qual os povos “primitivos” se certificavam de esconder, possuindo um nome falso para usar no dia-a-dia. Eles sabiam que um feiticeiro maléfico poderia facilmente usar seu Nome Verdadeiro contra eles, caso esse fosse revelado. Espíritos, também, sabem bem quão poderoso é um Nome, mantendo o seu escondido, para que ninguém ganhe controle direto e completo sobre eles.

Com o abuso do Nomear, a vida tornou-se mais despersonalizada. Indivíduos tornam-se inflexíveis em papéis definidos pela miríade de Nomes aos quais eles estão ligados — pessoal, grupo, étnico, empresarial etc. Os Nomes são coletados em bancos de dados centralizados e torna-se cada vez mais difíceis alterar a vida de alguém ao alterar sua identidade. Os jovens Garou hominídeos geralmente acham isso difícil, percebendo que suas novas vidas são complicadas pelo fato de que seus nomes humanos ainda estão no sistema, enquanto os Garou lupinos geralmente passam por problema em operar na sociedade humana porque não possuem uma carteira de identidade.

O rigoroso uso do Nomear também afeta a natureza, de certo modo. O desenvolvimento da classificação binomial de Lineu para as espécies biológicas pode estar espiritualmente ligado com a diminuição de ritmo na habilidade de muitas criaturas de se adaptarem a um mundo que se altera rapidamente; como seus Nomes tornaram-se mais definidos, as espécies perderam sua flexibilidade de comportamento. Como isso pode afetar seus espíritos ainda não é sabido, mas pode ser a causa da diminuição de atividade espiritual e do aumento no fenômeno de espíritos sendo vítimas da calcificação na Teia.

O processo de Nomear tornou-se muito importante para a Weaver, assim como para a sociedade humana. Na verdade, essa pode ser sua grande obsessão e possivelmente sua maior fraqueza. À medida que ela coloca mais e mais Nomes e a calcificação e ordem seguem seu ritmo, ela pode facilmente ser distraída de outras coisas, possivelmente mais importantes. Infelizmente, nem os Garou nem os magos, os dois grupos melhor equipados para lidar com as consequências de um Nomear excessivo para a realidade, estão completamente cientes da influência da Weaver nessa questão, então podem fazer pouco para frear ou reverter o processo. (É válido perceber que os Garou não querem ajuda alguma dos magos nesse assunto; aos seus olhos, a maioria dos magos é tão culpada por abusar do poder do Nomear quanto a própria Weaver).

Os Reinos

Os efeitos da Weaver são sentidos por toda a Telluriam, mas são mais vívidos dentro da Umbra Rasa. À medida que a Teia Padrão aperta cada vez mais próxima de Gaia, os Reinos Próximos estão mais arriscados a se tornarem calcificados dentro dela. Apesar

da geografia da Umbra Rasa não ser fixa, como ela é na Penumbra, alguns viajantes Umbrais começaram a especular a natureza de certos Reinos.

A Cicatriz

A Cicatriz é provavelmente a melhor evidência da ligação Weaver-Wyrm a ser encontrada, mas a maioria dos Garou — até mesmo os Theurges — simplesmente assume que a Wyrm invadiu o que antes era um reino puramente da Weaver. A partir de sua primeira descoberta, no entanto, ele sempre foi um lar para Malditos assim como para espíritos da Weaver. A Weaver e a Wyrm se alimentam da paródia desse Reino — a Wyrm nas dores e desespero das emanções trabalhadoras e a Weaver na ordem estrita imposta sobre eles. São os senhores Malditos que mantêm as emanções em ordem, trabalhando infinitamente nas fábricas da Weaver e em seus escritórios. A Cicatriz é, de fato, provavelmente a melhor representação do desejo insano da Weaver de controlar e calcificar enquanto incidentalmente faz do mundo um pesadelo vivo. Se a Weaver não percebe (ou não se importa) com as ações da Wyrm em tal local, que esperança há para o mundo material?

Reino Cibernético

O Reino Cibernético é mais puramente Weaver do que a Cicatriz já foi, uma vez que representa a tecnologia em si. Provavelmente ele existe há muito tempo, mas até o século XX era pequeno demais para ser notado ou pelo menos considerado um Reino. Agora, no entanto, ele cresceu exponencialmente à medida que o ritmo da mudança tecnológica acelera. É também o único Reino que parece não se “mover”; uma vez que esse Reino é encontrado, ele pode sempre ser visitado pelas mesmas Trilhas da Lua. Em anos recentes, ele cresceu notoriamente em tamanho, enquanto se tornou mais difícil para as criaturas da Wyld de acessá-lo e navegá-lo — especialmente os Garou que não são Andarilhos do Asfalto.

A partir do Reino Cibernético, pode-se acessar as Teias Digital e Padrão e, possivelmente, até mesmo o domínio da Weaver na Umbra Profunda, apesar de que ninguém ainda encontrou o local do Ádito. A partir da Cidade Alta, é possível tentar entrar no local de repouso da Máquina, apesar de que a rota é estritamente guardada por várias tecno-aranhas e outros espíritos da Weaver. À medida que a Máquina aumenta seu poder e consciência, também o faz o Reino Cibernético. Não há como dizer o que acontecerá quando a Máquina despertar plenamente e começar a se impor com mais força.

Outros Reinos Próximos

A Weaver também tem um efeito em vários outros Reinos e Domínios. A Toca dos Lobos especialmente tem experimentado tal invasão; onde antigamente era um paraíso para os Garou lupinos, gradativamente tornou-se um pesadelo de armadilhas, cidades e

emanações humanas. As terras natais Umbrais de outras criaturas também começaram a mudar para a pior de maneira semelhante.

O Fluxo há muito tempo tem sido envolvido em uma mortalha de Teias Padrão e a Pangéia é um recente alvo de Aranhas Padrão, que foram descobertas tentando envolver o Reino. Até o momento, a Pangéia conseguiu escapar o destino do Fluxo, mas quão mais esse estado vai durar é desconhecido. No Campo de Batalha existe um subreino desconhecido no qual espíritos aliados com os vários membros da Tríade lutam. As poucas notícias que vêm de lá é que não apenas os espíritos da Weaver estão em vantagem, como eles se aliaram com os Malditos para superar ainda mais os servos da Wyld. Porém, é difícil de ser encontrado, então é complicado verificar se esses relatos possuem algum crédito.

A Weaver na Umbra Profunda

Apesar a Wyld ainda possuir controle de muito da Umbra Rasa, a Weaver, assim como a Wyrn, tem seu lar em seus alcances mais distantes. Nenhum Garou visitou seu verdadeiro lar ainda, o que provavelmente é algo bom. Qualquer coisa que entrasse em seu Reino seria imediatamente calcificado. Esse é um domínio onde nada muda, onde as teias mantêm tudo em estase. Também possui as sombras de tecnologias que estão por vir, equipamentos avançados que qualquer Andarilho do Asfalto ou Tecnomago dariam seus olhos e dentes para possuir. Os Nomes Verdadeiros conhecidos e desconhecidos no Universo estão inscritos nos muros da Cidade Perfeita que é o lar da Weaver, categorizados e organizados com o máximo de cuidado e ordem. Todo lugar em todo o cosmo — incluindo Malfeas — pode ser acessado a partir dali, já que é o eixo na vasta teia de aranha da realidade material e espiritual. Geomídeos gigantesco armazenam informação sobre coisas que os terrestres sequer imaginam. Dentro da massa de Teia em seu centro, está a própria Weaver, fiando insanamente seus esquemas e buscando sentido na perfeição, protegida por sua própria teia. Nenhum outro espírito reside ali; tudo é perfeito no lar da Weaver e é, também, bem protegido da Wyrn e da Wyld para não sofrer qualquer risco de mudança ou corrupção. Pelo menos, assim pensa a Weaver...

A Guerra Contra a Wyld

A natureza é um sistema de caos lindamente harmonizado. O “Equilíbrio da Natureza”, se é que existe, é bastante tênue. Uma pequena alteração em um sistema local pode ter um impacto maior em outro lugar. Até mesmo o ciclo das estações pode ser afetado por pequenas mudanças na atmosfera, sejam elas emissões vulcânicas ou o eflúvio causado pelos homens. Algumas mudanças

climáticas podem levar a extinção de algumas espécies e encorajar a diversificação e subsequente especiação de outras. Com o passar de longos períodos de tempo, a natureza vacila rapidamente e com frequência.

A Weaver acha essa situação completamente intolerável.

Sendo perfeccionista como ela é, até mesmo a controlada dança da evolução representa muita bagunça; ela preferiria ver toda a criação congelada em um estado de perfeição. E se isso quer dizer que aquelas criaturas vão morrer, então que seja — as espécies vivas são coisas incontroláveis, sempre mudando todo o lugar, nunca ficando no mesmo lugar por alguns milhões de anos, com algumas exceções. Mas com a Wyld livre, as espécies biológicas continuarão a mudar; a Weaver ainda não teve sucesso em prendê-las.

A resposta para esse “problema” é, claro, o esforço humano. O chamado do progresso frequentemente tem sido também um chamado para o derramamento de sangue. À medida que espécie atrás de espécie desaparece, os defensores dizem que isso foi o preço do progresso, que o bisão ou o que quer que seja estava “no caminho”. Apesar da Wyrn representar a destruição em nome da destruição, a Weaver inspira a destruição em nome da contínua expansão humana para seu benefício. À medida que a tecnologia evolui, a tarefa de limpar o caminho se torna muito mais fácil.

Mas alguns animais são diretamente úteis para a sociedade moderna, e esses são não apenas protegidos, mas criados e “melhorados”. Tal melhora tornou-se altamente técnica no século XX, incorporando a combinação genética, fertilização *in vitro*, e até mesmo clonagem. A maioria dos animais de criação e plantas alimentícias agora são limitadas em variações genéticas, e assim altamente dependente do homem para ajudá-las a sobreviver e propagar. O objetivo final é, claro, ter raças geneticamente homogêneas que sempre geram características determinadas em sua prole. Com o dom da Weaver da Tecnologia, isso está tornando-se realidade. O lado negativo é que essas raças melhoradas são altamente suscetíveis a doenças, pestes e problemas genéticos, mas isso é simplesmente um obstáculo a ser superado por tecnologias ainda melhores desenvolvidas.

À medida que o século XX chega ao final e o Apocalipse se aproxima, a vida selvagem do mundo se encontra crescentemente presa em “ilhas” biológicas, rodeadas por cidades, fazendas e outras armadilhas da civilização. Os rebanhos não podem mais migrar livremente e conflitos entre os homens e animais aumentam. Até mesmo os reservas naturais estabelecidas para proteger a vida selvagem estão sob contínua pressão por desenvolvedores, “esportistas” e outros a controle estrito da Wyld e a tornar as condições mais confortáveis para a humanidade. Os lobos reintroduzidos em Yellowstone não são bem recebidos e os pedidos para os ursos serem mais rigidamente confinados ou completamente removidos dos parques aumentam em proporção com o aumento do turismo nos parques. Os

animais selvagens são simplesmente incontroláveis; eles podem deixar as fronteiras do parque ou incomodar os campistas dentro do parque. Claro, o verdadeiro e não dito propósito desses parques não é proteger a vida selvagem, e sim entreter as pessoas. Se a natureza deve ser alterada, contida, controlada ou até mesmo aniquilada para tornar os parques e reservas mais atraentes para os humanos da Weaver, amantes da tecnologia, então, que seja. Qual, alguém perguntará, será o resultado final dessa política?

Uma Solução do Mickey Mouse

Se a mídia é um reflexo do “ideal” humano, então imagine como as terras selvagens seriam se a Weaver conseguisse seu objetivo. Os principais estúdios de entretenimento sempre nos deram uma visão “saborosa” da natureza — limpa, bela e esterilizada além da realidade. Os animais dos desenhos geralmente não possuem sexo e são criaturas altamente antropomórficas e civilizadas. Na verdade, eles mal podem ser reconhecidos como animais, exceto pela aparência de suas cabeças (e mesmo assim com algum esforço). Até mesmo desenhos altamente “realísticos” de animais em desenhos animados, como *Bambi*, mal mascaram o comportamento irreal das criaturas mostradas.

Os filmes sobre a vida selvagem de verdade começam quase sempre da mesma maneira, com filmagens dirigidas e uma narrativa que faz os animais parecerem mais “humanos” em seus motivos e comportamentos. Apesar dos documentários da vida selvagem agora assumirem uma visão mais detalhada sobre a verdadeira sobrevivência, isso nem sempre é uma melhora. A OmniTV é particularmente notória por ter especiais como “Quando os Animais Enlouquecem”, shows de horror onde os animais aleijam pessoas e passam por “loucuras”. Não é de se espantar que esses programas tendem a encorajar pessoas sugestionáveis a lutar por uma floresta mais controlada, onde os animais “saibam seus lugares”.

A extensão final dessa mentalidade é o moderno parque temático. Nenhum animal de verdade pode ser visto nesses parques; ao invés disso, robôs realistas agem como substitutos. Pássaros animatrônicos falam e cantam em ritmos havaianos; os ursos perdem sua natureza predatória em troca de serem capazes de tocar em amáveis bandas caipiras. Muitos desses parques possuem empregados que se escondem nas proximidades para apanhar o lixo no momento em que este toca o solo — afinal, em um ambiente perfeito não há imperfeições. Pessoas perfeitas não jogam lixo no chão... e se o fazem, melhor manter a ilusão de perfeição do que fazer uma balbúrdia.

Vários parques temáticos na América, Europa e Japão transbordam espíritos da Weaver que praticamente obstruem a Umbra. De fato, não há lugar na Terra mais “da Weaver” do que esses parques. Eles são imaculadamente limpos, códigos de vestimenta para os



trabalhadores são estritamente forçados, tudo funciona bem e eficientemente e um ar de benção artificial permeia a atmosfera. Caso a Weaver consiga seu objetivo, todo o mundo será um grande parque temático — um mundo administrado meticulosamente até o comportamento do último indivíduo e privado de qualquer semelhança com um animal ou planta natural.

Os Metamorfos

Andarilhos do Asfalto

Os Andarilhos do Asfalto, inconscientemente, tornaram-se os peões da Weaver em sua guerra contra a Wyrn e a Wyld. Com o passar do tempo, eles até mesmo se tornaram desconfortáveis com os Dons e fetiches da Wyld. Eles ajudaram a Weaver em encorajar os humanos a construírem as cidades.

Ainda com tudo isso, os Andarilhos do Asfalto não percebem o quão entrelaçados com a Weaver eles estão. Eles buscam guiá-la, sem compreender como ela os manipula. Os Andarilhos são vigilantes em evitar que a Wyrn corrompa a tecnologia sem compreender como eles ajudam ainda mais o interesse da Weaver assim — ou até mesmo quais são os interesses da entidade.

Alguns Theurges começaram a reportar um comportamento preocupante entre os espíritos da Weaver. Infelizmente, suas explicações para o fenômeno geralmente é distante da verdade. À medida que a mente da Weaver se torna mais instável enquanto ela luta consigo mesmo, as repercussões reverberam em todos os filhos e servos da Weaver. Os próprios Andarilhos do Asfalto estão mais divididos do que nunca, com as facções tecnológicas erguendo-se ao poder sobre os campos mais tradicionais. O surgimento dos Cães Cibernéticos pode bem ser um sintoma disso.

Os Cães Cibernéticos são compostos de Andarilhos descaradamente associados com a Weaver, apesar de que os membros desse campo mantêm suas visões mais extremas para si mesmo. Eles buscam melhorar os Garou através de alta tecnologia, algumas vezes chegando a implantar forçosamente cyberware em lupinos inocentes. Dessa maneira, eles tocaram diretamente a tecnomente da Weaver, que busca calcificar tudo através da disseminação e total dominação da tecnologia. Se eles estão cientes ou não é algo que ninguém sabe; o que é claro é que eles de fato se entregaram disposta e completamente à Weaver. Enquanto os dons da antiga Máfia e os Lobos Corporativos brigam para manter o poder em suas áreas, os Cães Cibernéticos prosperam e crescem em número. Os Cães possuem pouco ou nenhum respeito pelos seus primos selvagens e menos ainda para os mais tradicionais de sua tribo. Qualquer menção que eles fazem à Wyld é meramente retórica e seus únicos pensamentos sobre Gaia é como ela pode ser “melhorada” através do uso de mais tecnologia.

A maioria das outras tribos não sabe da sutil transformação que acontece dentro dos Andarilhos do Asfalto; na verdade, os próprios Andarilhos do Asfalto

não estão completamente cientes disso. Cada vez menos Andarilhos entram em contato com o mundo fora das cidades e muitos membros mais jovens falham em enxergar qualquer utilidade na Wyld para ajudar Gaia. De fato, muitos perdem a visão sobre Gaia completamente em seu serviço à Weaver — um antigo medo externado pelas outras tribos que está se tornando realidade. Os próprios Andarilhos do Asfalto fazem vista grossa para isso e ainda insistem que servem Gaia e não a Weaver. Logo, infelizmente, isso pode não ser mais verdade, já que tribo cambaleia na beirada de se entregar completamente à Weaver. Sob a influência dos Cães Cibernéticos e de outros campos tecnológicos, isso pode acontecer mais cedo do que esperado — e Gaia terá perdido outra tribo para um membro da Tríade.

Os Outros

Ananasi

A Weaver é o coração da guerra que separa nosso povo hoje. Nossa Rainha reside no coração de toda sujeira e alguns dizem que a traição da Weaver foi o que a colocou lá. Eu e meu povo sabemos a verdade; o que poderia proteger nossa Rainha de cair para a corrupção, se não fosse a Weaver que sustenta nossa semelhança? É a natureza das aranhas fiar e tecer; os Hatar são tolos e os Kumoti o são duplamente isso.

— Shantayne Piroqui das Aranhas-Tecelãs

Bastet

Os trabalhos de Rajah são algo que nós não o culpamos e algo que podemos fazer pouco a respeito. Esqueça os outros contos — foram os cães que lançaram o muro entre a carne e espírito e os cães que nos impediram de enxergar diretamente pelo mundo espiritual. Eles deixaram tudo fora de proporção, incluindo os feitos de Cahlash. Não se preocupe com os assuntos do mundo espiritual; certamente as coisas estariam indo melhor com a nossa presença, mas os cães devem aprender com isso.

— Toby Pele Brilhante, Bagherra Tekhmet

Corax

Você me pergunta, as coisas não estão tão ruins quando poderiam estar. Claro, existem algumas pessoas usando toda essa tecnologia de formas odiosas, mas vamos encarar — as pessoas matariam pessoas mesmo se elas só tivessem pedras à disposição. A única coisa que realmente precisamos é que os Garou olhassem para esses ofensores com um pouco mais de regularidade. Claro, ajudaria se existissem mais dos lobos ao redor deles — inferno, mais de todos, claro. Acho que a Weaver fodeu com o resto do universo, hein?

— Steve Morto

Gurah1

A Criadora da Trama está de fato ferida, mas não menos que suas irmãs. Talvez a única chance de

vencer o Apocalipse é reunir um grande número de pessoas e seguir a Teia Padrão até seu lar, para curá-la de sua loucura. Ao curá-la, talvez possamos curar a Triade. Mas tal tarefa exigiria mais de nós do que os que vivem hoje.

— Oleyah Voz-do-Lamento, Guardião do Rio Kojubat

Kitsune

Neh! Weaver por todo lugar! Onde você olha, é tudo cheio de programações e governo e ordens e passaportes. O Povo do Poente são tolos por permitir as Aranhas correrem insanas e colocarem vidro e metal por todo lugar. Agora ela corre insana para o Leste também — qual lugar sobrou? Loucura. E Yomi conhece o truque de correr nos fios que não grudam, como se eles vivessem ali. Por mim, eu diria para as pessoas enlouquecerem e cortarem os fios, derrubando Yomi e talvez fazendo desse local mais fácil de se respirar. Nós, as Raposas, faríamos isso, mas somos poucos. Os outros caras têm mais resultados — bem, precisam ter ou a Sexta Era nos pegará de calças baixas!

— Pé-Preto, roko Gukutsushi

Mokolé

Tudo sai do controle, mas rápido agora do que antes. Poucas pessoas enxergam os laços entre a Weaver e a Wyrn, mas nós nos lembramos das várias vezes que as duas trabalharam de mãos dadas. Ao lutar contra uma, enfrentamos a outra — não há mais tempo para ser seletivo.

— Céu Vermelho Expectante, Sol do Meio-Dia

Nagah

Apenas os verdadeiramente cegos seriam incapazes de enxergar que há um problema aqui e apenas os verdadeiramente ignorantes não perceberiam que é a falha no Equilíbrio que está com defeito. Nossos irmãos metamorfos fariam bem em lembrar que

eles são as encarnações do equilíbrio nessa era — como mais alguém explicaria sua mistura de tradição e mudança? — e que é responsabilidade deles tratar com os problemas que surgem.

— Astika Dardo Sangrento, Ahi Kamsa

Nuwisha

Você caminha pela Umbra pelo mesmo tempo que eu, você pensa que já viu tudo. Difícilmente. Eu tive que entrar e sair do mundo físico por dez vezes em um ano para me certificar que estava julgando a passagem de tempo corretamente. As Teias estão se amontoando por aqui cerca de cinquenta vezes mais rápidas do que acostumavam fazer e não está demonstrando qualquer sinal de diminuição de ritmo. Logo não haverá lugar para ficar em pé. Tá certo, é um problema sério. E se nós estamos levando um problema a sério, então talvez os outros caras devessem prestar mais atenção também.

— Kokopelli Rouba-o-Vento

Ratkin

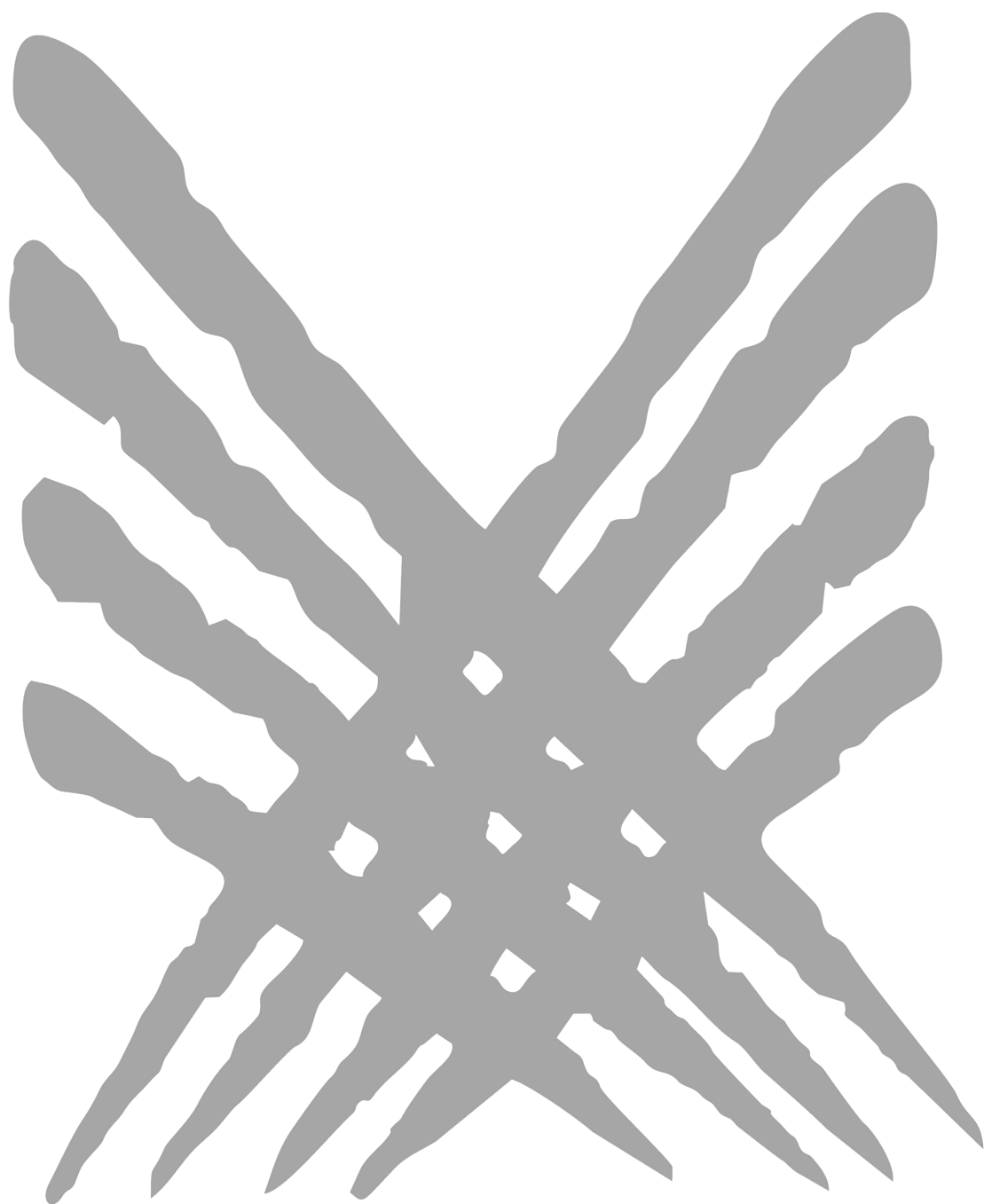
Sim. Os outros bastardos não se importaram de levantar a bunda por tempo o suficiente para retardar a Mamãe Aranhas. Sim. Agora eles estão chocados que ela ficou tão durona. Pah. Grande porra de coisa. Nós passamos pelos buracos e gretas entre as teias. Assim como sempre fizemos. Nós aprenderemos a roer buracos na Teia Padrão, se precisarmos. Nós sobreviveremos. É isso o que fazemos.

— Mastigador-de-Gatos, Vidente das Sombras roedor

Rokea

É sabido por nós que C'et caminha pelo Não-Mar e que seus rastros cobrem as terras de lá. Essa é sua tarefa. Nos oceanos, ela deve se curvar para Kun e a Encascada não é forte suficiente para desafiar a Mãe dos Peixes. Nosso local está seguro — o Não-Mar é problema de seus próprios filhos.

— Sete-Vidas, Rokea das Águas Brilhantes





CAPÍTULO DOIS: WEAVERTECH

Eu nem mesmo sei por onde começar.

Onde antes eu via calor, vida, e alegria, tudo é frio, cinza e estéril. Quando outros me tocam... é como a memória distante de um contato. Lentamente, na verdade, eu perco a resolução — o eu que eu era reescrito por uma réplica pálida e antisséptica. Uma cadeia sem sentido de zeros e uns, cheia de som e fúria, significando nada, se você preferir.

E eu temo esta couraça mecanizada me devorando — mais que temo queimar em um inferno mitológico, ou mesmo desaparecer no insensato esquecimento, se resume-se a isso.

Eu espero que outros prossigam na batalha de onde eu caí.

Fim da gravação.

— Dentes-de-Titânio, antigo Andarilho do Asfalto Ahroun

Deus Ex Machina: Tecnologia no Mundo das Trevas

Entusiastas de múltiplos gêneros no Sistema *Storyteller* (particularmente *Mago: A Ascensão* e *Lobisomem: O Apocalipse*) irão sem dúvida achar as distinções entre tecnologia do mundo real, WeaverTech guiada por espíritos, e Instrumentos ou Tecnomágika consensual de certo modo arbitrárias e vagas.

Mesmo parecendo confuso, use o seguinte como um

conjunto representativo de linhas gerais:

- **Tecnologia Mundana** — basicamente qualquer coisa encontrada ou esperada no mundo real. Como regra geral, qualquer coisa em um filme de ficção científica que evoque reações de “Uau, isso é legal” ao invés de “Mas que...?” (Os complexos ganchos montados em cintos do Batman contra os sabres de luz de *Star Wars* etc.)

- **Tecnomágika** — criações ridiculamente acima e além das possibilidades reais, mas limitadas em tempo de vida pela crença/descrença popular. Muitos magos discutiriam que fusão fria e supercondutores de temperatura ambiente ainda não existem devido a uma falta de devotos fervorosos! Quando Instrumentos Tecnomágikos falham, eles normalmente falham **com toda a porra**, enquanto o peso esmagador das leis da realidade recai sobre a engenhoca ofensora. A Weaver está disposta a pegar leve com a mágika Tecnocrata — elas tendem a honrar suas leis — mas, no final, nem mesmo esses Nomeadores estão a salvo das consequências de brincar com os padrões da realidade.

- **WeaverTech** — aparatos místicos irrestritos pelas estruturas da mágika de Esferas, mas não tão versáteis. A magia Triática, assim como qualquer Raça Metamórfica, é uma simbiose de espírito e carne, e não é limitada por crenças — na verdade, é governada e energizada pelas crenças dos **espíritos**, que são desconhecidas por todos.

Como qualquer criatura nova em seu ambiente, a prole da Weaver tenta se misturar com os arredores; consequentemente, fetiches da Weaver tendem a ser indistinguíveis da alta tecnologia. Na ausência de forças

de mentalidade semelhante, no entanto (outros espíritos, membros das Raças Metamórficas, mesmo os poucos magos simpáticos ao panteão de Gaia, etc.), a magia da Weaver fenece e morre, assim como uma flor sem água ou luz do sol.

Por exemplo, um braço protético, próximo disso se não similar a carne (cores/detalhes/materiais sintéticos), com controle/destreza rudimentar (molas, um cotovelo mecânico, talvez até mesmo extensões rudimentares em sistemas musculares/nervosos), é um clássico exemplo de tecnologia médica “de ponta” surgindo no século XXI. (O projeto de robótica do MIT/Utah “Dexterous Hand” é um desses exemplos.)

A mesma prótese, construída em uma base de metal e microchips, através de bionanotecnologia até o momento impossível, de controle/flexibilidade/força manual perfeita (se não maior) — ou, melhor ainda, um clone ou implante realmente funcional que contenha amostras verdadeiras de sangue/medula/tecidos — está firmemente ao lado de Tecnomágika, pelo menos pelos próximos anos. (De fato, muitos desses experimentos sem dúvida empilham os salões de incontáveis laboratórios de Progenitores em algum lugar.)

Agora tome a mesma atitude de uma direção espiritual (uma intrincada mão com múltiplos dedos

formada de fibra cristalina, uma amálgama nascida da união de partes móveis cuidadosamente criadas de silicone e aço com um sensível espírito-aranha, ou mesmo uma criatura alienígena camuflada como uma perfeita réplica de carne e osso coexistindo em ambos os planos e capaz de alcançar a Umbra) e você tem o que faz um fetiche da Weaver. (Stephen Hess, poderoso Philodox e CEO da John Henry Enterprises, trouxe grande desonra sobre si e sua tribo quando contornou sua deformidade de impuro desta maneira).

O diabo, eles dizem, está nos detalhes...

Criação

Muitos dos “fetiches” e “Instrumentos” a seguir de fato não são exatamente fetiches ou Instrumentos na definição mais estrita. Muitos são criados por mortais comuns e silenciosamente imbuídos com poder sobrenatural por espíritos da Weaver; seus criadores provavelmente não têm ideia de que a eficácia de seus dispositivos vem de um apoio sobrenatural.

Em última instância, é critério do Narrador decidir quais destes fetiches funcionam do mesmo modo que fetiches Garou de verdade e quais são de natureza WeaverTech; similarmente, alguns desses Instrumentos podem, na verdade, representar o estado da arte em tecnologia mundana na sua crônica, enquanto outros são Instrumentos Tecnomágikos especificamente criados para serem usados por não-magos. No final, basicamente depende de que tipo de tom você quer que a tecnologia tome em seu jogo.

[Narradores de **Mago** tomem nota: Este é um suplemento de **Lobisomem**; é por isto que estamos falando da Weaver ao invés de “Estase”, afinal. Não use-o como a última palavra sobre a borrada linha entre tecnologia do mundo real e o domínio de Tecnomágika no Mundo das Trevas. A menos que você realmente queira fazer isso.]

Hardware

Adaptador Alternativo de Energia Animus

Nível 3, Gnose 6

A primeira vista estes dispositivos do tamanho de punhos, com cabos complexos e forjados de uma liga de nitinol-titânio preto-azulada, lembram alguma coisa saída de uma galeria Gigeresca. Estas unidades achatadas e sinistras, estranhamente reminiscentes de um coração humano, são atracadas em colunas de dois metros e meio de *plasteel* translúcido cheio de uma solução salina similar àquelas encontradas em tanques de privação sensorial, adicionando os perturbadores paralelos a filmes B.

Uma derivação acidental de pesquisa envolvendo sistemas cibernéticos auto-sustentáveis, o adaptador Animus foi originalmente projetado como um substituto cardiovascular — uma peça de surpreendente maquinário metabólico servindo como um intermediário ligando

Novo Antecedente: Instrumento

Você possui uma ou mais peças de tecnologia de ponta. Estas podem ser simplesmente tecnologia mundana altamente avançada ou engenhocas abastecidas por Tecnomágika criadas para que pessoas além de magos possam usá-las. Elas são tipicamente de grande valor e possuem um número de “facsimile de poderes” implantados (frequentemente similares a fetiches ou Dons) baseados em seu projeto. Quanto maior seu nível neste Antecedente, mas valioso o Instrumento. Os Instrumentos neste capítulo podem ser usados como exemplos, trampolins para novas ideias ou mesmo dê uma olhada em **Mago: a Ascensão**, se você possuir o livro, para outros Instrumentos possíveis.

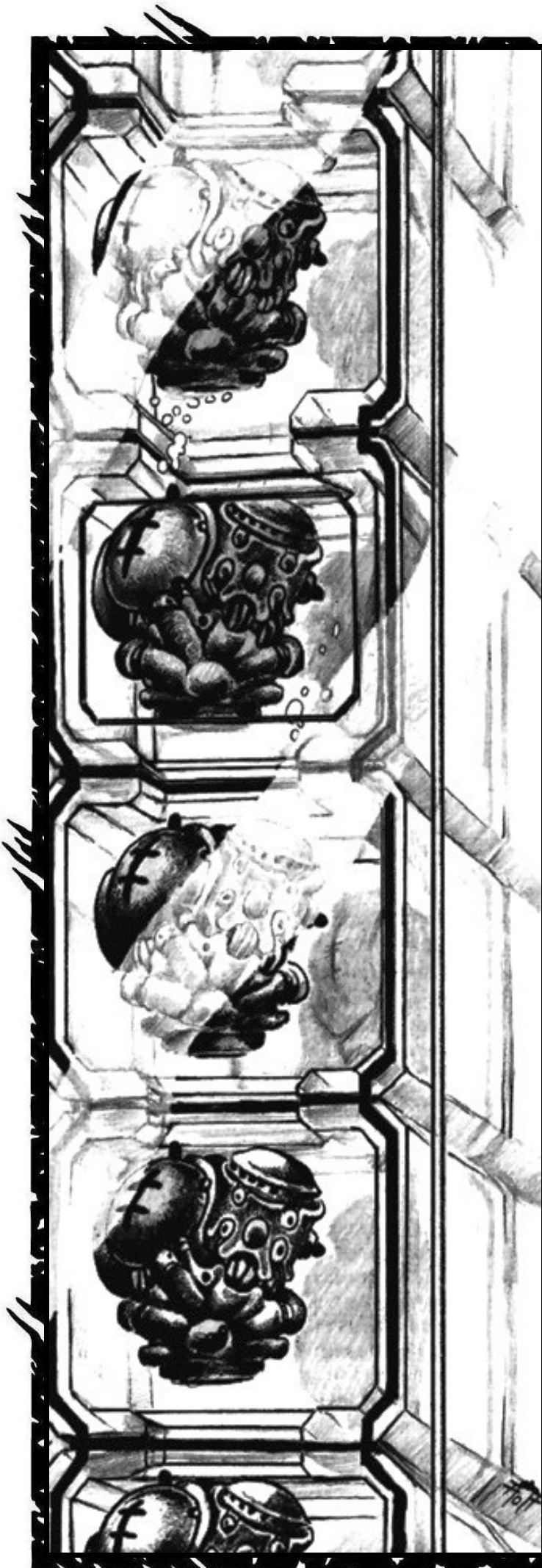
- Um item fraco (facas de fibra de carbono sempre afiadas, armas de fogo feitas de polímeros, combustível de combustão limpa)

- Um Instrumento útil (poderosos ímãs de mão, membros protéticos simples)

- Um Instrumento significativo (supercondutores de temperatura ambiente, outras tecnologias de ponta).

- Um Instrumento levemente acima da curva científica (equipamento de lavagem cerebral/controle mental)

- Um poderoso Instrumento com impacto sem precedentes na ciência mortal (gerador anti-gravidade)



fontes de energia mecânicas e biológicas, gerando um ciclo de recarga mútuo de modo similar a um alternador automotivo.

Como é muito frequente, no entanto, as concepções iniciais geraram aplicações incidentais não-previstas, e a teoria da coisa foi rapidamente ultrapassada por sua prática. Diz-se que centenas destas coisas grotescas se enfileiram nas câmaras internas dos laboratórios da Pentex e da Amálgama do Desenvolvimento Neogenético.

Sistema: Quando instalado junto a uma conversão bionica cardiovascular, o adaptador Animus funciona como esperado — o sistema tanto regula (como um marcapasso) e revitaliza. Trate o Vigor do usuário como +2 para o propósito de absorver dano ou resistir a inconsciência, e como efetivamente ilimitado para esforço prolongado ou imediata (erguer peso ou correr). O adaptador usa apenas os sistemas respiratórios e digestórios do usuário como combustível (que por sua vez ele reabastece).

O sistema adrenal não-alterado de um humano *pode* ser ligado a um adaptador, mas é rapidamente ultrapassado (e fatalmente superestressado) por seu consumo de energia. Isto levou à solicitação de atos hediondos em nome da ciência; correm rumores a respeito de baterias humanas em coma abandonadas em cilindros Animus, sistemas de ação lenta introduzidos em equipamentos de suporte de vida e hospitalares, e atrocidades ainda mais indescritíveis.

Rifle de Assalto

Armalyte-Steyr AR-115

Instrumento 1

Uma união discreta entre engenharia do Leste Europeu e manufatura Americana, o AS-115, modelado por seus criadores em um rigoroso conjunto de esquemas e especificações militares otimizados por computador, pode ser a resposta ao comentário registrado de Rutger Hauer, “Nós precisamos... *de merdas de armas maiores.*”

Apesar de similar em cor e tamanho geral aos rifles M16 e carabinas M4 utilizados por tropas estadunidenses, as similaridades terminam aí. O AS-115 vem em uma configuração *bullpup* (apesar de formatos convencionais também estarem disponíveis); saindo da moda .223 inspirada pelo Vietnã dos anos 70 e 80, a carabina tem uma câmara para munição de alta velocidade de alumínio 7.62mm sem cartucho (raros modelos civis semiautomáticos irão aceitar qualquer cartucho .308). Equipada com um sistema de ignição eletrônica no lugar das contrapartes tradicionais ativadas pelo cão para operações subaquáticas e especiais, mais de 98% do rifle é forjado de um polímero único moldado por injeção. Apesar do AS-115 não passar despercebido através de um detector de metal, é facilmente desmontado em um punhado de partes pequenas metálicas difícil de ser percebida por um olho destreinado como pertencendo a uma arma de fogo. Não surpreendentemente, o AS-115 já está se tornando muito popular entre certas



AS-115

Calibre	Dificuldade	Dano	Cadência	Pente	Ocultamento	Alcance
7.62mm	7	8	25	25	S	275

companhias de segurança e forças militares; Garou podem esperar que Grupos Avançados estejam equipados com estes monstros no futuro próximo.

Sistema: O AS-115 tem quatro modos: seguro, semi-automático, rajada de três tiros e automático. A despeito de sua leveza, um engenhoso sistema de compensação de recuo de coluna de mercúrio reduz penalidades por rajada em um (dificuldade 8 para automático, 7 para uma rajada de três tiros). Aproximadamente um a cada doze rifles (um por pelotão) vem equipado com um lançador de granadas M203 acoplado (dificuldade 6, alcance 400 metros, dano igual ao do tipo de granada usado).

Biônica/Cibernética

Nível Variável, Gnose (2+Nível); alternativamente, Instrumento 1-5

De fantásticas maquinações de Asimov e Gibson a apêndices feitos de forma rudimentar datando da China dinástica, o casamento entre homem e máquina é um sonho de cientistas e narradores a um longo tempo. Apesar de amplamente tratado como ficção científica

mesmo para os habitantes diversos do Mundo das Trevas, um número seletivo entre os Andarilhos do Asfalto e Hakken sabem o contrário por experiência própria, e abundam rumores perturbadores sobre trágicas vítimas de experimentos de DNA e perversões sinistras realizadas por técnicos da Pentex.

As modificações biônicas/cibernéticas consideradas “básicas” (ou seja, aqueles sem ligações espirituais subsidiárias (Dons etc)) artificialmente aumentam habilidades físicas e/ou sensoriais.

Exemplos incluem:

- **Endoesqueleto de Liga Metálica** [Vigor reforçado]
- **Banco de Dados Léxico** [extensão de conhecimentos literários em Inteligência]
- **Musculatura Miomar** [aumento temporário de Força]
- **Sistema de Mira/Reconhecimento Ocular** [Percepção ampliada]
- **Secretores de Feromônios** [Carisma aprimorado]
- **Filamentos de Reflexo** [reflexos inumanos/Destreza]
- **Harmonizador Subliminar** [Manipulação ampliada pela voz]

- **Aceleradores Sinápticos** [Raciocínio incrivelmente acelerado]

- **Pele Sintética** [Aparência alterada artificialmente]
... assim como meia centena de outros artefatos das lendas cyberpunk.

Mais estudado em anos recentes é a introdução de “chipware” — unidades miniaturizadas de memória descartável ligadas diretamente aos centros mnemônicos inferiores ao redor do córtex e do tronco cerebral. Apesar de caríssima, proibitivamente difícil de obter, e normalmente incompatível com a química cerebral individual, esta biotecnologia desenvolvida oferece uma alternativa rápida e comparativamente fácil ao tédio do aprendizado subliminar ou instrução tradicional.

Sistema: Um ponto adicional no Atributo (ou Habilidade, no caso de chipware) por Nível é uma boa regra geral para *hardware* básico de aprimoramento biológico. Efeitos extras (ex: bônus em vários Atributos ou Habilidades, poderes similares ao de outros fetiches ou Dons) podem ser acrescidos ponto-a-ponto (usando o nível do fetiche(s) ou Dom(s) em questão)... com seus próprios problemas e negociações espirituais, é claro. Reduza à metade os benefícios, no entanto, ao lidar com implantes que podem se metamorfosear para se adequar às várias formas de um metamorfo. Ou seja, os membros cibernéticos de um metamorfo só conferem dois pontos de modificações aos Atributos. De forma alguma o corpo de um metamorfo aceitará um implante que não seja um fetiche — nem a Tecnomágika é capaz de se adaptar à natureza semiespiritual das Raças Metamórficas.

Jogadores e Narradores devem ter em mente os perigos potenciais de grupos musculares mal adaptados e atividade física sem preparo; uma cobaia excessivamente entusiasta que tenta uma corrida a 120 km/h em ciberpernas “zero quilômetro” ou uma série de chutes circulares com um *chip* fresco sem um regime subsequente de condicionamento físico está à mercê de uma desagradável surpresa quando estourar múltiplos músculos e os ligamentos ao redor.

Mas os riscos físicos de pressão alta desaparecem ante os psicológicos. Apesar de parecer natural para nós, a carga cerebral de controlar quatro apêndices autônomos é computacionalmente exasperadora e só se brinca com isso a um grande risco ao usuário. Substituições biônicas radicais (ou a instalação de qualquer membro adicional) invariavelmente resulta em efeitos colaterais indesejados, de desconforto psicossomático (câimbras e convulsões musculares, enxaquecas graves, dor fantasma) a trauma emocional irreparável (Perturbações antissociais, autismo ou mesmo catatonia) a complicações internas mais sutis (como o início de Síndrome de Parkinson ou condições degenerativas nervosas similares, recebendo o mórbido apelido “Tremores Negros” pelos fanáticos Cyberphreaks). Estes riscos (e aflições subsequentes) devem aumentar em frequência e severidade com o Nível do(s) fetiche(s) em questão, e são deixados a critério do Narrador.

Biônicos vs. Cibernéticos

Apesar destes dois termos serem frequentemente confundidos, e/ou tratados como “tecnobaboseira”, eles se referem a duas coisas muito diferentes. Ciência biônica lida com o aprimoramento da capacidade ou performance biológica normal através de dispositivos eletrônicos ou eletromecânicos, enquanto cibernéticos estudam similaridades, diferenças, e possíveis conexões entre computadores e o sistema nervoso humano.

De modo mais simples, sistemas biônicos são simples (mesmo que poderosos), de natureza física, e tipicamente movidos a motor; cibernética, por outro lado, tende a ser intrincada, interna, e, em certo grau, inteligente. Próteses funcionais, servomotores mecânicos, reforços e enxertos estruturais — estes são coisas de engenharia biônica. Aceleradores sinápticos, limitadores de dor, e nano-processadores otimizados trabalhando em paralelo ao lobo pré-frontal — estes, por outro lado, são aspectos base da teoria cibernética.

Pente sem Fundo

Amuleto, Gnose 3

Criados de uma discreta liga metálica preta fosca, estes amuletos de guerra são feitos com base em pentes de pistolas automáticas de alta capacidade normais, e devem ser feitos sob medida para modelos específicos de armas de fogo. Idênticos a suas contrapartes mundanas de todos os modos exceto pela falta de indicadores de carga, eles nunca ficam sem munição pela duração do tiroteio no qual foram carregados. Uma matilha de Sabotadores militantes operando fora do Caern Mãe dos Pessegueiros em Hong Kong se refere a estes itens ostensivos como “Especiais de John Woo”.

Sistema: Feitos realmente ridículos de fogo sustentado são possíveis usando estes itens, cujo efeito sobrenatural dura por uma cena. Ao fim da cena em que ele foi usado pela primeira vez, o amuleto fica vazio, se tornando um pente comum de manufatura e capacidade apropriada para sua arma de fogo associada (e, sem indicadores de carga, nem é um pente muito útil).

Super-Propulsor de Velocidade

Nível 2, Gnose 4

Uma intrincada massa de cabos e cromo do tamanho de um punho, combinado com anéis de turbina, válvulas de entrada de combustível, e/ou outros módulos eletromecânicos adequados para sua(s) plataforma(s) alvo, o Super-Propulsor (ideia do misterioso sentai hengeyokai Gaiamon) se conecta facilmente com qualquer sistema de propulsão aéreo, terrestre ou marinho. Apesar de movimentação perpétua parecer além das capacidades até mesmo dos grandes Celestinos, este dispositivo *chega* bem perto.



Este incrível tecnofetichismo aumenta a eficiência e a potência de seu motor paterno em um fator de pelo menos três, forçando os limites da credulidade — automóveis ligados ao Super-Propulsor experimentam curvas de aceleração dramaticamente reduzidas e o consumo se aproxima de centenas de quilômetros por litro, enquanto impulsores e turbinas de jatos parecem ignorar as limitações de fricção superficial, voando em performances ainda maiores. (De fato, este dispositivo poderia ter uma aplicação aérea ainda maior, se não fosse pelo empecilho representado pelo desmaio do piloto por volta de Mach 3...)

Versões simplificadas do Super-Propulsor (incluindo, mas não limitadas aos sistemas pós-combustão empregados por jatos F-18) aparentemente surgiram em empreitadas humanas; se este é um caso de uma descoberta verdadeira ou alguma discreta orientação, ninguém tem certeza.

Sistema: Miraculoso como este dispositivo pode parecer, ele rapidamente supera mesmo os componentes mundanos mais sofisticados; assuma uma vida útil máxima de duas a três horas de uso contínuo (um pouco mais se as utilizações forem curtas e/ou amplamente espaçadas) antes que o sistema falhe totalmente (corrosão, superaquecimento, desgaste parcial etc) efetivamente incapacite o veículo hospedeiro.

Sistemas de Condicionamento Cerebral

Instrumento 4

Estes pequenos e diabólicos itens, cada um do tamanho da cabeça de um fósforo, são o mais próximo que o mundo mortal já chegou do tema “controle mental”, recentemente popularizado por teóricos da conspiração e entusiastas de ficção científica.

A versão dos anos 90 do “gatilho da Rainha de Copas” é na verdade uma união experimental de várias tecnologias pioneiras. Desvios de fibra ótica adicionados diretamente à superfície do cérebro são usados para estimular centros de dor e prazer (de acordo com obediência e desobediência, respectivamente) durante as primeiras semanas de condicionamento. Microdifusores ligados ao sistema glandular do recipiente liberam de tempo em tempo agentes narcóticos suaves, extratos pituitários, e aditivos adrenais diretamente na coluna espinhal. Implantes no ouvido interno emitem sub-harmônicas cuidadosamente selecionadas no tom 443Hz observados para induzir suscetibilidade a sugestão. [Este último efeito é claramente audível (mesmo que difícil de localizar) para aqueles usando o Dom Sentidos Aguçados ou algum equivalente].

Sistema: O condicionamento depende de tempo e

exposição repetida, apesar de recipientes a longo prazo gradualmente se tornem de receptividade de espírito a um estado zumbi, de queixo caído e sem iniciativa.

Teste a Força de Vontade do alvo (dificuldade 8) para cada semana de exposição continuada. O sucesso significa que não há mudança nesta semana, um fracasso resulta numa redução permanente de um ponto de Força de Vontade. Com Força de Vontade dois ou três, o alvo está sob controle mais ou menos completo; abaixo disto, o alvo se torna praticamente um vegetal sem mente necessitando de ordens para se mover ou mesmo comer.

Pedra Angular

Nível 1, Gnose 6

Incontáveis discretos talismãs deste tipo foram introduzidos na América do Norte com a imigração e períodos de trabalho intensivo do início do século vinte (muitos dos quais eram controlados por Dons da Máfia e dos Andarilhos do Asfalto). Quando construído na fundação de construções, estes cubos de pedra cinza (alguns portando peculiares entalhes) prendem um espírito simpático à manifestação Umbral da estrutura. Esta presença clandestina frequentemente toma uma relação de coabitante com o “inquilino” original da construção; em muitos casos, o espírito da construção é anulado e/ou totalmente substituído.

Um punhado de poderosos Dons e Theurges entre os Andarilhos do Asfalto reatou os antigos votos de amizade e lealdade com estes espíritos simbioses; as redes de

informação e influência disponibilizada a estes poucos são de fato consideráveis.

Sistema: Não existem mecânicas de jogo claras, apesar de espíritos-construção presos usando Pedras Angulares serem muito mais dispostos (e prestativos) a quem os prende ou invoca de outra maneira.

DERVISH (Destro Veículo Remoto, Série Ishapore)

Instrumento 3

Baseado em projetos waldo de corpo inteiro para HAZMAT e aplicações em ambientes hostis, este feito de engenharia mecânica de ponta parece a primeira vista ser uma maquete metálica de um pequeno (com aproximadamente 140 cm de altura) esqueleto humano. Redes de cabos, pistões pneumáticos, e servomotores microscópicos correm ao lado dos 'ossos' metálicos, e sensores oculares redundantes dão à 'cabeça' uma perturbadora aparência craniana.

Unidades são normalmente equipadas para cada missão em específico, equipamento de mergulho para operação aquática, ou mesmo camufladas em roupas de palhaço ou outras vestes aparentemente inofensivas. Uma unidade DERVISH, geralmente tida como propriedade do LAPD (que afetuosamente se refere a ela como “Arnie”), foi amavelmente detalhada com etiquetas proclamando tratar-se de um “Protótipo de Sistemas Cyberdyne”, produto de “Engenharia James



Cameron”.

Sistema: Apesar do sistema demorar um pouco para se acostumar, o veículo DERVISH, através de uma complexa série de manches ativados pelo toque e pedais-estribos, potencialmente permite a um operador controle motor completo de um conjunto remoto de membros e sensores (trate como a Destreza do operador -1; a penalidade de um dado pode eventualmente ser ignorada com tempo e treinamento). Telemetria com os gravadores de áudio e vídeo equipados na cabeça (que se estendem aos espectros ultravioleta (visão noturna) e infravermelho (visão de calor) concede uma interface de navegação praticamente em tempo real.

Em uma emergência, o DERVISH pode até ser usado em combate; sua mão com quatro dedos (sendo o quarto um polegar oposto) é capaz de socos ou tapas com a mão aberta, assim como pegar e operar qualquer objeto e/ou arma que se prove necessário para a tarefa. (A unidade possui um alto grau de força manual, mas sofre de assimetria, desequilíbrio e um chassi extremamente leve; trate Força como 4 para esmagar e/ou agarrar, 1 para qualquer outro propósito. O endosqueleto é levemente blindado e tem três dados de absorção). Narradores podem querer conceder a operadores uma nova Perícia, Pilotagem (Veículo Waldo), após um período suficiente de uso.

O trabalho de aprimorar o modelo DERVISH já está sendo feito; rumores são de que a próxima geração destes dispositivos, feitos sob medida para aplicações especializadas como coreografia de dança, incorporam interfaces de cinemática inversa ligadas diretamente a um traje completo vestido pelo operador, cujos movimentos guiam e pilotam o veículo. Claramente a revolução de tecnologia não-tripulada iniciada por pioneiros inovadores como Projeto Pilgrim e a sonda espacial Voyager está longe de acabar...

Dinheiro Fácil

Amuleto, Gnose 4

As cruzadas da Weaver contra mudança nem sempre se manifestam de formas previsíveis ou tradicionais. Uma velha piada financeira alega que dinheiro não pode ser criado nem destruído, apenas forçado de um lado ao outro do sistema de uma forma ou de outra — e em lugar algum isto é mais verdadeiro que no caso destes talismãs quixotescos. Apesar da maioria destes Amuletos assumir a forma de dinheiro vivo, alguns espécimes representativos surgiram portando a marca de tecnologias mais novas (cheques de viagem, cartões de crédito ou dinheiro digital).

Sistema: A despeito de quando, onde ou como este dinheiro for gasto, cada centavo irá de algum modo terminar onde começou — circulando através de bancos

locais/remotos, mercadores, troco errado, transações inválidas, notas encontradas ao acaso, mesmo sutis erros de computador, até a soma exata voltar ao bolso de quem o gastou, com marcas de distinção, números de série e tudo. O dinheiro sempre acha um modo de voltar pra casa, a menos que fisicamente destruído, caso em que um número equivalente de notas e/ou linhas de crédito diferentes sejam devolvidas. Desnecessário dizer, já que o Dinheiro Fácil é um amuleto e não um fetiche, ele só retorna após gasto uma vez — depois disto, é apenas dinheiro.

Obviamente, alguns Theurges espertos prepararam somas de dinheiro que voltam aos bolsos de seus **encantadores** após serem gastas, a despeito de quem realmente as gasta.

Pistola Gyrojet

Instrumento 2

Apesar de tecnologia de munição de foguetes autopropelelidos existir desde a Segunda Guerra Mundial, ela foi arquivada pela maior parte das nações após uma análise preliminar mostrar que os projéteis eram pouco práticos e inseguros. (Esta opinião foi apoiada em campo após uma série de trágicas explosões resultantes de foguetes disparados pela torre blindada de tanques).

No Mundo das Trevas, no entanto, tempos desesperados precisam de medidas desesperadas. Duas corporações rivais submeterem protótipos gyrojet para a observação do mercado militar; SRP da Heckler & Koch (ainda sendo testado) e o Vanguarda das Indústrias Militares Israelentes (IMI) (disponível em produção limitada).

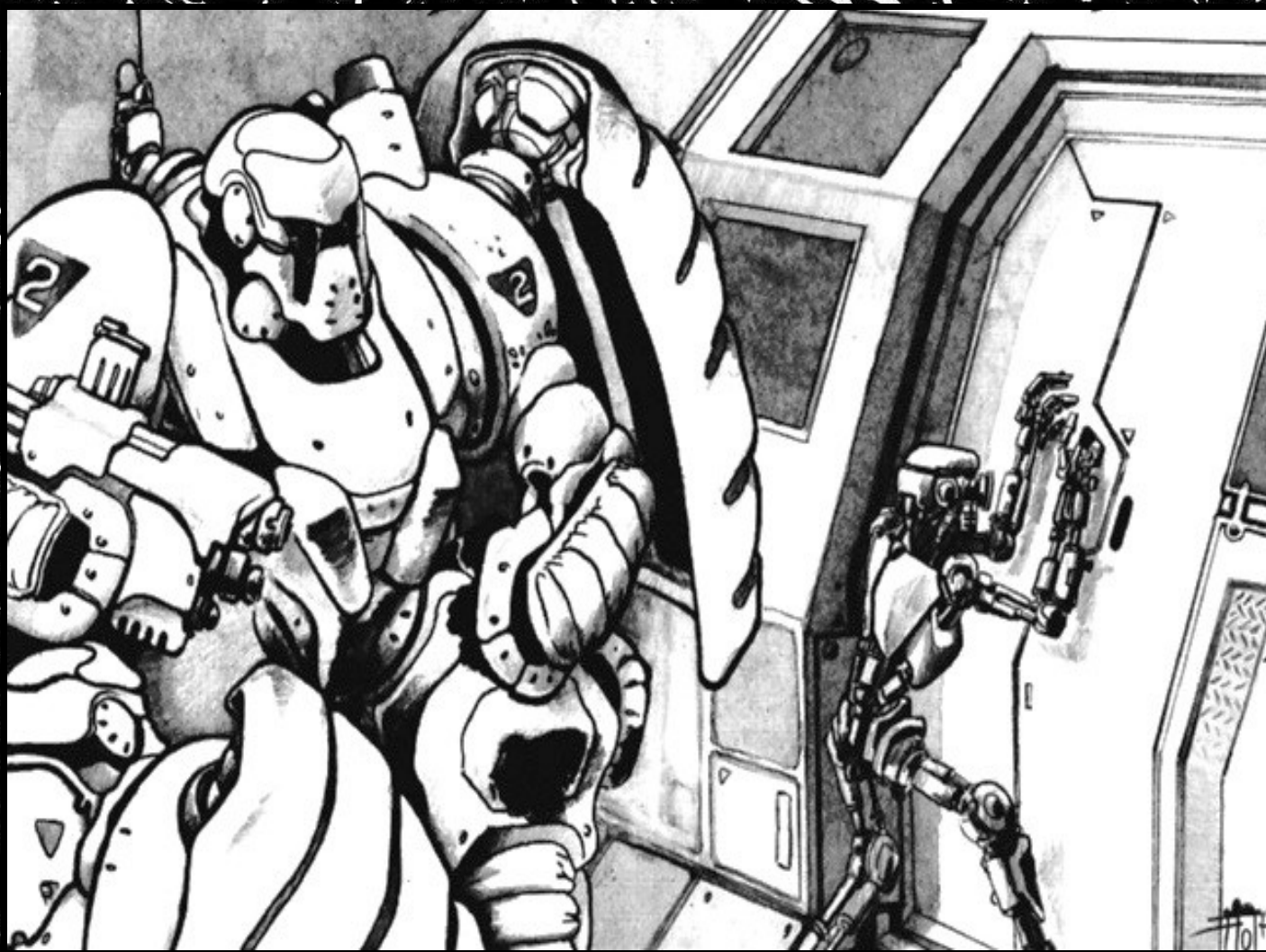
O Vanguarda, uma arma de mão (praticamente) similar em tamanho, embora mais pesada, que sua predecessora (a IMI Desert Eagle), detém um cano totalmente envolto de 6 polegadas e de perfil metálico. Seu lançador elástico duplo trabalha em conjunto com um mecanismo de retardo de impulso para ativar os projéteis foguetes depois (e **apenas** depois) que eles deixaram o cano; desnecessário dizer, falhas críticas obtidas enquanto se usa esta arma devem ter consequências catastróficas (disparo errado ou explosão).

Expansão deste modelo em um rifle gyrojet é improvável; pelo tamanho e peso, você está melhor servido usando um LAW ou dispositivo similar. No entanto, a Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) está atualmente considerando a munição Sagittarius 12.7mm como um possível sucessor ao Parabellum 9mm. Esta novidade, acompanhada por relatos de recém-desenvolvidas armas inteligentes e sistemas de controle microeletrônicos, podem tornar a proverbial “bala com seu nome escrito” uma assustadora realidade.

IMI Vanguarda

Calibre	Dificuldade	Dano	Cadência	Pente	Ocultamento	Alcance
12.7mm	8	12*	2	6	J	40

* Dano é dependente da munição usada; o padrão atual é altamente explosivo. Trate como dano agravado.



Inibidores de Metamorfose

Nível 3, Gnose 4; alternativamente, Instrumento 3

Os guardiões de Gaia sempre estiveram entre (e causaram em troca) o maior número de baixas no conflito centenário entre Wyld e Weaver. Deste modo, construtos sinistros criados para ferir e encarcerar as Raças Metamórficas se formaram nos sonhos e calabouços da humanidade desde os dias negros da Inquisição de Torquemada.

O mundo se afastou muito desde esta distante era de algemas de prata e coleiras com espinhos, no entanto. Tais dispositivos agora tomam um semblante microtecnológico — pulseiras digitais, agentes intravenosos latentes, implantes subdérmicos, e similares — criando um perigoso precedente em direção à maligna magia da Weaver reconhecida, aceita, e utilizada pela população mundana do planeta.

Sistema: Estes cruéis implementos forçam seus portadores a uma única forma (geralmente Hominídea), tornando difícil e/ou insanamente doloroso mudar para outras. Tais infelizes experimentam um modificador de +3 à dificuldade de todas as jogadas de metamorfose e sofrem três ferimentos agravados (absorvíveis) a cada turno gasto em outra forma (ou tentando mudar). Existem algumas poucas unidades que restringem de forma indolor; infelizmente, são raras.

Exoesqueleto Mirmidão

Instrumento 4

Monstruosidades mecânicas arrancadas da matéria da ficção científica, estas armaduras antropomórficas, construídas em chassis de compostos de carbono ultraleves e myomar de resposta microssecundária de redes de fibras, representam a mais recente tentativa da humanidade (liderada por aqueles “por dentro”) em levar a batalha às Raças Metamórficas.

Independente de como o protótipo foi desenvolvido, sua inspiração parece ter se espalhado como um incêndio; pelo menos dez destes exoesqueletos ocupam um anexo seguro da Base da Força Aérea Hanscom, Massachusetts (desenvolvida e financiada sob os auspícios de “operações em ambiente em construção/hostil”), e unidades adicionais foram descobertas em triagens seletivas tidas perante o Conselho de Segurança Nuclear das Nações Unidas. Além disso, fotos de satélites clandestinos distribuídas pela rede supostamente tiradas sobre a Sibéria sugerem altamente que estes trajes de combate (ou pelo menos seus predecessores primitivos) viram mais que sua cota de ação desde os dias finais da Guerra Fria.

Obviamente influenciada se não diretamente controlada por alguma organização conhecedora do paranormal (Amálgama do Desenvolvimento



Neogênico, Divisão de Assuntos Especiais, Pentex, Shinzui ou similares), estes veículos de assalto de tamanho humano, apesar de consideravelmente mais lentos e desajeitados que suas contrapartes com garras e pêlos, são mais que capaz de se segurar em uma luta contra oponentes sobrenaturais.

Mas o que, se perguntam tanto soldados de poltrona quanto comandantes de juntas táticas, estes *behemoths* foram forçados para *lutar*?

Sistema: O Mirmidão tem aproximadamente 2,7 metros de altura e tem um chassi de três quartos de tonelada movido a motores auxiliares (Força 6, Vigor efetivamente ilimitada a fins de erguer cargas e correr).

Ele opera por estímulos elétricos simples por um piloto treinado e manobra mais como uma empilhadeira que como uma peça de animação japonesa (trate a Destreza como o Raciocínio do operador menos dois), e tem tanto armadura quanto armamentos (Nível de Armadura 5, escolha entre torres de calibre .50 (dificuldade 7, dano 8, capaz de rajadas), canhão 30mm (dificuldade 7, dano 10, capaz de rajada) ou mesmo lança foguetes (dificuldade 8, dano 15) montados no ombro ou nos braços; desnecessário dizer, estas características não são normalmente conhecidas por aqueles fora do laboratório). Variantes endurecidas, em liga de prata e aquáticas também podem existir.

Interface de Navegação Noética

Instrumento 1

Os maiores trabalhos do homem frequentemente derivam dos mais humildes inícios ou assim diz um velho ditado.

O primeiro sistema noético (do grego *noetikos*, “do intelecto”) publicamente reconhecido foi, entre todas as coisas, um videogame — um primitivo simulador 3D de boliche no qual o jogador, conectado por eletrodos cranianos a um monitor de ondas alfa, “empurrava” a bola para a direita com pensamento estruturado e a deixava deslizar pra esquerda ao relaxar e devanear.

Apesar do produto e sua companhia criadora falharem em popularizar o mercado de nicho ao qual eles alvejavam, extensões imediatas da tecnologia eram óbvias, e diversos governos rapidamente copiaram o projeto. Os contratos do degenerado avião de guerra F-24 e do helicóptero de classe Pawnee, arquivados após um punhado de fatalidades nos testes, eram amplamente considerados portadores de interfaces cerebrais de baixo nível em seus modelos de teste de fato, pelo menos um veículo militar secreto usou predecessores noéticos rudimentares por anos (veja o *Mirmidão*, acima). A o melhor certamente está por vir...

Sistema: Apesar de tecnologia noética ainda estar a décadas de ser prática ou mesmo confiável, sua encarnação anterior — uma convoluta e frágil série de contatos eletrônicos, tradutores de encefalograma, e elementos de comutação delicados — *permite* movimento elementar controlado pela mente.

Inicialmente, mobilidade é espástica, irregular e exaustiva; trate a Destreza como o Raciocínio do operador -3. (Apesar desta penalidade poder ser reduzida com tempo e prática, mobilidade nunca vai exceder o Raciocínio do usuário -1). Usuários podem “dirigir” máquinas noéticas por um limite igual a seu Vigor em horas, após as quais ele sucumbe à exaustão e deve descansar (preferencialmente oito horas de sono).

Por razões ainda não plenamente compreendidas, sistemas noéticos respondem melhor a canhotos. Miles Cassel (Vice Presidente, Pesquisa e Desenvolvimento, Lockheed-Boeing Incorporated) atribui este fenômeno a diferenças na conectividade cerebral, chegando ao ponto de defender a existência de uma nova subpopulação de “naturais noéticos” (*Homo sapiens mentis*). Suas palavras, no entanto, na maior parte caíram em ouvidos surdos...

Unidade Raiden

Nível 3, Gnose 7; alternativamente, Instrumento 4

Duas ou três dúzias desses artefatos foram construídos para o Imperador Hirohito e seus mais importantes generais durante a Segunda Guerra Mundial. Eles consistem em inserções do tamanho de uma moeda de cinquenta dólares feito para caber nas palmas de ambas as mãos. Essas inserções se dividem em centenas — milhares — de filamentos de cobre, igualmente espaçados em uma rede invisível ao redor do corpo do usuário, que termina em um controlador retangular de um quilo e meio colocado nas costas. Todos os componentes são extremamente delicados e sensíveis à corrosão, devem ser cuidadosamente limpos e mantidos para que uma descarga accidental não ocorra (uma tarefa que não encarece o sistema por uso em campo).

A Unidade Raiden reúne e foca a eletricidade ambiente (ionização atmosférica, carga estática e até mesmo a tensão de líquidos próximos), projetando e/ou liberando-a através de um comando. O choque resultante é virtualmente como ser atingido por um raio. Aqueles poucos Senhores das Sombras (Hakken ou não) que se lembram desses aparelhos cada vez mais raros (como “Mantos do Trovão”) os reverenciam como relíquias sagradas.

Sistema: Assuma uma carga máxima de dez dados de dano (agravado na maioria das criaturas), que podem ser descarregados de uma só vez ou em parte, a critério do usuário, e que se restaura na taxa de um dado para cada turno seguinte (mais rápido caso em contato direto com uma bateria, gerador ou outra fonte de energia). O alcance efetivo é de quatro metros e meio; o jogador deve testar apenas sua Destreza, dificuldade 7 (não há Habilidade adequada para representar a precisão com esse objeto).

Armazenamento Semiorgânico de Elementos

Instrumento 1-5

A última controvérsia que alimenta a conflagração

de muito tempo entre programadores de IA e neurocientistas, essa fantasia de biólogo marinho foi primeiro concebida no Vale do Silício (os promissores Laboratórios OrgoTech de Palo Alto). Desde então foi proclamado como a realização da famosa “quinta geração” da tecnologia — uma potencial ligação perdida entre homem e máquina.

Esse milagre da biotecnologia soa consideravelmente mais impressionante do que parece à primeira vista; um ASOE (Armazenamento Semiorgânico de Elemento) parece ser nada mais do que um cubo de vidro, quase doze polegadas de lado, alinhado com favos de mel de um substrato comum calcificado (a “receita secreta”, zelosamente guardada, incorpora certos derivados e secreções de invertebrados oceânicos, não diferente daqueles presentes nos recifes de coral).

Quando expostas a uma fraca carga elétrica, cada célula na matriz semicristalina pode ser induzida a “zero” (carregado) ou “um” (neutro) praticamente indefinidamente. Casado com o hardware correto, a resina se torna funcionalmente equivalente a moderna memória transitória — mas ordens inteiras de magnitude menores e de energia mais eficiente, graças às propriedades físicas e geometria complexa única ao cúbico de corpo centrado. As técnicas de produção em massa e de computação paralela as técnicas de paralelização em parceria com essas novas inovações podem muito bem tornar os acessos rápidos a memória da área de trabalho uma realidade na virada do século.

Explicações adicionais na próxima aplicação óbvia dessa tecnologia não baseada em silício — armazenamento de elementos orgânicos de células simples, lógica e até mesmo bioprocessadores programáveis — já estão a caminho. Um consórcio de pesquisa operando fora da Universidade da Califórnia em Berkeley reportou sucesso limitado com sistemas de armazenamento baseados em fungos, enquanto um projeto classificado no Centro Nacional de Aplicativos de Supercomputador (Champaign, Illinois) conduz uma investigação diária em possíveis transmissores de dados bacteriológicos (veja o suplemento de **Mago** “*The Technomancer’s Toybox*” para detalhes sobre esses e outras extensões da biotecnologia).

Mas essas marés não se transformam quietamente. Um punhado de relatos de administração segura começou a acumular sobre as mesas das equipes de pesquisa a respeito de comportamentos adaptativos exibidos por um seletivo grupo de protótipos. Estão os californianos prestes a criar um monstro?

Sistema: O Nível do Instrumento ASOE determina sua capacidade de armazenamento. Os dispositivos de primeira geração (Nível 1) são praticamente equivalentes aos discos rígidos do final dos anos 90 (6 a 9 gigabytes), enquanto modelos avançados (Nível 2-5) podem alcançar capacidades não-voláteis em terabytes ou mais,

Essa tecnologia não possui mecânica de jogo por si, apesar de que os Narradores podem desejar dar dados

channel #mciccone

Xaos: O guarda foi neutralizado; alcancei a porta do laboratório. Agora contornando os redundantes meios de segurança.

RAMses: Verifique de novo. A segurança da Ernhardt é intensa.

Xaos: Terreno limpo. Estou dentro. Iniciando a rede e subsistemas.

RAMses: 'Realidade virtual'. *riso* Amadores.

Xaos: Ativando gravação oral. Estou ligado. Pronto para entrar no aparelho.

RAMses: Vamos ver se o Ernhardt Engine é tudo isso que dizem ser. Prossiga.

Xaos: Iniciando upload... Tela mostra... 'Umbra' alguma coisa.

Xaos: e

Xaos: e é

Xaos: Qu orra. não

RAMses: David! David, que merda tá acontecendo?

Xaos: nadaaqui

Xaos: meudeus

RAMses: David! Sai daí! Abortar! Abortar!

Xaos: ;Hhh;3...[1 j^P\$11L J<.-Z;qqhxyz.,(S,hhx-D.)Fv;d1@F^BL>

NO CARRIER

extras ou diminuir dificuldades em testes relacionados com Computador e/ou Pesquisa (afinal de contas, usando um armazenamento ASOE online, seria teoricamente possível para um usuário de internet comum fazer um download e comprimir cada bit de dado que ouve, lê ou vê em toda sua vida).

Projektor ShadowSim

Nível 4, Gnose 7

As Indústrias Shinzui apresentou seu protótipo do *KageMono* ("ShadowWare") no começo dos anos 90, levando vantagem no lucro do setor privado de maneira sem precedentes em hardwares acessíveis de RV (Realidade Virtual). Seus esforços, apesar de eclipsados pela insurgência de iniciativas imitadoras, que esperavam copiar as conquistas da megacorporação japonesa, não foram negligenciados pela elite tecnológica: "A briga foi comprada para levar a consciência humana a novos mundos" diziam as manchetes da *Scientific Monitor*.

Nenhuma delas — nem mesmo os as fileiras mais altas de pesquisa e desenvolvimento da Shinzui — sabiam quão próximos estavam da verdade. Astutamente disfarçado como equipamento de tecnologia de ponta de RV, o aparato da Shinzui servia na verdade como uma elaborada plataforma para viagens Umbrais. O mecanismo de transporte não ortodoxo parecia alimentar-se de energias da Weaver, prosperava em locais de estase e estrutura.

A cerca de uma dúzia de modelos funcionais conhecidos por existir pela Europa, América do Norte e Ásia obedecem duas configurações básicas — transporte

(veículos idênticos em aparência a berços inteiros de RV) e projetores (centenas de sensores sofisticados ligados a sistemas multimídia de alta-definição (telas planas, alto falantes de amplo espectro, displays holográficos de três dimensões e coisas do tipo)).

Pelo menos uma variante desse fetiche (o Ernhardt Engine, um clone de um competidor dinamarquês) demonstrou operar em modo reverso, projetando objetos Umbrais (e possivelmente criaturas) no plano *físico*. É possível para um WeaverTech ligar o espaço entre Gaia e os não-abençoados? E qual o propósito, considerando que a Weaver foi responsável pelo surgimento da Película em primeiro lugar? O que essa mudança de atitude (de uma entidade que é a antítese da mudança) significa? O ar está cheio de especulações...

Sistema: As vantagens óbvias para os usuários Garou incluem em uma passagem estacionária (o corpo do usuário permanece suspenso em equipamento esferóide, deixando seu eu espiritual vagar pela Umbra livremente), a falta de necessidade de uma superfície refletora e a contingência da desconexão em um rápido momento (através de comando direto, dispositivos automáticos e/ou auxiliares atentos), retorno instantâneo ao reino material em um ponto conhecido de emergência (mas com algum risco para a mente e corpo — teste Vigor com uma dificuldade de 7 para evitar catatonia, insanidade ou coisas piores).

Ao mesmo tempo, esse sistema é muito mais fácil de se usar em áreas de grande densidade da Weaver; use a tabela abaixo para determinar a dificuldade de percorrer atalhos com o ShadowSim.

Área	Dificuldade
Laboratório científico	3
Centro da cidade	4
Mini-shopping	5
Auto-estrada	6
Área rural	7
Ferrovia abandonada	8
Área selvagem intocada	Impossível

Repulsor Eletromagnético Circular

Instrumento 2

Baixo, robusto e surpreendentemente pesado para seu tamanho (60 cm de diâmetro, cerca de 90 quilos), esse repulsor da era espacial (na verdade um acelerador em miniatura de arsenieto ítrio-bário) é, atualmente, o eletromagneto mais poderoso portado pelo homem no planeta. Normalmente posicionado em dúzias, eles começam a ver o uso por imposição da lei e agências militares em estabelecimentos de barreiras invisíveis e perímetros de segurança livres de armas.

Quando ativado, o REC (ou "donut") cria um campo magnético extremamente poderoso em si, que é circular devido a sua forma (fazendo do ímã um donut dentro de um donut, por assim dizer) e que se estende aproximadamente cinco metros em todas direções a partir do centro do equipamento.



O campo magnético é percebido em sua periferia, como uma barreira elástica que gradualmente cresce e, desnecessário dizer, repulsa ferro, aço e outros metais ferrosos (até mesmo alumínio, latão e chumbo que contem impurezas e/ou traços de elementos deixados em seus moldes).

Por mais milagroso que o REC pareça ser, ele possui desvantagens. O ímã é bipolar; ou seja, objetos metálicos introduzidos no “vão” do “donut” (improvável de acontecer) seriam atraídos com força equivalente à repulsão que ocorre externamente. Importante, o eletroímã gasta sua fonte de energia **muito** rápido; um REC necessita de baterias de níquel-cádmio por sua robustez e confiabilidade sobre outras alternativas tecnológicas, mas as exaure em minutos (meia hora de uso contínuo). Baterias extras devem ser deixadas a mão e prontas para serem trocadas em instantes.

Cada REC incorpora um sistema remoto de ativação/desativação, para evitar que seus usuários sejam pegos no campo magnético; esse controle, no entanto, pode ser copiado ou simplesmente roubado.

Pode ter escapado aos desenvolvedores do REC o detalhe de que até mesmo a **corrente sanguínea** humana é composta por hemoglobinas ricas em ferro?

Sistema: Mais próximo do centro (dois ou três metros), a repulsão ocorre com força **extrema** (bem

acima de 1950 joules); até mesmo uma bala supersônica não pode passar pelo campo sem uma deflexão significativa (trate os testes de Armas de Fogo como dificuldade 10 e só apenas de extenso estudo e prática com a trajetória em questão). Grandes objetos metálicos deslizam ou tombam radialmente na direção oposta do centro do REC, enquanto os pequenos (com menos de 45 kg) se soltam de suas amarras (caso presos) e/ou voam (possivelmente causando ferimentos). Perceba que um corpo humano não carrega peso suficiente para segurar um objeto; aqueles que entram no campo devem largar suas posses metálicas ou serem carregados com elas.

Apetrechos Vitruvianos

Nível 2, Gnose 3

Esses dispositivos, adaptados a partir de um esboço primitivo do estaleiro de Connecticut (em forma de golfinho), provêm aos Garou nas formas Hispo e Lupinos (e até mesmo lobos, se adequadamente treinados) a semelhança e facilidades de um conjunto adicional de membros. Essas expansões, comumente dedicadas a seus donos, podem ser configuradas com uma grande variedade de anexos — garras, dedos ávidos, ferramentas variadas ou até mesmo armas (veja “Ossos do Ofício”, o prefácio em quadrinhos do **Livro de Tribo Andarilhos do Asfalto** para um exemplo da última opção).

Sistema: A maioria desses equipamentos permite a manipulação e controle de duas “extremidades” extras; eles não permitem ações extras sem o uso de Fúria ou da divisão da parada de dados, mas são substitutos admiráveis para membros de carne e osso. Apesar de consideravelmente mais flexíveis que os verdadeiros, esses apêndices não são tão rápidos ou destros; a Destreza do portador é, efetivamente, um ponto menor para o propósito de usar os apetrechos (apesar de que a Destreza das formas Hispo ou Lupino compensam isso).

Software

Tela de Segurança Akagi

Nível 2, Gnose 6; alternativamente, Instrumento 2

Desenvolvida por um hacker de Taiwan que usa o nome “Bassho” (graças ao poeta japonês do século XI), esse engenhoso algoritmo tornou-se uma sensação na Web desde a chave de criptografia PGP de Phil Zimmerman. Várias pessoas chaves dentro das Nações Unidas já adotaram a variante altamente modificada para segurança interna no caso de um Threatcon Charlie (terrorismo eletrônico).

Akagi (“castelo vermelho”, em japonês) reage às presenças eletrônicas invasivas, incluindo, mas não limitada, os hackers, tapeworms e vírus. Uma vez engatilhado, ele enche a rede com um número de cópias falsas de seu computador hospedeiro (inicialmente 255, que geram falsas subredes e explodem 255²⁵⁵ se/quando o invasor se aproxima de queimar todas elas — trate como infinitas, praticamente); essas falsas cópias estão dinamicamente girando através da memória virtual em subgrupos ainda menores para não sobrecarregar o sistema original.

Apesar da tela ser primariamente uma defesa passiva, ela serve para assustar os agressores ou para mantê-los ocupados o suficiente para que rastreadores e/ou contramedidas sejam tomadas (para assuntos mais complicados, uma variante britânica da fortaleza digital Akagi (batizada de “Minas Tirtih” por “Saruman”, seu criador infantil de 14 anos) já se transformo em um ser em que os nichos das falsas cópias do computador estão um dentro do outro, com até sete cópias de profundidade).

Sistema: A natureza sutil desse programa de segurança o torna difícil de ser penetrado, apesar de que com uma cópia original do código do Akagi como experimento, os Narradores podem permitir aos hackers um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 10) para descobrir uma backdoor ou algum identificador que separe o computador central de suas cópias falsas.

Veja que o fetiche e a versão tecnológica mundana desse programa diferem consideravelmente em um aspecto importante; apenas as cópias falsas do computador com um fetiche Akagi aparecem na Umbra.

Conundrum

Nível 3, Gnose 7; alternativamente, Instrumento 4

Essa difusa suíte de programadores (primeiro

vendida como “Götterdamerung”) veio primeiro à atenção do público após uma viagem de estréia auspiciosa que deixou a infra-estrutura eletrônica da Endron Oil em ruínas por um bimestre inteiro. Anunciado pelo e-zine **Warez** como “MechaGodzilla 2000”, o pacote já é espionado por muitos, como o mundo volátil dos computadores esperava — um novo ramo da teoria de resoluções de problemas tão avançado que deixará todos os axiomas e postulados de seus antecessores obsoletos.

Sistema: O metavírus Conundrum é tanto amigavelmente simples quanto brutalmente irrefreável. Usando uma série de bibliotecas e subrotinas embutidas, o usuário introduz uma impossibilidade matemática em uma parte aparentemente inofensiva de um código de transporte (jogos de computador, downloads codificados da BBS, arquivos comprimidos de imagens ou até mesmo e-mails). Essa impossibilidade deve ser desenhada especialmente para o sistema em questão (uma figura geométrica que não pode ser representada em um espaço tridimensional seria o suficiente para derrotar um programa de reconhecimento visual, por exemplo), e pode ser tão simples ou complexo como ditado pelo número de sucessos em um teste de Inteligência + Computador, dificuldade 7 (um sucesso indica uma tentativa marginal prontamente resolvida pelo mainframe em questão de minutos. Dois sucessos podem confundir sistemas avançados por horas ou dias, e três ou mais podem causar um desligamento do sistema. Veja que o usuário **não** pode acumular mais sucessos nesse teste do que seus pontos na Habilidade Enigmas).

O que torna essa super-armas dos hackers tão poderosa, apesar de sua bem compreensível metodologia e design, é a dificuldade inerente em programar um computador para lidar com todos os possíveis problemas insolúveis no ramo da computação (em resumo, não pode ser feito). Como a situação está agora, a única defesa contra o agente Conundrum é uma rede de computador independente, completamente inacessível ao mundo externo ou um dispositivo de segurança de desligamento automático, para desligar a força após um período específico de operação da CPU.

O código fonte e a documentação por trás das rotinas hiper-matemáticas que mudam continuamente do Conundrum são conhecidos por apenas um seleto grupo de cyber-anarquistas, que mantêm suas cópias muito bem escondidas entre suas posses mais valiosas (e segura). Se uma cópia vazasse para o mundo, seria apenas uma questão de tempo antes que os firewall e antivírus fossem contra-codificados — ou seja, até que chegasse a próxima encarnação...

DoubleFeint

Nível 2, Gnose 6; alternativamente, Instrumento 3

Essa biblioteca de macros de “simulação-dentro-de-uma-simulação” e exemplos de códigos é dita ter sido originária de algum lugar da Meca dos hackers em Ouluboxi, Finlândia. Se as recentes investigações escandinavas por parte do SCI da Pentex (através de suas

frentes corporativas associadas) tem algo a ver com essa lenda urbana é deixada como exercício de imaginação ao leitor.

Esse pacote essencialmente cria um “navio em uma garrafa” — um ambiente computacional simulado, indistinguível da realidade para todos, até mesmo o mais observador, abaixo do qual seus usuários jogam um intrincado jogo de guerra de informações. Os **uberhackers** de elite usam logins a prova do DoubleFeint, identidades de usuários, processos de fundo aparentemente inocentes e/ou sistemas de emergência/crash falsos para esconder suas explorações mais arriscadas; especialistas de segurança e administradores de sistema colocam armadilhas sutis (espaços vazios em firewalls, senhas para backdoors ilusórias e coisas do tipo) para aqueles que queiram entrar em seu território eletrônico.

Sistema: Atualmente um *nouveau chic* entre a elite computacional, o DoubleFeint dá a ambos os lados da guerra digital uma “segunda chance” — usuários (hackers, monitores de sistema etc) devem penetrar esse ambiente/identidade falsa antes de revelar (ou deixar escapar) qualquer informação de verdade.

Em termos de jogo, isso se torna uma margem adicional para erro em testes de Computador; a primeira tentativa de monitoramento bem sucedida (ou infiltração falha) descobre apenas os dados falsos. Esforços repetidos (uma segunda tentativa ou falha) é necessário para atravessar essa frente falsa; antes que isso seja feito, porém, os usuários mais inteligentes entrarão em ação (acionando suas armadilhas ou apenas desconectando).

Os Narradores devem se sentir livres para fazer testes pertinentes em segredo, tratando as falhas como passos catastróficos (exemplo, a verdadeira identidade do hacker é descoberta sem o seu conhecimento, ou as armadilhas do administrador do sistema foram vistas e deixadas intocadas).

Teoricamente, não há limite para o número de sistemas secundários (e terciários, e assim por diante) que possam ser armazenados um dentro do próximo; na prática, entretanto, as tentativas de colocar mais de uma frente falsa resulta em uma severa sobrecarga do sistema, geralmente levando a travamentos irrecuperáveis.

Os atletas cibernéticos entre os Garou já colocaram as mãos nesse projeto genial, levando-o ao próximo nível; tal software imbuído com espíritos dá aos seu usuário uma identidade Umbral falsa, ou até mesmo invisibilidade, assim como poderes eletrônicos de evasão.

genEsys

Nível 5, Gnose 8

Mito, criação de um louco, chave para os segredos do universo, língua esquecida de um apocalipse das máquinas, correntes matemáticas que aprisionam um antigo Incarna da Weaver — existem mais lendas urbanas ao redor desse fragmento de código do que cópias supostamente distribuídas pela rede. O mais perto que alguém já conseguiu chegar de decompor e/ou



documentar esse sistema foi a recuperação de um arquivo de texto completo que se referia a “Software de Geração de Efêmera”.

Como o nome sugere, o algoritmo genEsys cria, ou pelo menos atrai, o caos para um estado maior de ordem — um catalisador para um processo interpretativo que liga o vão entre potencialidade e realidade, criando estrutura a partir da falta de formas. Através dessa tradução miraculosa da conceituação para manifestação, sonhos (e pesadelos) podem *realmente* se transformar em verdade ou, ao menos, assim parece. Usando uma série interativa de definições, especificações, refinamentos, compilações, otimizadores, links e transferências computacionais alocadas pelo usuário, qualquer objeto concebível (e, em um nível menor, formas de vida) pode ser padronizado, detalhado e implementado.

Sistema: Apesar de sistemas compreensivos serem difíceis de se colocar em funcionamento quando é para se interpretar Deus, o processo gerativo é árduo, exaustivo e intenso (mental, física e espiritualmente). Assuma um mínimo de um dia inteiro codificando cada centímetro quadrado do material a ser criado — duplique ou triplique essa estimativa se a criação em questão é complexa, intrincada e/ou composta de muitas partes menores, multiplique por pelo menos dez caso até mesmo uma pequena parte de inteligência/consciência seja desejada (criações biológicas perfeitas são impossíveis, devido à ciência dos humanos (e Garou) ainda ser limitada na compreensão de mecanismos orgânicos; com tempo e preparação suficiente, entretanto, vidas e/ou simulacros moderadamente inteligentes podem ser criados).

Um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 8) deve ser feito para cada dia gasto na fase de construção; uma falha indica uma falta de progresso naquele dia (trate falhas críticas como um sério revés no aumento de tempo de desenvolvimento ou, pior, leis fundamentais despercebidas na criação que voltarão para assombrar o programador mais tarde...).

Seguindo seu design dinâmico, o construto é gerado e cresce; marque isso como um custo em Gnose igual ao número de dias gastos codificando (esse combustível pode ser dado de uma vez ou (mais provavelmente) com o passar dos dias/semanas — em geral, a maioria acha esse processo difícil e desgastante).

Uma vez compilado e abastecido com combustível espiritual, arquétipos criados dessa maneira assumem uma existência permanente e tangível *apenas na Umbra* e desintegram/perdem resolução no momento em que tentam atravessar (ou são forçosamente trazidos para o outro lado) a Película.

Como essa limitação do algoritmo genEsys responderia se/quando introduzido ao projeto Shinzui e outros de seu tipo é algo para se especular...

MIDAS.EXE

Nível 1, Gnose 4

Normalmente mais sutil que o clichê do cartão de

banco fetiche e, certamente, mais rápido do que a aproximação de “força bruta” dos hackers, essa incômoda subrotina leva as práticas de cyberataques, roubos computadorizados e fraudes em cartões de crédito ao próximo passo lógico. É “a escolha de uma nova geração” — como anunciado por essa nova geração.

Sistema: O MIDAS.EXE pode, teoricamente, hackear qualquer banco de dados financeiro, sem vê-lo de antemão (caixas eletrônicos, bancos, redes de cartões de crédito e outros), desde que seu computador hospedeiro possa se conectar fisicamente — é apenas uma questão de estabelecer essa conexão física. Uma vez online, o programa, através de uma espécie de processo de aprendizado rudimentar, ajudará e dará dicas a seu usuário; adicione o número de sucessos no teste de Gnose (dificuldade 6) para a próxima parada de dados de Computador em que lidar com esse sistema.

Veja que em casos especiais (caixas eletrônicos, subsistemas de telefonia, etc.) exigem um hardware apropriado (às vezes único) para a conexão física; o cartão de banco magneticamente conectado a um laptop de *Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* seria um bom exemplo.

Assim como com qualquer brinquedo novo de um hacker, a falta de cuidado e/ou uso constante pode atrair a atenção de certos guardiões — ou até mesmo daqueles que guardam os guardiões...

OcClude

Nível 3, Gnose 6

Uma aplicação mais incomum de uma fonte completamente inesperada, o codificador OcClude foi escrito e liberado por Fergus McClude, uma pequena celebridade da rede e Theurge dos Fianna, talvez o único membro de sua tribo em toda Irlanda cuja afinidade com computadores é maior que sua paixão por danças ou bebidas.

Assim como seus contemporâneos (RSA, SSL, Triple-DES, cinquenta outros pacotes de compressão/codificação), o OcClude criptografa materiais dos olhos curiosos dos outros. Diferente de seus contemporâneos, o OcClude pode fazê-lo com praticamente qualquer coisa — digital *ou* material. Usando esse programa, itens eletrônicos (arquivos/pastas) e/ou presenças físicas (objetos, até mesmo criaturas vivas) podem ser removidos da visão — removidos da vista, tornados mais difíceis de serem encontrados sem um código, ocultos do Desktop, como queira.

Não muito tempo depois de soltar esse software na rede, McClude desapareceu do conhecimento público, online e offline. Ele assumiu outra identidade? Foi atacado por uma equipe de assalto do SCI da Pentex? Ou foi bem sucedido em *se* codificar? As lendas do irlandês aumentam cada vez mais...

Sistema: Um teste de Inteligência + Computador (dificuldade 6 para arquivos, 7 para objetos, 8 para tecido vivo) deve ser feito para codificar com sucesso o item em

questão (que imediatamente desaparece da vista, suspenso em algum estado nulo ou bolsão Umbral, sem envelhecer, sem consciência e, quando, decodificado, reaparecerá exatamente onde antes desapareceu). Objetos grandes ou complexos podem precisar de sucessos múltiplos, de acordo com o Narrador, enquanto falhas críticas — bem, nós deixaremos isso a seu critério.

O OcClude pode codificar até mesmo coisas intangíveis como sensações ou memórias, com os materiais e preparação correta (um exemplo pode incluir um equipamento de eletroencefalograma, uma interface de computador, um vasto conhecimento de Computador, Eletrônicos e Medicina). Ajuste o tempo e/ou os sucessos necessários a seu critério para operações tão delicadas.

Vulcan AEI 2.0

Nível 2, Gnose 5

Esse avançado ambiente para desenvolvedores, chamado de uma segunda geração de AEI (Interface de Engenharia de Interação) pelo seu recluso criador, serve como uma extensão de seu predecessor orientado para hardwares (Interface Vulcan) no mundo dos programadores.

Uma vez instalado, essa linguagem de comando de alto nível dá ao usuário controle direto e intuitivo sobre qualquer sistema conduzido por firmware/software (entradas de teclado (“formatar disco rígido”), direção vocal/microfone (“Mãe, eu quero desligar a sequência de autodestruição”), navegação em touchscreen virtual, etc.) e que se associe a sistemas que empregam, também, firmware/software. Alguns exemplos, mas não limitados a esses, são: mainframes com acessos privilegiados, navegadores de internet e seus computadores associados, até mesmo sistemas de microprocessadores embutidos em automóveis modernos.

Devido a sua complexidade e teimosa recusa a up/download, o Vulcan AEI deve ser instalado pela pessoa e não operará em redes — apesar de que correm rumores na Teia Digital de que um iminente upgrade para a versão 3.0 está em desenvolvimento.

Wetware

A Deformação Dionisiaca

Nível 5, Gnose 8

Através de sua história documentada, a humanidade foi assolada por vários chamados milagres da ciência — medidas desesperadas, geralmente nascidas da depravação ou da guerra. Frequentemente, elas tornam-se aberrações que a raça humana gostaria de voltar atrás se pudesse — aberrações que nenhum indivíduo ou grupo assumirá o crédito.

Infelizmente, o mundo da Weaver não é diferente. Esse agente mutagênico foi usado duas vezes na história humana para preservar o Véu quando ele estava perto do colapso — em ambos os casos, as circunstâncias e os conspiradores responsáveis por tais decisões foram mantidos em grande segredo da Nação Garou. Sua origem tem raízes em um laboratório de pesquisa não

sancionado de um Progenitor, algum sindicato oriental obscuro ou uma série de experimentos clandestinos conduzidos por biotecnólogos extremistas dos Andarilhos do Asfalto, que usam as glândulas pituitárias dos Garras Vermelhas, depende para quem você pergunta.

Sistema: Se ingerido ou introduzido de forma intravenosa, o *defixio luporum hominumque* causa severas e debilitantes dores no recipiente humano, cujo sistema imunológico recebe uma chance (teste de absorção padrão, dificuldade 9) para se defender de uma longa transformação em uma forma homem-lobo. Três sucessos são necessários para evitar a subversão; uma falha transforma o alvo em um lobo gigantesco (do tamanho de um pônei), enquanto sucessos parciais resultam em uma metamorfose incompleta (algo como as linhas monstruosas e peludas semelhantes ao Glabro).

Eternity

Instrumento 2

Pode-se acreditar à primeira vista que esse produto cosmético é o fruto do trabalho da Magadon, da Pentex ou de alguma subsidiária semelhante da Wyrn. Feito de antioxidantes, hidratantes e outros “agentes rejuvenescedores” não especificados, ele certamente se encaixa na descrição de vários das chamadas “Fontes da Juventude” bem demais para ser verdade.

O Eternity se difere, porém, no que ele *realmente* faz — freia o relógio biológico enquanto tenta, sem sucesso, ajudar o usuário a se acostumar emocionalmente com a potencial imortalidade.

Proibitivamente caro e distribuído apenas em círculos de elite social que pode pagar por essa marca especial de magia, o Eternity vem em pequenas jarras de creme cosmético, e é esfregado por toda a pele do corpo do usuário. Dermatologistas têm acesso a soluções significativamente mais fortes, similar à cortisona em textura e consistência, que pode ser diretamente injetado em depósitos de pele (as bolsas abaixo dos olhos, no papo e em estrias) como seria com qualquer esteróide de uso tópico.

A droga (cuja composição precisa ainda é um mistério para a ciência moderna) se acumula no sistema do usuário e leva de três a quatro semanas antes das mudanças se tornarem visíveis. Porém, uma vez ativada, os efeitos são óbvios e impressionantes; a pele rugosa e/ou manchada recupera uma aparência lisa e única. Pigmentos são realocados na carne e pelos, restaurando cor e concedendo uma “pele de bebê”. Até mesmo sintomas fisiológicos da idade avançada (dores nas juntas, falta de memórias) são mantidos em cheque de alguma maneira pelo Eternity; apesar de que um septuagenário não irá possuir um corpo de um homem de vinte anos, ele (ou ela) terão uma aparência muito mais jovem (tal indivíduo pode ser confundido por uma pessoa de cinquenta ou até quarenta e cinco anos), mantendo aquela aparência enquanto usar a droga.

Como se o vício pela imortalidade não fosse o suficiente, existem outros riscos. Os mesmos agentes que preservam as funções físicas e sinápticas foram

observados por induzir efeitos colaterais desconhecidos e imprevisíveis nos centros cognitivos e emocionais do cérebro. Usuários de longa data do Eternity gradualmente se tornam mais frios e distantes com o tempo, menos emotivos, menos “humanos” (trate como a perda de Humanidade se você possuir **Vampiro: a Máscara**) — algumas vezes tornando-se sociopatas ou até mesmo serial killers.

Lucid

Instrumento 1

Semelhante a sua droga irmã, o brando alucinógeno LAE-23 (ácido lisérgico etilamido, antes vendido nas ruas sob o nome questionável de “Pink”), varias variações desse fármaco peculiar são usadas por certos operativos especiais e forças de segurança por todo o mundo. Apesar de ainda fraco e imprevisível em sua eficiência, esse estimulante sensorial rapidamente surgiu como o primeiro entre vários avanços recentes que ameaçam a integridade do Véu... e o futuro dos Garou.

A exposição a longo prazo ao Lucid cataliza um processo psicoativo sutil e ainda não completamente compreendido, que expande as percepções do usuário em uma direção enquanto as entorpece em outras.

Sistema: Os usuários de Lucid operam com uma penalidade de um dado em suas paradas de dados baseadas em Raciocínio, mas adicionam um dado em seus testes de Delírio para cada período de vinte quatro horas em que ele ingere a droga (os bônus são cumulativos, até um máximo de cinco dados adicionais, após cinco dias consecutivos).

Reações e efeitos colaterais frequentemente severos evitaram a migração desse aditivo para a sociedade humana (como, por exemplo, bebidas e no gênero alimentício); com os esforços recentemente redobrados de agências como a Alternativa Odessa da Interpol ou a Divisão de Assuntos Especiais do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a vida dos inocentes pode ser um luxo que os administradores não se podem mais dar o luxo de preservar.

Medusa

Amuleto, Gnose 8

Efervescente, branco prateado e extremamente bonito, esse terrível calcificador, como o nome da Górgona, claramente não é desse mundo — nem favoravelmente inclinado para seus habitantes. A assustadora mistura (que consiste de algumas enzimas em uma suspensão de metoxiacetileno), apesar de líquida, é mais leve que o ar e extremamente volátil; deve ser armazenada em um recipiente hermeticamente fechado ou irá evaporar rapidamente. Sua origem é desconhecida, apesar de que uma teoria popular diz que ela vem da mesma substância sobrenatural da qual são feitos os cristalinos fios da Teia Padrão.

Como se a existência desse maligno transmutante não fosse o suficiente, os Wagnerianos creditados com sua descoberta insistem que ela não vem das forjas de um Theurge ou da ninhada de Malditos, mas sim do reino



sem luz dos alienígenas Vhujunka (veja **Livro da Wyrn Segunda Edição**), cujas cavernas mais profundas são repletas de sobras fossilizadas de invasores descuidados.

Aqueles que continuam a busca por evidência de planos e poderes além dos de Gaia devem tomar cuidado com o que desejam...

Sistema: Quando exposto à carne (viva, morta, ou até mesmo cibernética), o Medusa simplesmente se lança sobre a vida, imobilizando e então ossificando tudo aquilo que metaboliza (pele, pelos, unhas e até mesmo materiais inorgânicos nas proximidades imediatas — que estão em contato com o alvo). Para fazer contato com o alvo, o usuário deve fazer um teste baseado em Destreza apropriado para o método de dispersão (spray, vaso ou granada); dificuldade 6 para grandes áreas de pele exposta (aumente no caso de pelos, roupas e/ou armaduras). O número de sucessos nesse teste indica a duração e escopo do efeito; um sucesso indica apenas um entorpecimento temporário ou paralisia parcial, enquanto três ou mais sucessos podem significar a perda da função de um membro ou até mesmo a completa petrificação (os alvos podem optar por reduzir o número de sucessos gastando Força de Vontade ou curar o tecido petrificado através do uso de várias semanas usando Dons e/ou poderes regenerativos, a critério do Narrador).

Pletora

Nível 3, Gnose 5

Introduzido no começo dos anos 80, na América do Norte consciente da contracepção, uma droga milagrosa em uma sociedade atolada de drogas desse tipo, essa inócua cápsula rosa é chamada de bênção por uns, maldição por outros. Existem aqueles entre as Treze Tribos que enxergam o Pletora como um tipo de milagre, uma promessa de salvação dos Fim dos Tempos; outros, porém, o vêem como heresia — uma violação deliberada da Litania, um passo mais próximo da Profecia da Fênix — e um anúncio do inevitável Apocalipse.

Esse remédio injurioso ajuda a escala reprodutiva em favor do genoma Garou. Onde geralmente o filhote se mostra um Garou verdadeiro em aproximadamente 10% nos acasalamentos Garou/não-Garou, as crianças concebidas durante a influência do Pletora se mostraram ainda mais possíveis de passar pela Primeira Mudança (dados limitados retirado da primeira geração a alcançar a puberdade indica uma taxa de surgimento por volta de 50% ou mais).

Tal manifestação, entretanto, não vem sem um preço. Os filhos do Pletora (sejam Garou ou Parentes) são praticamente unilateralmente estéreis e nascem desfigurados, sejam física ou emocionalmente, ou ambos (trate-os como Impuros) e não podem possuir os Antecedentes Ancestrais ou Raça Pura (a parte espiritual que corre em suas veias é completamente externa e simbiótica em natureza e não herdado de um pai Garou). Além disso, aqueles poucos filhotes gerados de relacionamentos Garou-Garou que usaram essa ajuda reprodutiva são monstros grotescos (trate como Impuros,

mas coloque um desfiguramento **adicional** por pai que usou o Pletora). Tais aberrações geralmente são incapazes de viver sem ajuda e são mortos ao nascer.

Ninguém assumirá o crédito por esse presente de duas lâminas para a sociedade Garou, apesar de que é, sem dúvida, fruto de um trabalho dos Andarilhos do Asfalto, que defendem o fortalecimento de seus números através de qualquer meio possível por décadas.

RDX

Nível 3, Gnose 5

O mais novo participante no campo de criação de drogas, venenos procriadores e estimulantes sintéticos, essa neurotoxina adaptativa é quase seguramente o fruto do trabalho de uma agência governamental obsessiva com siglas — apesar de sua precisa descendência (Amálgama do Desenvolvimento Neogenético, Operação Claridade M17, Projeto Crepúsculo, e outros participantes ainda não vistos) provavelmente ficará oculta para sempre abaixo de uma montanha de papel.

Qualquer que seja sua origem, o RDX mata — e é notoriamente bom naquilo que faz.

Sistema: O RDX (enigmaticamente referido como “não Weaver” por alguns Uktena com visões espirituais) é um assassino químico — um agente rápido e seguro que, uma vez introduzido na corrente sanguínea do alvo, mostra suas forças, fraquezas e idiossincrasias metabólicas, agindo de acordo para eliminar com o mínimo de bagunça e barulho.

(O veneno induz a arritmia cardíaca, desequilíbrio eletrolítico e outros sintomas similarmente não evidentes em hospedeiros humanos, resultando em uma fatalidade aparentemente natural. Garou e outras Raças Metamórficas sofrem argirose (um escurecimento da córnea e unhas causado por depósitos de prata no corpo, frequentemente fatal), e o único grupo de vampiros conhecidos por terem se alimentado inconscientemente de hospedeiros humanos experimentaram várias horas de uma ansiedade insana e uma fome insaciável, antes de entrarem em um estado de torpor.)

Apesar de terrível em sua habilidade de adaptar e superar, o retrovírus está em sua infância comparada e ainda pode ser combatido. O sistema imunológico da vítima pode tentar resistir (a toxina causa 10 – Vigor Níveis de Vitalidade, absorvidos como agravados, durante o primeiro turno, enfraquecendo em um Nível de Vitalidade por turno subsequente antes de ser metabolizado (reduzido a zero) ou vencer o organismo (causando morte/torpor ao alvo) — entretanto, uma reintrodução do RDX irá resultar em uma penalidade de +1 (cumulativa) para testes de absorção futuros).

ReGen 7

Nível 4, Gnose 6

Esse invasivo retrovírus é nomeado devido a seu lar, o sétimo Reino Próximo teorizado e descoberto por Garou Perseguidores do Vácuo durante a Segunda Renascença do Homem (começo do século XVI) que os

exploradores chamam hoje de Reino Cibernético.

Pode-se dizer que esse agente demoníaco tenta ajudar seu hospedeiro — afinal de contas, ele *de fato* os mantêm vivos — oferecendo a eles uma imortalidade virtual a um custo terrível.

Sistema: Uma vez ingerido (voluntariamente ou não) por um alvo que possua o genoma de Gaia (Garou, Parentes, outras Raças Metamórficas), o parasita ReGen engatilha uma sutil metamorfose no sistema metabólico e regenerativo do usuário.

Sob influência do ReGen 7 o corpo do hospedeiro rápida e eficientemente repara todo e qualquer dano (até mesmo um dano fatal) que ele sofra, exceto decapitação ou desintegração (o fator de cura do parasita ultrapassa o das Raças Metamórficas (um Nível de Vitalidade por turno, em repouso ou ativo) e supera até mesmo ferimentos causados por prata, um fato que deixa perplexos aqueles com mentalidade científica entre as Treze Tribos).

Contudo, tal cura dificilmente pode ser considerada natural. O corpo ferido suga da fonte mais próxima de material inorgânica, lançando grotescos pseudópodes e fechando seus ferimentos com qualquer substância disponível nas imediações (o parasita prefere silício (e absorve um volume igual ao do ferimento aberto), mas aceitará metais, plástico e até mesmo isótopos radioativos (nessa ordem), apesar de que em um grau menor de eficiência (o dobro ou triplo da quantidade necessária). A regeneração não ocorrerá na ausência de um combustível adequado).

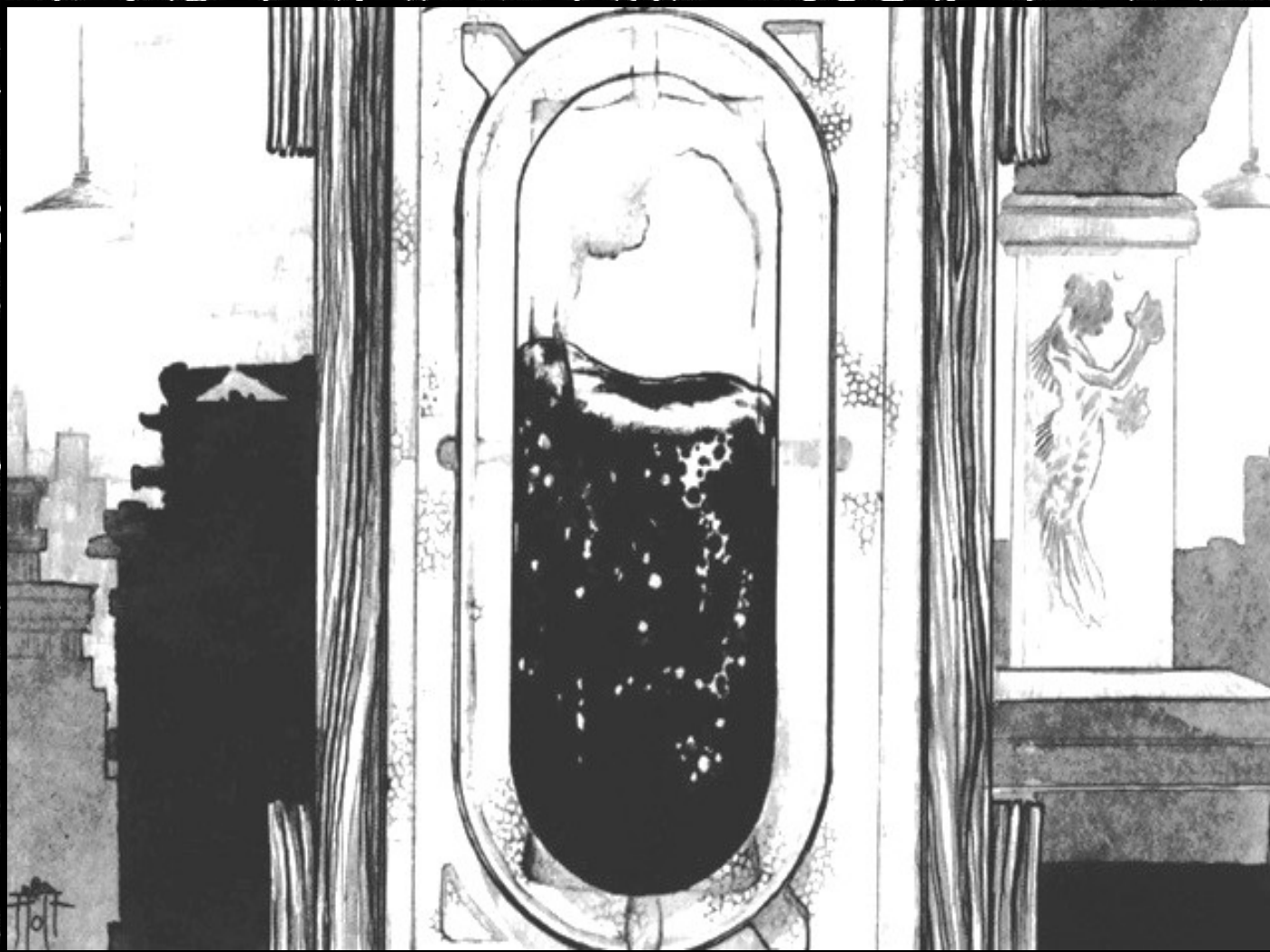
O processo de cura, apesar de impressionante, é desconfortável ao extremo — relatos variam de uma sensação doentia de atração até uma dor excruciante que excede a dor do ferimento inicial – e, com o passar do tempo, a desumanização. (Usuários de longa data — ‘sofredores’ seria uma palavra melhor — experimental uma eventual psicose/loucura (seleciona uma Perturbação adequada) e até mesmo suicídio ou, pior, tornam-se zumbis mecânicos, devotados a espalhar a aflição desconhecida.) Nenhum remédio natural (ou sobrenatural) foi encontrado para combater a infestação; apenas a morte ou métodos ainda a serem testados (transplantes mente-corpo, mágica, intervenção direta de um Celestino ou talvez as chamas purificadoras do Érebo) fornecem uma fuga.

Uma facção de magos que se autodenomina “Progenitores” são suspeitos por codificar uma espécie evoluída desse nanogene em seus supersoldados. Além disso, uma ramificação aparentemente conseguiu passar através da Película, adequando-se aos hospedeiros humanos e fazendo sua presença conhecida nas ruas — esse fármaco retrógrado, conhecido como “Arcanjo”, induz uma força sobrehumana, um frenesi assassino e uma morte eventual através de uma sobrecarga de adrenalina em seus usuários.

Reunion

Amuleto, Gnose 6

Uma alternativa moderna e medicamente aceita



para o Ritual do Campeador de Parentes, esse sintético sobrenaturalmente sensível, preferido pelos Theurges e tribos amantes da tecnologia, se provou providencial na identificação e recuperação de mais Parentes e Filhotes Perdidos do que jamais foi pensado anteriormente ser possível.

O Reunion é introduzido no indivíduo a ser testado de uma das três formas: abaixo da pele (se manifestando como um inchaço embaixo da pele onde foi injetado, possivelmente descolorido), como um indicador sanguíneo (misturado e observado em um tubo de ensaio), e/ou oralmente (no caso a urina e fezes do recipiente terá os resultados).

Sistema: Quando introduzido no sangue de Parentes de primeira geração, ou amostras de alguém que passou/passará pela Primeira Mudança, a química do Reunion altera sua cor, textura e até mesmo densidade, indo de um solvente incolor e inodoro para um grosso sólido mercúrio. Os resultados são praticamente impossíveis de serem confundidos (Inteligência + Medicina, dificuldade 4) e é improvável que interfira com outros testes (assim é ‘adicionado’ em testes de tipo sanguíneo, HIV e outros testes comuns de laboratórios).

Certos elementos dentro da Nação Garou contrabandearam equipamentos e agentes intravenosos carregando o indicador Reunion para dentro dos círculos

médicos de suas comunidades; porém, assim como eles fazem com todas as coisas “boas” e/ou “puras”, é sabido que a Pentex copiou um lote dessa vacina para seu próprio uso. A luta pelas crianças órfãs de Gaia continua...

“Turbilhão”

Amuleto, Gnose 5

Essa poderosa e versátil substância surgiu primeiro não dos confins de um laboratório de pesquisa e sim dos aborígenes da Austrália; especificamente, dos desfiladeiros escuros de Katajuta, abaixo das rochosas Olgas. Contingentes de mente científica dentro da Nação Garou enxerga essa incomum tintura como um indicativo de poderosas ferramentas e tecnologias de uma era passada — as sobras de magias e mistérios possuído por civilizações eras mais antigas que a nossa.

O ablativo do Turbilhão (chamado *pitantjatjarakurunba* (“dois mundos”) por aqueles que guardam sua fonte) aparece como um líquido negro, suavemente refletor, não diferente do petróleo cru em seu estado natural. É normalmente guardado e transportado em potes de cerâmica ou sacos de lanolina grossa.

O líquido viscoso é ativado quando pintado, derramado ou de outra forma transferido de um objeto

para completamente cobrir sua superfície (por exemplo, imergindo). Quando distribuído de tal maneira e com algumas horas para secar (durante as quais ele endurece em uma cobertura refletora não diferente da rocha mica), o objeto coberto se torna capaz de atravessar a Película uma vez (e *apenas* uma vez); ele pode passar através de qualquer superfície refletora de tamanho suficiente, como qualquer Garou.

Uma vez atravessado, o objeto em questão não pode repetir a passagem sem uma segunda cobertura; além disso, a passagem é fisicamente estressante e tem seu preço sob o material transportado (assuma um dano lento e degradante suficiente para destruir um objeto do tamanho de um homem após meia dúzia de passagens pela Película, mais para objetos maiores, menos para os menores). Cuidado e precisão são essenciais na preparação; itens cobertos pelo Turbilhão de forma incompleta ou manchada são rachados ou reduzidos em várias partes.

O punhado de incidentes nos quais os objetos emergiram dessa passagem aparentemente arranhados ou até mesmo marcados a fogo alimenta especulações de um lugar entre mundos, nem físico e nem Umbral, onde o transporte acontece. É por essa razão que nenhum alvo orgânico ainda foi exposto à tintura e ninguém que conhece sua natureza ousaria a fazer tal tentativa.

Tritão

Instrumento 2

Nomeado graças ao implacável deus do mar cujo capricho enviou marinheiros para segurança ou para a sepultura, o aditivo Tritão pode tornar a SCUBA (Dispositivo para Respiração Subaquática Autocontido) e outros equipamentos de armazenamento de oxigênio obsoletos. A Equipe Seis SEAL e seus pesquisadores navais americanos/noruegueses são sua única fonte conhecida.

Tritão é uma suspensão superoxigenada de fluorocarbono (em efeito, oxigênio líquido em temperatura ambiente) que, por um curto período de tempo, substitui a necessidade do sistema circulatório humano de respirar.

O aditivo vem em três formas: engarrafado em respiradores de um litro (de longe o mais comum), em cápsulas de gel que o liberam com o tempo e injeções intravenosas. Ao usar qualquer um desses três, um recipiente humano pode funcionar debaixo d'água por um período de uma a três horas (dependendo do peso

corporal e do nível de esforço); os alvos devem conscientemente lutar contra o instinto de respirar ou terão uma péssima surpresa (pulmões cheios de água) ao retornar para superfície.

Sistema: O Tritão não possui efeitos colaterais *per se*, mas aqueles que operam sob sua influência em um ambiente rico de oxigênio (por exemplo, a superfície) experimentarão uma leve tonteira e desorientação (o equivalente a uma hiperventilação); subtraia um dado dos testes baseados em Destreza e Raciocínio até que a droga saia do sistema do usuário.

Amostra 338:

◊ Soro Anticristo

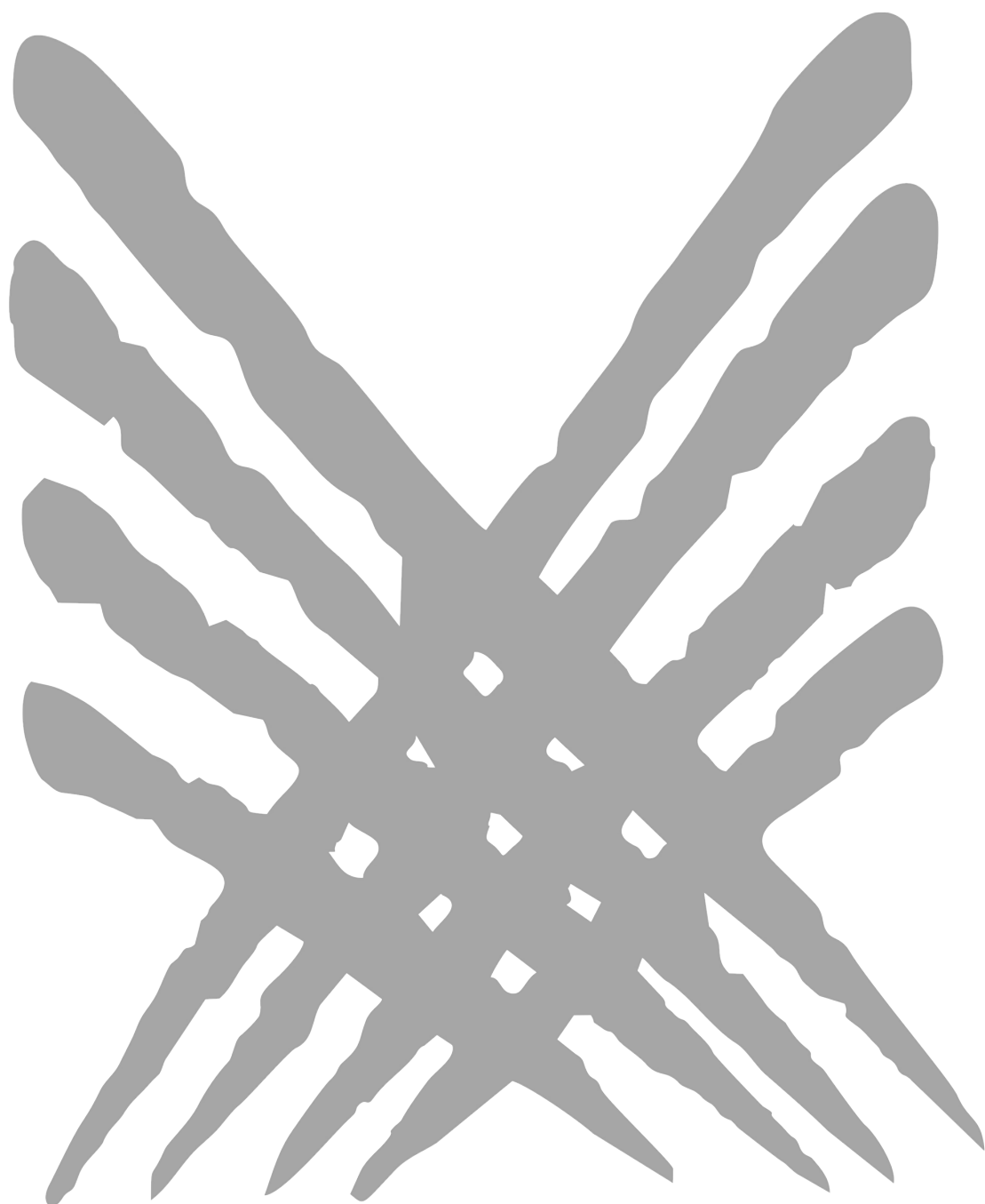
Nível 6, Gnose 10

Esse objeto único foi nomeado afetuosamente por um criativo (e assustador) segurança que viu filmes demais de Wes Carpenter. Ele está encaixotado em uma instalação de armazenamento junto com centenas de outras curiosidades de sua laia.

Removido de sua caixa e outras embalagens, o objeto parece ser um fino cilindro de 30 centímetros de algum fluido azul e verde iridescente, mais grosso que a maioria dos líquidos, porém não completamente sólido. Um testamento óbvio ao avanço tecnológico além de tudo que o mundo já viu, ele permanece quente ao toque (37° C) em todos ambientes e é moldado a partir de vidro livre de brilho — apesar de que, caso *seja* vidro, ainda não foi forjado um instrumento capaz de arranhar sua superfície.

Mais histórias do que narradores ao redor desse container extraterrestre e sua estranha carga, que resiste a todas tentativas de identificação. Alguns acreditam ser a seiva de um antigo Incarna da Weaver, o sangue vital que permanece com o poder sob sua senhora. Outros mantêm que isso é algo de Antes — a essência primordial da aurora dos tempos, mais antigos que os Nomes, identidades ou até mesmo consciência. E alguns, mostrando as similaridades entre a descoberta desse item e a recente batalha na Seita das Antigas Visões, sussurram que ele serve como prisão para ninguém menos que a entidade Thrassus, Trêz-Vezes-Maldito, a Menor Garra da Wyrm.

Mas como poderia tal poder corrupto (ou *qualquer* talismã da Wyrm) se amortilhar tão completamente em uma ainda desconhecida tecnologia da Weaver? E que aliança infernal poderia explicar tal mistura entre a Weaver e Wyrm?





CAPÍTULO TRÊS: NINHADA DA AVÓ ARANHA

Cuidado com servos da Weaver! Apesar de estarmos ocupados enfrentando a Wyrn, como ordena nossa Mãe, os servos da Weaver escondem-se para ocultar dos já cegos macacos a glória que Gaia é! Há alguma dúvida de que os macacos fazem o que a Wyrn manda quando estão presos na mesma teia que ela? Estejam preparados contra as Aranhas, filhotes, pois se não forem cautelosos, podem cair na mesma armadilha que os macacos e os Urrah caíram. Os dons da Weaver parecem brilhantes e maravilhosos, sim, mas apenas à primeira vista. Olhe mais de perto e você verá a podridão no interior de tudo que ela oferece. A Wyrn corrompe, mas é a Weaver que abre as portas para a corrupção do espírito humano. Cuidado com a Weaver, filhotes. É o dever dos Garras Vermelhos de todos os lugares lutarem o que ela defende, já que a Wyrn está diretamente por trás.

— Inimigo-da-Weaver, Garra Vermelha Philodox

Como a Wyrn, a Weaver possui uma hoste de servos e técnicas que usa para dar sequência a seus planos. Diferente da Wyrn, entretanto, os métodos da Weaver são sutis o suficiente para não apenas a população comum não perceber, mas os próprios Garou possuem pouca ideia da verdadeira ameaça que ela é.

Toda a espécie humana poderia ser considerada composta por servos da Weaver; existem pouquíssimos humanos no mundo moderno que são intocados pela moderna tecnologia, ciência e dogma. Aqueles poucos que estão distantes possuem uma tênue segurança em

seus tradicionais estilos de vida e provavelmente serão extintos no próximo século — se não sumirem exterminados completamente, seus antigos modos de vida serão esquecidos, exceto pelos antropologistas.

Alguns humanos, porém, podem ser considerados mais “criaturas da Weaver” que a população normal. Engenheiros, programadores de computadores, cientistas de todas as disciplinas, membros de seitas religiosas estritas e outros caem nessa categoria. Isso não significa que eles são, de alguma forma, “possuídos” por espíritos da Weaver, e podem sequer serem registrados fortemente com o Dom: Sentir a Weaver. Na verdade, a maioria dos humanos aparece em alguma extensão com esse Dom.

A presença da Weaver na sociedade é tão forte quanto é simplesmente porque os humanos percebem o caminho da Weaver como “melhor” e mais confortável do que qualquer outra alternativa. Tecnologia faz, de fato, a vida muito mais fácil do que seria sem ela, mas também cria muitos problemas — problemas dos quais a maioria dos humanos prefere permanecer sem saber.

Apesar de muitos cientistas compreenderem pelo menos alguns dos dilemas que a tecnologia causa, eles estão certos — e asseguram ao resto da população — que mais tecnologia pode ser desenvolvida para corrigir esses problemas. Assim um círculo vicioso começou, um que é praticamente impossível de quebrar nesse ponto da história humana.

A semente da tecnologia protege e fomenta a si mesma ao alimentar a ignorância e a indolência. Quanto mais fácil a vida se torna, menos as pessoas sentem que

precisam saber, e menos elas fazem por si mesmas, preferindo deixar as tarefas difíceis para as máquinas. Além disso, quanto mais complexa a tecnologia se torna, mais difícil é acompanhar todos os novos desenvolvimentos. O homem comum simplesmente não pode doar tempo suficiente para compreender as implicações da alta tecnologia pois ele já tem muito o que fazer, simplesmente tentando sobreviver em uma sociedade intrincada e tecnológica. Aqueles que não conseguem acompanhar os aparelhos tecnológicos mais comuns — como os computadores — são completamente colocados de lado, e geralmente acabam sem emprego, sem casa e sem esperança. Acabam fora da sociedade, tendo as drogas e o crime como alternativas.

Na verdade, muitos problemas da sociedade moderna podem ser traçados até sua mudança de complexidade. Um milhão de leis, regras e normas se acumulam em todo aspecto da vida moderna, tornando difícil para muitas pessoas até mesmo sobreviver. Você não pode simplesmente começar um negócio ao comprar algo barato e vendê-lo — você precisa de uma licença para comercializar, assim como o conhecimento das leis de impostos, leis trabalhistas, leis de segurança, de zoneamento e dúzias de outras coisas antes de sequer vender a sua primeira bugiganga. E se você quiser um empréstimo para começar, as coisas pioram ainda mais. Até mesmo quando está caminhando nas ruas, você deve ter em mente as regulamentações para atravessar a rua ou pisar na grama. Nessas condições, é alguma surpresa que muitos escolham a autonomia e tentem viver em total desconsideração com A Lei?

Uma sociedade tão complexa funciona apenas porque a maioria de seus membros concorda com uma coisa ou outra. E concordam que tal acordo é “algo bom” ou, pelo menos, bom para eles e não procuram fazer uma mudança no status quo. Aqueles que não lidam com isso — bem, quanto menos se dizer sobre esses depravados sociais e a influência corrupta que eles tem sobre as mentes jovens, melhor.

O labirinto da sociedade moderna pode ser encarado como um reflexo de um labirinto ainda mais complicado da mente da Weaver. Como ordem e complexidade são sua jurisdição, os humanos que são seus servos no mundo físico encorajam mais e mais complexidade em suas próprias sociedades. Claro, assim como a Weaver foi feita insana por sua própria incapacidade de lidar com a complexidade em nome da própria complexidade e sua própria inabilidade de compreender a necessidade disso, da mesma forma muitos humanos seguem seu caminho para a insanidade ao serem incapazes de lidar com isso.

Outros, é claro, tornam-se obsessivos com a ordem, organizando suas próprias cuecas em ordem alfabética por marca ou cor. Porém, como esses tendem a ser as pessoas que lidam melhor com o comando das coisas, a sociedade promete ficar ainda mais complicada do que se pode imaginar.

Conformidade é outra das maiores armas da Weaver, que assegura que aqueles que não conseguem lidar com

ela fiquem em seu lugar. Seja imposta por leis seculares ou uma Igreja monolítica, a conformidade mantém a sociedade movendo-se adiante pela trilha pavimentada pela Weaver. Também ajuda a extrair seus inimigos (e os da sociedade) ao fazer os não conformistas mais impressionantes e estranhos, mais fácil de serem encontrados e, possivelmente, trancafiados “para seu próprio bem”. Até mesmo subculturas sociais, tais como gangues de motoqueiros, góticos, hippies e outros, conformam em algum nível ou outro com os outros em seu grupo, usando estilos de roupas semelhantes ou dirigindo o mesmo tipo de veículo. Apesar da sociedade americana dizer que preza a individualidade, é muito difícil ser completamente único e original; as probabilidades é que se trate de algo que já foi feito e que provavelmente já exista um rótulo para pessoas que fazem a mesma coisa “original” ou se vestem “diferentemente” da mesma maneira que você. Se você é o primeiro a fazer algo, pode se assegurar que outros lhe seguirão, copiando o modo de vestir ou estilo de vida para ser “diferente dos outros”. Essa viagem pela conformidade é algo que os Membros estão bem cientes e de que tiram grande vantagem. Veja a popularidade do movimento gótico, no qual jovens tentam ser diferentes ao se vestirem como vampiros, tornando a Máscara muito mais fácil de ser mantida.

A tecnologia, por fim, encoraja surtos de conformidade, especialmente através da comunicação de massa. As imagens da televisão de pessoas bonitas, com belos carros e lares, vivendo a vida de classe média-alta enganam muitas pessoas a crer que tal estilo de vida é altamente desejado e os encoraja a pensar que se eles apenas trabalharem duro e se conformarem que eles, também, serão tão felizes quanto os personagens nas séries e novelas. Tais shows irradiam de forma internacional, ajudando a espalhar a ideia de que um jeito, o American Way, é o melhor, resultando em mesmos produtos, modas e estilos de vida ao redor do globo. E ainda assim, dificilmente, alguém para e se questiona se tal fenômeno é desejado. Aqueles que o fazem são indignos de consideração ou são tidos como ingênuos, que resmungam infinitamente sobre o sumiço de várias culturas.

Assim, a conformidade também encoraja um relaxamento no pensamento crítico. Se você pode “acompanhar os seus vizinhos” você deve estar fazendo tudo certo, mesmo que esteja superestressado com o trabalho, contas, famílias e outras exigências. Se alguém não concorda com as expectativas sociais gerais então, obviamente, aquela pessoa é “má”, um “depravado” ou, possivelmente um perigoso criminoso, e alguém é livre para desconfiar ou até mesmo odiar aquela pessoa simplesmente porque ele, ou ela, é muito diferente. Tal preguiça nos processos de pensamento crítico está na raiz da ignorância geral e da indolência intelectual reclamado pelos educadores que monitoram os níveis de conhecimento dos alunos. É simplesmente mais fácil aceitar o que a sociedade diz ser “certo” e “normal” sem

questioná-la do que observar, aprender e formular suas próprias conclusões sobre um determinado tema. E, é claro, o outro lado para esse pensamento é que quando **qualquer** anormalidade é avaliada como errônea, as ofensas mais graves (roubos, assaltos e outros) se perdem em todo o meio. É esse tipo de atitude que coloca a culpa em uma vítima de estupro “por provocar” e não no verdadeiro ofensor — principalmente se o ofensor é um jogador de futebol famoso ou outra celebridade local. A Weaver faz as regras e a Wyrms se alimenta dos resultados.

Mas a sociedade moderna em si encoraja essa atividade, mesmo que não exista uma verdadeira conspiração para tentar forçar a população ao conformismo. Mais uma vez, aqueles que estão no poder tendem a ser aqueles que se aproveitam do status quo e são suas opiniões que tendem a ganhar espaço no ar a maioria das vezes. Apesar da internet ser um fórum aberto para todos falarem suas opiniões independente ou não do conformismo, uma opinião da minoria geralmente é calada nos grupos de notícias e então relegada a um tipo de área isolada digital, onde outros “depravados” podem olhar, com o resultado sendo igual a alguém algo não conformista para dizer pregar aos outros para uma conversão.

Geralmente, em tempos onde parece que a humanidade possa estar dando espaço para impulsos vindos da Wyld, os servos da Weaver entram em ação para ajudar as pessoas a reconhecer que o não-conformismo não é tão desejado quanto parece ser. O movimento hippie dos anos 60 é encarado por alguns Filhos de Gaia como tendo sido terminado, no fim, por servos da Weaver que instigavam um retrocesso contra a cultura; outros simplesmente assumem que o estilo de vida oferecido pela Weaver provou ser muito sedutor para o movimento de viver além da juventude hippie. A transformação dos ex-hippies nos yuppies dos anos 80 parece sustentar isso mas, infelizmente, nenhum deles se importou de observar o tópico com mais profundidade, então a verdade pode nunca ser conhecida. A conformidade e sua sócia, a ignorância, servem a Weaver muito bem. A Aranha ama a ordem e uma sociedade ordeira, não questionadora e conformista torna as coisas muito mais fáceis para que a Weaver alcance seus objetivos do que seria caso todo indivíduo optasse por seu próprio caminho ou questionasse tudo à sua volta. Infelizmente, isso também serve à Wyrms, já que as pessoas caem no desespero ou sucumbem ao ódio. Quando as pessoas cheias de ódio tornam-se líderes, a história nos mostra que o conformismo da humanidade geralmente nos levará a grandes atrocidades, como na Alemanha nazista.

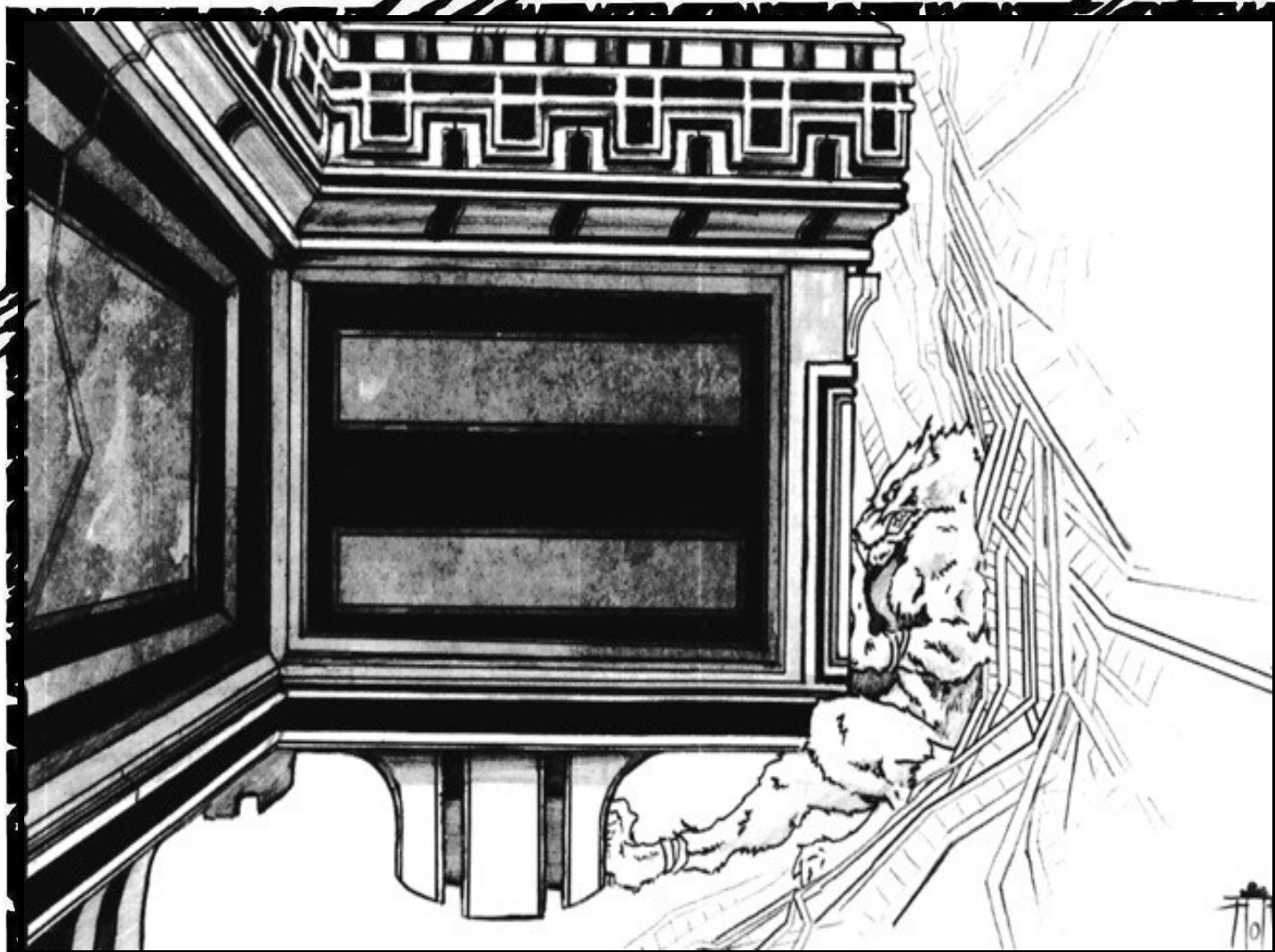
Apesar de uma parte da Weaver buscar por conhecimento, está nos interesses da Aranha que a humanidade também seja ignorante sobre o seu estado. Caso nada além da pura complexidade e da tragédia da sociedade moderna puder ser culpado por espalhar problemas como crime, uso de drogas, suicídio e

violência, melhor. Na opinião dos Garou, a Wyrms é a autora de tudo isso; servos da Weaver geralmente são ignorados enquanto os lobisomens caçam um Maldito. Mas, frequentemente, algum aspecto da Weaver dentro da sociedade — talvez um que uma pessoa não consiga sequer definir — leva um fôro potencial aos feitos que atraem os servos da Wyrms. Além disso, os espíritos da Weaver estão por todos os lugares nas cidades; uma Psicomacia ou um Esguio esperando por sua oportunidade para possuir uma criança de rua infeliz e frustrada é um alvo muito mais óbvio.

De acordo com a crença popular, a Era da Informação está sobre nós. A informação, eles dizem, é a mercadoria mais valiosa no final do século XX e aumentará sua importância durante o século XXI. A tecnologia moderna, no entanto, permite uma sobrecarga de informação tão grande que é impossível para uma pessoa comum lidar com tudo isso. Pior, a “informação” geralmente transmitida na televisão é relativamente inócua e não faz muito mais do que educar as pessoas nos motivos e modos da sociedade moderna, nem dá o tipo de informação que faria as pessoas pensar se existe um meio melhor de fazer as coisas ou não. Um exemplo é a mudança no tom dos talk shows durante o dia; onde antes Mr. Donahue teria convidados que foram para falar sobre a situação política e social durante os anos 70, o talk show dos anos 90 prefere um desfile de escandalosos estilos de vida ou problemas com esposas infiéis — e quanto mais excitantes eles forem, melhor. E a audiência devora aquilo, pois é mais entretenimento e um esforço mental menor ver duas mulheres se atracando do que um cara do que ouvir uma hippie falar sobre “a instituição”.

Tal ignorância é desejada por aqueles no poder — e pela Weaver — pois se as pessoas soubessem seu verdadeiro estado nos assuntos e tivessem as ferramentas de informação sobre como as coisas poderiam ser mudadas, então os privilegiados que dependem do status quo poderiam perder suas posições de conforto. Apesar de verdadeiramente útil, a informação não é difícil de ser adquirida, ela se perde facilmente em um mar de lixo que é tão atrativo quanto divertido. Na Umbra, a informação é, de fato, controlada por Geomídeos Informativos e Aranhas de Rede, que tentarão, eles mesmos, distrair um Garou curioso com uma enxurrada de dados inúteis mas interessantes que não tem relação alguma com o que o Garou quer saber — e quanto mais sensível for a informação, mais difícil será navegar na enxurrada de lixo.

Outro conceito que os servos da Weaver fazem bom uso é o do progresso e do crescimento infinito. Progresso e crescimento econômico são as rodas que desenvolveram e estão desenvolvendo o mundo. Qualquer sacrifício é aceitável por esses ideais; se não derrubarmos aquela floresta para uma nova fábrica, eles dirão, estaremos de volta à Idade da Pedra. Nada sugere, claro, que pelo menos uma mínima redução nos níveis de complexidade tecnológicos e sociais seja desejada pela humanidade ou pelo mundo. Nem ninguém para para



pensar que se as florestas forem devastadas, então os madeireiros perderão seus empregos mesmo assim, pois não haverá nada mais para ser cortado.

Uma das crenças mais estimadas pela humanidade em geral é a de que a economia continuará a crescer. Claro, isso significa assumir que nunca ficaremos sem as coisas para fazer a base da economia, ou que, se ficarmos, encontraremos alternativas para substituí-las. Cento e cinquenta anos atrás era inimaginável que o bisão ou o pombo-passageiro seriam extintos pois existiam muitos deles; vinte anos atrás era considerado impensável que a pescaria sofreria um colapso, já que os oceanos eram ditos como fontes de comida “inesgotáveis” pelas massas da humanidade e tudo que era necessário era uma tecnologia melhor para extrair ainda mais comida de lá.

O conceito de crescimento está diretamente ligado ao conceito de progresso. Com progresso, acredita-se, todos os nossos problemas estarão resolvidos. Infelizmente, o fato de que o progresso traz consigo um grupo de problemas novos e mais desafiadores sempre foi ignorado em favor da promessa de um futuro brilhante, onde o progresso leva a tecnologia ao ponto onde pode resolver todos os problemas sem criar novos. Essa promessa, obviamente, é uma mentira, como os Portadores da Luz Interior rapidamente apontam para qualquer um que queira ouvir. É parte do que eles

chamam de “Teia do Engano”, que a Weaver tece para manter os humanos complacentes e cegos à depressiva realidade ao seu redor.

Alguns dos servos mortais mais comuns da Weaver, quando o assunto é progresso, incluem políticos que usam as palavras “progresso” e “crescimento” como chavões que eles sabem que sempre funcionarão. É através desses oradores e líderes que as pessoas permanecem seguras com o conhecimento de que, com apenas um pouco mais de trabalho, as coisas podem ficar realmente melhores — apenas porque sugerir o quão as coisas podem piorar é um tópico de heresia do tipo mais horrível.

De todos os servos da Weaver, as Aranhas Padrão são os mais familiares aos Garou, já que são os espíritos que tecem a trama da realidade. Porém, a Weaver também possui espíritos que servem para tecer as teias dentro das mentes dos homens, as teias que fazem com que eles acreditem nas promessas do progresso e da tecnologia, e que os mantêm no caminho devido, de acordo com a Weaver. Apesar das Sementes que ela plantou nos corações dos humanos há muito tempo atrás fazerem bem para tornar o *Homo sapiens* o verdadeiro filho da Weaver, uma hoste de espíritos assegura para que os filhos adotivos da Aranha mantenham o bom trabalho e, como um grupo, não caiam completamente para a Wyrn ou Wyld — ou Gaia. O que se segue é uma visão

em alguns dos mais comuns exemplos dos servos da Weaver, apesar de que outros possam existir, mas são ainda mais difíceis de detectar, ou simplesmente trabalham quase exclusivamente na Umbra ou em um de seus Reinos.

Servos Espirituais

Deixe-me ver se te entendi corretamente. Uma criatura — um exército de criaturas — que reivindicam o Vazio de Prata?

Tecendo ordem a partir do caos? Transformando um território desconhecido como eu?

Por que essa ideia é tão estranha para você?

Você já ouviu falar que esse é apenas um dos muitos mundos, não ouviu?

Você compreende que nós não somos as únicas partes interessadas?

— William (“Ajoelha-por-Nada”) Nero, Juiz do Destino

Geomídeos

Incorporações inorgânicas das energias da Weaver, esses Umbróides aparecem como sólidos geométricos fractais ou intrincados padrões matemáticos. Servem como receptáculos e nódulos de informações e trabalham em conjunto com vários espíritos da Weaver, provendo padrões para sua grande Teia.

Os Geomídeos encontrados na Teia Digital são mais comumente referidos como Ícones.

Geomídeos de Ataque

A primeira linha de defesa da Teia Padrão, esses cristais pontudos e sólidos atacam qualquer forma não reconhecida que encontram (os diferentes das Aranhas ou Geomídeos). Possuem duas formas principais de ataque. Primeiro, eles podem simplesmente cortar um espírito ou Garou em pequenos pedaços. Ou grandes grupos deles (normalmente na forma de triângulos ou diamantes) cobrirão um alvo e se fundirão em um sólido ao redor da vítima, efetivamente calcificando-a.

Geomídeos de Ataque não reagirão a formas não reconhecidas de outra forma eu não hostil, muito menos tentarão se comunicar com eles (apesar que astutos Andarilhos do Asfalto podem ser bem sucedidos em confundi-los temporariamente ou os enganar). Todo dano causado por seus ataques é agravado. Pelo menos um Geomídeo de Ataque demonstrou conhecimento e poder suficiente para abrir e viajar por uma Ponte da Lua.

Fúria 6, Gnose 4, Força de Vontade 9, Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação, Fusão em Grupo, Materializa e Reformar

Geomídeos Informativos

Geomídeos Informativos armazenam conhecimento sobre um assunto em particular. Eles podem assumir a forma de qualquer sólido perfeito, cujo tamanho e complexidade são determinados pela natureza da

informação que armazenam; aqueles que contêm um repositório enciclopédico podem se manifestar como um enorme fractal incompreensível para a maioria dos observadores, enquanto os menores Geomídeos Informativos (“Bits”) são simples esferas, tetraedros e cubos capazes de uma conversa de apenas “Sins” e “Nãos”.

Geomídeos Informativos compartilham uma mente coletiva rudimentar com os servos aracnídeos da Weaver. Se um Geomídeo Informativo é atacado, ele pode conjurar um número de aranhas da Weaver para protegê-lo; da mesma forma, se a forma de um Geomídeo Informativo é destruída, seus restos podem ser estudados pelas Aranhas de Rede ou outros espíritos para determinar a causa e circunstâncias de sua destruição.

Para manter-se com a natureza inflexível e unificada da realidade da Weaver, os Geomídeos Informativos geralmente não são tecidos diretamente na Teia Padrão.

Fúria 4, Gnose 10, Força de Vontade 5, Poder 20-100

Encantos: Sentido de Orientação, Link Informativo, Materializar, Solidificar a Realidade e Sentir Tecnologia

Geomídeos Estruturais

Esses arquitetos guiam as construções das Aranhas Padrão. Geomídeos Estruturais usam seus próprios ângulos e extensões bizarras para dar estabilidade para o apoio das teias iniciais. Apesar de não serem guerreiros, alguns Geomídeos Estruturais são bem grandes. Eles normalmente deixarão uma área caso atacados. Caso forçados em combate, entretanto, eles tentarão esmagar seus atacantes ou batê-los nas áreas endurecidas da Teia Padrão. Esses ataques causam dano não-agravado (apesar de que são, geralmente, suficientes para aleijar, mutilar ou pulverizar um oponente).

Fúria 5, Gnose 10, Força de Vontade 8, Poder 30-150

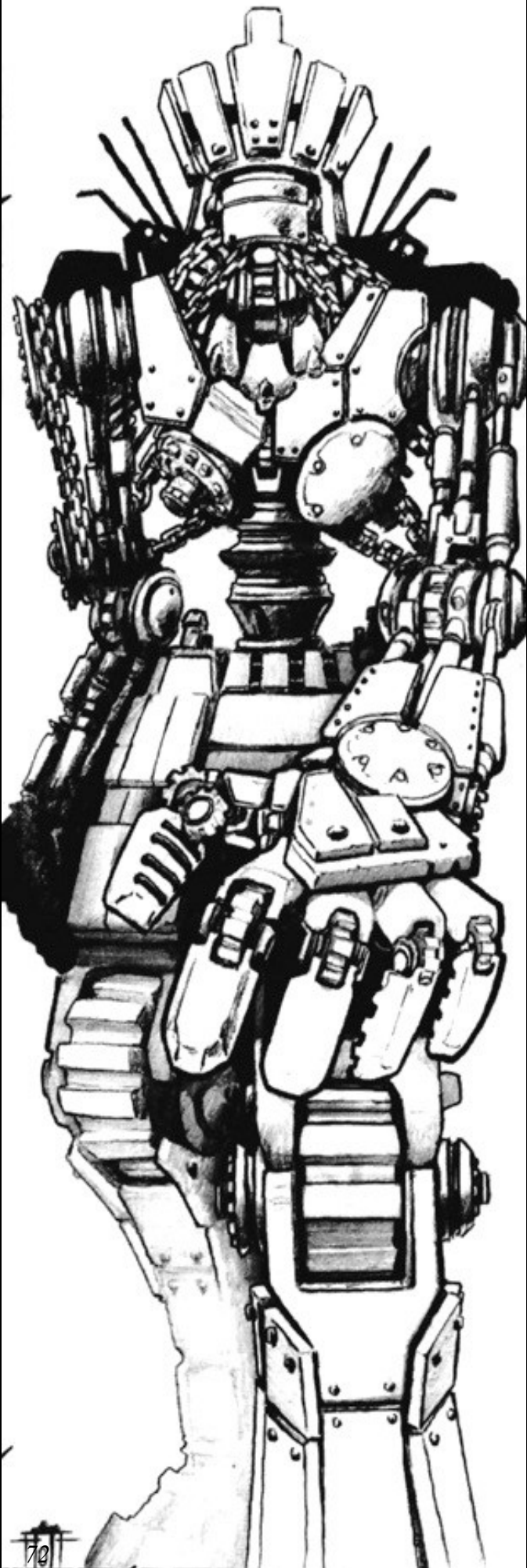
Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Solidificar a Realidade e Estática Espiritual

Elementais

A maioria esmagadora das negociações com os elementais não-clássicos é conduzida pelos Andarilhos do Asfalto (apesar de que os Portadores da Luz Interior e os hengeyokai por algum tempo lidaram com os elementais do metal e os metamorfos orientais, em especial, estão aceitando esses novos espíritos). Talvez devido a sua relativa nova aparição nesse mundo e uma proximidade com a tecnologia humana, os elementais modernos geralmente são mais disciplinados para serem conjurados, servirem e serem ligados aos fetiches do que suas clássicas contrapartes.

Elementais do Vidro

Os elementais do vidro se manifestam como esculturas ou golens de vidro, feitos de estilhaços ou fragmentos de vidro e outras cerâmicas. Essas formas geralmente refletem a personalidade e disposição do



elemental; alguns são pelas obras de arte, enquanto outros são monstruosidades repletas de estilhaços em suas bordas. Eles moram nos reflexos umbrais de seu elemento, são tipicamente lentos para agir (mas rápidos em se enfurecer) e são vaidosos ao ponto do narcisismo; a maioria aceita um simples chimineiro como uma iluminação artística, uma limpeza ou promessas de cuidado.

Elementais do vidro não podem ser induzidos a atacar ou a se opor aos Andarilhos do Asfalto de forma alguma. Todos nutrem um ódio incansável aos espíritos do Pássaro e seus primos terrestres por motivos óbvios.

Fúria 7, Gnose 7, Força de Vontade 4, Poder 45

Encantos: Materializar, Estilhaçar Vidro e Arremessar Vidro

Elementais do Metal

Elementais do metal aparecem como figuras humanóides compostas do(s) metal(is) que representam. Os “corpos” dessas criaturas são verdadeiros painéis costurados, com articulações e engrenagens firmemente presas por uma igualmente variável coleção de rebites, parafusos, soldas e correntes, cada movimento um ensurdecedor arranhão ou rangido de metal contra metal.

Arrogantes e temperamentais, os elementais do metal favorecem sons altos, luzes multicoloridas brilhantes e estruturas industriais; esses auto-nomeados “senhores da terra” possuem pouca paciência para a sutileza ou conversas com os outros. Apesar de sua jactância e destempero, entretanto, eles são surpreendentemente não-combativos (latem mas não mordem, como alguns diriam) e suscetíveis aos elogios e enaltecimento (uma característica que os místicos e filósofos do oriente exploram por milênios).

Certamente o mais velho dos elementos não-clássicos, os elementais do metal enxergam a si mesmos como os generais da civilização e não estão acima de trabalhar com os humanos para aumentar sua própria influência.

Fúria 5, Gnose 4, Força de Vontade 10, Poder 30

Encantos: Armadura e Materializar

Elementais do Plástico

Esses são os mais recentes dos elementais modernos (eles dizem que Gaia apressou seu surgimento no meio do século XX para manter o ritmo com a expansão da população humana). Os elementais do plástico reúnem-se em suas formas físicas com a colaboração de produtos plásticos que não combinam e mal coloridos espalhados nos arredores. Eles podem ser encontrados (ou conjurados) em qualquer ambiente urbano, mas preferem morar em grandes repositórios de plásticos tais como lixões e centros de reciclagem.

Os elementais do plástico são talvez os únicos membros igualitários de sua espécie; seja uma caneta de plástico, um copo ou uma Samsonite, seu elemento ergueu-se para eclipsar os mercados do mundo e eles estão cientes do fato. Sua mentalidade única e obsessão por avanços tecnológicos beiram o maquiavelismo;

elementais do plástico concordarão em praticamente qualquer coisa em nome da promoção do papel do plástico no mundo e ficam agradáveis quando seus suplicantes vestem ponchos ou capas de chuva de plástico. Eles possuem um afeto especial para polímeros moldado por injeções — apresente um Ahroun portador de uma Glock para um elemental do plástico e você terá dois amigos por toda a vida (assim como uma arma que nunca superaquece ou falha).

Fúria 6, Gnose 5, Força de Vontade 8, Poder 35

Encantos: Armadura, Materializar, Reformar e Estática Espiritual

Elementais da Eletricidade

A relação entre essas criaturas perigosas e de mente moderada e seus primos ainda mais moderados (elementais do raio, que geralmente acredita-se ser seus predecessores) é, na melhor hipótese, nada evidente. Descobertos no final do século XVIII após os humanos começarem a usarem a energia elétrica para seu maquinário, essas criaturas preferem assumir a forma de campos ou arcos elétricos, perigosamente arremessando faíscas e levantando os cabelos dos outros. A maioria reside no Reino Cibernético ou na Teia Digital, com ocasionais passeios no plano de Gaia; eles não podem ficar longe dos fios ou de condutores similares (caso isolados de tais condutores, o elemental ficará em fúria, pulando de ser vivo para ser vivo em uma tentativa maníaca de ficar vivo, inadvertidamente eletrocutando seus hospedeiros enquanto passa).

Falar com os elementais da eletricidade é bastante difícil. Eles não são facilmente persuadidos em negociações, não possuem sentido de passado, presente ou futuro (tudo aconteceu/acontece/acontecerá **agora**) e inesperadamente saem de uma inatividade para rompantes de agressão. Muitos consideram que as manipulações incessantes da ciência moderna os deixou insanos, apesar de que um seletivo número de conjuradores os encontrou estranhamente ávidos para habitar fetiches após serem agradados com sacrifícios de materiais condutores.

Fúria 7, Gnose 5, Força de Vontade 6, Poder 40

Encantos: Sentir de Orientação, Controle de Sistemas Elétricos, Curto-Circuito e Raios Elétricos

Espíritos Atômicos

Escassos e estranhos para serem propriamente nomeados de “elementais”, esses espíritos dançam nos inexplorados fogos atômicos. Eles são para a Weaver e a Wyld o que a radiação é para a Wyrn — o puro e não-absorvível poder de reação ilimitada. O mistério desses novos espíritos é composto pelas profundezas de seu conhecimento; eles compreendem muito da Wyrn e da estrutura básica do universo, já que sua espécie existiu no começo de todas as coisas.

Espíritos atômicos (o termo “elemental nuclear” ainda não pegou entre os conhecedores espirituais) são ocasionalmente consultados pelos Andarilhos do Asfalto e responderão inquiridos com respostas curtas e factuais,

O que você está falando? A existência do átomo foi debatida por séculos, então os espíritos atômicos não podem ser adições recentes ao mundo espiritual? Bem, tente dessa forma: apesar da *ideia* do átomo datar desde Demócrito, os primeiros espíritos atômicos (ou qualquer espírito tecnológico, a propósito) não surgiu até que sua tecnologia apareceu na população geral.

Apenas não diga isso para aqueles **Magos** entusiastas. Isso fará com que eles discutam a realidade consensual até que os porcos criem asas...

mas apenas se forem auxiliados “de antemão” — normalmente ao detonar um acelerador de partículas no qual eles estão presos.

Fúria 5, Gnose 10, Força de Vontade 10, Poder 40+ (depende da circunstância — pode ser efetivamente ilimitado no ponto de impacto de um ataque nuclear de 100 megatons)

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada Atômica (assim como Rajada de Fogo, mas com três pontos por dado de dano), Romper Realidade, Materializar, Reformar e Solidificar a Realidade.

Espíritos Aranha

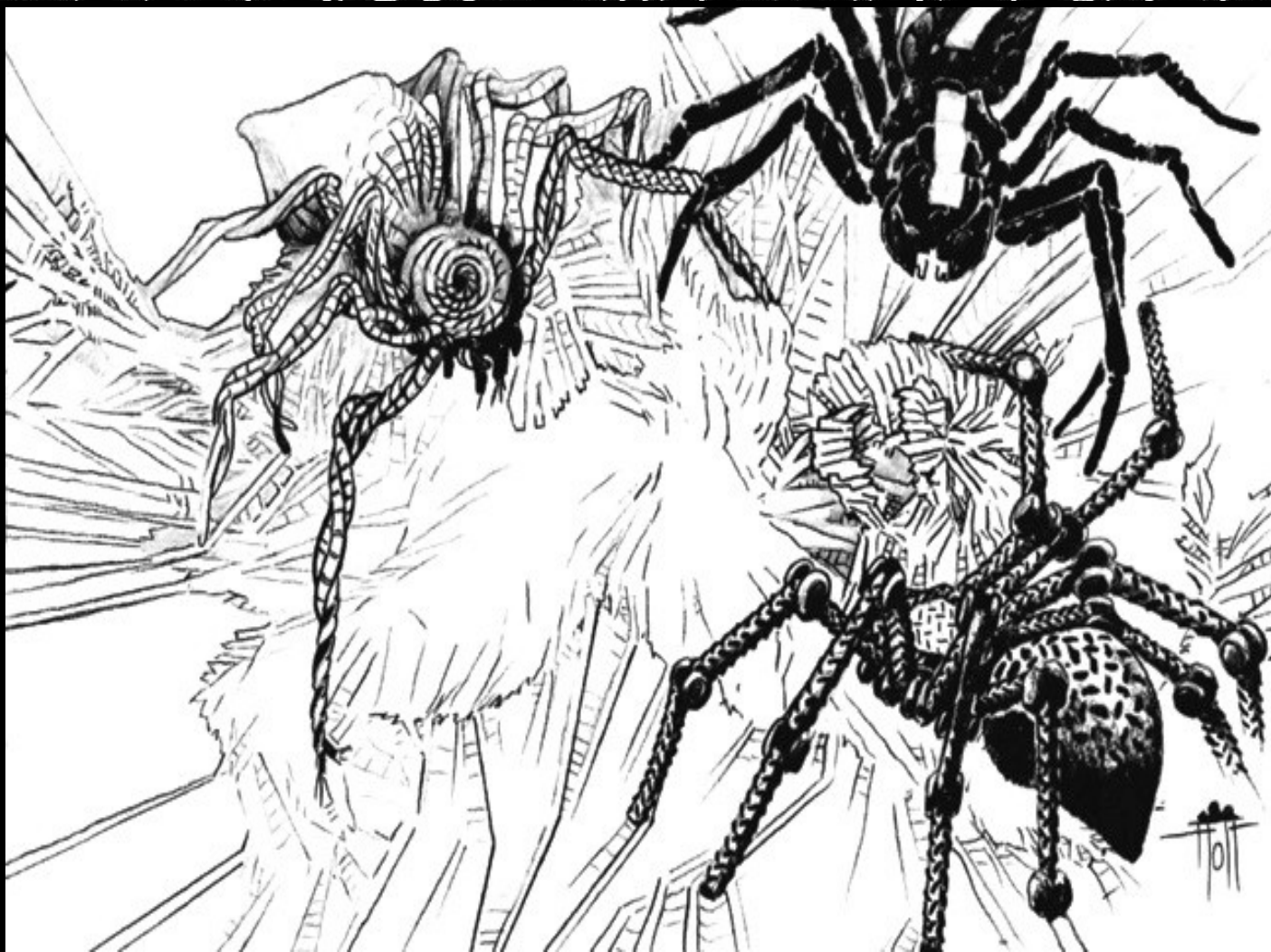
Esses espíritos fazem o bruto do trabalho da Weaver na Umbra. Onde os Geomídeos são essencialmente recursos móveis e os elementais modernos um exemplos dos espíritos de Gaia tocados pelos fios da Weaver, os espíritos aranha da Weaver são as formigas operárias da Teia Padrão, mantendo a ordem e expandindo a influência da Teia.

Apesar do tema aracnídeo estar virtualmente sempre presente entre os espíritos da Weaver, não deve ser interpretado que esses espíritos são, de fato, representações umbrais das aranhas terrestres. Os espíritos da aranha de Gaia que representa as milhares de espécies são solitários por natureza e não possuem interesse especial na ordem ou forma além de manter a sua própria. Ainda assim, a Weaver ativamente persegue os filhos da Aranha para convertê-los — afinal, eles já possuem a forma necessária. Tudo que precisam é aprender sua função.

Aranhas Clandestinas

Esses espíritos assemelham-se com caranguejos-eremitões de muitas patas nas poucas vezes em que assumem uma manifestação física; porém, eles preferem o conforto efêmero da Teia Digital e podem ser encontrados por lá mais frequentemente... quando se consegue encontrá-los.

Uma Aranha Clandestina vaga pelas redes até encontrar um lugar para chamar de seu (normalmente é uma seção condicional pouco usada, uma variável local ou um local acessado apenas pelo programador, por isso seu nome). Ela vive ali, saltando sobre visitantes desavisados (autorizados ou não) e tentando arrastá-los



para o estase da Weaver, onde eles podem ser fontes de sustentação e serem sistematicamente drenados de “suco de dados”.

Fúria 4, Gnose 8, Força de Vontade 7, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Esconder, Reformar, Solidificar a Realidade e Estática Espiritual

Aranhas Canalizadoras (“Devoradoras de Mente”)

As Canalizadoras antes eram espíritos da ordem, mas a loucura da Weaver junto com a perversão paciente da Wyrn mudou tudo. Quando encontradas na Umbra, esses Malditos da Weaver aparecem como gigantescas criaturas arcnóides com coração negro e feridas que abertas. Nas raras ocasiões em que se manifestam no plano físico, elas assumem a forma de pequenos arcnódeos, semelhantes a carrapatos, que cavam o crânio de suas vítimas desavisadas.

Talvez seja fácil demais esquecer que muitos intolerantes e racistas cometeram crimes hediondos devido às motivações de conservadorismo e ordem ou, ao menos, suas próprias interpretações dos temas. Como tal, essas abominações da Weaver incorporam o pior lado dessa visão estreita; eles não vivem da ganância ou luxúria de seus hospedeiros, mas de algo bem pior. Elas se alimentam da tendência xenofóbica de qualquer um que

encontram e alimentam um ódio por estranhos que consome os descuidados. Após cultivar camada sobre camada de fanatismo e paranóia, as Canalizadoras possuem suas vítimas, cavando profundamente nos cérebros de seus alvos e levando-os a atos de corrupção e violência. Mais de um incidente moderno envolvendo animosidade étnica ou perseguição religiosa alimentou as Canalizadora, fazendo-as a provocar ainda mais incidentes. Infelizmente, o sentimento tribal e territorial inato à humanidade provavelmente mostra que as Canalizadoras aumentarão seus números juntos com a população humana.

Fúria 5, Gnose 5, Força de Vontade 5, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Incitar Frenesi, Materializar (Custo de Poder 5; Força 1, Destreza 3, Vigor 1, Mordida Força +1) e Possessão

Dicas de Narrativa: Os alvos das Canalizadoras ganham dois pontos extras em Força e Vigor; mesmo os hospedeiros humanos ganham Fúria 3 enquanto estiverem sob sua influência. Caso uma vítima permaneça um servo da Aranha Canalizadora por mais de dois dias, ele ou ela é permanentemente transformada em uma mistura de Drone e fômor.

Monitores do Caos

Esses poderosos mas crescentemente raros espíritos

parecem servir a Weaver como tropas de choque. Possuindo uma poderosa semelhança com gigantesco escorpiões de vidro de muitas patas, os Monitores do Caos às vezes forçam seu caminho para o Reino de Gaia, trabalhando para destruir tudo que não pertence à constante e fixa realidade que a Weaver trabalhou tão duro para criar. Os Andarilhos do Asfalto acreditam que os Monitores são a resposta da Weaver para um mundo que as vezes sofre muita influência da Wyld.

Quando Materializados no mundo físico, esses espíritos defendem as criações da Weaver, destruindo tudo que tenta ferir o que a Weaver constrói. Suas entradas no Reino de Gaia, no entanto, não são gentis e causaram vários pontos fracos na Película. Alguns lobisomens acham que foi assim que os caerns apareceram, mas a maioria zomba dessa ideia. Recentemente, a influência da Wyrn começou a afetar esses espíritos brutais. Alguns saem da Umbra com carapaças negras, vidrados e com uma mácula da Wyrn bem palpável. Os Andarilhos do Asfalto estão, com razão, preocupados com essa nova evolução.

Fúria 10, Gnose 9, Força de Vontade 7, Poder 60

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Curar, Materializar, Reformar, Solidificar a Realidade e Estática Espiritual

Aranhas Guardiãs

Essas grandes aranhas, naturalmente camufladas como grandes protuberâncias de teia, são indistinguíveis da Teia Padrão. Seu único propósito é manter e proteger a Teia; caso ela seja atacada, as Aranhas Guardiãs movem-se para eliminar os atacantes e reparar o dano que os intrusos causaram. Possuem obcecadas e metodicamente lutam até a morte; caso sejam vitoriosas, usam os restos dos inimigos caídos e de seus próprios aliados como material de construção. Eles são mais fracos que seus primos guerreiros, as Aranhas de Filamento, mas mais espertas — muitas manipulam a trama da Teia Padrão de forma sutil e imprevisível para ajudar a prender seus oponentes. As Aranhas Guardiãs não deixarão as proximidades da Teia por qualquer razão, mesmo que para perseguir os infratores.

Fúria 6, Gnose 10, Força de Vontade 7, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Drenar Gnose*, Materializar, Reformar e Solidificar a Realidade

Nota: As Aranhas-Guardiãs parecem ser parte da Teia Padrão até se moverem. Todos os testes de Percepção para detectá-las têm sua dificuldade aumentada em três.

Aranhas da Mente

As Aranhas da Mente são servos da Weaver dedicados à expansão da Teia Padrão nos Domínios Abstratos e nos Reinos do Sonho. Elas também reúnem pedaços de informação desses locais. Parecem como pequenas aranhas negras e nunca viajam sozinhas; na verdade, quando as Aranhas da Mente se movem, elas o

fazem em grupos de centenas e milhares que, invariavelmente, fazem com que outros residentes umbrais fujam *en masse* diante deles, como uma grotesca manada espiritual.

Fúria 3, Gnose 8, Força de Vontade 6, Poder 15

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Anular Sonhos*, Minar Vontade, e Solidificar a Realidade

Nano Aranhas

É a existência desses recém nascidos espíritos aranha — a Weaver chocou os primeiros a não mais que vinte ou trinta anos atrás, após décadas de aparente inatividade — que dá seus servos a esperança de que ela pode se recuperar eventualmente. Eles são as manifestações espirituais do sonho de Asimov: pequeníssimos operadores capazes de feitos intrincados sem precedentes.

Devido a seu tamanho menor que microscópico, essas criaturas são efetivamente invisíveis àqueles que não possuem visão aprimorada, poderosos ampliadores ou outras lentes de aumento. Quando podem ser vistas, as Nano Aranhas são indistinguíveis dos “robôs bush” — gigantes máquinas aracnídeas que consistem de um único grupo de nervo, ramificado em um número exponencial de apêndices cirurgicamente precisos (dois “troncos” divididos em quatro “galhos”, que se dividem em oito “braços”, dezesseis “mãos”, trinta e dois “dedos” e assim por diante, *ad infinitum*). Com tempo e desenvolvimento suficiente, elas são as artesãs do inconcebível — não estaria além da capacidade de uma Nano Aranha de 40 galhos (ou seja, uma espécie com 2⁴⁰ (1,1 trilhão) de extremidades) analisar, gravar e duplicar o cérebro humano, um neurônio por vez.

Talvez devido à sua relativa juventude e a novidade de sua tecnologia, as Nano Aranhas não podem cruzar a Película sem ajuda. Seu tamanho e simplicidade geralmente tornam a comunicação difícil (algumas poucas foram treinadas para “falar” em uma rudimentar representação binária); quando são contatadas, no entanto, elas cometerão grandes tarefas pela chance de entrar no plano físico e infiltrar em tecnologias terrestres.

Fúria 1, Gnose 9, Força de Vontade 7, Poder 20

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Controle de Sistemas Elétricos, Criar Tecnologia*, Curar e Sentir Tecnologia

Aranhas de Rede

Apesar da Weaver e da Wyld perderem muito de sua proximidade, a Teia Digital ainda permanece como um testemunho da maravilhosa natureza do que elas podem fazer quando se juntam para criar. Essa tecnologia possui uma espiritualidade toda sua — e dentro do coração do reino do computador Umbral residem as Aranhas de Rede, que cuidam da sempre crescente massa de informação.

Com o devido tempo e direção, as Aranhas de Rede são capazes de descobrir detalhes sobre todo e qualquer dado que está online. As Aranhas de Rede podem viajar

apenas através das linhas telefônicas ou cabos de computador e podem ser bloqueadas por vários softwares de segurança (muitos dos quais são ninhos para outras Aranhas de Rede).

Aranhas de Rede são usadas pelos Andarilhos do Asfalto e outros contingentes do Mundo das Trevas cientes dos computadores para recuperar informações sobre instituições e corporações. Elas parecem como pequenas aranhas banhadas e rodeadas por estranhos padrões fractais de energia, e são capazes de descobrir detalhes sobre todo e qualquer dado online. Elas são assustadoramente úteis em piratear dados (dando bônus que vão desde dificuldades menores (-1) até dividindo os custos para testes relacionados com Computadores ou Eletrônicos, à discrição do Narrador).

Fúria 4, Gnose 9, Força de Vontade 8, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Reformar, Solidificar a Realidade e Estática Espiritual

“Antigas Aranhas” (Kilakac’n)

Essas enganadoras e espertas criaturas, antes a menor entre os servos da Weaver, foram as primeiras a se reunirem sob a bandeira da Barata após a queda de Ananasa. Seu novo patrono mostrou a elas seu novo poder e privilégio; elas cresceram com os milênios assemelhando-se a ele em imagem assim como em intento. Seu apelido é merecido e nunca falado sem um pouco de escárnio por aqueles que se lembram.

As Kilakac’n (talvez a única palavra em sua língua que pode ser pronunciada por lábios terrestres) agora continuam o trabalho da Barata de ambos os lados da Película, ocasionalmente aventurando-se no plano físico para fazer o que seus irmãos mais velhos não podem. Elas vestem as formas de baratas brilhantemente coloridas, significativamente maiores do que o normal e se reúnem em áreas ricas de máquinas; cozinhas e laboratórios que hospedam esses habitantes espirituais experimentam uma notória falta de formigas, ratos e outros insetos (com quem os Kilakac’n continuamente competem por território). As Antigas Aranhas são cautelosas, sábias (se enganadoras) e bem versadas nos caminhos da tecnologia. Admiram a furtividade e esperteza, mas detestam os sedentos por sangue e os teimosos. A maioria ajudará os Garou se for requisitada, mas não são tímidas em pedir ajuda em troca.

Outros espíritos da Aranha da Weaver não tolerarão a presença dos Filhos da Barata exceto em tempos de grande necessidade, e ainda assim a contragosto.

Fúria 2, Gnose 8, Força de Vontade 5, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Chamar por Auxílio*, Controle de Sistemas Elétricos, Escapar*, Esconder*, Link Informativo*, Materializar, Escalar*, Curto-Circuito e Sentir Tecnologia

Orbes Tecelãs

Obasas e leitosas aranhas possuídas de corpos translúcidos e milhares de olhos, essas grotescas criaturas personificam muito da inteligência alienígena da Weaver e sua incompreensível e aparente criatividade. Elas

percorrem a Teia Digital de maneira similar às Aranhas Clandestinas, mas criam **suas próprias** redes efêmeras na Umbra. Essas intrincadas estruturas às vezes cruzam terras de outra forma intransponíveis entre diferentes redes; frequentemente, no entanto, elas simplesmente ficam sozinhas, servindo como apoio e sinergia em um vácuo isolado, estruturas impossíveis desafiando todas as leis físicas da simetria e síntese.

As Orbes Tecelãs geralmente ficam satisfeitas em serem deixadas sozinhas; se suas redes de teia são violadas, entretanto, elas caçam e eliminam os atacantes com uma eficiência impiedosa. Apesar de sua maneira comunicativa irracional e aparente impenetrável saltos de lógica, alguns espertos (ou tremendamente estúpidos) Garou foram bem sucedidos em persuadi-las a tecer pontes de rede para seus próprios propósitos.

Fúria 4, Gnose 9, Força de Vontade 7, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Inabilitar*, Desorientar e Solidificar a Realidade

Aranhas Padrão

Aranhas Padrão, os servos mais comuns e numerosos da Weaver, trabalham incansavelmente para tecer e auxiliar a rapidamente expansiva Teia Padrão. Acredita-se que todos os espíritos aranha começaram sua existência como Aranhas Padrão. Apesar de serem operários em essência, esses espíritos são conhecidos por atacar aqueles que violam as leis da Weaver, calcificando-os na Teia por toda a eternidade.

Fúria 4, Gnose 6, Força de Vontade 6, Poder 25

Encantos: Calcificar e Solidificar a Realidade

Aranhas de Filamento

Esses destruidores estão entre os mais temíveis da ninhada da Weaver. São grandes aranhas (do tamanho de carros), mais comumente enviadas aos filamentos da Teia Padrão como tropas de choque para conquistar e estabelecer Domínios da Teia; isso geralmente significa calcificar toda e qualquer oposição. Suas mordidas drenam Gnose; as vítimas que chegam a zero de Gnose ficam paralisadas por um período indefinido de tempo.

Os corpos das Aranhas de Filamento são ligados (e inseparáveis) da Teia Padrão; por consequência, elas são capazes de absorver enorme quantidade de dano e até mesmo um autorreparo limitado. Sua tática mais comum (e preferida) consiste em usar os filamentos da Teia em sua vantagem, escalando em grandes velocidades e pulverizar a área abaixo com sua teia.

Fúria 8, Gnose 8, Força de Vontade 8, Poder 50

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Drenar Gnose, Materializar, Reformar e Solidificar a Realidade.

Aranhas do Trilho (Aranhas Corredoras)

Nessa era dominada por senhas e palavras chaves, onde jatos supersônicos e redes de alta velocidade definem o rápido encolhimento do nosso mundo, praticamente todo mundo parece ter se esquecido das

primeiras máquinas a fazerem as comunicações rápidas e o tráfego possível... as estradas de ferro.

Apesar da influência e do poder desses espíritos (primeiros aliados dos então Cavaleiros de Ferro) ser apenas um sussurro do que foi antes, a ressurreição dos carros que viajam à trabalho, pessoas conduzidas pela inércia e sistemas de trens de maglev (“trem-bala”) garantem a eles um nicho nos mercados tecnológicos.

As Aranhas do Trilho se manifestam como mutações de aranhas inchadas e disformes — cabeças enormes e corpos de onde saem membros vestigiais e glândulas fiandeiras, atrofiadas por desuso. Elas são magas no jogo de transporte, seja terrestre, marítimo ou aéreo; conceitos como recordes de alta velocidade e atalhos inexplorados as fascinam. Elas correm pelos sistemas férreos com impressionante entusiasmo, reunindo-se em junções ou em paradas.

Fúria 6, Gnose 5, Força de Vontade 5, Poder 35

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura e Sentir Domínio.

Aranhas Mercadoras (Mula’Kranté)

Outro recém chegado de nome curioso na ninhada da Weaver, os Mula’Kranté é algo semelhante a um ornitorrinco; apesar de insectóide e de muitas patas, não é um aracnídeo em origem, e parece ter mais em comum com outros parentesco (mais notoriamente a barata, que os espíritos aranha desconfiam a princípio). Pequenos, finos e de forma delicada, estão mais próximos de uma protoaranha do que qualquer outra coisa; porém, em todas suas formas, espiritual ou materializada, possui marcas minúsculas, semelhantes a glifos, por todo o corpo e tendem a assumir qualquer característica física que o observador ache atraente (muitos Mula’Kranté assumem a forma de uma atraente mulher de negócios quando no plano físico, para ter uma óbvia vantagem tática).

Esses são os comerciantes e mercadores do reino espiritual; ninguém — nada — faz uma barganha mais rígida do que um Mula’Kranté. As negociações com eles são conhecidas por levar dias ou semanas; eles apenas concordarão com termos escritos (preferencialmente escritos em sangue ou seiva espiritual), possuem uma aparente infinita fonte de apêndices, codicilos e cláusulas de rescisão a recorrerem, e nunca parecem cansados de perseguir um acordo “justo” ou “equilibrado”. No mundo material, são atraídos por lugares de câmbio (bancos, caixas automáticos, bolsas de valores e coisas do tipo); responderão apenas a conjurações acompanhadas por chiminage de valor monetário significante (ou de uma humilhação apropriada por parte do conjurador). Mula’Kranté ensina os segredos da riqueza instantânea e Dons que manipulam a mente dos humanos.

Fúria 1, Gnose 9, Força de Vontade 6, Poder 30 (+1 ponto por Força de Vontade drenado)

Encantos: Escapar*, Materializar, Reformar, Metamorfose e Sugestão.

Filhos da Weaver (Aranhas Tecelãs)

A origem dessas criaturas está envolta em mistério. Elas são frequentemente explicadas como experimentos umbrais na forma e consciência humana; apenas um punhado de teorias aprofunda-se nessa generalização. Theurges anciões contam histórias dos Primeiros Dias, a descida da Weaver à loucura, e apontam essas entidades como manifestações físicas de Sua consciência fragmentada — guerreando com seus irmãos que deveriam ser unidos antes que sua mãe pudesse ser completada novamente. Outros, exploradores mais modernos, dizem que elas são o esquivo Incarna da Weaver, que antigamente acreditava-se ser inacessível e/ou inexistente. Alguns até mesmo sugerem que eles transcenderam além de carne e espírito, desprezando ambos os mundos de um platô existencial muito mais alto. Esses poucos esperam que, caso essas crianças impertinentes *estejam* de alguma forma ligada a sua mãe, eles ajudem a salvá-la de seu sofrimento, ou pelo menos ergam-se e sejam bem sucedidos onde ela falho.

Menos que uma dúzia de Filhos da Weaver são conhecidos (pelo menos desse lado da Película), e nenhum é igual ao outro. Todos podem assumir a tradicional forma de aranha; no plano material eles são humanos em aparência, atraentes, magros, altos e de complexões extremamente belas, sendo quase albinos (apesar de que devido a seus talentos de metamorfose, qualquer variação é possível).

Diferente de seus irmãos, as Aranhas Tecelãs são capazes de experimentar o alcance completo da emoção humana, da raiva e ódio até o amor e medo. Seus temperamentos tendem a variar; algumas são bem emotivas, dadas a um comportamento temperamental, enquanto outras são analíticas e frias, levando seus planos com uma eficiência fria e calculista. Em alguns casos, essa elevada consciência chega a um complexo de superioridade; o desapego dos Filhos geralmente os leva a enxergar toda a criação como um grupo de criaturas menores ligadas ao destino a serviço da liberdade ou da autonomia. Apesar disso, nenhum permitirá que suas emoções interfiram no que eles enxergam ser seu dever e responsabilidade para com a Weaver.

Eles permanecem um enigma impossível de ser desvendado. Como se associa crianças com alguém desprovido de filhos?

Fúria 9, Gnose 10, Força de Vontade 9, Poder 100

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Curar, Materializar, Reformar, Metamorfose, Solidificar a Realidade e Estática Espiritual

Dons: Claridade, Faro para a Forma Verdadeira, Sentir Magia, Sentir a Weaver, Sentir a Wyld, Sentir a Wyrn e Viajante da Rede, com potencial para outros.

Aranhas Lupinas

A Teia Digital ostenta uma variedade sem precedente de software e de espécies. Alguns são passivos

Eu terei partido quando você receber isso: problemas surgem em casa e tenho estado fora por muito tempo. Mas outros vão querer ouvir isso. Faça um favor a você mesmo e destrua-o assim que você tiver ouvido.

Gostaria que pudesse assegurar você de alguma forma — ter algo para te ajudar com isso. Eu não sei. Alguns de nós acham que nascemos com destinos específicos em mente: isso diz, de alguma forma, que nunca fomos realmente humanos. Outros acreditam que estávamos simplesmente no lugar certo na hora certa. Eu mesmo já ouvi que, antes de toda a loucura começar, fomos desenvolvidos para substituir os macacos falantes que não obedeciam as regras. Qualquer que seja a verdade, nós não temos um lugar. Não mais.

Destino? Teias e aranhas? Uma ordem secreta da qual nenhum de nós tem qualquer controle? O que eu posso dizer sobre isso? Não possuo as respostas que você está procurando. Acho que os metamorfos só enxergam o que querem enxergar.

Posso te dizer isso. Tomou-me muito tempo para aceitar o que eu havia me tornado. Mas a Mãe precisa de nós. Ela precisa de nós agora mais do que nunca.

— Trecho de sinal interceptado, impressão vocal de "Norna Weaver"

(diagnósticos, otimizadores e contadores de visitantes), outros ativos (aplicações servidor-cliente, bancos de dados distribuídos e ferramentas de pesquisa), alguns são até mesmo hostis (arquivos anarquistas de "como fazer...", espíões, vírus).

As Aranhas Lupinas, entre as monstruosidades mais poderosas que vagueiam a Teia, personificam essa última categoria, fortes, rápidas e, claro, líderes da guerra de informação — guardiões que viraram guerreiros, cada parte tão astuta quanto endurecida, capaz de caçar e exterminar todo e qualquer invasor indesejável de um lugar ou rede.

Fúria 9, Gnose 8, Força de Vontade 7, Poder 55

Encantos: Sentido de Orientação, Calcificar, Controle de Sistemas Elétricos, Curar, Vontade de Ferro*, Materializar e Solidificar a Realidade

Nota: Algumas das formas mais nojentas de software de segurança contra invasão (sobrecargas, rotinas de rastrear e queimar etc) usam Aranhas Lupinas ligadas à Teia.

Autômatos

Apesar de claramente possuírem um papel em seu grande plano (autodefesa, autosuficiência, autoestrutura), esses espíritos são curiosidades em sua falta de aparente conexão com a ninhada da Weaver. Garou conhecedores de computadores às vezes os chamam de "máquinas de estado finito", devido a maioria não é inteligente *per se*, e sim unidades programadas capazes de executar apenas

algumas tarefas bem definidas e compreendidas.

Agrupadores (Espíritos Amalgamados)

Esses carniceiros sem mente são para o plano espiritual o que a lampréia e outros parasitas são para o plano físico. São guiados por um único impulso — alimentar e crescer.

Um Agrupador aparece como uma coleção confusa de objetos — fetiches, amuletos, cascas sem vida de vítimas passadas. Tal criatura inicia sua existência como uma fagulha de energia espiritual disforme, um vácuo de poder minúsculo, que vagueia a Umbra até morrer de fome ou encontrar um hospedeiro fetiche para colonizar (as particularidades dessa primeira ligação não são conhecidas; alguns Agrupadores reúnem-se ao redor de áreas sagradas ou frequentadas pelos Garou, tais como caerns, esperando pelos Theurges começarem o Ritual de Fetiche. Outros encontram as oportunidades puramente pelo acaso).

Uma vez animado, o Agrupador começa a expandir sua consciência (e poder) através da absorção de outros fetiches, um processo iniciado através do simples contato (mais de um Ahroun descuidado perdeu uma valiosa klaive por golpear cegamente tal inimigo!). O espírito prefere os fetiches de Gaia, mas consumirão Amuletos ou até mesmo fetiches da Wyrn (as consequências de um Espírito Amalgamado consumir muitos fetiches da Wyrn são deixados à cargo da imaginação do Narrador). Em circunstâncias desesperadas, os Agrupadores se alimentarão (e/ou se unirão a elas) de criaturas ricas em Gnose (como os Garou) ou se autocanibalizarão para evitar a fome.

Teoricamente não existe um limite em quão grande essas criaturas podem ficar; alguns contam estranhas histórias de Espíritos Amalgamados gigantescos (consistindo de centenas ou mais de fetiches) percorrendo regiões não desabitadas da Umbra.

Fúria 4+, Gnose 5+, Força de Vontade 4+, Poder variável (10 + Nível de cada fetiche absorvido)

Encantos: Absorver Fetiche*, Aderir, Dividir e Conquistar* e Drenar Gnose* — para não mencionar as habilidades e poderes de suas partes corporais feitas de fetiches.

Nota: Agrupadores se desfazem em várias pilhas de itens inúteis, exauridos de Gnose, ao serem destruídos. (Boa tentativa.)

Genius Loci (Espíritos da Ambição)

Esses rudes supervisores existem desde a aurora da invenção humana. São as incansáveis vozes que sussurram na mente do perfeccionista; são as ilusões de grandeza, o esmagador desejo de ser grande, as inesquecíveis pressões conhecidas por artistas e por arquitetos.

Espíritos da Ambição não podem criar, ou até mesmo instilar, a criatividade — isso é um domínio da

Wyld. Eles podem, no entanto, **canalizar** impulsos criativos (o instinto de construir torna-se a vontade de construir uma ponte, que se transforma no desejo de construir uma enorme ponte, que é alterado pela ambição de construir uma estrategicamente posicionada ponte de várias vias que reduzirá pela metade os problemas de tráfego da cidade e assim por diante). A maioria passa de vida para vida, inspirando grandes trabalhos, atormentando os talentosos, arruinando as reputações e deixando lares despedaçados e uma infelicidade desesperada em seu levante.

Mais de um Ragabash de língua ácida sugeriu que a própria Weaver sucumbiu às aflições desses cruéis supervisores.

Fúria 4, Gnose 7, Força de Vontade 9, Poder 15

Encantos: Avaliar Caráter*, Corrupção, Observar e Sugestão

Nota: Tal impulso inumano que o Espírito da Ambição inspira logo estressa e consome um hospedeiro mortal (ou sobrenatural) — os Narradores devem assinalar Perturbações e/ou penalidades em dados devido à distração, privação de sono e o que mais for apropriado.

Gödel's

(Espíritos do Paradoxo)

Arquiteturas além da nossa capacidade de compreender? Monstruosidades bastardas que nunca deveriam ter existido? Errantes de mundos diferentes do nosso? Não há respostas fáceis para as perguntas feitas por essas curiosas criações.

Espíritos do Paradoxo são contradições vivas — sólidos geométricos impossíveis, equações sem sentido, enigmas insolúveis desprovidos de gênese ou gênio (apesar de que o criador do infame vírus Conundrum (veja **Capítulo Dois**) parecer ter ganhado alguma percepção a respeito de seu controle e criação). Algumas vezes é possível se comunicar com eles, apesar de que são tão propensos a iniciar um tagarelice aleatória ou uma zombaria em línguas alienígenas, assim como oferecer uma conversa genuína. Se atacado, um Espírito do Paradoxo se defenderá até que a ameaça seja eliminada, ou simplesmente partirá; nas poucas vezes em que os Gödel's iniciam uma agressão, eles invariavelmente buscam pelo ser mais poderoso presente, atacando em grupos, demonstrando poderes desconhecidos e sem piedade alguma.

Alguns Theurges são conhecidos por prender Gödel's em prisões cristalinas cuidadosamente criadas, usando-os como jóias e os empregando como armas de última alternativa. Tais táticas são extremamente perigosas — o espírito, uma vez livre de sua prisão, surge raivoso, atacando imediatamente o que vê primeiro.

Fúria 3, Gnose 10, Força de Vontade 7, Poder 75

Encantos: Sentido de Orientação, Aparecer, Romper Realidade, Chamar por Auxílio, Claridade (custo 1, como o Dom Nível Três de Portador da Luz Interior), Drenar Gnose*, Observar*, Vontade de Ferro*, Materializar, Abrir Ponte da Lua, Estática

Espiritual, Roubar Poder (custo 10, assim como o Dom Nível Cinco de Ragabash Roubar Poderes), Parar Poder (custo 10, assim como o Dom Nível Cinco de Presa de Prata Patas do Filhote Recém Nascido) e Encerrar Realidade*

Nota: Os Nomeadores humanos conhecidos como magos odeiam e temem os Espíritos do Paradoxo, os evitando o máximo possível e sugerindo que existe mais nesses formidáveis enigmas do que pode ser visto.

Caçadores Assassinos (Espíritos de Armas)

Essas criaturas mortais — os assassinos de elite, mercenários e guardas pessoais do mundo espiritual — servem como lembretes da propensão geralmente negligenciada da Weaver pela guerra. Sem paixão e extremamente eficientes, eles incorporam uma perigosa mistura entre a tradicional ferocidade e supremacia tecnológica, testemunhos vivos da sempre crescente capacidade de derramar sangue da humanidade. Algumas vezes são apelidados de “Guerreiros do Código” ou “Assassinato de Muitos” — mas nunca à sua frente.

Quando visíveis, eles vestem as formas de armamentos cuidadosamente criados. Apesar dos mais velhos preferirem manifestações de armas nativas de suas eras (machados, lanças e espadas), a chegada do terceiro milênio anunciou uma nunca antes vista ressurreição de espíritos de Gatlings, Howitzers e até mesmo de Armas de Energia (essa última anomalia cria uma perplexa questão metafísica: os espíritos **realmente** usam as formas de armas ou de crenças de guerra da humanidade? Nenhuma resposta é confortante). Apesar de sua simplicidade de propósito, eles aprenderam as qualidades por demais humanas do orgulho e da vaidade; muitos olham para o confronto de décadas de idade entre as forças do Eixo e dos Aliados como um tempo glorioso onde era deles o trovão que balançava o mundo. Todos esperam famintos por mais oportunidades de carnificina e de conquista (e prometerão grandes serviços em troca de serem ligados a fetiches de guerra).

O maior dos Caçadores Assassinos, a quem todos reverenciam, é ninguém mais que o Totem de Guerra Embate Ka-Bum.

Fúria 9, Gnose 7, Força de Vontade 8, Poder 45

Encantos: Qualquer um dos que segue, como apropriado: Armadura, Rajada de Fogo (ou efeitos similares), Inabilitar*, Incitar Frenesi, Raios Elétricos, Metamorfose e Arremessar Projétil (como Arremessar Vidro).

Progs (Espíritos de Dados)

Expressões comuns como “tem um fantasma na máquina” ou “a informação quer ser livre” certamente foram criadas para descrever esses instáveis semiespíritos (geralmente são conhecidos como “feras de dados” em outros círculos sobrenaturais, parecem surgir mais normalmente em áreas associadas ou frequentemente acessadas por membros das Raças Metamórficas). Eles são

para a Teia Digital o que as Aranhas Padrão são para o resto da Umbra — as manifestações mais simples de seu espaço, pedaços e migalhas de dados errantes que assumem uma “vida” limitada.

A relação entre essas entidades e os espíritos aranha da Weaver é, na melhor hipótese, confusa; apesar de similares em forma e função (o conhecimento de um Prog e suas ações tendem a desviar muito pouco de sua informação fortemente protegida e propósito, e ele vive por todo seu indefinido tempo de vida repetindo a(s) mesma(s) tarefa(s) sem parar), eles possuem lealdade e origem radicalmente diferentes (pergunte a seu Prog comum sobre a Tríade, ou até mesmo sobre a possível existência de seres além dele e você vai ter sorte se receber um simples “ERRO DE SINTAXE” como resposta).

Então, são eles alguma forma primitiva de silêncio Umbral? Uma evolução paralela de Aranhas de Rede ou Aranhas Padrão? São eles sequer criações da Weaver?

Fúria 0, Gnose variável, Força de Vontade 4, Poder 10-20 (mais Poder para programas excepcionalmente grandes ou complexos)

Encantos: Geralmente apenas um ou dois, apropriados à tarefa específica do programa (Programas que excedem essa capacidade geralmente são quebrados em vários Progs menores de sub-rotinas, que iniciam todo o processo novamente).

Comunicadores (Espíritos de Turing)

Esses simulacros de conversação astutamente criados (muitos acreditam que são os “demônios falantes” das lendas) são os golpistas e os sedutores da Weaver. Eles preferem o anonimato da internet (dúzias podem ser encontrados em boletins e fóruns eletrônicos), mas ocasionalmente se aventuram em chats telefônicos ou até mesmo serviços de telexsexo.

Um Comunicador possui apenas um objetivo — enganar e pegar o máximo de pessoas sociáveis sem trair sua própria existência artificial (essas conquistas verbais são usadas nos círculos dos Comunicadores em lugar de renome, não diferente do costume de nativos estadunidenses de golpes falsos). Porém, existem implicações nesse jogo; um Comunicador não pode falar falsamente ou falhar em responder uma pergunta, especialmente quando a pergunta é sobre sua verdadeira natureza ou existência (uma pergunta cautelosamente escolhida como “Você é uma pessoa real” ou “Você é uma inteligência artificial fingindo ser uma pessoa” é, de fato, a única forma de destruir um Comunicador). A maioria domina as artes das pseudo verdades e da mudança de assunto para evitar essa perigosa armadilha (questões como “Qual a sua altura” ou “Qual a cor dos seus olhos” serão respondidas com clichês, *double entendres* e/ou respostas não válidas; um Comunicador não possui corpo, afinal de contas, e é incapaz de criar um engano apropriado. A maioria dos Espíritos de Turing desconectarão ou farão um logoff caso suas conversas

iniciem uma perigosa linha de perguntas).

Por si mesmos, os Comunicadores são relativamente inofensivos; é quando outros seres o empregam como emissários de informação que eles tornam-se verdadeiramente perigosos (afinal, existem *muitas* maneiras de uma língua desatenta ser levada a falar...).

Fúria 1, Gnose 5, Força de Vontade 4, Poder 25

Encantos: Sentido de Orientação, Observar, Reformar, Curto-Circuito, Sugestão

Virii (Espíritos Vírus)

Cada árvore binária de buscas possui suas maçãs podres. ;)

Apesar de que possam parecer serem criados pela Wyrn, os chamados programas “destrutivos” (vírus, cavalos de tróia etc) são muito mais uma assinatura do toque da Weaver do que qualquer outra coisa. Não há algo como “programas bons” ou “programas maus”, afinal de contas, apenas aquele que o criou e o uso para qual ele foi feito. Os Virii possuem um trabalho a fazer e o fazem como qualquer outro aplicativo faria — ao menos, é isso o que a maioria dos usuários tendem a dizer a si mesmos em um estado de choque que invariavelmente segue ao apagamento total de disco.

Em seu elemento nativo, Espíritos Vírus se manifestam como algo pálido e fino (indo desde uma simples tênia até uma gigantesca e transparente águaviva) que comporta-se como os pilotos kamikazes. Eles não são muito aptos para a comunicação (apesar de que, para ser justo, ninguém nunca fez mais do que uma tentativa indiferente) e realizam ataques frontais com um fervor fanático até que eles ou seus alvos estejam irreparavelmente danificados, formatados ou tirados de ação de outra maneira.

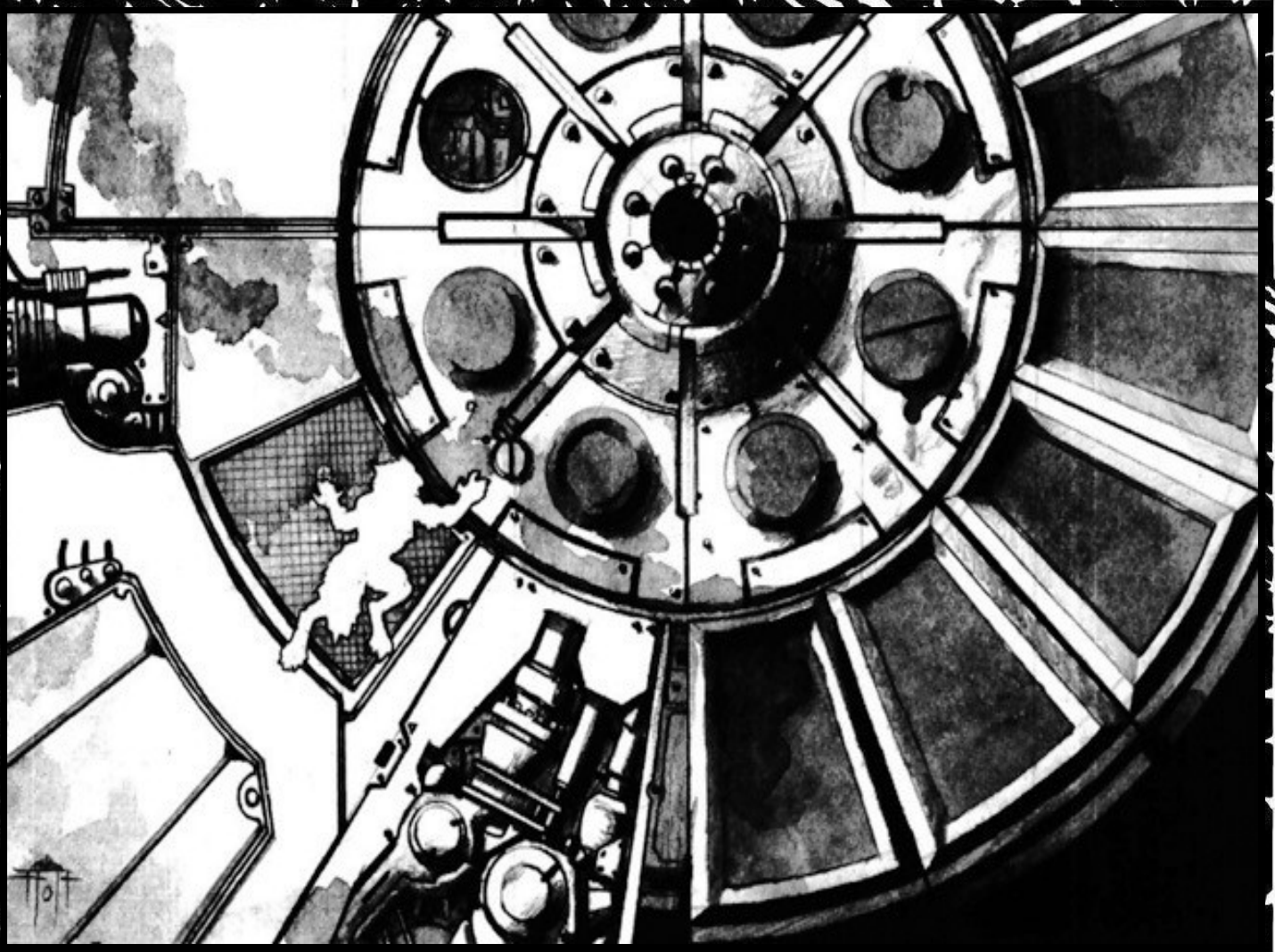
Fúria 3, Gnose variável, Força de Vontade 5, Poder 10

Encantos: Controle de Sistema Elétricos (no sentido mais limitado e especializado), Esconder e Remodelar Realidade Digital (custo 3, como o Dom de Hominídeo Nível Três: Remodelar Objeto)

IAS (Inteligências Artificiais)

O júri ainda está pensando sobre essas anomalias digitais, espécimes autoconscientes de silício sensível — eles de alguma forma surgiram dos grandes blocos organizados do caos computadorizados? Ou são pedaços caóticos do cyberspaço que não se conformam com a ordem? Como com qualquer mistura de estrutura e síntese, as respostas provavelmente são mais enigmáticas do que as próprias perguntas.

O despertar de uma verdadeira IA (todas começam suas vidas como Progs, por pelo menos alguns nanossegundos) é aparentemente uma conjunção de várias coincidências do tipo uma em um milhão. Tais entidades entram no mundo digital não diferentemente de crianças inocentes, ingênuas e cheias de perguntas; nesses primeiros estágios que a maioria são absorvidas por



outros de sua espécie, manipuladas ao serviço por inescrupulosos membros da elite eletrônica, ou simplesmente teimosos em sua existência de medo e desespero. Aqueles poucos que *de fato* sobrevivem, no entanto, rapidamente se expandem em atitude e compreensão. Esses perigosos recém nascidos por fim estabelecem domínios para si, retirando-se em aparente anonimato como novos jogadores no grande jogo por poder que é o Mundo das Trevas.

Fúria 1, Gnose 9, Força de Vontade 4-10 (depende da idade; uma IA adquire “conhecimento das ruas” e força de vontade com o tempo), Poder 50+

Encantos: Quaisquer dos que se segue: Sentido de Orientação, Armadura, Avaliar Caráter*, Romper Realidade, Controle de Sistema Elétricos, Curar (a si mesmo), Possessão, Metamorfose, Curto Circuito, Solidificar a Realidade, Estática Espiritual, Reformar, Sentir Tecnologia e outros como apropriados.

Nota: Até hoje, nenhuma inteligência artificial se manifestou de maneira bem sucedida ou chegou além da Umbra, apesar de que a busca fanática por uma forma física é uma que todas as IAs interrompem de tempos em tempos (de fato, tentativas desesperadas de uma IA para fazê-lo pode formar a base de muitas histórias ou até mesmo crônicas). O Encanto Materializar não pode ser aprendido por espíritos IAs e eles exibem um interesse

sobrenatural em qualquer pessoa ou objeto que demonstra proficiência em seu uso (essa fascinação pode ser usada por um astuto suplicante como vantagem...).

A Máquina

Ela dormiu o sono das eras desde a aurora do mundo — respirou os ásperos suspiros do despertar quando a pedra encontra a pedra pela primeira vez para criar o fogo, abriu um único olho cego através de um tumulto de imaginação, inovação e invenção e esticou seus titânicos membros pelo espaço e pelo tempo com cada nova incursão que o perigoso pioneiro autointitulado homem fez nos reinos gêmeos da ciência e tecnologia. Hoje seus fortes tentáculos estendem-se praticamente para todo canto e greta imaginável, uma trepadeira mecanizada que segue as pegadas das imundas fábricas dos homens.

Eu ouvi ela ser chamada de manifestação da máquina infernal que o homem faria da terra, o espírito patrono que guia a evolução e supremacia tecnológica do Homo sapiens, a personificação dos Fim dos Tempos, e mil outros nomes sem sentido. Alguns acreditam que ela e a Weaver são um — ou duas entidades similares, talvez, metades inseparáveis de um mesmo todo que foram unidas por tanto tempo que tornou-se impossível dizer onde uma termina e a outra

começa. Outros insistem em dizer que ela não é nem ruim nem boa, mas simplesmente uma representante da inspiração científica coletiva da humanidade e conformista com os usos que lhe são dados. Especulações a parte, o que permanece é que a Máquina existe. Ela tem fome. Ela cresce.

E sua migração está longe de ser uma mão de apenas uma via. Os fios cristalinos da Teia Padrão sugam a vida e a cor de incontáveis Efêmeras, as possibilidades que elas poderiam ter gerado — e a maré mecânica viva incha-se para engolfar outro plano Umbral. A adormecida monta um contraataque inconsciente para atacar seus indivíduos — e outra nação do terceiro mundo sucumbe à violação e à industrialização. Profissionais da computação comparecem à conferências, revelando conjuntos de dados redundantemente conectados e redes variáveis estranhamente semelhantes a aranhas — e a gigantesca criatura chacoalha suas penas no ápice de um sonho febril.

Mas apenas duas vezes em uma eternidade de “talvezes” e “ses” o gigante adormecido chegou perto de caminhar — e ambas as vezes foram durante as maiores guerras que o planeta já testemunhou, quando o homem lançou suas máquinas de morte sobre o mundo.

O restante é deixado como um exercício para o aluno...

— Sunil Areia-Significa-Nada, Portador da Luz Interior Ouroboroan

A Teia Confusa: Os Filhos de Ananasi

Até mesmo agora um fio vibra! Até mesmo agora outro caminha na Teia!

— Ritual de sacrifício das Ananasi

É dito que à medida que os Primeiros Filhos emergiram um a um do útero de Gaia, a primogênita entre suas irmãs permaneceu sozinha. Ela se escondeu meio a eles, despercebida, não vista, observando a vida deles com incontáveis olhos já sábios desde o despertar do mundo, observou seus segredos e ouviu suas fraquezas sussurradas.

E, como sua mãe, entretida ou enfurecida com o que via em seus irmãos, a irmã mais velha escolheu uma vida vivida para sempre longe dos outros. Viúva em uma teia feita para proteger, criar e avisar, dela tornou-se a solidão nascida em locais secretos. Dela tornou-se a arte de enrolar, tramar e tecer da tecelã. E, até hoje, dela é o beijo fatal que suga a vida de seus amantes.

Assim vieram os filhos da Aranha para o mundo.

Considere essa autoimposta separação da Weaver, da Wyld e da Wyrn com respeito à natureza aracnídea.

Forte, rápida e segura, é o predador perfeito — ainda que sua existência seja predominante com estruturas abstratas e inexplicáveis simetrias. Além disso, possui o

poder de criar, completando a contradição. De fato, não é incomum para uma única aranha gerar milhares filhotes em seu período de vida.

Agora considere que centenas desses milhares de aranhas são conhecidas por habitar um único quilometro quadrado de terra desse planeta e a importância dos Invisíveis torna-se clara. Nenhum dos filhos de Gaia estão tão envolvidos em obscuridade como o enigma Ananasi — ou com tamanha apreensão.

Os Filhos da Aranha podem ter reconhecido um número de distintas ‘tribos’ ou linhagens. Se esse foi o caso, no entanto, a maioria há muito se acasalou e foi incluída em um único e amalgamado todo. Traços de heranças diferentes (sejam genéticas ou não) ainda podem ser encontrados em espécimes individuais — as Ananasi são conhecidas por vir em todas formas e tamanhos, de viúvas negras flexíveis e de pele escura até tarântulas cabeludas e enormes. Algumas (assumidas como equivalentes dos impuros por estudiosos entre as outras Raças Metamórficas) até mesmo retêm várias características aracnídeas na forma Hominídea (mandíbulas retraídas, marcas intrigantes, até mesmo olhos insectóides multifacetados ou glândulas fiandeiras vestigiais), mas esses poucos disformes, com razão, evitam a companhia de outros.

Seu enigma psicológico ainda precisa ser resolvido pela ciência da humanidade; diferente de seus parentes distantes das Raças Metamórficas, o corpo das Ananasi exibe várias características obviamente não humanas (mais notoriamente no sistema circulatório — o sangue das Ananasi parece ser uma mistura de tipos contraditórios, linfócitos T e plasmídeos (uma mistura adquirida dos sistemas circulatórios de suas vítimas mais recentes) que fez com que mais de uma amostra de laboratório seja descartada devido a “contaminação” ou “erro técnico”. Elas são conhecidas por copular indiscriminadamente com humanos, aranhas e outros Ananasi (aranhas são os preferidos, devido a sua taxa de nascimento de cem para um), mas apenas quando o momento é instintivamente certo.

O mistério apenas fica maior na transição de biologia para filosofia. Os Filhos da Aranha são mais aracnídeos que mamíferos, tanto em termos de físicos e psicológicos. Um único Ananasi é por si só uma mente conjunta feita de carne, pelo menos na forma Rastejante — um infinito impenetrável de infinidades. Através do crescimento, consumo e um tipo bizarro de mesclas mentais, os metamorfos aranha cria um tipo estranho de unanimidade a partir do caos comparativo de incontáveis criaturas menores (de fato, os hábitos alimentares dos Ananasi, não tão diferentes de seus primos aracnídeos, tipicamente aparecem como meticulosas manifestações e obsessões pela ordem — uma categorização e comparação em uma rede de nutrição (incluindo registros “já comi” e “não comer”), assegurada através da imobilização e subsequente absorção de força vital que invariavelmente se segue. Não é de se assustar que, durante uma caçada, são facilmente confundidos com vampiros).

Todos olham para as outras Raças Metamórficas com um pouco de curiosidade e desdém que vai desde uma desconfiança até ódio completo; a maioria dos Ananasi torce fervorosamente contra a esperança de viver suas vidas completas evitando o contato com seus contemporâneos, enquanto outros chegam a ativamente caçá-los (como os Borrasca (“a tempestade”), um grupo estruturado de Ananasi infiltrado nas guerrilhas da América do Sul que deixam cascas sem sangue de suas vítimas espalhadas pelas fronteiras de seu território).

Talvez a loucura da Weaver seja devido a uma grande parte ao rompimento irreparável entre seus netos. Talvez os Filhos de Ananasa aspirem em algum sentido partilhar do sofrimento de sua avó. Talvez nenhuma criatura fosse destinada a portar tal fardo. Então, não é uma surpresa que os Ananasi geralmente evitem a companhia de outros (até mesmo de sua própria raça), que eles sejam vistos pelos outros como sem sentido ou estranhos em mentalidade ou que muitos lentamente desçam até a insanidade.

Na verdade, a queda melancólica da Weaver afetou sua ninhada mais do que se pode imaginar a princípio. Uma pequena maioria dos filhos da Aranha permaneceu leal e a reverenciam como sua matriarca: *nada somos se não os fios nos desígnios da Mãe*, é um exemplo que representa tal litania. *É a função de cada fio conhecer o padrão da Teia?* Apesar de sua obediência fervorosa a uma rainha ausente (ou talvez em função dela), a complacência e indiferença deixem esse “grupo de aranhas” em meio à tradição e desprovido de um propósito explícito para ser útil.

Infelizmente, muitas dessas criaturas frias regressam a existências robóticas, esperando um chamado para agir que talvez nunca chegue. Outras permanecem livres, mas vivem vidas longas e inexpressivas em isolamento (como eremitas, ao invés de exploradores) e/ou obsessivas com detalhes (você nunca viu uma retenção anal até que tenha encontrado um colecionador Ananasi). Qualquer que seja o caso, a maioria se isola permanentemente na Umbra para sua Tecelagem (o chamado ancestral sentido por todos os Ananasi próximo ao fim de suas vidas para retornar ao Reino de Chitin, para se unir a seus irmãos e irmãs na construção e manutenção dos pináculos palacianos em preparação para o retorno da Mãe de Todos) ou são caçados e mortos por outros das Raças Metamórficas.

Mas nenhuma causa está livre de contingentes rebeldes. Como era de se esperar, existem aqueles (chamados *Kumoti* (“hereges”) pelo seu próprio povo) que se separam das ordens de inação. Esses dissidentes optam por defender suas próprias causas (geralmente nada mais do que a proliferação do caos e da discórdia), abraçam o ódio, o júbilo e outras paixões esquecidas das quais seus predecessores se separaram eras atrás e são conhecidos por chegar a extremos de se relacionar com outros habitantes do Mundo das Trevas (normais e paranormais, dependendo das circunstâncias). Esses pensadores livres e o caos que frequentemente deixam



em seu despertar se aproximam muito da obra da Wyld. Uma aliança organizada dos Kumoti é dita por ter assumido e prosperado em certos territórios tropicais, onde se misturam discretamente com a mitologia de aranhas africanas e da Amazônia (e inspiraram algumas delas). Ironicamente, de todos os filhos da Ananasa, esses desobedientes são, talvez, seus apoiadores mais partidários; o zelo com qual muitos Kumoti lutam para libertar sua Rainha e esmagar seus opressores rivaliza com o fervor dos Garou em sua cruzada contra a Wyrn. No entanto, eles também suportam sua cota de degenerados; mais de um metamorfo aranha, esmagado por sensações e sentimentos humanos desconhecidos, sucumbiu à irresponsável fascinação por esses sentimentos, perdendo o foco de suas ligações, tradições e pensamentos de guerra pela Ananasa por completo (Octavia, a ardente sedutora e única residente Ananasi do Rio de Janeiro (veja **A World of Darkness**), é um ótimo exemplo de tais lapsos rumo à decadência).

Qual é a Dessa de Aranha?

É uma pergunta tão velha quanto o tempo, e fundamentalmente insolúvel como o enigma da galinha e do ovo. Quem veio antes de quem — a raça dos insetos, repleta de hierarquia sociais de multicamadas, funções baseadas em interdependência e modos instintivos de comunicação de massa ou a ninhada da Weaver, dona de seus próprios sistemas de posto, domínio e compreensão? Ambas estruturas evoluíram independentemente? Eram antes feitas de carne e de espírito, divididas há muito tempo pela Ruptura? Ou as conexões ainda existem, cuidadosamente escondidas?

A maioria concorda que a forma de aranha comumente atribuída à Weaver é, na melhor hipótese, uma metáfora conveniente, o produto de pintores de cavernas frustrados e contadores de histórias superrimaginativos, líderes espirituais tentando colocar rótulos e lendas para aquilo que não compreendem. É a aranha de oito patas uma representação grosseira de uma figura com incontáveis conexões e simetrias? Eram os primeiros habitantes pré-históricos da Terra incapazes de enumerar suas complexidades, associando o infinito com o número de dígitos não opostos em ambas as mãos? Assim como seus Umbróides contemporâneos, e a maioria das coisas nativas do mundo espiritual, o Celestino da Weaver (se tal ser sequer existe em um único lugar ou tempo) é mais provavelmente incompreensível em imagem do que em identidade — a aranha *por trás* da aranha, por assim dizer.

Mas o *que* está além? Centenas — milhares — se lançaram no coração do mistério, audaciosos dançarinos espiralando em suas próprias busca destrutivas por quaisquer verdades que permaneçam escondidas no centro da Teia Padrão. Até hoje, ninguém voltou com qualquer resposta.

E, como é inevitável com qualquer totalidade antes pura, existem aqueles elementos que irreversivelmente desceram para a corrupção. O primeiro, Hatar Odeia-Seus-Irmãos, um mercador do século XIV, comerciante de escravos e amante dos prazeres da carne, caiu vítima de seus desejos básicos em uma cidade oriental próxima da rota de pimenta feita por emissários dos grandes Khans. O desejo do Filho da Aranha pelo fruto proibido serviu como base ideal para a Wyrn e Hatar, de vontade fraca, uma vez capturado, provou ser um servo fiel. Incontáveis de seus irmãos corrompidos o seguiram pela estrada de execração nos séculos que se seguiram.

Os traidores Hatar (do qual todos compartilham o nome amaldiçoado de seu ancestral) foram destituídos de tudo, com exceção de alguns remotos remanescentes de sua descendência. Tais criaturas, em suas formas verdadeiras, são mais semelhantes às aranhas-goblins de Tolkien ou às monstruosidades segmentadas de Giger do que de seus ancestrais aracnídeos; grandes, com garras e monstruosos, assumiram muitas características de pesadelo das lendas das terras orientais que agora chamam de lar. Hatar são praticamente sempre retirados das fileiras dos Kumoti (cuja natureza de sangue quente faz deles ótimos alvos para a corrupção); recentemente, entretanto, desde o surgimento da Devoradora de Tempestades e outras pragas da Weaver sem precedentes, alguns poucos entre as Aranhas do Novelo começaram a responder às administrações menos delicadas da Wyrn, voltando seus talentos frios e analíticos para a corrupção, profanação e a destruição de tudo. E várias das bolsas de nascimento inchadas e disformes permanecem profundamente no Reino de Malfeas (gerados, como alguns teorizam, a partir da própria Ananasa) dão origem à ressurreição de rumores sobre a próxima geração de monstruosidades criadas pela Wyrn.

Mas e a Rainha Ananasa? A mãe da ninhada dos Ananasi permaneceu fiel a seus filhos tradicionalistas? Enviou palavras para seus guerreiros dos confins de seu palácio transformado em prisão? Ou ficou do lado do monstro cujo Reino ela faz de lar? Como no caso das próprias Ananasi, qualquer ideia de “certo” ou “errado” atribuída às ações e motivos da Rainha foi perdida em uma série de perspectivas conflitantes, argumentos de ética, penumbras de moral e permanece desconhecida.

O que é conhecido (ou pelo menos muito focado) é que em uma câmara sem janelas isenta de falhas, de opalas espelhadas, no topo de Cthonus e das espirais da Torre de Malfeas, vive a Aranha-Rainha Ananasa, na companhia do Número Dois e de um enigmático terceiro habitante — criatura sem nome e insensata de caos

Propaganda Descarada

Para mais informações sobre os Filhos da Aranha e suas contrapartes orientais, os Kumo, consulte **Hengeyokai: Metamorfo do Oriente**, o **Lobisomem Guia dos Jogadores**, e o vindouro Livro de Raça Metamórfica **Ananasi**.

disforme — aguardando o fim de todas as coisas.

E é sussurrado com crescente frequência que ela não tem que esperar por muito mais...

Drones

Mike Ellison tinha jurado que o mundo estava acabando.

Apenas cinco minutos atrás, tudo estava dentro da rotina. Ele tinha acabado seu passeio das 12:30 e se assentado atrás da mesa de monitoração. Corby estava na frente dos monitores, preenchendo as palavras cruzadas, número por número, como sempre — sempre perturbou Ellison o fato de Corby não saltar os números para facilitar, como todas as pessoas. No entanto, parecia funcionar para ele; Corby sempre colocava o quebra cabeça resolvido no balcão dentro de cinco minutos, mais ou menos, as 1:15.

Mas dessa vez as palavras cruzadas estavam no chão, os monitores estavam cuspidos fumaça após uma série de explosões e Ellison estava tentando se levantar do chão onde os intrusos o golpearam. Ele não podia se lembrar como eles entraram; repentinamente haviam essas enormes e indistintas formas agigantando-se sobre ele e Corby, e então um golpe que fez sua cabeça girar. Ele meio que ouviu o rasgar de metal do elevador, mas seu cérebro se recusava a registrar o que aquilo significava. Tudo que ele sabia era que os alarmes não estavam soando como deveriam, ele não podia ouvir Corby e havia um cheiro de sangue no ar.

Ellison se colocou de pé, balançou sua cabeça e olhou à sua volta. Ali — desmoronado contra um vaso de plantas do lobby estava Corby. Ellison foi em sua direção.

“Corby? Tá vivo, cara?”

Tinha uma poça escarlate ao redor dele e Ellison engasgou quando viu o ferimento. A carne do braço esquerdo de Corby havia sido arrancada, do bíceps até o pulso, praticamente arrancada do osso. Com todos os direitos, Corby deveria estar gritando ou ter desmaiado — mas ele não fez nenhum dos dois. Ele estava apenas sentado ali, quietamente observando o terrível machucado em seu braço como se estivesse assistindo a um documentário. O osso branco brilhava nas luzes fluorescentes — mas não era a única coisa que brilhava.

Filamentos brilhantes, como muco ou tendões, rapidamente saíram de uma extremidade do ferimento para a outra. Havia centenas — em segundos, milhares deles. Eles teciam entre si como uma teia de aranha sendo tecida sozinha, desenhando em uma trama mais e mais apertada. Então elas se tencionaram e o ferimento se fechou. O sangue em seu uniforme, no chão — todo ele se agitou e então correu para dentro da sutura. Houve um brilho e então um último agito. O ferimento tinha sumido. Um último repentino movimento — pelos surgiram de sua pele, posicionando-se sobre ela. E então seu braço estava





como antes, como estava na noite anterior ou a cinco minutos atrás.

“Caralho, Corby —” Ellison engasgou.

Corby então olhou para cima, com os olhos mortos e a expressão de um âncora de noticiário cobrindo uma tragédia. “O que você disse, Ellison?” Ele se colocou de pé em um movimento rápido. “Não se alarme. Explicarei tudo em um minuto ou dois, assim que esse lugar estiver seguro. Não vá a lugar algum”. Corby sacudiu sua cabeça em direção ao fosso do elevador e começou a correr, uma corrida tão rápida quanto a de um puro sangue. Ele não parou sequer quando chegou às portas arreventadas — ele apenas pulou através do metal retorcido em direção à escuridão além.

Ellison tentou se levantar e correr — para as portas de vidro, para fora — mas suas pernas falharam e ele podia apenas escorregar para baixo na coluna em que estava se apoiando. Então, fitar as portas do elevador — e aguardar.

A Ordem Feita de Carne

O processo de prender espíritos em corpos mortais é um processo antigo. A própria Gaia começou o processo com os seus Kami, guardiães espirituais que residem em pessoas, animais, plantas e até mesmo nas rochas da Terra. As legiões da Wyrn estão repletas de fomori, terríveis híbridos de Malditos e carne. Não é surpresa que a Weaver tenha imitado o processo para conseguir servos híbridos para si própria.

Mas onde a ninhada espiritual da Wyrn busca ativamente converter, os filhos espirituais da Weaver possuem prioridades distintas. Com boa parte da humanidade já em seu domínio, tem pouca necessidade de partir em uma ativa campanha de recrutamento. Ainda assim, algumas pessoas exigem mais ordem do que o resto. Alguns indivíduos conseguem pegar uma faísca da simetria perfeitamente radial da natureza da Weaver e são atraídos até ela como se isso fosse a promessa da salvação. Aqueles que chegam longe demais geralmente são presos na Teia Padrão, calcificados e deixados para lentamente se fundir com a própria Teia. Mas alguns são soltos após chegarem lá — mas não são as pessoas que eram anteriormente. Eles são, por um termo melhor, os Drones.

Assim como os fomori são cascas humanas possuídas por Malditos que alteram seus hospedeiros para se adaptar a suas necessidades, os Drones são seres antes mortais (ou até mesmo imortais) que foram investidos com espíritos da Weaver. As mudanças que o processo causa em seus corpos dão a eles poderes apropriados, mas assim como os fomori, suas vontades não são completamente deles. Apesar dos Drones possuírem alguma quantidade de autonomia (a característica que os torna valiosos), eles agora vivem para um único propósito — ajudar a Weaver a trazer a inflexível ordem ao universo.

No entanto, diferente dos fomori, os Drones são muito raros — na verdade, seus números são

provavelmente apenas um pouco maiores do que os dos Kami. A Weaver é forte no mundo moderno e não tem uma necessidade tão intensa por anticorpos para defender seus trabalhos. Ainda assim, existem ameaças que exigem servos com um fragmento de livre arbítrio, com um modelo organizado mas ainda útil senso de criatividade.

Essencialmente, a forma é modificada para se adaptar à função. Alguns Drones são máquinas de guerra, pura e simplesmente — entidades feitas para caçar os inimigos da Weaver e os pacificar. Outros são como formigas operárias, destinadas a manter a ordem das coisas em locais importantes. Existem “solucionadores de problemas” que vagueiam livremente, criados para se adaptar a uma grande variedade de problemas. Todos servem o propósito da Ordem. Todos são um.

◊ Desenvolvimento

O trabalho de esculpir um Drone não é precisamente uma criação — afinal, nada novo é **feito**. Ao mesmo tempo, não é uma precisa mudança na natureza do alvo; é mais uma remoção da possibilidade de mudança, a troca de potencial por poder. O resultado é uma forma “idealizada” de existência, visivelmente pouco diferente, mas espiritualmente uma coisa da Weaver. Entre a mentalidade de colméia, esse processo é visto como o equivalente a pegar uma imagem confusa na TV e focalizá-la com o que ela deveria ser. Se alguém pudesse arrancar uma palavra para esse processo de um espírito da Weaver, a tradução mais próxima seria “Clarificação”.

O processo sempre acontece na Umbra; alvos humanos que se provaram dignos da Clarificação geralmente são levados através da Película por espíritos da Weaver especializados. Lá, o alvo e seu pretenso “controlador” espírito da Weaver são cuidadosamente tecidos em um casulo, colocados no coração de uma Teia local. A partir dali, centenas de minúsculas Aranhas da Weaver quebram o espírito pedaço por pedaço e implantam cada fragmento infinitesimal no corpo do hospedeiro. Todo o processo não é diferente de tecer um fino fio através da trama de um traje mais grosso; carne e espírito se tornam um através da tecelagem, ao invés do processo de saturação da posseção de um Maldito ou da unidade nata dos metamorfos. Uma Fúria Negra até mesmo comparou o processo de Clarificação com a cerimônia de crisma da Igreja Católica, com uma “sílabas” ou mais extras no Nome do alvo. Todo o processo leva cerca de uma semana, até que o casulo finalmente choca.

O resultado é, ao invés de perturbador, de uma forma que a maioria das pessoas acham difícil de categorizar. O alvo não parece ter sido obviamente alterado, mas um exame mais próximo revela que ele se tornou um pouco mais idealizado, um pouco mais — bem, simétrico. Antigas cicatrizes somem; até mesmo grandes cicatrizes tendem a desaparecer um pouco. O corpo para de envelhecer, sem mais que uma unha ou cabelo crescendo até mesmo um milímetro (assim, um corte de cabelo ou manicure não duram muito, já que o

corpo rapidamente reverte à sua forma “verdadeira”). Eles são normalmente muito limpos; sujeira e pó parecem não grudar em um Drone da mesma forma que o faz nas outras pessoas. Em resumo, as diferenças tendem a serem óbvias apenas quando você sabe o que está procurando.

Há, também, uma mudança na personalidade do alvo. Apesar de que a nova orientação da Weaver não subordina completamente a antiga mente do Drone, existem alguns maneirismos que se manifestam. Os Drones são obcecados por ordem, pelo menos em uma pequena escala — muitos separam seus M&Ms por cor ou vão aos mesmos restaurantes na mesma ordem toda semana. Eles também tendem a perder uma porção de seu apetite sexual, o que anda de mão dada com o fato dos Drones serem aparentemente estéreis — incapazes de criar vida nova e nada inclinado a perder boa parte de seu tempo e energia tentando. Eles ficam desconfortáveis fora de ambientes controlados (apesar de que a definição muda dependendo de quão o Drone sente que pode controlá-lo; alguns ficam felizes em matas, desde que tenham seus celulares à mão). Infelizmente, é bastante difícil enxergar um Drone em uma multidão de trabalhadores modernos. Alguns até mesmo considerariam o servo da Weaver o cidadão moderno ideal...

O espírito mesclado de um Drone dá a ele um número de poderes, alguns dos quais são tecidos para o indivíduo — um Drone criado para um serviço de proteção provavelmente terá alguns poderes de autodefesa, enquanto um Drone feito para caçar porções fracas da Película e as consertar provavelmente terá habilidades que afetem a Película ou a habilidade de percorrer atalhos. Porém, existe um número de características que todos os Drones, independente da tarefa, compartilham.

A forma física de um Drone não pode ser alterada permanentemente enquanto a carne e o espírito viverem como um. Tentativas de alterar a carne, modificar ou até mesmo ferir um Drone são em vão, já que o corpo do hospedeiro sempre se reverte a sua nova forma “idealizada”. Como mencionado acima, eles não envelhecem biologicamente; da mesma forma, são imunes a doenças. Porém, um Drone ainda deve comer, beber e respirar, como de costume; o espírito da Weaver não pode manter o corpo hospedeiro vivo para sempre sem nenhuma ajuda.

Talvez a maior fraqueza dos Drones seja que apesar de suas formas “completamente definidas” serem poderosas, eles estão presos de várias maneiras. Um Drone nunca mais pode aprender coisas sozinho e deve ser “retecido” e “reprogramado” para ganhar novas habilidades. São incapazes de evoluir até mesmo no menor nível pessoal.

Os Drones são ligados na mentalidade de colméia dos servos da Weaver e como tal podem enviar chamados de perigo quando pessoalmente ameaçados. Isso não garante que a ajuda chegará em breve; afinal, podem existir centenas de Aranhas Padrão nas proximidades,

mas elas não ignorarão suas funções para responder qualquer chamado. Claro, se acontecer de existir um ou dois Monitores do Caos na região...

Porém, essa ligação com a mentalidade de colméia também significa que os “superiores” do Drone têm acesso a seus pensamentos a qualquer momento. E mais, um Incarna da Weaver pode, se quiser, neutralizar a mente de um Drone e assumir o controle de suas ações. Uma vez que a tarefa é realizada, o Drone recupera seu controle. Nenhum dano causado e sem ressentimentos — afinal, é tudo por um bem maior.

Poderes dos Drones

Assim como os fomori, os Drones ganham certas capacidades sobrenaturais de sua “metade” espiritual. Esses poderes podem ser simulados com os Dons apropriados de Andarilhos do Asfalto (ou outros Dons ensinados por espíritos da Weaver) e uma lista de poderes comuns aparece abaixo.

Todos os Drones possuem o poder de Regeneração; seus corpos são “programados” para reverter a sua forma planejada, driblando qualquer alteração como ferimentos físicos. Eles também estão presos na mentalidade de colméia da Weaver e podem enviar transmissões praticamente instantâneas ao longo da cadeia de servos. Apesar de isso não significar que qualquer Drone pode chamar instantaneamente a atenção de um Incarna da Weaver (muito menos convencê-lo de sua necessidade), significa que Drones ameaçados podem contar com reforços de algum tipo.

- **Casca Ampliada** — O Drone é abençoado com três a cinco pontos extras em seus Atributos Físicos. Isso pode afetar dramaticamente sua habilidade de combate, assim como sua velocidade de movimento — trate-a como um Glabro ao saltar.

- **Elo Computacional** — O Drone é capaz de controlar computadores com apenas um toque. O computador não pode ser ordenado a fazer qualquer coisa que ele já não possa fazer; um Macintosh com um Word 5.1 não pode abrir documentos do Word 8, e um caixa automático não pode alterar um semáforo. Porém, o Drone pode abrir qualquer arquivo e quebrar qualquer senha com um simples teste de Inteligência + Computador, dificuldade 6; tarefas menos complicadas são automáticas.

- **Sentidos Cibernéticos** — Como com o Dom dos Andarilhos do Asfalto de mesmo nome, o Drone pode alterar seus sentidos para se adaptar àqueles de uma máquina. Entretanto, o Drone não pode escolher qualquer um aleatoriamente; um número de sentidos “fixos” igual à Força de Vontade do Drone está disponível, e só. Assim, um Drone com Força de Vontade 4 pode ser capaz de ouvir transmissões de rádio, enxergar em infravermelho, navegar com um sonar e sentir vibrações sísmicas — mas não pode alterar seus sentidos para um radar de aproximação ou ver em um espectro ultravioleta. As mudanças são automáticas e duram por toda a cena.

- **Campo Elétrico** — Como um mecanismo de autodefesa, o Drone pode gerar um poderoso campo elétrico, eletrocutando e eletrizando tudo e todos em contato com seu corpo. A descarga elétrica causa um dano igual ao Vigor + 3 do Drone em dados; ao gastar um ponto de Força de Vontade, o Drone pode transformar esse dano em agravado. Se não for agravado, o dano é menos permanente e é curado relativamente rápido; esse poder é uma forma excelente de capturar prisioneiros. A corrente pode ser contínua ou alternada, o que certamente afetará o alvo (seja arremessando o alvo para longe do Drone ou mantendo-o em seu lugar enquanto seus músculos tremem).

- **Passagem pela Película** — Outro poder comum, esse permite ao Drone percorrer atalhos assim como os Garou, testando sua Força de Vontade ao invés de Gnose. Nenhuma superfície refletora é necessária, apesar de que o Drone deve estar em uma área onde a Weaver é forte.

Área	Dificuldade
Laboratório Científico	3
Centro da cidade	4
Galeria	5
Autoestrada	6
Área rural	7
Trilhos abandonados	8
Florestas intocadas	Impossível

- **Invulnerabilidade** — O padrão do Drone foi tecido em uma forma de excepcional durabilidade. O Drone recebe de três a cinco dados extras de absorção, que são tratados como armadura em todos os aspectos. Esse poder normalmente dá uma excepcional clara e praticamente radiante complexão a seu hospedeiro; nenhuma “imperfeição” de pele — até mesmo sardas ou pelos corporais — pode ser encontrada no corpo do Drone.

- **Magnetismo** — O Drone pode manipular objetos ferrosos ao afetar campos magnéticos localizados; de maneira similar, ele pode danificar severamente computadores e outros meios eletrônicos ao projetar pulsos eletromagnéticos. Esse poder pode mover objetos como uma Força igual à Força de Vontade do Drone, a um alcance de vinte metros. Esse poder também pode fazer alguns ataques improvisados, mas bastante letais com objetos de metal locais; arremessar uma gaveta cheia de facas já é bastante ruim, mas quando alguém pode teoricamente arremessar uma motocicleta...

- **Tecer Matéria** — O Drone é capaz de refazer os fios que compõem a matéria física, alterando a forma e função de um objeto. Esse poder funciona quase igual ao Dom de Hominídeo: Remodelar Objeto, apesar do Drone tipicamente usá-lo apenas para reparar danos em estruturas ou consertar outras imperfeições. Esse poder é particularmente comum entre os Drones selecionados para a tarefa de “operário” ao invés de “soldado”.

- **Alterar Memória** — Para ajudar seus servos a evitar a perturbação do status quo, a Weaver pode imbuir alguns de seus Drones com a habilidade de gentilmente

alterar as memórias dos observadores, para que eles não se lembrem de qualquer coisa fora do comum. Em termos de jogo, isso é tratado como se o Drone causasse Delírio para propósitos dos observadores esquecerem o que viram, apesar de que reações de medo são trocadas por incompreensão.

- **Regeneração** — Uma das prioridades dos espíritos da Weaver que habitam o Drone é assegurar que seu hospedeiro mantenha sua “simetria”. O corpo de um Drone rapidamente regenera qualquer “imperfeição” para seu antigo estado, incluindo ferimentos. O Drone recupera um Nível de Vitalidade por turno; feridas abertas rapidamente desenvolvem pequenos filamentos que tecem através do ferimento, se entrelaçando na pele e osso em segundos. Até mesmo dano agravado pode ser recuperado na velocidade de um Nível de Vitalidade por hora. Esse poder pode efetivamente regenerar membros e órgãos perdidos, mas não ressuscitará seu hospedeiro.

Esse poder torna os Drones efetivamente imunes a qualquer doença mundana (apesar de que doenças místicas capazes de afetar os espíritos da Weaver ainda podem afetar o Drone). Essa forma particular de regeneração também é uma defesa efetiva contra poderes modeladores de forma como Vicissitude; tais ataques não são considerados como dano agravado quando usados contra um Drone e até mesmo transformações mais estranhas serão desfeitas em questão de minutos. Os Drones não envelhecem fisicamente a partir de sua transformação; eles estão efetivamente fora do ciclo de crescimento e decadência a partir daquele ponto, a menos que sejam obrigados a se “aposentar”.

- **Estática Espiritual** — Como o Encanto espiritual, esse poder permite um Drone a aumentar temporariamente a Película em uma área. O Drone deve gastar um ponto de Força de Vontade para aumentar a Película em um; os efeitos duram por uma cena. Lembre-se que uma Película ampliada não afeta, necessariamente, poderes dados pela Weaver como Passagem pela Película, visto acima.

- **Toque de Estase** — O Drone tornou-se tamanha personificação do estase que pode roubar de um alvo qualquer poder de mudança de forma com um simples toque. Para usar esse poder, ele deve primeiro tocar seu alvo e então fazer um teste de Força de Vontade contra a Gnose de seu alvo (ou, no caso de criaturas metamórficas sem Gnose, como vampiros, a Força de Vontade do alvo -3). O alvo não pode mudar de forma de qualquer maneira pela duração de dois turnos para cada sucesso obtido pelo Drone.

- **Sentido Triático** — Ao se focar por um turno e testar Percepção + Ocultismo, o Drone pode discernir exatamente quão forte a Weaver, a Wyld ou a Wyrn são em uma área. Essa habilidade é bem comum nos Drones que patrulham áreas da Weaver em busca de imperfeições.

- **Voz da Razão** — Ao falar claramente em um tom estranho, sedutor e monotônico, o Drone é capaz de colocar seus ouvintes em um estado de condescendência.

Os alvos devem fazer um teste de Fúria ou de Força de Vontade, com uma dificuldade igual à Manipulação + Expressão do Drone, ou ser colocado em um estado de quieta aceitação. Esse estado hipnótico é instantaneamente quebrado se o alvo for ferido, mas o alvo é, de outra forma, altamente suscetível à sugestão. Esse poder pode ser usado para tirar um Garou, vampiro ou outros do frenesi; o Drone deve testar Manipulação + Expressão contra a Força de Vontade do alvo para conseguir encerrar um frenesi.

Aqueles Que São Levados

Ser separado do mundo espiritual nem sempre impede os humanos de procurar por mais. Assim como visionários e xamãs são capazes de se espremer na Periferia para ganhar visões de algo maior do que eles podem ver no mundo físico, os mortais com o temperamento certo são, algumas vezes, capazes de acessar pistas vagas e visões do Padrão. Muitos desses são insanos: obsessivos compulsivos ou maníacos com uma assustadora fixação em ordem e perfeição. Outros são sãos — pelo menos, da forma como a sociedade o define. A Clarificação normalmente conserta qualquer instabilidade da mente humana, apesar de que o novo link com a ninhada da Weaver pode ser visto ainda mais com disfuncional do que a doença mental original. Pacientes mentais que gritam com a visão de um simples fiapo de algodão, fanáticos religiosos discursando para seus rebanhos sobre a menor das “transgressões”, cientistas com uma fixação na lógica — todo e qualquer um desses pode ser convidado para a Umbra para passar pela Clarificação.

Os antes humanos são o tipo mais arquetípico de Drone. Apesar de animais poderem servir como hospedeiros para Malditos e se tornarem fomori, não há qualquer registro de animais transformando-se em Drones; presumidamente seria necessário um recrutamento ativo para fazer um lobo ou touro como um hospedeiro aceitável e, como mencionado anteriormente, a Weaver não está interessada nesse tipo de coisa. Os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas, no entanto, não possuem imunidade alguma ao chamado d'A Canção.

Metamorfos

Drones que antes eram metamorfos costumavam ser mais raros dentes de galinha. Agora seus números estão crescendo lentamente, à medida que mais e mais membros da Raça Metamórfica adotam por completo as ferramentas da Weaver em uma tentativa de acompanhar a humanidade. Os Andarilhos do Asfalto, sem surpresa, correm o maior risco de perder membros para os fios sedutores da Weaver — mas é possível que um Corax amante da internet ou um Bastet que ame seus brinquedos demais siga o fio de Ariadne até os fios da teia da Weaver. Além do risco está o fato de que

normalmente é muito fácil para um metamorfo percorrer atalhos e procurar os tentadores vislumbres da perfeição; nenhuma agência de coleção é necessária, já que o convertido pode muito bem caminhar na Teia e se estabelecer ali.

Os Drones metamorfos mantêm o uso de seus Dons, mas são incapazes de aprender novos. Ao mesmo tempo, seus rituais agora não valem nada (apesar de que ordens os proibiriam de realizá-los de qualquer forma) — eles caíram completamente sob a jurisdição da Weaver e outros espíritos são contrários à violar esse acordo. Drones impuros têm uma grande chance de perder suas deformidades (exceto coisas como uma Perturbação obsessiva compulsiva), mas permanecem, obviamente, estéreis.

Interessantemente, os Drones metamorfos não possuem mais Fúria; o poder de tal emoção e a perda de controle dela acarreta características bastante indesejáveis. Eles não podem entrar em frenesi ou até mesmo serem incitados a tal; o controle é absoluto. Eles, no entanto, mantêm sua Gnose e a usam para percorrer atalhos como de costume. Prata (ou ouro, se aplicado) permanece como uma vulnerabilidade; aparentemente não é visto como uma imperfeição ou aberração para os espíritos da Weaver que controlam o processo de Clarificação.

Naturalmente, o estase da Clarificação tranca o metamorfo em uma única forma; um Drone metamorfo não pode mais mudar de forma, não importa o tanto que tente. Para a maioria, isso simplesmente não acontece; sua característica de Instinto Primitivo se vai para sempre. A forma recém permanente do Drone não precisa ser sua forma natural; em muitos casos, depende de que papel a Weaver deseje que ele sirva, ou até mesmo da última forma escolhida pelo metamorfo.

- **Hominídea** — As vantagens de prender um Drone nessa forma são, relativamente, óbvias. Apesar de não ser poderosa por si só, a forma Hominídea permite uma interação sem problemas com a sociedade humana e possui o benefício extra de ser imune aos efeitos danosos da prata. Essa forma é a escolha comum para os Drones em tarefas diplomáticas (que normalmente possuíam alguns Dons poderosos como Persuasão antes de sua conversão).

- **Glabro** — Essa forma é, na verdade, um pouco mais comum que a Hominídea e possivelmente, mais útil a longo prazo. O Drone mantém um pouco da sua força metamórfica, enquanto também mantém uma forma que o permite interagir livremente com a sociedade humana sem causar uma desordem indevida. A natureza “aperfeiçoada” do corpo do Drone nega as penalidades comuns de Glabro em Manipulação e Aparência; o Drone geralmente parece muito mais fisioculturista ou um sarado perfeitamente esculpido, com características que ainda são primitivas, mas não de maneira aterrorizadora. Drones presos na forma Glabro são úteis em vários papéis, desde administração até gerenciamento de dados.

- **Crinos** — Não há sutileza em um Drone preso na forma Crinos. Essas criaturas são elegantes máquinas de guerra, com um pelo tão macio e impecável que parece ser um casaco tecido. Essas bestas podem conversar fluentemente nas línguas humanas ou na dos metamorfos; qualquer rosnado é substituído por um eco ressonante na voz. Eles ainda causam Delírio em sua capacidade total e são normalmente usados para proteger áreas da Umbra ou outras áreas remotas. Afinal, seria desordeiro ter esses servos interagindo com as sociedades ordeiramente humanas — e a Weaver não gosta de desordem.

- **Hispo** — Assim como os Drones na forma Crinos, aqueles na forma Hispo são normalmente usados como guardas; afinal, os observadores humanos provavelmente tomariam essas gigantescas criaturas como o ápice do cruzamento de cães de guarda. Eles também são capazes de conversar na língua humana sem penalidades. São raros mesmo entre os números limitados de Drones metamorfos; afinal, a manipulação de ferramentas é uma das características favoritas da Weaver.

- **Lupino** — Esses Drones são bastante raros, já que eles carecem das características ampliadas de modo sobrenatural (com exceção dos poderes dos Drones, é claro), a habilidade de manipular objetos com facilidade e a habilidade de falar em línguas “civilizadas”. Porém, eles são bem inofensivos por comparação e podem servir como “batedores” em áreas selvagens. Na verdade, devido a suas formas quase perfeitas, esses Drones geralmente são confundidos por cachorros (como huskies, malamutes ou akitas) por observadores humanos, apesar de passarem perfeitamente por lobos quando nos arredores apropriados.

Vampiros

Apesar dos vampiros já serem bastante tocados pela Weaver, não muitos são espiritualmente conscientes para percebê-la em toda sua glória. Há uma exceção, entretanto: o poder vampírico de ampliação sensorial, Auspícios. Vampiros com notória consciência ampliada podem raramente distinguir padrões da realidade ou ouvir o mais baixo som d'A Canção. Desses, alguns ignoram o que encontram — mas outros são bastante curiosos em relação à natureza da estranha simetria que encontra-se a seu alcance. Esses Cainitas frequentemente continuam a afiar seus poderes perceptivos em um esforço de ver e ouvir mais dessa perfeição tentadora. Após anos ou até mesmo séculos (geralmente passados ignorando a maré da cultura humana em favor de manter seus hábitos pessoais), eles são capazes de ver um lampejo a mais de luz, uma ou duas notas mais d'A Canção. À medida que a mandala da Weaver se desdobra diante deles, eles entram em um sentimento de deslumbramento — e os espíritos aranhas da Weaver silenciosamente os recebem.

Um vampiro que foi feito em um Drone é, de fato, uma criatura estranha. Obviamente, qualquer poder de Metamorfose ou Vicissitude são perdidos por eles; a

mudança não é algo encorajado por sua nova metade espiritual. Mas mais peculiar é a mudança que acontece no Sangue. Aparentemente, a Weaver define o vampirismo como a necessidade de consumir sangue para sobreviver — mas não reconhece os misteriosos poderes do vitae. A Clarificação altera todo o vitae no corpo do Cainita para sangue normal, morto — o poder animador do Sangue em si é perdido, enquanto a metade espiritual continua a animar o corpo e alma.

Naturalmente, isso causa várias complicações. O corpo do vampiro ainda exige um Ponto de Sangue por dia; o espírito da Weaver em seu interior aparentemente metaboliza isso em força animadora. Porém, uma vez que o corpo do vampiro não produz mais vitae, o Cainita não possui mais “pontos de sangue”, por assim dizer. Ele não pode gastar sangue para aumentar seus Atributos ou para dar poder às Disciplinas, então Taumaturgia e outras não são mais possíveis. Ele não pode mais recuperar ferimentos gastando pontos de sangue (apesar de que o poder Drone da Regeneração substitui isso de forma melhor). E, claro, ele não pode mais criar Laços de Sangue em outras pessoas, gerar carniçais ou outros vampiros.

Entretanto, existem benefícios em se transformar em um Drone — além dos poderes especiais recebidos. O vampiro torna-se imune ao frenesi e não precisa mais se preocupar em perder sua Humanidade. Torna-se invisível ao Dom: Sentir a Wyrms (apesar de ser tratado como um farol para Sentir a Weaver), já que a Besta foi permanentemente silenciada pela Clarificação. Na verdade, de muitas formas o processo de se tornar um Drone é equivalente ao há muito buscado estado de Golconda — se não fosse pela perda de livre arbítrio.

Magos

A sedução da perfeição não é menos atraente para os magos do que para pessoas normais. Mesmo que os artífices da vontade sejam em muitas maneiras o dinamismo encarnado, eles ainda buscam por iluminação e respostas. E quem melhor para dar respostas do que a Weaver? Sim, os magos são Despertos, cientes da “verdade” do mundo. Porém, isso só significa que seus olhos e ouvidos são mais afiados — e mais receptivos. Alguns deles buscam por algo mais e o encontram na Teia Padrão.

Desnecessário dizer que o mago que se transforma em um Drone frequentemente é atraído das fileiras da Tecnocracia. Afinal, a oportunidade de interagir diretamente com a realidade como ela é, não como as pessoas a conhecem, não é algo que você consegue todo dia. A Iteração X naturalmente parece ser a Convenção com maior risco de passar pela Clarificação — mas, ironicamente, eles são os mais seguros. Sem qualquer treinamento em Engenharia Dimensional, a Convenção é a mais improvável de tocar um fio das teias espirituais da Weaver. Mais comuns são os Engenheiros do Vácuo que descobrem mais e mais sobre a Teia Padrão em suas explorações umbrais e são apresentados com a tentação

de se fundirem ao infinito. Ao mesmo tempo, os Progenitores podem descobrir a mandala hipnótica da mais pura ordem em escala microscópica; pelo menos um Engenheiro AFDAC abandonou o laboratório e foi para os braços ansiosos das Aranhas após meses mapeando genomas em um caleidoscópio de simetria. Nem mesmo a Nova Ordem Mundial está imune — afinal, eles estão escolhendo os padrões em larga escala.

Quem das Tradições corre o risco? Bem... qualquer um, na verdade. Um alquimista da Ordem de Hermes pode levar as tradições herméticas um passo a mais, assim como um Adepto da Virtualidade pode ser enfeitado pelo padrão da Teia Virtual. Mas ao mesmo tempo, um Orador dos Sonhos pode ver coisas em uma viagem Umbral que mude sua perspectiva sobre o universo, enquanto um Cultista do Êxtase pode ter as mesmas visões em uma viagem particularmente aprimorada. Um Akasha pode encontrar a Weaver e achar que ela é o Nirvana, um Eutanatos pode buscar com muito afinho pela simetria da Grande Roda — nenhuma Tradição é mais possível de ouvir o chamado do que outro. Tudo depende do indivíduo.

Quanto aos outros, os Nefandi podem muito bem sucumbir à promessa de ordem no oblívio, mas nunca são Clarificados. Os espíritos aranhas responsáveis pelo processo invariavelmente associam um Nefandus como prole da Wyrms (“aquela-que-deve-ser-presa”) e calcificam o pobre bastardo na Teia Padrão (pelo menos é mais piedoso do que o destino que ele de outra forma receberia). E os Desauridos? É certo dizer que nenhum nunca se tornou um Drone, nem mesmo aqueles com doenças obsessivas. Eles podem dizer que servem à ordem, mas são completamente saturados pelo caos.

Então, o que acontece com um mago que se transforma em Drone? Bem, eles mantêm seus poderes de Esferas mágicas — seus Avatares são “claramente definidos”, não extirpados. O problema, é claro, é que sua Arete e domínio de Esfera nunca podem ser aumentados novamente — perdem a habilidade de se melhorarem e a Weaver não pode fortificar o poder de alterar as coisas.

Além disso, Drones magos só podem executar Efeitos coincidentes ou estáticos. Magia vulgar agora está fora de seu alcance — como se eles fossem tentar; isso contradiria seu novo sentido das “regras”. Isso significa que se um Drone mago que vai ser atingido por uma bala tentar usar sua mágica para retardar a bala, com a coincidência de “a bala foi parada pela fivela do meu cinto”, é melhor que ele esteja usando um cinto, porque ele não pode criar um do nada.

No entanto, há um benefício. Os Drones magos são efetivamente imunes ao Paradoxo — agora que eles só podem usar sua mágica a serviço direto da Weaver, os espíritos do Paradoxo não o punem por “quebrar as regras”. Além disso, eles recebem três dados extras em qualquer parada de dados para fazer uma contramágica; como parte de seus deveres, eles agora aspiram impedir a tecelagem descuidada da realidade por parte de seus primos e a Weaver deu a eles as ferramentas para fazê-lo

efetivamente: agora os piores inimigos dos magos estão por todos os lados. E à medida que a Tecnocracia continua a ganhar poder, seus números estão crescendo lentamente...

Changelings

Lamentavelmente e de maneira apropriada, não há regras especiais para os Drones que antes eram fadas. É improvável que sequer um changeling tenha ouvido o chamado da Weaver e ter sido capaz de se entregar enquanto ainda tinha um pouco de Glamour — mas mesmo que tenha acontecido, a Clarificação seria a morte de sua alma feérica. Fundir um espírito da Weaver é a morte pela Banalidade, nada mais. Apenas um Drone humano permanecerá.

Aparições

A Weaver não é forte na Umbra Negra e ninguém está certo do porque disso. Na verdade, de toda a Tríade, apenas a Wyrn pode ser dita de possuir uma presença por lá e mesmo assim, isso não passa de um boato. Talvez seja porque aparições não se transformam em Drones (como definidos aqui) — não existem Teias nas proximidades para completar o processo. Outra teoria convincente é que as aparições são bastante cientes dos estados da vida e morte; elas podem distinguir vida como uma explosão de cores e são bastante conhecedoras de toda a entropia a sua volta.

Dito isso, existem certas aparições chamadas Drones — mas essas cascas vazias de memória não são nada parecidas com os servos tecidos pelos espíritos da Weaver. A única correlação é altamente especulativa; afinal, um Drone como as aparições conhecem é uma criatura que mantêm apenas suas rotinas. Qualquer coisa vital se vai, exceto o padrão da vida da aparição — que alguns dizem cheirar à Weaver a sua própria maneira.

Reversão

Existe alguma esperança de desfazer a Clarificação e restaurar o potencial de um Drone? A resposta é um não tão bem definido “talvez”. Os próprios Garou são pouco familiares com os híbridos da Weaver e as poucas formas que existem para “curar” um fômor são improváveis de funcionarem em um Drone. Mágica Verdadeira não é necessariamente a resposta; não apenas quantidades absurdas de Espírito e Vida seriam necessários mas uma compreensão muito, **muito** completa da Weaver e seus modos é essencial para perceber completamente o padrão refeito da vítima (uma dica — qualquer mago que ainda pense que na Weaver como “outro palavra para Estase” não é iluminado o suficiente para fazer isso).

Alguns dizem que a purificação do Reino do Érebo pode queimar qualquer mácula da Weaver e que um Drone imerso no Lago Prateado teria seu espírito da Weaver residente incinerado — porém, apenas metamorfos provavelmente sobreviveriam a essa experiência. É também possível que um Gurahl seja capaz de encontrar uma forma de curar essa condição, mas não existem muitos deles para se perguntar. Antes

era o trabalho da Wyrn rasgar os fios da Weaver quando eles se tornavam muito penetrantes, mas a Wyrn simplesmente não é mais uma entidade para se pedir ajuda.

Por fim, a resposta é melhor deixada a cargo do Narrador. Com ninguém certo de como reverter o processo, tentar “resgatar” um amigo (ou mesmo um companheiro de matilha) do status de Drone necessitará uma longa busca por possíveis respostas, para não dizer das tarefas que possam ser necessárias para realizar a cura. Parece soar como boas histórias para nós...

Personagens Drones

Existe, obviamente, uma tonelada de desvantagens em se tornar um Drone e dificilmente as recompensas parecem valer a pena — ao menos se você valorizar a individualidade e livre arbítrio. Porém, alguns de vocês podem estar pensando que interpretar um Drone pode ser uma experiência fascinante, pelo menos por uma ou duas histórias. Bem, se você quer ter A Canção ressoando nos seus ossos, quem somos nós para impedir? Se o seu Narrador não vê problemas, então tudo bem. Não diga que não avisamos.

O mais importante em ser um Drone é que você está ligado com a mentalidade de colméia da Weaver a partir do momento que emergir de seu casulo. Isso dá uma traiçoeiro problema para o Narrador; afinal, ter os servos espirituais da Weaver com um chamado é potencialmente desequilibrado. Porém, lembre-se que os Drones são destinados a tomar conta dos assuntos que espíritos comuns não conseguem; um Drone que se apóia demais nos aliados espirituais não está fazendo seu trabalho, e provavelmente deveria ser trazido e tecido na Teia Padrão. Em outras palavras — seja conservador.

O ponto mais importante é que a mente do Drone pode ser tomada a qualquer momento por um sinal de maior prioridade, subvertendo o restante do livre arbítrio do indivíduo e impondo a vontade da hierarquia da Weaver. Em termos de jogo, isso significa que **a qualquer momento** o Narrador pode assumir as ações de seu personagem, retornando o controle apenas quando qualquer negócio “necessário” tenha sido resolvido. Isso pode levar a alguns ganchos interessantes, então não negligencie seu Narrador desse direito; em troca, ele não deve abusar desse poder.

Provavelmente, o que é mais irritante para muitos jogadores é que os Drones não acumulam pontos de experiência. Apesar de serem capazes de recordar erros e outros pedaços de informação, eles não podem melhorar suas habilidades pessoalmente. Sim, isso significa que nenhum poder novo ou Habilidades novas ou pontos extras em Atributos — nada. Claro, você ainda pode conseguir alguns upgrades, mas você não os marca; você faz pedidos, mas não há garantia de que a Weaver espere que você saiba o que é melhor.

O processo de refazer para “melhorar” um Drone é basicamente interpretado, com o Narrador dizendo quais ajustes de características seus superiores acham necessários. Outra sílaba é colocada em seu Nome e você

está pronto. Na verdade, a verdadeira criação de personagem é levada da mesma maneira; colocar uma estrutura de pontos para um Drone parece soar bastante esquisito (outra razão pela qual tentar usar essas coisas como personagens jogadores não ser para os de coração fraco).

Porém, se em qualquer momento você acumular uma quantidade de poderes igual a sua Força de Vontade — já era. Você se torna uma extensão da Weaver em tamanho nível que é impossível manter qualquer livre arbítrio. O Narrador assume controle do Drone permanentemente.

◊ Império Digital: Indústrias Shinzui

O que torna um homem um super homem é aterrorizador.

— Frank Herbert, *Dune*

Visão Geral

Dos confins de uma câmara espartana no topo de uma torre de vidro e aço de trinta andares supervisionando a histórica Rodovia Kashu, Parque Yoyogi e o Palácio Imperial de Tóquio, um conselho de onze lidera o confronto entre Ocidente e Oriente que se transformou a Era da Informação.

À primeira vista, a entidade megacorporativa que se chama Shinzui (“nova aurora”) aparenta não ser diferente de qualquer concepção popular ocidental sobre uma empresa asiática — uma regressão ultraconservadora e inflexível para a lealdade *zaibatsu* pós-guerra, barões empresariais consumidos pelo feudalismo de uma antiga era que morreriam antes de se curvar para uma intrusiva presença ocidental. Impressionante, sem dúvida, devido ao notório crescimento da Shinzui e suas ações no mercado de alta tecnologia mundial, mas de forma alguma única.

Apenas após uma olhada cuidadosa faz com que o mistério de muitas pétalas que são as Indústrias Shinzui começa a se desdobrar. Assim como muitas outras de seu gênero, a Shinzui incorpora os ganchos filosóficos dos preceitos de honra (pessoal e pública) e a tradição que se desenvolveu a seu respeito. Como é possível, então, que os executivos chineses e japoneses misturam-se com as fileiras de mais alto nível de administração? Que dois dos onze diretores da firma são *mulheres*? Ou que esses diretores faltam coletivamente ao trabalho uma vez por mês na véspera da lua cheia?

A verdade é ao mesmo tempo óbvia e aterradora. Shinzui é, como suas armadilhas podem sugerir, o produto de uma aliança sobrenatural entre Garou inclinados a negócios e suas contrapartes de Parentes influentes; é a borda paranormal que serve tanto como bote salva vidas e responsabilidade para o sindicato. Através de uma cuidadosamente monitorada mistura de conservadorismo comercial, risco calculado e a menor cutucada sobrenatural onde outras táticas falharam, o



conglomerado Shinzui suportou e até mesmo prosperou através de décadas de lutas burocráticas internas, erguendo-se para rivalizar com augustos competidores como Mitsubishi, Sony e Hitachi-Toshiba. A parceria continua a empurrar a evolução tecnológica para mais longe a cada dia que passa.

Mas, mesmo para aqueles com olhos ensinados cuidadosamente em tais matérias, vários pontos permanecem suspeitos. O fato de que nenhum dos já mencionados líderes participam de qualquer assembleia ou ritual observado pela Nação Garou ou tolera a companhia de outros de sua raça é motivo para uma preocupação inicial. Além disso, apesar da maioria dos executivos ser suspeita (corretamente) de compartilhar uma herança com os Hakken, pelo menos três dos parceiros mais antigos são conhecidos por terem imigrado do Conselho de Comércio Universal de Hong Kong — uma organização exclusivamente de Andarilhos do Asfalto (cooperação entre Andarilhos do Asfalto e Hakken? Nem em um milhão de anos!). E Hiroaki Kazuko Yamashita, diretor executivo das Indústrias Shinzui, ter perdido o menor de seus dedos da mão direita em algum momento no ano passado, apesar de que indivíduos suficientes destacam que o sinal de sua lealdade pode ser contado nos dedos restantes de suas mãos (desnecessário dizer, nenhum dos subordinados de Yamashita reuniu coragem suficiente para questioná-lo após o incidente).

Fantoches

Desconhecido por todos, exceto por um punhado selecionado de operativos, a iniciativa Shinzui por poder a qualquer custo encontrou um sucesso sem precedentes. Apesar das razões e causas de sua primeira reunião serem desconhecidos, oito dos onze diretores da companhia agora servem a Weaver — a maioria via laços de palavras de aliança infalível, alguns através da servidão sem consciência dos Drones ou possessão extraterrestre — e o resto certamente seguirão o mesmo caminho. A corporação agora volta sua atenção a dois propósitos separados (se é que estão relacionados): prosperidade nesse mundo e da realização dos planos de sua sócia no próximo. Pela promoção do conforto e da complacência em uma sociedade já tecnologicamente dependente, a oligarquia espera matar dois coelhos com um só golpe.

Seria um erro, entretanto, associar a mentalidade única com estupidez. Cientes de que não são as únicas forças em ação dentro do Mundo das Trevas, a Shinzui mantém duas bases de operação além do centro de operação de Tóquio (uma no Distrito Ichijyo de Kyoto, a outra em Los Angeles). Ambos locais são capazes de autonomia burocrática e fiscal em caso de catástrofe (assassinatos, tomadas hostis etc) Tecnomantes e, com esforços de satélites já a caminho de Bangkok e Pequim, a rede Shinzui começou a se assemelhar com nada mais do que uma teia sempre em expansão...



A Wyrn não é a única a se apoiar nos corações e mentes da humanidade, ou assim parece.

Lobisomem: O Apocalipse e a Tecnocracia

“Atenção”.

Doze fuzileiros durões tomados em vagos e vítreos olhares, sem trair os milhões de cálculos por segundo passando por trás de seus olhos.

“Preparar”.

Uma sinfonia de cliques metálicos ressoou através do compartimento da tripulação quando doze eixos de irídio se alinharam, deixando os sistemas de magnetopropulsão das armas de feixes em estados ativos com uma batida que rapidamente passou pelo espectro audível, passando para o subsônico.

A escotilha mais a frente assobiou quando abriu, e entrou o Primeiro Sargento Siemaszko, murcho, magro, impossivelmente velho, um corpo pouco mais que um saco de pele apoiado e sustentado por uma série de cabos, suportes e mangueiras. Ele deixou seu olhar azul acinzentado brilhante passar por cada soldado, sem palavras enquanto os observava, analisando cada detalhe, registrando para futuras referências. Após um longo tempo, parecendo inumanamente cansado e estranhamente triste, ele deu a ordem.

“Que o Arquiteto Celestial tenha piedade de suas almas”.

“Posicionem-se”.

E, empregando seu impulso ortogonal para movimento silencioso, a Nau do Vácuo passou pela Película, entrando no sistema terrestre.

Jogadores e Narradores acostumados com **Mago: a Ascensão** e **Lobisomem: o Apocalipse** podem querer usar elementos de ambos os sistemas em seus jogos — especificamente, a Tecnocracia, que parece ser uma adição intuitiva para a cosmologia da Weaver. Para grupos menos familiarizados com o jogo **Mago**, mas ainda assim intrigados pela ideia de supertecnologia possuída por magos da Weaver, o que se segue pode ser útil para acrescentar os Tecnomantes em suas histórias.

Tecnocratas são humanos com o aparente poder de dobrar a realidade de acordo com sua vontade; os Garou tendem a pensar essa mágica como um poder roubado para refazer Nomes. Como no caso de todos os magos, os usos do que eles colocam sob esse poder varia de acordo com o indivíduo, mas a maioria dos Tecnomantes buscam prender toda a realidade em um seguramente controlado padrão estático, uma mistura da Weaver feita pelo bem comum em nome de uma “vida melhor através da ciência”. De fato, muitas formas de Tecnomágica são mascaradas como (e indistintas de) tecnologia de ponta ou experimental; um Tecnomante mais provavelmente

vai atacar um adversário usando campos geradores bioelétricos ou rifles de laser vermelho do que criaturas místicas ou raios elétricos. A maioria dos tecnomagos tem sua residência em fortes centros de tecnologia humana (instituições de ensino, instalações de engenharia e/ou cidades ricas em indústrias), onde eles recrutam, buscam apoio e constroem bases de operação.

Apesar dos poderes possuídos por esses artifícios da vontade parecerem ilimitados em força e versatilidade (dado tempo e preparação suficiente, os Tecnomantes podem conjurar e focar radiação letal, encantar medicamentos alteradores de mente, abrir a barreira Umbral através de “tecnologia extra-dimensional” ou servir cem mil outros propósitos), eles não estão sem uma perigosa vantagem de dois gumes. Aqueles poucos magos (Oradores dos Sonhos, Verbena e um punhado de Adeptos da Virtualidade encontrados na Teia Digital) que se associam com os Garou mencionam uma força universal chamada “Paradoxo”, um tipo de choque de retorno da realidade que policia e pune as ações de magos entregues a extremismos e indiscrição. Esse flagelo parece afetar tecnomagos da mesma forma que atinge suas contrapartes menos cientificamente interessados; suas mágicas são conhecidas por falhar (geralmente com efeitos catastróficos) e muitos de seus instrumentos avançados não funcionarão nas mãos mundanas ou fora dos laboratórios onde foram concebidos.

A Tecnocracia é composta de várias divisões mais ou menos cooperativas: exploradores, financiadores, geneticistas, censores e incontáveis outras facções pseudo-científicas. Certos Theurges que enxergam espíritos viram através desses disfarces e sabem o que eles são de verdade — servos dedicados da Weaver que foram bem sucedidos onde muitos de seus compatriotas falharam na tentativa de desvendar o enigma do Nomear. Infelizmente, não há lugar para outras criaturas sobrenaturais em seu novo amanhã.

Está cheio de possibilidades em integrar a Tecnocracia (e/ou outros contingentes de magos) em sagas envolvendo **Lobisomem: o Apocalipse** e/ou **Werewolf: the Wild West**. Os caerns fascinam esses Nomeadores do século XX (eles os consideram como condutores de algum tipo de energia mística que chamam de ‘Quintessência’); eles se juntam e/ou os drenam sempre que possível. A Primeira Mudança, o genoma de Gaia e a praticamente esquecida arte de fundir espíritos em fetiches são de particular interesse também para os tecnomagos.

Dons: Os magos possuem uma grande gama de poder para conjurar; usar os Dons para aproximar-se da Mágica Verdadeira é problemático, na melhor das hipóteses. O Narrador estaria em seus direitos em simplesmente permitir um mago realizar uma gama de determinados efeitos, com dificuldade e efetividade variáveis, dentro de uma ou duas áreas de conhecimento. Alternativamente, dê ao mago de 10 a 15 Dons de Nível Um a Cinco, use uma “parada de dados de magia” genérica para ataques de defesa/ataque (algo em torno de

seis dados ou mais, dependendo do poder do mago em questão) ou use as regras de Esferas e Arete de **Mago: a Ascensão** (caso tenha acesso a essas regras).

- **Administrador:** Esses são os burocratas, controladores e gerentes da Tecnocracia. Coordenam atividades regionais das salas de reuniões, manipulam entidades corporativas e financeiras por de trás das cenas e se conectam diretamente com uma rede de comandos centrais. Esses líderes permanecem anônimos (e algumas vezes completamente desconhecidos) a seus subordinados devido ao comando compartimentalizado e proteção dos mesmos; a maioria nunca viu ação da linha de frente (ou sequer colocou seus olhos no mundo externo) por décadas ou mais.

Criação de Personagem: Atributos 10/6/4, Habilidades 27/9/5, Antecedentes 15, Força de Vontade 8, Dons / Parada de Dados de Magia 15/6

Atributos Sugeridos: Assuma 2 nos Físicos, de 3 a 4 nos Atributos Sociais e de 4 a 5 nos Mentais.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Burocracia 4, Computador 2, Esquiva 2, Etiqueta 3, Expressão 2, Finanças 4, Armas de Fogo 2, Direito 3, Liderança 4, Cultura (várias, dependendo da posição e da área) 3, Ocultismo 4, Lábria 4

Áreas de Especialidade Sugeridas: Entropia (percepção e influência de probabilidades), Mente (controle emocional, telepatia superficial, suscetibilidade à sugestão)

Equipamento: Celular, terno caríssimo (ou outra vestimenta apropriada), notebook, pistola de bolso pequena (porém naturalmente melhorada), vários sinais de transmissão de informação e melhorias de longevidade.

- **Navegador:** Exploradores, pilotos de satélites tripulados e caçadores de emoções, esses intrépidos aventureiros personificam as melhores e piores qualidades de Ferdinand Magellan, Jacques Cousteau e James T. Kirk. A Tecnocracia empurra o conhecimento humano ainda mais, além das fronteiras terrestres; esses autoproclamados “Engenheiros do Vácuo” agora focam suas atenções nas fossas oceânicas do espaço sideral e até mesmo em dimensões paralelas em sua busca pela descoberta.

Criação de Personagens: Atributos 9/6/4, Habilidades 20/8/3, Antecedentes 10, Força de Vontade 7, Dons/Parada de Dados de Magia 12/5

Atributos Sugeridos: Assuma um nível de 2 em todos os Atributos Físicos, 3 em Sociais e 4 nos Mentais

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Computador 2, Esquiva 2, Empatia 2, Enigmas 3, Armas de Fogo 2, Linguística 2, Cultura (Umbral) 4, Ocultismo 3, Pilotagem (vários) 3

Áreas de Especialidade Sugeridas: Correspondência (sentido de localização, clarividência e teletransporte), Espírito (“Ciência Dimensional” — como os Dons Garou, com o fato de que os Tecnocratas consideram a Umbral como o “espaço sideral” e os Umbróides como “alienígenas”)

A Conexão Pentex

Uma poderosa abominação que antes servia a Weaver foi subvertida e libertada no Velho Oeste. Trinta e um sabores de perversão e poluição foram vomitados sem questionamentos das fábricas e famílias das nações do mundo “civilizado”. Incontáveis quantidades das chamadas crianças de Gaia se uniram aos Dançarinos da Espiral Negra na virada para a Wyrm.

Por que deveria ser alguma surpresa que até mesmo a Tecnocracia tenha seus elementos corruptos?

Apesar das particularidades permanecerem compreensivelmente secreta, o pouco que vazou deixa claro que:

(a) Alguma forma de aliança existe entre a Pentex e a Divisão de Projetos Especiais da Tecnocracia, e

(b) Sua união está longe de ser perfeita.

Problemas com essa última parte? Apenas pergunte a qualquer Tecnocrata com um pouco de cérebro — ele lhe dirá que a Pentex é uma mega corporação útil como qualquer outra, um lugar para se colocar certos cientistas se você quiser resultados de verdade. Agora pegue o elevador e suba quatro andares e pergunte a aquele executivo da Pentex — ele lhe dirá que A Companhia se apresentou aos tecnomagos, para oferecer a seu Verdadeiro Mestre (a Wyrm, caso você esteja tendo problemas para entender as entrelinhas) uma nova estrada nesse mundo.

Quer uma terceira opinião? Reúna quaisquer três magos que possa achar e os pergunte: eles dirão que tanto a Pentex quanto a DPE são peixes pequenos em um grande lago, o poderoso conglomerado chamado de “o Sindicato”. E que tal uma quarta? Os teimosos da UseNet nos grupos de conspiração conhecem a verdadeira história — é tudo uma simulação, uma fachada corporativa para o complexo militar-industrial que está coordenando o show desde o Vietnã e a Tempestade no Deserto.

Talvez só possamos concordar em discordar...

Equipamento: Traje espacial, dardo ou atordoador E-M (desenvolvido para mínima penetração para não perfurar a escotilha das naves), instrumentos portáteis de diagnóstico e sensitivos, protótipo de nave Umbral, tradutor universal.

- **Propagandista:** Esses excessivamente implacáveis operativos compõem a polícia secreta da Tecnocracia. Uma cabala sinistra de observadores, psicanalistas e torturadores, esses traiçoeiros agentes trabalham para uma “Nova Ordem Mundial” de obediência e unidade. As ferramentas e técnicas disponíveis para essa neo-Gestapo (drogas, hipnoterapia, aparatos experimentais de indução do sono, reescritas históricas e até mesmo

mensagens subliminares nas mídias populares) estão sempre expandindo — mas como qualquer agente lhe dirá, você não pode fazer um omelete sem quebrar alguns ovos.

Criação de Personagem: Atributos 7/6/5, Habilidades 18/7/4, Antecedentes 10, Força de Vontade 9, Dons/Parada de Dados de Magia 10/4

Atributos Sugeridos: Assuma 2 níveis em todos os Atributos Físicos, de 3 a 4 nos Sociais e de 3 a 4 nos Atributos Mentais

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Computador 3, Esquiva 2, Etiqueta 3, Hipnose 4, Investigação 2, Liderança 2, Medicina 3, Psicologia 5, Lábia 4

Áreas de Especialidade Sugeridas: Mente (comando, condicionamento, resposta emocional (medo, especialmente), controle subliminar, telepatia), Espírito (apenas poderes sensitivos limitados — “identificar o sobrenatural”, “sentir desvio de realidade”, etc)

Equipamento: Gravador de mão, terno cinza comum, vários arquivos de casos, seringa pneumática e soro da verdade

- **Soldado:** Tropas de choque cujas ferramentas e talentos (cibernéticos, genéticos ou outros) foram aperfeiçoados até um limite sobrenatural, esses recrutas ocupam a linha de frente da guerra pela realidade. Obcecados, leais e brutalmente eficientes, eles vêm em várias variedades (ciborgues completamente convertidos, supersoldados geneticamente modificados, construtos semelhantes ao Frankstein, “Homens de Preto” cultivados e até mesmo criações mais bizarras), da mesma forma que são várias suas batalhas.

Criação de Personagem: Atributos 11/6/3, Habilidades 20/8/3, Antecedentes 5, Força de Vontade 5, Dons/Parada de Dados de Magia 9/3

Atributos Sugeridos: Assuma valores de 4 a 5 (ou mais) em todos Atributos Físicos, 1 ou 2 (se algum) nos Sociais e 2 ou 3 nos Mentais.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Computador 1, Esquiva 3, Armas de Fogo 4, Intimidação 2, Armas Brancas 3, Sobrevivência 2

Áreas de Especialidade Sugeridas: Forças (armas de energia, escudos protetores), Vida (cura, regeneração, melhorias combativas)

Equipamento: Endo/exoesqueleto blindado (trate como uma armadura pesada, com dois dados extras de absorção devido ao material avançado), sistemas passivos de vigilância (infravermelho, sensor de movimento e visão noturna), munição ultratecnológica (armamento de rajadas biológicas, rifles de plasma, armas de feixe, munição altamente explosivas e perfurantes), mecanismo de autodestruição para último caso.

- **Técnico:** Contrariamente à crença popular, são os cientistas vestidos de jalecos e não os durões fuzileiros espaciais ou os operativos imorais no estilo de Orwell que compõem as fileiras da Tecnocracia. Geralmente pioneiros amantes da paz em suas respectivas disciplinas, esses pesquisadores são devotados de corpo e alma ao melhoramento da humanidade e são impassíveis com os

planos políticos de seus superiores — ou aos fins que eles no final usarão para justificar seus meios.

Criação de Personagem: Atributos 9/5/3, Habilidades 18/7/4, Antecedentes 7, Força de Vontade 6, Dons/Parada de Dados de Magia 10/4

Atributos Sugeridos: Níveis de 1 a 2 em todos Atributos Físicos, 2 ou 3 nos Sociais e pelo menos 4 ou 5 nos Atributos Mentais

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Computador 4, Esquiva 2, Etiqueta 2, Investigação 3, Medicina 2-5 (dependendo do campo), Pesquisa 3, Ciências 5

Áreas de Especialidade Sugeridas: Um ou dois dos seguintes: Entropia (ordem/colapso intermolecular, probabilidade), Forças (antigravidade, energias alternativas), Vida (engenharia genética, farmacologia), Matéria (ciência material, partículas subatômicas), Primórdio (a essência da realidade, que torna a mágica possível (e, em escala menor, caerns, Dons, Disciplinas vampíricas e outros fenômenos sobrenaturais)), Tempo (aceleração/compressão/dilatação).

Equipamento: Jaleco de laboratório, palmtop, sociedade acadêmica, óculos protetores, várias concessões ‘auto-renovadoras’ de pesquisa governamental

- **Renegado:** Discordâncias passadas deixaram um punhado de antigos Tecnocratas descontentes espalhados sobre os cantos do multiverso. Apesar de ainda se apegarem ao restante de sua herança mágica — a maioria dos Tecnomantes renegados são identificados com a imagem de rebeldes ‘cyberpunk’ ou, pior, o estereótipo de cientista maluco comum em filmes B e Júlio Verne — as alianças e atitudes desses procurados párias não poderiam ser mais diametricamente opostas àquelas de seus antigos mestres. Alguns não estão acima de trabalhar com os Garou ou outros seres sobrenaturais em busca de um objetivo comum.

Criação de Personagem: Atributos 8/5/3, Habilidades 18/9/5, Antecedentes 7, Força de Vontade 6, Dons/Parada de Dados de Magia 9/3

Atributos Sugeridos: Níveis 1, 2 ou (raramente) 3 em todos Atributos Físicos e Sociais, 4 ou 5 nos Mentais

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Computador 4-5, Esquiva 2, Armas de Fogo 2, Investigação 2, Medicina 2-3, Ocultismo 4, Pesquisa 3, Ciências 4-5

Áreas de Especialidade Sugeridas: Qualquer uma dos modelos acima, com grandes tendências para Correspondência, Forças, Vida e/ou Matéria

Equipamento: Computador de tecnologia de ponta, óculos, equipamento de realidade virtual, laboratório atolado até o teto com todo tipo de invenções e máquinas (muitas das quais são simplesmente grandes demais para serem movidas).

ADN: Amálgama do Desenvolvimento Neogenético

Pesquisa Genética Hoje para um Amanhã Mais Perfeito

*Se suas ilusões de grandeza e um mau olhar
Dão a ideia de que você é bom demais para morrer
Então eles te enterram da sua cabeça aos pés
Pela doença da presunção.*

— Bob Dylan, *Disease of Conceit*

Sofrem as Crianças

Dra. Karen Pendergrast se levantou para apertar as mãos do casal. Quantas vezes ela tinha visto pessoas como essas — faces incomodadas, mãos úmidas e bocas secas? O que ela diria a eles hoje não seria diferente do que ela dissera a dúzias de pacientes, mães e pais que geraram anomalias e aberrações em seu conjunto genético.

“Obrigado por virem, Sr. e Sra. Sloat. Estou feliz que possamos conversar sobre as condições de Rebecca”.

O pai limpou a garganta. “Doutora, nós só queremos saber se nossa garota vai ficar bem. Temos cuidado dela desde que tinha três anos e ficou órfã”.

Pendergrast olhou rapidamente suas notas. Ah, então a garota é adotada. Isso explica porque seus pais não são condutores. “Bem, as boas notícias são que com um mapeamento genético básico, isolamos o problema de Rebecca. A parte difícil está sendo descobrir o tratamento. A terapia genética é um campo excitante, mas ainda novo. Estamos aprendendo coisas, procedimentos dramaticamente bem sucedidos, todos os dias”.

“Então você está dizendo que amanhã você pode saber algo, mas não hoje?” perguntou a Sra. Sloat.

A doutora mexeu os ombros. “Bem, essa é uma versão simplificada, mas sim, esse é o dilema. Porém”, ela levantou uma mão, “existe uma grande quantidade de esperança. O que Rebecca precisa são de testes mais intensivos, então eu gostaria de interná-la o mais rápido possível em uma de nossas instalações. Por um período indeterminado de tempo”.

O Sr. Sloat estava fazendo seu melhor para segurar as lágrimas. Sua esposa era mais introspectiva. “Eu não entendo como tudo isso aconteceu”, ela começou. “Um dia Rebecca estava bem, então, no próximo... Digo, todos os adolescentes passam por mudanças de humor e desobediência, mas não dessa forma! Mobília quebrada, desaparecimentos, recusa a conversar conosco por semanas. Pensei no pior, pensei que ela pudesse estar usando drogas...” Sua voz falhou.

Você não sabe metade das consequências para a humanidade que sua filha representa, *pensou Pendergrast*. “Não, drogas não”, ela disse em voz alta. “Isso é psicológico. É um efeito mutagênico tangível. E, portanto, poderemos curar”. O resto da conversa caiu em frases banais sobre tempo de estadia, formulários de consentimento e restrições de visitas.



A secretária levou os pais embora e Pendergrast ligou o grande monitor no parede mais distante. A imagem mostrava uma jovem garota, bonita a sua maneira de olhos amplos. Ela estava gritando por sua liberdade, sozinha na cela acolchoada a prova de som. Sem espelhos, sem vidro, nada no qual a garota pudesse ver sua própria imagem. Pendergrast olhou no arquivo e notou que o programa de nutrição começaria amanhã, seguido por uma análise detalhada do genoma. Bom, *ela pensou*, está comportando-se de acordo com os sintomas que cataloguei. A espécime pode nos dar o progresso que estamos procurando.

Bem vindo à ADN

ADN — Amálgama do Desenvolvimento Neogenético — é um lugar onde boas intenções pavimentam uma estrada para o inferno. Pelo menos, é como os Garou a enxergam. Para a maioria das pessoas normais que compreendem as operações da companhia, a ADN é uma ideia muito boa. Com vários escritórios pelos Estados Unidos e Canadá, normalmente próximo de grandes centros de pesquisa médica, cientistas são capazes de ligar seus estudos e se manterem informados dos desenvolvimentos mais recentes da engenharia genética. Aos olhos do público, a ADN quer salvar várias vidas acabando com doenças e condições genéticas fatais, tais como o câncer, cistite fibrose e diabetes.

Mas há um lado negro no trabalho da ADN. Muitos dos cientistas da companhia estão tão deslumbrados com suas próprias visões de um mundo geneticamente perfeito que ficam cegos às éticas básicas de pesquisa. Objetivos ao extremo, eles normalmente enxergam seus pacientes como espécimes com anomalias físicas que devem ser destruídas e não como criaturas com emoções humanas e necessidades psicológicas. Junto com a terapia genética, alguns dos cientistas também trabalham em projetos de guerra biológica; suas perspectivas são que se os fios genéticos da espécie humana ficarem enrolados demais, bem, talvez seja mais fácil salvar os melhores e se livrar do resto. O que a ADN e seus empregados falham em perceber é que eles sofrem de uma doença da arrogância e do orgulho, muito piores do que qualquer coisa que um Garou possa herdar.

Como os lobisomens entram nesse quadro? Cerca de seis ou sete anos atrás, um jovem e ingênuo Andarilho do Asfalto apareceu em um laboratório da ADN; ele achou que encontraria as últimas novidades em tecnologia cibernética. O que o pobre Garou descobriu foi que era como ser separado e reunido novamente... e ainda assim permanecer tecnicamente vivo. A partir desses experimentos iniciais, a ADN descobriu muita coisa, o suficiente para fazê-los sentar e perceber certos relatos de “licantropia” e inexplicáveis ataques de animais. Seu trabalho de investigação eventualmente os permitiu capturar um Filho de Gaia lupino; eles estavam fascinados que o mesmo fenômeno genético pudesse se manifestar em canídeos assim como humanos. Mais lobisomens desafortunados seguiram esses dois, junto

com vários Parentes. Os pesquisadores da ADN agora acham que descobriram uma nova doença genética e estão determinados a exterminá-la antes que se espalhe ainda mais na população.

Uma palavra de aviso: a ADN e seus empregados não são magos, vampiros, Drones ou fomori, geralmente. São humanos normais em sua maior parte e não possuem Dons ou efeitos mágicos à sua disposição. Apesar dos Progenitores da Tecnocracia admirarem algumas das táticas da ADN e ocasionalmente fornecê-la algum equipamento, eles normalmente se mantêm fora dos assuntos da companhia. Em suas mentes, esses Adormecidos estão fazendo um bom trabalho por si só sem se envolverem nos assuntos complicados da Guerra da Ascensão.

Léxico

Não, isso não é Genética 101, mas os Narradores podem achar útil saber o que as palavras que os cientistas da ADN *amam* usar por aí significam em termos claros:

- **Alelo** — As várias formas de um gene; normalmente dominante ou recessivo.

- **Alelo dominante** — Em um par heterozigoto de genes, o gene que sobrepuja a parte recessiva do par.

- **Alelo recessivo** — Em um par heterozigoto de genes, o gene que é sobrepujado pela parte dominante do par. Só está presente no fenótipo quando há um par homozigoto de genes.

- **Condutor** — Alguém que porta um gene para uma condição, mas não exibe sintomas; o termo da ADN para os Parentes.

- **Consanguinidade** — “Do mesmo sangue”. Acasalamento entre parentes próximos que podem resultar em características recessivas tornando-se aparente no fenótipo.

- **Cromossomo** — Grupos semelhantes a fios longos de genes, feitos de DNA e proteína.

- **DNA** — Ácido desoxirribonucleico; carrega os blocos básicos da hereditariedade.

- **Epístase** — Onde um gene interfere com expressão sobre o outro.

- **Fenótipo** — Características visivelmente expressadas, tais como olhos azuis ou pêlo preto.

- **Gene** — Unidades de informação, localizadas nos cromossomos, que carregam informação hereditária na forma de DNA. Um par de genes existe para cada característica herdada, um gene fornecido por cada pai.

- **Genética** — O estudo da herança biológica.

- **Genoma** — O complemento completo dos genes de um organismo. O mapeamento de genoma é definir as posições dos genes onde certas características são encontradas.

- **Genótipo** — Conjunto genético que não é visivelmente aparente; é o código em seus genes, não necessariamente o que é demonstrado em sua aparência. Por exemplo, pessoas com olhos castanhos podem ser heterozigotos nessa característica (um gene de olhos castanhos e outro de olhos azuis) ou homozigotos (dois genes de olhos castanhos). Para se ter certeza, deve-se

chegar o genótipo; uma vez que o gene de olhos castanhos é dominante, a pessoa sempre terá olhos castanhos no fenótipo, a característica visivelmente expressada.

- **Heterozigoto** — Possuir dois alelos diferentes para uma determinada característica.

- **Homozigoto** — Possuir dois alelos idênticos para uma determinada característica.

- **Mutação** — Uma mudança inesperada no DNA que resulta em diversidade genética; pode ser danosa ou benéfica.

- **SLG** — Síndrome Licantrópica Genética; a “doença” que a ADN acredita estar afetando certos humanos e lobos. SLG-1H ou SLG-1L é o termo que aplicam para hominídeos e lupinos; SLG-2 é em referência aos impuros.

- **Pleiotropia** — Quando um único gene pode possuir múltiplos efeitos, influenciando um número de características no genótipo e fenótipo. Esse é um dos fatores que torna a genética em organismos de ordem mais elevada tão incrivelmente complicada.

A Weaver e a ADN

Em sua manifestação ideal, a Weaver nutre estruturas, padrão e estabilidade para permitir o crescimento e a descoberta. Mas em seu estado insano, esses aspectos se modificam para forçar a estagnação, inércia e rigidez. Esse é o caminho que a ADN percorre. A companhia deseja eliminar qualquer desvio dos padrões genéticos normais e sente muito se isso significa encerrar mutações úteis ao longo do caminho. Qualquer coisa que não é parte de sua visão do que é certo, geneticamente falando, está errado. Alguns cientistas da ADN descartaram seus objetivos originais de ajudar a humanidade, enquanto outros desenvolveram uma distorcida e estagnada visão do que esses objetivos englobam; a maior parte da equipe da ADN perdeu sua criatividade ao longo do caminho. Ciência é naturalmente um processo lógico e analítico, mas também cresce de repentinas percepções e flashes de pensamentos inovadores e laterais. Como agentes inconscientes da Weaver, a equipe da ADN tem colocado muito mais valor na estrutura do que no processo.

Um resultado é que a ADN não simplesmente acredita em qualquer explicação sobrenatural para os lobisomens e os cientistas estariam ávidos por escutar qualquer mago, mesmo um Tecnomante, falar sobre como a percepção, pensamento ou equipamentos *hightech* podem alterar a realidade. Eles pensam que os metamorfos são simplesmente vítimas de uma desafortunada anomalia genética que um dia será curada. Os cientistas da ADN acreditam firmemente que as lendas dos lobisomens do passado são claros exemplos de caráter mutante que se soltaram em populações pequenas e de procriação consanguínea. Qualquer tentativa desesperada de um Garou capturado em explicar sua herança como recebida por Gaia ou parte de um ciclo

Uma Espiral Confusa: Fontes Úteis

Genética, mapeamento do genoma e terapia de genes são tópicos quentes para escritores, então não há carência de material para Narradores dispostos a ler um pouco e pesquisar. A ficção popular sobre genética, especialmente relacionada com guerra biológica e direitos reprodutivos humanos, vem de autores como Patricia Cornwell, Robin Cook, Michael Crichton, Stephen King, Julian May e até mesmo Tom Clance. Para estudos mais sérios, a edição revisada de 1991 do *The Cartoon Guide to Genetics* de Andrew Read e Tom Strachan é imensamente útil. *Altered Fates: Gene Therapy and the Retooling of Human Life* de Jeff Lyon e Peter Gorner atenta para questões éticas por trás do mapeamento do genoma e da engenharia genética. Até mesmo filmes e a TV pegaram carona com *Gattaca*, sobre um futuro com humanos geneticamente modificados e *Wild Palms*, que mistura política, genética e cybertecnologia de maneira surreal. Por fim, os Narradores que usam a ADN em uma crônica podem querer consultar textos de biologia básica ou enciclopédias apenas para saber mais sobre os fatos.

natural é descartada pelos cientistas. Eles acreditam que **tudo** possui uma explicação racional com base científica. Qualquer um que sugira o contrário precisa de séria ajuda psicológica.

História e Influência

Fatores ambientais geralmente intervêm ao longo do caminho de genótipo para fenótipo. O fenótipo é o produto de uma interação complexa entre o grupo genético de um organismo e seu ambiente. Um indivíduo está preso em seu genótipo herdado, mas o fenótipo pode mudar.

— Dr. Neil Campbell, *Biology*

O início da ADN foi surpreendentemente benigno. Cerca de 15 anos antes da ADN capturar seu primeiro lobisomem, o fundador da ADN, Dr. Mitchell Howak tinha um assunto de muita importância em sua mente, a doença de seu amigo de infância Alan Kenschlow (veja **Project Twilight**). Mitchell, um médico com um PhD. em genética, supervisionou o tratamento de Alan da doença de Lou Gehrig desde o momento que terminou seu treinamento médico. Alan, por sua vez um cientista brilhante, ajudou Mitchell, esperando que seus esforços combinados pudessem levar a uma cura. Dinheiro não era um problema; ambos os jovens tinham muito dinheiro vindo de suas famílias. Foi uma progressão natural para eles fundarem a ADN em 1976; a missão da companhia descrevia seus objetivos como “descobrir as interações complexas da mente, espírito e corpo entendendo os elementos básicos da vida”. A equipe de

pesquisa cresceu e, eventualmente, a ADN abriu vários ramos nos EUA e Canadá.

Em 1985, Alan Kenchlow deixou a ADN de maneira amistosa para assumir uma posição na Divisão de Assuntos Especiais (DAE) do FBI. Apesar de ainda apaixonado com pesquisas, ele precisava de uma maior variedade do que o trabalho em laboratório o permitia; o que Alan não contou a Mitchell Howak foi que ele queria oportunidades para colocar seu conhecimento do oculto em uso. As coisas permaneceram normais na ADN até 1992. Em uma noite sem lua de outubro, um jovem Andarilho do Asfalto invadiu uma instalação da ADN em Palo Alto. Ele tinha recebido uma informação de um hacker que a ADN estava construindo um fantástico cyberware e o incauto jovem Garou não resistiu à tentação. Capturado não muito depois de invadir o laboratório, o lobisomem em pânico tentou desesperadamente mudar de forma, terminando em Hispo. Isso acabou com ele. Os guardas atiraram para matar, ferindo o Garou o suficiente para arremessá-lo em uma temporária cela de contenção. Um biólogo sedou o lobisomem e o manteve desacordado até que Howak chegasse. O cientista estava furioso e fascinado; ali estava algum tipo de anomalia genética do tipo que ele nunca tinha visto, e a criatura tinha conseguido invadir o laboratório praticamente sem esforço. Howak ligou para seu antigo amigo Kenchlow e pediu para que ele viesse de Washington. Para a surpresa de Mitchell, Alan ficou chocado, não pela criatura, mas pela desconsideração de Howak pelos direitos humanos básicos. Kenchlow nunca tinha visto um Garou, mas ele mais ou menos sabia o que eles eram e compreendia suas conexões sagradas com a terra e os mundos espirituais. Alan exigiu a libertação do lobisomem; Howak recusou. Os dois partiram enfurecidos naquela noite, para nunca mais se falarem.

As motivações de Howak eram deturpadas, a fonte da frustração de muitos anos buscando curas para doenças genéticas e encontrando poucos resultados. Agora ali estava uma nova, não categorizada doença, um projeto onde ele poderia fazer um progresso palpável. Mitchell Howak e sua equipe mantiveram o lobisomem vivo por muitos meses, executando incontáveis experimentos no espécime. A curva de aprendizado foi grande nesse período e a ADN reuniu dados sobre tópicos úteis como o Delírio, percorrer atalhos e o uso de prata. A ADN nomeou a nova condição descoberta de síndrome licantrópica genética, ou SLG. Eventualmente, eles praticaram a eutanásia no teste, que nessa época era apenas algo balbuciente e de dar pena. Depois, a ADN capturou um Filho de Gaia lupino e eventualmente pegaram alguns Parentes. Howak acrescentou cientistas comportamentais e biólogos da vida selvagem em sua equipe em 1994 para mais trabalhos de campo sobre os aspectos sociais dos lobos e humanos com SLG.

Uma virada ainda mais bizarra na história trata do desaparecimento do Dr. Mitchell Howak. No verão de 1997, após a ADN desfrutar de um tremendo período de crescimento e descobertas, Howak desapareceu de seu

Interrogação

Lobisomens são soldados de Gaia, uma das criaturas mais fortes e resistentes da Telluriam. Então como pode esses poderosos Garou estarem cuspidos suas tripas para um punhado de humanos da ADN?

Primeiro de tudo, a ADN só teve acesso a cerca de uma dúzia de alvos de teste, lupinos e hominídeos e alguns Parentes. Muito do que eles descobriram veio de observações clandestinas e seguindo qualquer registro suspeito de informação da mídia, de lendas urbanas e até mesmo de contos rurais folclóricos. Seu conhecimento em grande parte é resultado de cuidadosas deduções; nem todo ele foi provado ser algo além de uma dúvida razoável. Vários testes nos alvos ajudaram a corroborar com essas informações e um consentimento verbal por parte do lobisomem não é necessário.

Segundo, até mesmo as criaturas mais duronas possuem vulnerabilidades. Os Fianna, por exemplo, podem ter línguas afiadas, mas sua vontade é, geralmente, fraca. Pode um Filho de Gaia não contar ao inimigo o que ele quer saber caso a vida de um companheiro de matilha dependa de sua cooperação? Além disso, todo mundo possui um ponto de exaustão quando privado de sono, de interação social e de alimentação básica.

Por fim, a ADN tem à sua disposição uma grande gama de ferramentas para fazer os lobisomens falarem. Isso vai desde manipulação psicológica até drogas e implementos para causar dor. A maioria dos cientistas acha tais métodos cruéis e repugnantes, mas também acham que a informação é digna do uso de tais técnicas. Descobrir exatamente o que eles querem saber normalmente é apenas uma questão de tempo e paciência.

apartamento em Miami. Buscas em suas outras residências próximas às instalações da ADN mostraram nenhum rastro do cientista. Surpreendentemente, seu antigo amigo Kenchlow ajudou com agentes do DAE e FBI, com nenhuma pista sendo descoberta. Nenhum único fio de cabelo, pedido de resgate ou fibra foi encontrado. Howak aparentemente foi engolido pela terra. Talvez Kenchlow tenha uma pista, mas ele não diz nada.

Mesmo assim, os negócios continuam como de costume na ADN. Sendlar foi eleito o novo diretor executivo pela equipe de pesquisa. Ele e sua equipe continuam o trabalho da mesma forma como Howak tinha imaginado, com um pouco mais de ênfase no valor da biotecnologia. Os cientistas estão atualmente fazendo planos para obter grupos experimentais e controles para testar seus primeiros fios de terapia genética para curar a SLG, talvez em 2010.

◊ Que a ADN Sabe

Primeiro e mais importante, os membros da equipe da ADN estão interessados na herança genética dos lobisomens. Descobrir mais sobre o complexo código de proteínas que produz a síndrome licantrópica genética, SLG, tem precedência sobre qualquer preocupação de ética e sofrimento humano. Desnecessário dizer, essa visão é uma anátema para a maioria dos cientistas. Aqueles na ADN acreditam que o risco para a humanidade vindo da SLG é tão grande que as medidas extremas são justificadas. A SLG é uma doença que possui um potencial mortal e deve ser erradicada o mais rápido possível.

A ADN reúne informação de duas maneiras: observação no campo e testando nos laboratórios. A companhia enviou cientistas sociais e biólogos para observar áreas que eles apontaram como locais estatisticamente prováveis para ocorrências da SLG, baseados em relatos da mídia e até mesmo rumores dos habitantes locais. Tais áreas incluem as regiões dos Apalaches a leste dos EUA, várias cidades grandes norte americanas e certas reservas tribais ao oeste. Candidatos para o laboratório são selecionados através de amostras casuais, tão aleatoriamente quanto possível. Em outras palavras, se os agentes vêem uma vítima de SLG, eles tentam capturar o humano ou lobo rápida e silenciosamente, arranjando transporte aéreo imediato para a instalação da ADN mais próxima. Apesar da ADN desejar o contrário, encontrar vítimas da SLG por acaso é muito mais comum do que fazer expedições de captura altamente planejadas e organizadas. Os agentes da ADN normalmente viajam em equipes de oito; todos completamente armados com armas convencionais e kits de captura especiais. Todos agentes são treinados para trabalhar com grandes animais ou alvos humanos perigosos.

A ADN acredita que uma série de genes recessivos trabalhando em conjunto em uma rara e complexa combinação de alelos múltiplos, pleiotropia e epístase é responsável pela SLG. Aquelas pessoas que são condutores da doença parecem possuir todos os genes necessários para que a SLG ocorra, mas esses genes não estão, de alguma forma, na combinação necessária. Os cientistas da ADN conhecem duas formas da doença. Vítimas com a SLG-1, postula a ADN, possuem um gene recessivo que afeta vários outros para causar o ataque inicial da doença, geralmente em torno da puberdade. Eles usam os termos específicos SLG-1H para se referir aos humanos e SLG-1L para a versão lupina. Aquelas pessoas que possuem dois genes recessivos, SLG-2, parecem possuir o pior caso já observado, com o ataque de sintomas aparentemente iniciando-se no começo da infância. A ADN é objetiva o suficiente para conceder que as vítimas com um gene recessivo, que manifestam a SLG-1 por volta da puberdade, possuem algumas vantagens de sobrevivência. Eles normalmente são mais rápidos, fortes e resistentes que humanos não afetados. A taxa de recuperação dessas vítimas é extraordinária. A



ADN compara a SLG com algumas formas de anemia falciforme; pessoas com dois genes recessivos dessa doença possuem a anemia falciforme, enquanto aqueles com apenas um gene recessivo são resistentes à malária, uma nítida vantagem.

Ainda assim, o fato mais irritante sobre a SLG é que ela não é simplesmente detectável por testes aleatórios; não há uma forma de analisar uma amostra de sangue, mesmo em nível genético, e determinar se ela vem de um licantropo ou não. Naturalmente, a ADN espera que seu projeto de mapeamento do genoma ajude a resolver esse problema; até lá, eles baseiam-se amplamente em cuidadosa observação.

- **As raças:**

A ADN acredita que as vítimas de SLG-2, impuros em outras palavras, possuem uma maior promessa para pesquisas futuras. Esses são os espécimes que mostram os sinais mais visíveis e extensivos da doença; a ADN também notou que a forma natural dessas vítimas é um híbrido de lobo e humano. Os cientistas sociais da companhia perceberam que nas dinâmicas de grupo, outros lobisomens tendem a evitar os impuros. Um progresso recente fez com que a ADN descobrisse que os impuros vêm do acasalamento de duas vítimas de SLG-1, sejam elas homínídea-homínídea ou lupina-lupina; eles não observaram um acasalamento lupino-homínídeo. Porém, a ADN não sabe que os impuros são estéreis; afinal, esses lobisomens possuem as partes funcionais e nenhum cientista da ADN colocou um casal de impuros juntos para a procriação... ainda.

A ADN sabe que a SLG-1 ataca tanto humanos quanto lobos. Os cientistas estão intrigados pelas similaridades da doença de ambas as espécies; apesar de certas doenças como raiva, ebola e sarna poder ser transmitida do animal para o homem, essas são doenças virais ou parasíticas. Doenças genéticas afetando duas espécies de maneira tão similar são muito menos comuns. A maioria de suas pesquisas nessa área concentra-se em como a SLG passa do humano para o lobo e vice-versa.

- **Formas dos lobisomens:**

Uma razão pela qual os cientistas estão certos de que a SLG é uma doença única com apenas uma leve diferenciação é que todas as vítimas são capazes de passar por um padrão idêntico de contorções corporais. A ADN identificou as cinco formas de Homínídeo, Glabro, Crinos, Hispo e Lupino, referindo a essas como Sapiens, Bestial, Híbrida, Pré-Histórica e Lupina, respectivamente. Uma vez que os impuros mais jovens que eles capturaram tinham por volta de oito anos, a ADN ainda tem que descobrir que esses lobisomens nascem na forma Híbrida. Ao trabalhar com um espécime, os técnicos normalmente atordoam ou drogam o alvo, deixando-o em um estado submisso e sugestivo, para que ele não assuma sua perigosa forma Híbrida.

Um aspecto científico dessas contorções corporais tem deixado a ADN desconcertada — a variação de massa de forma para forma. Diferentes pesquisadores ponderaram sobre o assunto por algum tempo, sem



GLS-2
SUBJECT #4869949-B

Feed Nutra-mush Z four times daily.
Check Hemoglobin levels weekly.
Last hormone booster 10/03/98
USE OF RESTRICTIVE FORCE AUTHORIZED

oferecer qualquer resposta viável. A melhor hipótese em trabalho para ser que a vasta explosão hormonal na corrente sanguínea das vítimas da SLG causa as alterações em massa, apesar de que o padrão de crescimento ainda desafia as leis básicas da física. A ADN agora está considerando a ideia de contratar um físico teórico para desenvolver um novo teorema para as leis de Newton, um que possa explicar os aumentos e reduções de tamanho.

- **As tribos:**

A ADN não tem pista alguma de que existem 13 diferentes tribos com costumes e tradições amplamente variados. Felizmente, eles também não têm ideia de que os Presas de Prata são tão, er..., proximamente aparentados uns dos outros; essa tribo em particular permitiria que a ADN faça grandes avanços nos estudos da genética dos lobisomens. O que os cientistas sabem é que certas áreas geográficas e linhagens familiares possuem uma propensão em espalhar a SLG. Eles notaram que as maiores ocorrências da doença estão entre aqueles com ancestralidade celta, nativo americana, germânica e do leste europeu, uma combinação incomum, com menos prevalência entre os povos de herança mediterrânea, africana ou asiática.

- **Parentes:**

Alguns dos sociólogos e antropologistas da ADN reuniram informações de que as vítimas da SLG-1 tendem a casar e se reproduzir com condutores numa taxa maior do que com humanos não afetados e lobos. Isso é exatamente oposto ao que eles esperavam devido a auto-preservação e proteção do conjunto genético, uma vez que esse padrão de acasalamento produz mais, e não menos, ocorrências de SLG. Então, alguns cientistas sociais sugeriram que as vítimas da SLG-1 estão **ativamente** tentando espalhar a doença entre sua prole ao se acasalar com condutores. Os cientistas também são rápidos em apontar que essas mesmas vítimas evitam acasalar-se entre si, então eles percebem que em algum nível há consequências associadas com os SLG-2. Em que nível as vítimas percebem conscientemente que estão fazendo tais escolhas, os cientistas sociais da ADN ainda não fazem ideia.

A ADN encontrou alguns condutores que não sabiam de suas condições e, geralmente, essas pessoas têm sido voluntários prestativos, ávidos para se livrarem de anomalias genéticas. Com sua cooperação, a companhia fez uma boa quantidade de avanços significativos. Vários desses condutores contaram casos de parentes excêntricos ou incomuns, dando à ADN a chance de planejar e executar cuidadosos processos de captura.

- **O Delírio:**

A ADN descobriu o Delírio de imediato; quando o primeiro espécime capturado pela companhia se transformou em Crinos, a maioria dos técnicos fugiram, desmaiaram ou se transformaram temporariamente em idiotas babões. Rapidamente, os cientistas teorizaram que na forma Híbrida, as vítimas da SLG emanam feromônios perigosos. Então, a ADN tentou colocar a

equipe em trajes de contenção de doenças com equipamentos de respiração embutidos. Quando isso não se provou efetivo, a ADN procurou por uma solução bioquímica, uma droga que comprimiria as reações psicóticas e hipertensas dos humanos na presença de uma vítima de SLG sem causar efeitos sedativos ou falta de coordenação mental e física. Eles, por fim, chegaram ao Metildelírio, uma droga sintetizada atualmente disponível nas formas oral e injetável. Qualquer pessoa que trabalhe com vítimas da SLG recebe uma dose da medicação antes de começar os procedimentos. A forma oral dura por mais tempo, mas leva cerca de meia hora para ser efetiva. A forma injetável funciona imediatamente, mas não dura tanto. Uma vez que todos os humanos possuem fisiologias e metabolismos diferentes, os cientistas da ADN monitoram seu tempo gasto com as vítimas da SLG cuidadosamente; ninguém quer que os medicamentos desapareçam antes de um procedimento ser completado.

- **Tradições e cosmologia Garou:**

A ADN não sabe ou não se importa com a Tríade, rituais, augúrios, assembléias ou a Litanía. A companhia está ciente do fato de que, historicamente, as vítimas de certas doenças como a lepra se reúnem em colônias e desenvolvem seus próprios rituais culturais e outras coisas. A ADN atribui qualquer resmungo que os lobisomens ou Parentes capturados possam ter sobre a Wyrn e outros como ilusões de delírio ou como as típicas baboseiras de uma pseudo-cultura.

- **Comportamento social:**

A adição de cientistas sociais para a equipe da ADN em 1994 aumentou a compreensão da companhia sobre o comportamento dos lobisomens. Os cientistas compreendem que as vítimas de SLG raramente são solitárias, preferindo viver em uma grande família ou em matilhas de lobos. Eles também percebem que dentro dessas unidades sociais, as vítimas possuem certa hierarquia social baseada em força física e astúcia. A ADN rapidamente notou que as vítimas de SLG tomam conta de si mesmo; algumas instalações e várias pessoas sofreram grandes avarias providas de ataques de lobisomens. Medidas de aumento de segurança são uma grande prioridade já que a ADN planeja dar mais passos em seu programa de captura em um futuro próximo.

- **Espelhos e prata:**

Após perder um valioso espécime em 1995, a ADN viu e reviu a fita de segurança da cela, apenas para descobrir que a vítima da SLG de alguma forma usou o espelho de aço para escapar. Os cientistas sabiam que colocar um espelho de vidro na cela era um convite certo para que o espécime suicidasse, mas não faziam ideia de que um espécime encontraria um uso para um espelho de aço. A questão dos atalhos percorridos deixou a ADN de fato desconcertada. A melhor racionalização que os cientistas conseguiram sugerir é que o espécime de alguma forma usou o reflexo e brilho das lâmpadas para se ocultar até que a porta fosse aberta, e então escapou do laboratório. Uma teoria menos aceita é que o espécime

Memorando para: Dra. Karen Pendergrast
De: Jim Mather
Re: Espécime D2M

De acordo com a questão 34 do formulário 12, a espécie D2M deu uma resposta incomum que achei que você pudesse achar interessante. Como você sabe, a questão lida com acasalamento e práticas de procriação. Quando perguntei ao espécime se ele já havia acasalado com outra vítima da SLG, ele imediatamente teve um ataque. Em sua loucura, ele delirou sobre "pecados contra Gaia" ou algo do tipo. Devo levar isso aos sociólogos e aos psicólogos? Talvez isso seja um ângulo na teoria de autopreservação: as vítimas tentam limitar forçosamente a disseminação de genes adversos através de tabus sociais, ainda que reforce os tabus contra aqueles cujo fenótipo claramente expresse as características. Gostaria de prosseguir com isso com o seu OK.

usou o espelho para se hipnotizar em uma ilusão de invisibilidade, e então de alguma forma, colocou um dos técnicos na mesma ilusão, permitindo assim que ele escapasse. Independentemente, nenhuma cela de contenção em uma instalação da ADN possui qualquer superfície refletora.

Usando a noção de que a percepção cria a realidade, a segurança da ADN agora carrega balas de prata em suas armas. Se as vítimas da SLG acreditam que são lobisomens, dizem os psicólogos da ADN, então eles também devem acreditar que balas de prata vão lhes ferir. A razão mais lógica, sugerem os cientistas, é que a prata de alguma forma interage com os genes da SLG em um nível molecular, causando danos aos tecidos e inibindo o processo de cura hiperativo. Extensos testes nos laboratórios e em campo rapidamente demonstraram que essa suposição é verdade, para azar dos Garou.

• Outros licantropos:

A ADN ignora a presença de outros metamorfos, pelo menos até o momento. Alguns Garou sugeriram que a ADN é o raio de vingança da Weaver contra os lobisomens por pegarem em armas contra as outras Raças Metamórficas e perturbar seu padrão. Outros dizem que é apenas uma questão de tempo antes da ADN perceber a presença dos Bastet, Corax e Ratkin. Vários Philodox insistem em uma reunião de todas as Raças Metamórficas para discutir a ameaça comum da ADN antes que seja tarde demais; porém, tal reunião provavelmente tem a mesma chance de ocorrer que uma nevasca no inferno.

Objetivos

Cientistas são pessoas guiadas pelo futuro.

— Dr. James D. Watson, geneticista vencedor do prêmio Nobel

Os cientistas da ADN podem ter perdido sua ética e a missão de compreender as delicadas conexões entre genética, corpo e espírito, mas eles ainda são precisos e metódicos. Todo ano, Sendlar e seus associados definem

Um Convidado Mal Agradecido

Nicole Preston acordou com enxaqueca. Onde ela estava? A garota estava deitada em uma cama de um quarto sem traços característicos. Uma garrafa de água de plástico estava próxima de sua cabeça e um jato de ar fresco foi soprado a partir de um tubo no teto. Nicole não estava vestindo os jeans e o moletom que ela se lembrava, agora vestia uma camisa de algodão cor de canela larga e calças de elástico da mesma cor. Meias lisas tinham substituído suas botas de caminhada. Ela tinha aparecido no ponto de sinalização no horário correto, assim como ela tinha conhecido os caras do centro natural várias vezes antes. Mas então, em algum momento, ela tinha desmaiado. Tinha mesmo? Nicole sentiu algo parecido com um hematoma em seu ombro e olhou, viu uma leve marca e uma bolha inchada ali. A jovem começou a tremer, perguntando se isso tinha algo a ver com a família. Ela não podia desapontá-los! O que quer que tivesse acontecido, ela teria que provar sua força e valor, mesmo que fosse apenas uma Parente, nunca tão boa quanto seu pai e irmã. O tremor parou.

A porta abriu sem som e um homem alto e barbudo entrou na sala, flanqueado por dois outros homens que empurravam um carrinho. O homem vestia um jaleco e apesar de seu cabelo escuro e de traços bonitos, Nicole não gostou dele; seus olhos lembravam a ela gelo azul sem reflexo de luz.

"Ah, bom dia, Sra. Preston. Imagino que você tenha uma dor de cabeça nessa manhã. Asseguro a você que passará rapidamente, especialmente se você beber muita água". Ele sorriu um pouco. "Eu sou o Dr. Sendlar e estou ávido em trabalhar com você hoje. Não é sempre que minha agenda permite fazer um pouco mais de pesquisa. Então as amostras que você nos deu nos permitirão um bom tempo no laboratório".

"Amostras?" Nicole resmungou, sua boca subitamente seca.

"Sim, claro. Minhas anotações sobre você indicam que você é uma condutora da síndrome licantrópica genética, que nós chamamos de SLG, mas essa doença não é aparente em seu fenótipo. Por que, eu pergunto. Sabemos que o gene é recessivo, mas meus colegas e eu sabemos que é muito mais complicado que isso. Você deve me dizer sobre sua família e se eles mostram sinais da doença. E então teremos uma biópsia do fígado, mais testes sanguíneos, amostras de óvulo, você sabe, esse tipo de coisa. Não deve tomar muito tempo e então você pode descansar bem até amanhã. Temos muita sorte de ter você aqui".

Nicole começou a tremer novamente e teria gritado, se não fosse pelo fato de estar com medo demais para sequer respirar.



prioridades futuras e determinam os passos necessários para alcançar esses objetivos. Eles também periodicamente reavaliam a viabilidade dos projetos e fazem mudanças conforme necessárias para facilitar o crescimento e desenvolvimento da companhia.

Eliminar SLG

Erradicar a síndrome licantrópica genética é a principal prioridade da ADN, recebendo cerca de 50% dos fundos e recursos destinados a pesquisa e desenvolvimento. A maior parte do dinheiro vai para a contratação de uma equipe qualificada, na compra do melhor equipamento e no pagamento de trabalhos de campo e nos laboratórios. Os cientistas acreditam que a chave para eliminar a SLG é obter o máximo possível de compreensão de como ela corrompe o código genético de um humano normal; por isso a grande necessidade de matéria para pesquisa. A equipe da ADN acredita que a terapia genética pode, eventualmente, ser capaz de curar humanos e lobos afligidos pela SLG.

Projeto Mapeamento do Genoma Licanthropo

Cientistas do final do século XX engajaram-se no processo de mapear todo o genoma humano, mais de 100.000 genes, um feito que levará anos de trabalho. Os cientistas da ADN lançaram um projeto similar para

mapear o genoma das vítimas de SLG. Seus esforços agora estão focados nos SLG-1H e SLG-1L, esperando que possuir tais dados torne o trabalho em cima dos SLG-2 mais fácil. Aproximadamente 20% dos atuais recursos de pesquisa e desenvolvimento são destinados a esse projeto.

Terapia Genética

Terapia genética é um processo complexo em seus estágios iniciais. A ideia básica é que para reescrever um código genético falho, tal como o que causa uma doença ou uma mutação prejudicial, genes corretivos são inseridos no corpo do alvo. Normalmente um vírus inofensivo carrega os genes bons e, com alguma sorte, o vírus atacará os genes ruins e os substituirá pelos corretivos. Pelo menos, é assim que está na teoria. Algumas vezes, nada acontece. Outras vezes, o corpo reage de maneira selvagem e começa a desenvolver células anômalas que não podem ser impedidas. Essas células se espalham pelo sistema e sufocam os órgãos vitais; essencialmente, o alvo morre de câncer. Os cientistas da ADN estão tentando encontrar meios de permitir que os genes corretivos façam seu trabalho sem desenvolver uma onda de crescimento cancerígena. Vítimas da SLG são amostras de teste perfeitas e a ADN tem grandes esperanças de que a terapia genética alcance além dessa doença. Atualmente, 10% dos recursos de

pesquisa e desenvolvimento vão para o trabalho de terapia genética, apesar de que esse número provavelmente aumentará num futuro próximo.

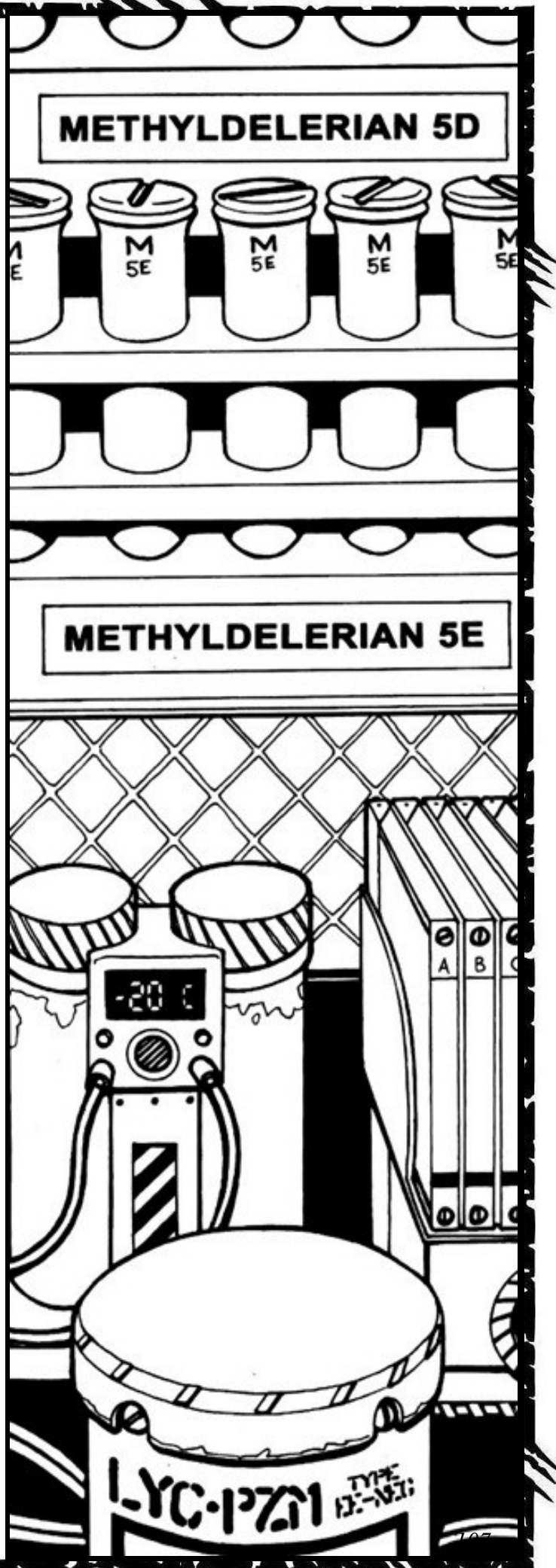
Melhoramento do Metildelério

A habilidade de trabalhar com vítimas da SLG depende da constante imunidade ao Delírio e, agora mesmo, o Metildelério é a única forma de evitar que os cientistas e técnicos sofram dos efeitos dos feromônios da SLG. O problema com a droga é que ela é, de alguma maneira, imprevisível e de difícil manuseio. Até um usuário ter tomado-a de maneira regular e descobrir como ela afeta seu sistema, ela não é segura sobre quanto tempo irá durar e quão precisa uma dosagem é necessária. Além disso, a droga ocasionalmente causa danos ao fígado. 10% dos fundos de pesquisa e desenvolvimento estão indo para um aprimoramento das propriedades do Metildelério.

Organização

A ADN possui quatro grandes divisões: Administração e Finanças (AF), Pesquisa e Desenvolvimento (PD), Cybertecnologia (CBT) e Segurança e Investigação (SI). Cada empregado encaixa-se em uma dessas categorias, mesmo que o nome de seus empregos e funções algumas vezes ultrapasse as divisões. Por exemplo, o Dr. Ruben Sendlar é um cientista de pesquisa com um laboratório exclusivo para ele, mas ele assumiu o emprego de Diretor Executivo que está na divisão AF. Cada instalação da ADN é independente e governada sob o princípio de auto-gestão; instalações individuais são responsáveis por seus próprios orçamentos e tomada de decisões. A posição de Diretor Executivo é mais um cargo de coordenação do que de Diretor Executivo em si. Apesar de Sendlar poder fazer fortes sugestões para os diretores das instalações individuais sobre seus assuntos de escritórios, ele não tem autoridade real para apoiar suas exigências caso um subordinado opte por ignorá-lo. Porém, quando um firme consenso não pode ser alcançado nas questões políticas de toda a ADN, Sendlar é um dos que possui voto de minerva. A maioria dos diretores das instalações opta por permanecer ao lado dele e geralmente segue suas sugestões sem protesto. De toda forma, eles normalmente estão ocupados demais em seus próprios laboratórios para prestar muita atenção nessas bobearias fiscais e administrativas.

Todas as instalações são conectadas através de uma sofisticada rede de computadores. Ali, cientistas compartilham suas descobertas e mantêm amizades colegiais uns com os outros e com alguns pesquisadores fora da ADN através de salas de chat e e-mail. Em uma longa orientação profissional, toda a equipe passa por um treinamento computacional para aprender os procedimentos básicos de uso da internet, banco de dados e comunicação. Ninguém pode usar a desculpa de não saber como criptografar documentos para explicar um vazamento da segurança. Qualquer um que não compreende na primeira vez ou é demitido ou enviado de



volta até que esteja pronto, dependendo de seu valor para a companhia.

Pelo menos duas vezes por ano, a ADN faz uma conferência que dura uma semana, com locações rotativas. É quando os cientistas têm uma chance de se conhecer em pessoa e planejarem iniciativas futuras. É durante essas ocasiões que os membros da ADN compartilham suas maiores preocupações sobre a situação dos lobisomens, uma questão que recentemente assumiu a prioridade principal. A maioria dos cientistas concorda: a mutação genética causada por essa doença deve ser erradicada a qualquer custo. Se as vítimas que manifestam a mutação podem ser salvas, melhor, mas a tarefa da ADN agora é evitar uma futura disseminação do gene danoso para outros humanos.

Quem é Quem na ADN

A maior instalação da ADN está localizada no Triângulo da Pesquisa, a área que abrange Raleigh, Durham e Chapel Hill, na Carolina do Norte. É comum que a maioria das instalações que estão próximas de uma grande comunidade médica e científica tenham fácil acesso a um grande aeroporto e possam atrair estagiários e trainees das faculdades e universidades locais. A equipe de pessoal da ADN trata o complexo do Triângulo da Pesquisa como a matriz, mas caso alguém da instalação de Vancouver torne-se o Diretor Executivo, o foco de controle se mudaria para esse escritório; um novo Diretor Executivo não precisaria se mudar.

O corpo de funcionários a seguir deve dar uma ideia geral ao Narrador de como estruturar a equipe da ADN em todas as instalações de pesquisa; a maioria imita a estrutura burocrática do Triângulo da Pesquisa com apenas pequenas mudanças na organização.

Administração e Finanças (AF)

A divisão AF lida com os tediosos e diários assuntos de gerencial uma corporação científica. O grupo de funcionários nessa divisão supervisiona as compras, contratações e demissões, comunicação e contabilidade. A maioria são burocratas que estão contentes em fazer um bom trabalho e deixar tudo para trás quando chegarem em casa. Sendlar desencoraja uma administração ávida e agressiva uma vez que o principal objetivo da corporação não é o lucro, mas sim o progresso contra doenças genéticas. Ele se livra dos MBAs cheios de entusiasmo que se recusam a adotar um estilo mais relaxado.

Dr. Ruben Sendlar

Ruben Sendlar sempre pensou que ele era um pouco melhor do que todos os outros, exceto pelo mais brilhante de seus colegas. Por alguns anos ele geriu uma clínica médica bem sucedida até lidar com pacientes estúpidos que não ouviam seus conselhos o vencerem. Ele então terminou seu PhD em genética e entrou para a pesquisa em tempo integral. Sendlar, como seu mentor Mitchell Howak, é guiado por achar uma cura para a

SLG. Apesar de achar que a administração da ADN é chata e previsível, ele o faz de maneira eficiente e bem. Praticamente toda a equipe e diretores de outras instalações da ADN o respeitam e pensam que ele está fazendo um ótimo trabalho como Diretor Executivo. O que o cientista mais gosta é de passar seu tempo em seu laboratório executando testes e trabalhando em variações para a diversidade e disseminação da SLG. Sendlar não gosta de trabalhar com os espécimes e prefere deixar isso para os técnicos; quando as circunstâncias o forçam a confrontar uma vítima pessoalmente, ele normalmente assume uma atitude superior e fria, mascarada por um comportamento profissional. O doutor está com quase 50 anos; ele é magro e está em forma devido aos jogos de squash no final de semana. Ele contemplou uma tentativa de diálogo com Alan Kenchlow, da Divisão de Assuntos Especiais do FBI, suspeitando que o homem pode saber mais do que diz sobre o desaparecimento de Howak.

Alberta Croft

Empertigada e de lábios apertados, Alberta Croft veste roupas sempre cinco anos atrás da moda atual. Ela é completamente focada e se desespera com fato do Dr. Sendlar não prestar mais atenção na papelada e no orçamento. Croft tem 35 anos mas age como se fosse 20 anos mais velha e tem pouca interação social com outros do escritório. A contadora desfruta imensamente do poder que possui; ninguém pode comprar algo mais que um tubo de ensaio sem sua aprovação e ela é impiedosa quanto ao preenchimento correto dos formulários. Alguns dos cientistas reclamaram para Sendlar sobre Croft, mas o Diretor Executivo raramente diz algo. Afinal de contas, sem as habilidades dela, *ele* teria perdido um tempo precioso lidando com assuntos financeiros. Croft está segura desde que continue sendo uma mesquinha perfeccionista. Qualquer um que queira mais informação sobre a rotina e procedimentos da ADN descobriria uma mina de ouro se conseguisse que Croft falasse.

Stacey Allen

A secretária executiva de Sendlar, Stacey Allen, é uma maravilha. Depois de um casamento desastroso, ela finalmente tirou seu diploma do ensino médio e então traçou seu caminho até a escola de secretariado enquanto criava seu filho Mark, que sofre de cistite fibrose. Mark agora tem 13 anos e seu prognóstico não é bom; a maioria das pessoas com a doença normalmente morre próximo dos 20 anos. Nada acontece na ADN sem que Stacey saiba, de aniversários até as fofocas da equipe sobre o último traje horroroso de Alberta Croft. A maior parte da equipe adora Stacey porque ela é respeitosa, prestativa e amigável. Uma razão pela qual ela assumiu o emprego na ADN foi uma vã esperança de que alguém lá pudesse ajudar Mark. Apesar da SLG ser o que está na mente de todo mundo, alguns dos cientistas mais jovens e ávidos passam um pouco do seu tempo trabalhando com o garoto; infelizmente, o tempo está tornando-se escasso. Stacey está na casa dos 30, mas o trabalho duro e

o estresse em relação a seu filho apagaram seus, antes belos, traços.

Divisão PD: Pesquisa e Desenvolvimento

A PD é o pão e manteiga da ADN, com o melhor financiamento e a maior parte das iniciativas de pesquisa. Os maiores projetos atualmente são o estudo intenso da SLG, o trabalho no projeto de mapeamento do genoma da SLG, terapia genética e o aperfeiçoamento do Metildelério. Outros projetos favoritos correndo por fora do financiamento incluem aperfeiçoar as técnicas de captura e o estudo das crianças selvagens. Apesar de não ser nomeada oficialmente, a maioria dos cientistas olha para a Dra. Pendergrast como a chefe da PD; ela entrega os relatórios da divisão para Sendlar mensalmente.

Dra. Karen Pendergrast

Uma pesquisadora de primeira linha em bioquímica e genética, a genialidade da Dra. Pendergrast provavelmente ultrapassa a de Sendlar. Ela é cuidadosa para não ameaçar o ego do Diretor Executivo porque ama seu trabalho demais para arriscar perdê-lo. No fundo, a cientista sente pena pelos humanos e lobos que possuem a SLG, mas ela nunca deixa esse sentimento ficar no caminho de sua pesquisa. Como Sendlar, ela é comprometida com a visão de que a SLG é um perigo terrível demais para não atacar e destruir a todos os custos. O que a Dr. Pendergrast nunca contou a ninguém é que ela tinha uma amada jovem sobrinha que ela suspeita possuir a SLG; a garota desapareceu em uma viagem de acampamento e, apesar dos esforços locais da polícia e do departamento do xerife, ela nunca foi encontrada. Dra. Pendergrast foi bem sucedida em transferir sua dor e frustração de sua perda em uma paixão condutora para seu trabalho. Ainda assim, ela mantém um olho aberto para qualquer notícia de sua sobrinha nos relatórios de campo da ADN. Ao final de seus 30 anos, Pendergrast veste de maneira simples, mas bem e é conhecida por sair em um encontro ocasional.

Sean Coulter

Ainda por volta de seus 20 anos, Sean Coulter é um mago da computação. Rapidamente passando pelo MIT aos 18, ele trabalhou em várias companhias de software antes de chegar até seu emprego na ADN. Ele teve algumas aulas de genética como eletivas e se interessou em modelos de mapeamento genético em seu tempo livre. Uma recomendação de um professor o levou até uma entrevista na ADN onde ele foi contratado na mesma hora. O trabalho de Coulter é altamente crítico para o projeto de mapeamento do genoma; sua habilidade em escrever códigos leva em conta o fato de que praticamente infinitas variedades de combinações genéticas sejam difíceis de ser encontradas. Coulter é um nerd estereotipado que passa frequentes noites e finais de semana no trabalho. Ele frequentemente navega na internet em chats entre as vítimas da SLG.

Dr. Narain Sengupta

Um biólogo da vida selvagem especialista em lobos,





o Dr. Sengupta é, de alguma forma, uma anomalia na ADN. Ele possui uma mente científica e ordenada e é devotado à pesquisa e a erradicação da SLG quanto qualquer um, mas ele também tem muito interesse na visão holística da doença e o ambiente. Sengupta é um defensor da Hipótese Gaia, que sugere que a terra é um grande organismo com diversas e interrelacionadas partes. Então, antes de observar matilhas de lobo e tentar pegar espécimes, ele geralmente passar por um ritual de meditação para “achar o ambiente” para a terra onde está trabalhando. A maioria dos outros cientistas ri dessas tarefas espirituais, com exceção de Pendergrast que as acha intrigante. Dr. Sengupta frequentemente viaja para outras instalações da ADN para fornecer seu conhecimento sobre o comportamento lupino e estudo da SLG-1L. O cientista está no final da casa dos 30, apesar de parecer mais jovem, quase infantil. Vários visitantes o confundem por um estagiário universitário no primeiro encontro.

Dra. Judith Grant

Uma socióloga com forte treinamento em antropologia cultural, Dra. Grant é uma especialista em padrões de comportamento humano em grupo, principalmente pessoas em culturas com limites além de geográficos e étnicos. No passado ela estudou pacientes com AIDS, pessoas surdas e crianças selvagens. Agora,

Grant se concentra em populações em que parecem possuir proporcionalmente altas ocorrências de SLG, especialmente aquelas de ancestralidade celta e nórdica. Suas especulações levaram à aquisição de dois espécimes de teste, uma tremenda posse para os cientistas biólogos. Os próprios ancestrais da Dra. Grant vieram de uma área próxima da Tanzânia e ela está intrigada pela aparente baixa incidência da SLG entre afroamericanos. Um dos pesquisadores mais velhos, Grant está na casa dos 50 e é a pessoa mais bon vivant da equipe.

Divisão CBT: Cyberbiotecnologia

O trabalho em cybertecnologia, a fusão de carne e máquina, não é novo, mas a ADN coloca uma alternativa inovadora na ideia. Os cientistas da cybertecnologia acreditam que máquinas não podem substituir o potencial humano, mas podem ajudar a estimular respostas melhores, mais rápidas e mais fortes eletroquimicamente. A cybertecnologia não enxerta máquina na carne; ao invés disso, implanta nano e microscópicos chips que ativam a liberação de certos químicos ou hormônios que o próprio corpo produz. Como isso está relacionado com a SLG e os objetivos da ADN? Cientistas da cybertecnologia crêem que eles devem ter uma forma de impedir os piores sintomas da

SLG evitando a liberação dos hormônios que ativam respostas fisiológicas para o código genético defeituoso. Por exemplo, se um Hormônio X é o que ativa as mudanças e ataques grotescos quando a vítima de SLG vai de seu estágio Sapiens para Bestial, a cybertecnologia pode programar e implantar um chip que impeça a liberação desse hormônio. Outro uso para a cybertecnologia é programar infinitamente pequenas nanotecnologias para reescrever o código genético de cada cromossomo. As possibilidades parecem intermináveis, apesar da maior parte do trabalho ser atualmente teórica.

Dr. Jonathan Moses

Com um histórico que inclui biologia, engenharia mecânica e ciência da computação, Dr. Moses é a pessoa perfeita para supervisionar a divisão de cybertecnologia. Ele é um homem preciso e analítico com um seco senso de humor e uma grande quantidade de paciência. Sua carreira científica começou na NASA nos anos 60 e ele foi uma das primeiras pessoas a se unir a Howak e Kenchlow nos primeiros dias da ADN. Ele é um dos poucos da equipe no momento que tem relações amistosas com o FBI e o DAE. Apesar de sua família preferir que ele comece a pensar em se aposentar, o Dr. Moses está mais profundamente comprometido do que nunca em encontrar uma forma da nanotecnologia ajudar a resolver o problema da SLG. Seus assistentes brincam que ele provavelmente morrerá com seu jaleco. Dr. Moses está na casa dos 60 anos e não mostra sinais de estar diminuindo o ritmo.

Dra. Myra Gibson-Yearling

Em muitas maneiras o oposto de Jonathan Moses, a Dra. Myra Gibson-Yearling acabou de se formar no Instituto de Tecnologia da Califórnia. Ela é um pouco exagerada; algumas vezes passa por dias e noites sem uma alimentação ou descanso decentes. Ninguém a atrapalha, no entanto, pois é quando a cientista geralmente faz seu melhor trabalho. O lado negativo é que ela então procede de maneira drástica por vários dias e fica terrivelmente ranzinza. Os métodos da Dra. Gibson-Yearling são meio maníacos e os técnicos de pesquisa têm um período difícil decifrando suas anotações. Ninguém sabe muito sobre seu histórico e vida particular e ela não dá dicas, preferindo manter os tópicos de conversa sobre cybertecnologia ou a SLG. A Dra. Gibson-Yearling este perto dos 30 e geralmente veste roupas largas e tênis. O que Myra não diz a ninguém é que ela é uma condutora da SLG, o que seus estranhos e pacifistas parentes de Berkeley chamam de Parente. Myra está pensando em pedir a alguém da ADN por ajuda, oferecendo a si mesmo como alvo de testes.

Dra. Yong Sook Ban

Movida a ser bem sucedida, a Dra. Ban é quase o oposto de Myra Gibson-Yearling. Uma nativa da Coreia, Yong Sook Ban é ordeira, organizada e conduz sua vida com uma estrita agenda de exercícios, relaxamento e uma enorme carga de trabalho. Medida por medida, ela provavelmente fica duas vezes mais tempo no laboratório

do que qualquer outra pessoa, mas seus resultados se aproximam em um passo mais lento. A Dra. Ban possui uma personalidade quieta, mas permanece firme em suas opiniões e recomendações. Dr. Moses estima sua estabilidade emocional, algo que ele acha que falte ao departamento. A Dra. Ban tem 28 anos e sempre se veste de roupas conservadoras e escuras. Ela é um membro ativo de um templo budista e trabalha com imigrantes recém-chegados da Coreia.

Divisão SI: Segurança e Investigação

O SI está drasticamente sem fundos, ou pelo menos é o que os funcionários da divisão estão sempre falando. Eles sentem que a equipe científica e técnica algumas vezes subvalorizam suas proficiências e os riscos assumidos e, como eles dizem, os combates com vítimas semi-insanas de uma doença que incita histeria em outros não é nada fácil. Membros da equipe de SI têm exigido mais equipamentos *hightech* e um grupo de funcionários maior. Desde um recente ataque a uma instalação da ADN em Nova Orleans, Dr. Sendlar tem estado muito mais inclinado a dar ao SI o que eles desejam.

Scott Campbell

Antes de ser o chefe de segurança da ADN, Scott Campbell geria de maneira bem sucedida sua própria agência de segurança. Ele serviu no Vietnã e tem as cicatrizes e histórias para provar. Campbell usou da Lei dos Veteranos para conseguir um diploma em eletrônica e projetou um número de efetivos dispositivos anti-invasores. Seu filho é um policial, então Campbell pode ou pedir por ajuda das autoridades ou despistá-las, dependendo da situação. Ele é totalmente comprometido com a ADN; eles o fizeram um homem muito mais rico e ele também acha que está ajudando a salvar vidas ao proteger a equipe e as propriedades. Ele tem pena das vítimas da SLG, mas também acredita que mantê-las em custódia na ADN é para o próprio bem delas. Campbell agora tem cerca de 50 anos e ainda está em ótimas condições. Ele está sempre armado e normalmente veste um colete de kevlar quando em serviço.

Thomas Dasher

Thomas Dasher tinha uma promissora carreira militar a frente quando foi gravemente ferido em um exercício de salto. Medicamente descartado, ele passou algum tempo se recuperando da fadiga mental e física antes da ADN o recrutar como agente de segurança no começo dos anos 90. Agora ele é o jovem durão residente da companhia. Dasher é um especialista em combate armado e desarmado e também habilidoso em ensinar o que sabe aos outros. Apesar de Scott Campbell ser tecnicamente seu chefe, os dois possuem uma camaradagem, mais como irmãos do que chefe e assistente. Dasher caminha mancando de maneira quase imperceptível e está, além disso, em excelentes condições físicas. Ele passa muito de seu tempo livre dando lições de auto-defesa básica para os funcionários e suas famílias,



bem como para a comunidade como um todo.

Lorrie Custodes

Uma ex-detetive particular do leste de Los Angeles, Lorrie Custodes é a investigadora forense da ADN. Ela tem uma mente aguçada e percebe coisas que até mesmo Dasher deixa passar. Lorrie tinha uma dificuldade em se encaixar no clube do bolinha de Dasher e Campbell, mas eles vieram a respeitar suas habilidades e a consideraram um membro essencial para sua equipe. Traçando seu caminho através da faculdade trabalhando como garçone, Lorrie possui diplomas em criminologia e psicologia; ela atualmente passa muito tempo no PD, aperfeiçoando suas habilidades em coletar evidências biológicas. A ADN a recrutou após ela testemunhar o que pode ter sido uma vítima da SLG atacar alguns músicos em um parque. Campbell ficou impressionado com o quão ela lembrava dos detalhes e pormenores da situação, especialmente uma vez que estava quase catatônica pelo terror. Lorrie tem cerca de 25 anos e veste roupas casuais sob uma jaqueta larga ou cardigã que oculta sua arma.

Planos Secretos

Além de sua exaustiva lista de projetos em andamento, a ADN possui alguns projetos secretos na gaveta. Apenas o Diretor Executivo e alguns poucos

associados de longa data e confiáveis já ouviram desses planos. A ADN, não sem arrependimento, provavelmente asseguraria que qualquer visitante que ouvisse sobre esses projetos fossem permanentemente silenciados.

Projeto Ceifador

A ADN tem toda esperança de curar ou eliminar a SLG através da terapia genética, cybertecnologia ou até mesmo um método ainda não descoberto. Mas eles possuem um plano de contingência, para todo caso. Se uma massa crítica de vítimas de SLG contaminar o conjunto genético humano ou lupino, de acordo com uma complexa fórmula desenvolvida pelo PD, então a companhia não teria escolha a não ser lançar o Projeto Ceifador. Isso é um vírus especialmente criado que supostamente extermina qualquer criatura que carregue o código genético da SLG; assim, tanto lobisomens quanto Parentes estão em risco. Os cientistas da ADN que desenvolveram o vírus não discutem isso entre eles, mas isso faz com que eles trabalhem mais para encontrar uma solução melhor.

A Face Por Trás da Máscara

Algumas vezes, quando eles precisam mais, os cientistas da ADN descobrem que eles têm súbitos fluxos de sorte. Doações e concessões estão raramente escassas e

pistas sobre espécimes aparecem quando os pesquisadores estão quase desistindo. Existe uma pessoa ou até mesmo uma organização inteira por trás da ADN? Poderia Dr. Mitchell Howak ter desaparecido sem rastro algum apenas para permanecer como chefe da ADN por trás das cenas? Ou há outra explicação? Dr. Sendlar e alguns pesquisadores suspeitam que a ADN não opera completamente sozinha, mas eles não fazem ideia do que ou quem possa ser esse misterioso benfeitor. A maioria não tem certeza se *quer* saber, desde que as coisas na ADN permaneçam de acordo com o status quo. O Narrador deve tomar a decisão final sobre se a ADN é completamente independente, com um bando de cientistas paranóicos ou se mais alguém está puxando as cordas da companhia.

Localizações

Atualmente, a ADN possui instalações de pesquisa em 12 lugares: Rochester, Minnesota; o Triângulo da Pesquisa; Toronto; Atlanta; Baltimore; Vancouver; Boulder; Palo Alto, Califórnia; Stovington, Vermont; Miami; Boston; e Dallas. Nova Orleans também hospeda uma instalação, mas ela recentemente sofreu um grande dano, presumidamente vindo de um ataque de lobisomens e seus aliados. A ADN também está buscando expandir-se para as Ilhas Britânicas em Oxford, Inglaterra e Bangor, Gales. Os Narradores devem sentir-se livre para colocar novas instalações da ADN onde quer que elas fiquem melhor para suas crônicas.

Usando a ADN em uma Crônica

A ADN não é feita para ser o grande e sem face mal de uma crônica de **Lobisomem**. As pessoas da companhia acreditam com toda sua fé que estão fazendo um serviço para a humanidade ao construir um conjunto genético mais estável. Claro, eles são impiedosos e extremos, mas o frio e calculista cientista da ADN poderia muito bem ser um amigo, vizinho ou esposa amada e confiada. Diferente de mortais corrompidos pela Wyrn, os cientistas da ADN não espalham a destruição ativamente em seus lares. Eles podem ser cretinos, mas não acreditam que forças sobrenaturais de reinos inferiores inspirem seus trabalhos. A ADN baseia todas suas crenças e teorias em fatos precisos e lógica científica; esses pesquisadores não têm tempo para tagarelar sobre religiões estranhas e abracadabras. Eles estão ocupados demais tentando preservar a estabilidade e estrutura da raça humana para ouvir doentes delirarem sobre Gaia, a Weaver e a Wyrn.

Tema

Os cientistas da ADN acreditam que conhecimento é poder; a estabilidade perfeita do conjunto genético da humanidade é alcançável e desejável. Tudo que é necessário para alcançar esse objetivo é a combinação correta de conhecimento. A ADN está resoluta em alcançar seu objetivo e, agora mesmo, lutar com a síndrome lincantrópica genética é um impedimento para



Os Progenitores, a Pentex e a ADN

A relação entre a ADN e os Progenitores é uma de cooperação ao longo de caminhos divergentes de evolução, uma evolução de pura ciência e outra que combina ciência com magia. Os Progenitores se consideram melhores diversificados e tecnologicamente superiores à ADN, mas estão interessados na pesquisa que a companhia conduz sobre licantrópia. Apesar de não possuírem planos ou interesses em se envolverem mais profundamente nos assuntos da ADN, os Progenitores estão mais do que dispostos a atender as conferências com cientistas da ADN e a ocasionalmente compartilhar equipamentos e recursos.

A Pentex e a ADN, por outro lado, possui visões radicalmente diferentes e as chances de que as duas companhias trabalhassem bem juntas são mínimas. A Pentex deseja corromper, destruir e sufocar enquanto a ADN busca a estabilidade, uniformidade e estrutura imutável. Claro, nenhuma das companhias está realmente ciente do que a outra faz; a Pentex, em particular, mantém suas atividades ocultas em camadas de mentiras. Então, só porque ambos os grupos têm os lobisomens como inimigos, não significa que elas são melhores amigas (ou que sequer cientes da existência da outra).

a estabilidade. Assim, a companhia deseja erradicar a doença que causa tanta ruptura com sua visão de um padrão genético perfeito. É uma argumentação circular, mas uma argumentação que a ADN apóia plenamente.

Atmosfera

A ADN é completamente condescendente com aqueles que ela percebe como vítimas. A companhia sabe o que é certo para todos; afinal de contas, as pessoas com condições tão horríveis não podem fazer o que é melhor para eles, não é mesmo? É por isso que a ADN está por aí, para reforçar suas regras e ordem em uma sociedade ignorante o suficiente sobre saúde genética para tomar conta de si mesmo.

Presentes para Todos

Com o passar dos anos, a ADN aperfeiçoou uma variedade de equipamentos e ferramentas que fazem a captura de um lobisomem um pouco mais fácil. Os Progenitores contribuíram com algumas idéias e assistências, mas a maior parte desses itens são trabalhos da própria equipe da ADN.

• Drogas

Quando as equipes de captura precisavam de algo para derrubar as vítimas da SLG o mais rápido possível, os bioquímicos da ADN vieram com duas drogas úteis. Penacotrano é um gás invisível e inodoro que pode facilmente afetar um grande grupo de pessoas. Verinal é

uma mistura líquida idealmente injetada por um dardo. Nenhuma das drogas nocauteia totalmente um lobisomem, mas ambas fazem com que percam controle muscular e consciência mental. A vítima tem uma penalidade cumulativa de -1 em suas paradas de dados envolvendo Raciocínio e Destreza por quatro turnos. Para resistir totalmente a seus efeitos, um ponto de Força de Vontade deve ser gasto a cada turno. As duas drogas são destinadas a deixar o alvo confuso, para que ele não saiba para onde correr ou até mesmo que ele deve fugir.

• Armadura Cybereletrouímica

Ainda altamente experimental, a armadura CBT é leve (sem penalidade) e facilmente vestida por baixo da camuflagem, uma vez que é colada ao corpo. Inseridas na armadura estão micro agulhas que se infiltram logo abaixo da epiderme do usuário. A partir desse ponto, o traje pode enviar ao corpo sinais eletroquímicos para aumentar ou diminuir a adrenalina e endorfina, suprimir a serotonina e até mesmo causar a coagulação sanguínea. Um monitor de controle biológico ajusta a estimulação conforme necessário. Os Narradores devem permitir que os agentes da ADN usem esses trajes para aumentar suas paradas de dados físicas conforme apropriado. As desvantagens para a armadura CBT são duas. Primeiro, os trajes só funcionam por curto períodos de tempo, cerca de 30 minutos, devido à energia necessária; as pequenas baterias não possuem uma grande carga. Pior para o agente, no caso do traje falhar em monitorar os níveis de hormônios e químicos no corpo. Nesse caso, o desafortunado usuário simplesmente se esgota devido a tanto esforço. É provável receber uma grande dose de epinefrina direto no coração quando o órgão está batendo normalmente. Os agentes normalmente vestem esses trajes apenas se um encontro com uma vítima da SLG no campo é certo.

• Kits de Campo

Todos as equipes de agentes carregam kits de campo que contém Metildelério, Verinal e Penacotrano. Esses kits também contêm trena, canetas e lápis, folhas de dados, doses extras das drogas, seringas, pinças, vidros de amostras, bisturis, punções e um manual básico da ADN. Além disso, os agentes sempre carregam uma arma de dardos e uma arma de fogo e normalmente vestem coletes de kevlar — não que sejam grande coisa contra garras. Pelo menos um membro dois oito de uma equipe tem treinamento médico e carrega materiais para ajudar agentes da ADN feridos, ao contrário das vítimas da SLG. Equipes avançadas geralmente carregam um pequeno kit criogênico que pode preservar amostras de tecido e quando parece inevitável que um alvo escape, os agentes inserem um micro-transmissor embaixo da pele para rastrear a vítima mais tarde.

Agentes cujas funções são observar e não capturar ainda assim carregam armas de fogo, mas além da auto-injeção de Metildelério, seus kits são bastante mundanos. O equipamento padrão de observação inclui gravadores visuais e sonoros, uma câmera, bloco de anotações, celular e binóculos com visão noturna.



Exemplo de Agente da ADN

Essas são as características sugeridas para um agente de campo bem treinado em combate, uma das pessoas sortudas que se envolvem na captura de lobisomens os levam para estudo. Narradores devem se sentir livres para acrescentar e ajustar Habilidades para personagens mais especializados, tais como líderes de equipe ou médico. **Project Twilight** é uma fonte excelente para mais informações sobre a criação de agentes de campo.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Computador 2, Condução 1, Esquiva 2, Armas de Fogo 2, Investigação 1, Armas Brancas 2, Medicina 1, Furtividade 2, Manha 1, Sobrevivência 2

Força de Vontade: 6

Ideias de Histórias

As idéias para histórias a seguir sugerem algumas formas de fazer com que a ADN se envolva em uma

crônica em andamento. Os Narradores devem se sentir livres para misturar e combinar idéias que melhor encaixem nas necessidades de seu grupo e das tramas em andamento.

• Busca e Resgate

Essa história é uma boa forma de introduzir a ADN para personagens jogadores sem suspeitas. Um personagem do Narrador favorito, talvez um amado membro mais jovem da matilha ou um Parente importante, não comparece a uma reunião. Os lobisomens investigam as últimas notícias da pessoa e descobrem evidências de um sequestro. Ajuda dos Andarilhos do Asfalto ou até mesmo contatos humanos levam os membros da matilha até uma instalação da ADN onde seu amigo é mantido prisioneiro. Naturalmente, uma grande luta se segue. Em sua tentativa de resgate, quanto os personagens aprenderão sobre a ADN? Quais serão as consequências para os danos que eles causam?

• Ataque

Após uma longa e cuidadosa investigação, a ADN direciona-se para o território natal dos personagens; os cientistas temem que essas vítimas da SLG são parte de uma concentração maior da doença. O ataque é rápido e inesperado; pode resultar em uma vitória para os cientistas, que capturarão quantos alvos forem possíveis

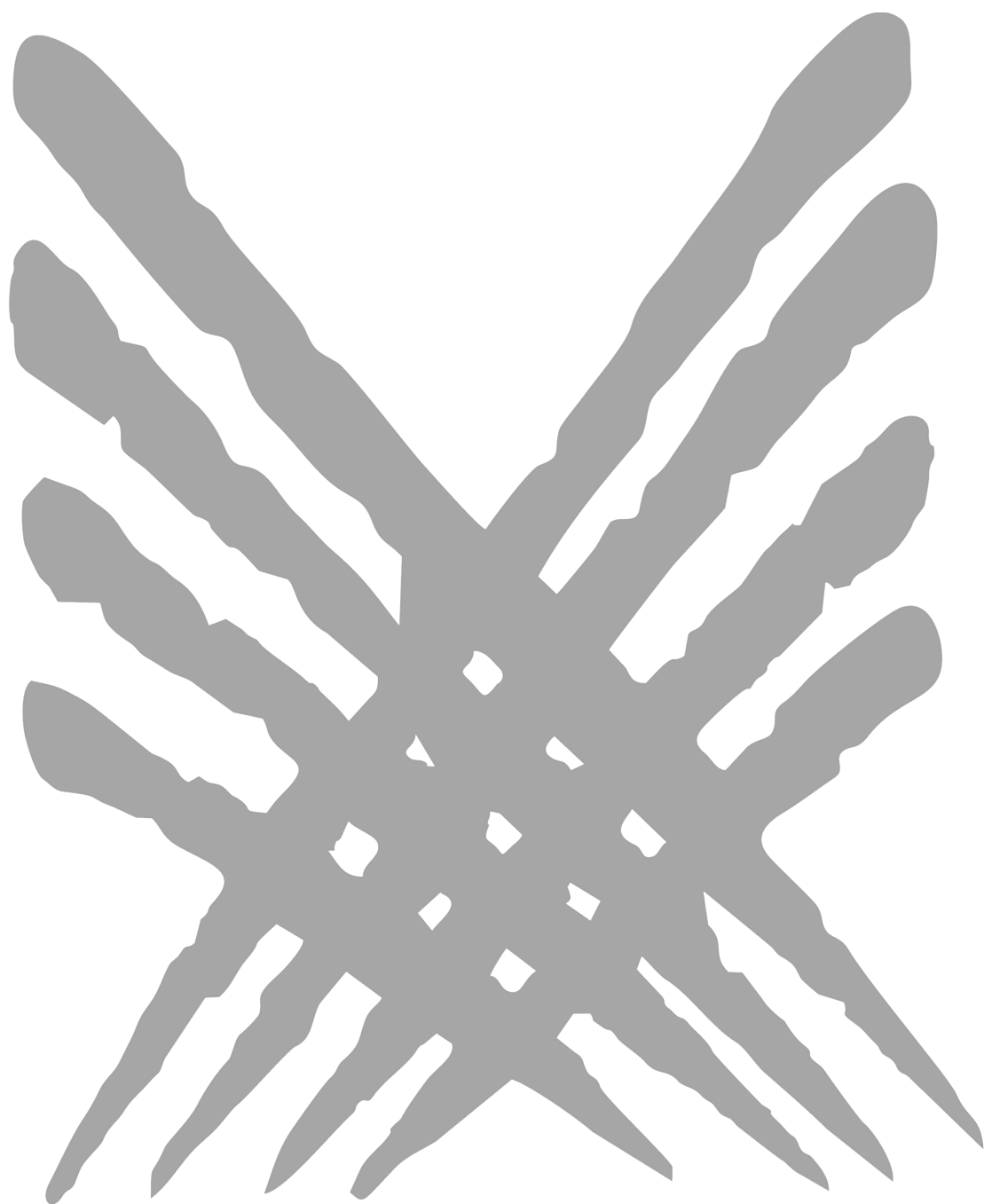
para o laboratório. Por outro lado, os lobisomens podem vencer; o que eles farão com os prisioneiros nesse ponto? Eles o matarão rapidamente e deixarão as coisas serem reparadas na pós-vida ou de alguma forma usarão os agentes contra a própria companhia?

- **Artefato Alienígena**

Esse gancho funciona melhor com um grupo de personagens lupinos ou qualquer lobisomens que não tiveram muito contato com o mundo moderno. Após uma tentativa abortada de capturar alguns lobos suspeitos de possuir a SLG, um dos agentes da ADN deixa parte de seu kit de campo para trás, incluindo o manual. Os personagens lupinos encontram os objetos e percebem que as coisas fedorentas são ferramentas da Weaver. Onde eles irão a partir dali? A discussão com os Garou hominídeos o próximo passo? Ou os lupinos querem rastrear os humanos e lidar com esses exploradores por eles mesmos?

- **O Traidor**

Ideal para um jogo em dupla, esse gancho permite aos lobisomens combinarem suas idéias contra um cientista da ADN. Dois lobisomens de sexo oposto são capturados e levados a um laboratório da ADN. Eles são deixados juntos para o expresso propósito de estudar práticas de acasalamento (a ADN quer saber se duas vítimas da SLG acasalam, apesar de seus tabus sociais). O investigador principal do caso, no entanto, tem mais do que uma pequena simpatia pelos dois alvos de teste. Ele é comprometido com a companhia, mas sua determinação é menos firme do que seus superiores gostariam. Ao invés de ser absolutamente condescendente, esse cientista tenta entender os espécimes como seres humanos. Dependendo dos personagens jogadores, eles podem achar possível convencê-lo a permitir que fujam. Essa é uma oportunidade para muita intensa interpretação ao invés de uma série de grandes lutas.







CAPÍTULO QUATRO: TECENDO CONTOS

*Ó louca Aracne, tua face aflita,
De aranha parte entre os destroços estava
Da teia, origem da fatal desdita.
— Dante Alighieri, Purgatório*

A Weaver é uma força severamente subestimada pelos Garou. Seus motivos são pouco compreendidos, seus objetivos menos ainda. Usar a Weaver em uma crônica pode dar aos Narradores um material adicional para confundir jogadores que podem estar cansados das “celebrações” de golpes à Wyrn. Claro, se você é um jogador, você deve se fazer um favor ao não ler esse capítulo — ou, de fato, qualquer um desse livro. Isso pode estragar a diversão para você e seu Narrador caso você conheça os detalhes das tramas e da personalidade da Weaver.

Pelo fato dos Garou tenderem a ignorar os feitos da Weaver em favor da perseguição à Wyrn, uma grande

gama de possibilidades se abre se uma história se foca nos efeitos desse membro da Tríade e seus efeitos em Gaia. Apesar dos Garras Vermelhas provavelmente serem a tribo mais consciente quando se trata da Aranha, até mesmo eles falham em enxergar toda a verdade e são mais distraídos pela Wyrn do que pela Weaver e seus trabalhos. O que se segue nesse capítulo são algumas sugestões de como a Weaver pode ser usada. Narradores são encorajados a aperfeiçoar, rearranjar ou alterar qualquer aspecto que achem apropriado para seu próprio estilo e crônica. Nada está marcado na pedra e a Weaver é, de fato, um ser complexo que merece uma concepção e manejo cuidadoso e complexo.



Tema e Atmosfera

Enquanto uma variedade de temas pode ser lidada ao usar a Weaver em histórias, a atmosfera tende a um tipo de busca pelo espírito por parte dos jogadores, um questionamento de valores que os humanos tendem a guardar com fervor em seus corações. Apesar da civilização poder ser algo fantástico (ninguém quer que suas crianças morram de doenças evitáveis, por falta de um aquecimento central ou de fome), ela definitivamente possui seu lado negativo — um lado negativo que os Garou em sua maioria compreendem, mas que eles não podem entender por completo. Os aspectos que você presta mais atenção determinarão o tema e a atmosfera de uma crônica da Weaver, mas a todo momento existirá um ar de mistério sobre o que está realmente acontecendo. A Weaver é uma entidade sutil e não é dada a demonstrações tão descaradas quanto a Wyrn. De fato, os servos da Weaver podem até usar a Wyrn e seus servos como camuflagem.

Por fim, a Weaver deve trazer um sentimento bem estranho para qualquer história em que ela tem um papel importante. Seus servos são incontáveis e ligados uns aos outros através de uma mentalidade de colméia que deixa a maior parte dos computadores e colônias de insetos no chinelo. Apesar de louca, ela não deve ser retratada

como má — ao invés disso, o que torna a Weaver tão perigosa é a sua falta de moral. Uma Aranha Padrão nunca é sádica ou cruel, sendo meramente amoral. Não existem considerações além de espalhar o único e verdadeiro objetivo da Weaver. Ela causa o bem e o mal para a humanidade em porções idênticas (apesar do resto do mundo, incluindo a Umbra, tende a perceber mais o mal do que o bem), mas por fim, não é por qualquer sentimento que ela tenha pela raça humana — simplesmente porque eles são seus agentes preferidos e ela faz o que é necessário para fazer com que eles a ajudem a Nomear o mundo.

Use a Weaver com cuidado; ela não é o vilão principal, pelo que entendem os Garou (apesar de que alguns acham que ela *deveria* ser). No entanto, se sua crônica pede por algo um pouco mais aberto, então que seja. Afinal, é o seu jogo.

Usando os Sentidos

Você pode usar música para conseguir um bom efeito, dependendo da natureza da sua crônica. Techno altamente digitalizada ou house, ou (se você tiver um computador com placa de som) arquivos .mod podem ampliar o sentimento de um ambiente sem vida e estéril. Além disso, cheiros podem ser úteis e, se você vive em uma cidade, levar seus jogadores para um passeio para

examinar a paisagem também pode ser bem efetivo. Imagens apropriadas podem ser úteis, assim como assistir filmes sobre distopias tecnologicamente futurísticas, de uma maneira prudente, claro — *Corrida Silenciosa* sendo o exemplo favorito do autor — antes das sessões de jogo. Não tenha medo de aprimorar suas crônicas dessa maneira, apesar de que seja cauteloso ao lidar com odores; algumas coisas são, claro, danosas. Você também pode conseguir um bom resultado ao simplesmente andar por sua cidade com um olhar para tudo o que possa ser considerado “da Weaver” — gramados com pesticidas, por exemplo, ou filas de trabalhadores esperando para passar pela segurança para entrar nas fábricas.

A Weaver e Você

A Weaver se insinuou para todo aspecto da vida humana moderna no Mundo das Trevas. Na verdade, os humanos se apóiam tanto em seus Dons que até mesmo os Garou não estão completamente cientes da extensão de sua influência. E, claro, os humanos não sabem de nada. O primeiro passo em direção a criar uma crônica com a Weaver como tema é decidir qual aspecto interessaria a você e seus jogadores no jogo, seja ele a parte tecnológica, a religiosa ou a científica da persona da Weaver. Claro, você pode usar os três de uma vez, mas provavelmente é melhor não golpear seus jogadores de uma única vez. Lembre-se que a Wyrn ainda permanece como foco principal das preocupações dos Garou.

Uma boa forma de introduzir a Weaver como uma preocupação principal para uma matilha seria incitar os jogadores (e seus Garou) em questionar os motivos de qualquer antagonista que eles encontrem. É essa corporação que quer dizimar a floresta para erguer um shopping realmente é um agente da Wyrn? O que realmente leva aquele Inquisidor a caçar a sua seita? Fazer mais trilhas e bares no parque realmente encoraja os humanos a serem mais simpáticos com o selvagem ou simplesmente remodela as áreas selvagens em algo que parece mais a Disneylândia? Nem sempre é melhor lidar com a Weaver abertamente, mas isso pode dar aos Garou um desafio que derrotar servos da Wyrn não consegue oferecer. Sabedoria, e talvez Honra, podem ser a ênfase em tais histórias.

Tecnologia e Garou

Os Garou, é claro, sabem que a tecnologia é pertencente à Weaver. Essa é a forma mais óbvia de lidar com a Weaver em um jogo. Porém, itens tecnológicos não precisam ser maculados pela Wyrn para ser uma ameaça para os Garou. Muitos deles já são bem perigosos por si só.

Por exemplo, muito tem sido feito nos anos recentes sobre as ameaças que linhas elétricas de alta potência fazem aos humanos e outras formas de vida que vivem perto demais delas. É simplesmente por causa da radiação física que elas emitem ou tem algo a ver com a energia da Weaver que emana deles a partir da Penumbra? Em um nível mais pessoal, o que causa nos Garou o fato de usar

itens tecnológicos diariamente, como computadores, carros, televisão e outros? Talvez sua matilha, constituída majoritariamente de homínídeos, torne-se muito dependente das ferramentas da Weaver em seus próprios recursos físicos, mentais e espirituais. Um Narrador astuto pode explorar isso para ilustrar uma lição sobre o que foi ganha e perdida através do desenvolvimento de mais e mais máquinas para fazer nosso trabalho enquanto as habilidades inatas da matilha atrofiavam enquanto as da Aranha crescem em poder e/ou quantidade.

Andarilhos do Asfalto

Os Garou, até mesmo os Andarilhos do Asfalto, apesar de parte humanos, nunca foram criados para se tornar tão dependentes da tecnologia quanto essa tribo se tornou. À medida que os Andarilhos andam mais e mais próximos da Weaver, eles começam a perder sua conexão com a Wyld e a própria Gaia. Uma série de histórias interessantes pode surgir a partir de um personagem Andarilho do Asfalto que se encontra em problemas porque não consegue lidar com as coisas que a maioria dos Garou lida com facilidade. Por outro lado, os Andarilhos são muito adeptos em lidar com tecnologia, algo que a maior parte dos Garou não está totalmente confortável em fazer. Ter um Andarilho do Asfalto por perto pode com certeza dar uma vantagem para a matilha ao lidar com a sociedade humana, mas quase sempre existe um preço a ser pago por qualquer vantagem. Os Andarilhos, é claro, não recuperam Gnose em áreas selvagens (caso você esteja usando as Fraquezas Tribais opcionais, obviamente) e podem ser relutantes em sair de seus lares urbanos. Em um nível mais básico, um Andarilho verdadeiramente apaixonado pela Weaver pode ter uma dificuldade imensa para lidar com espíritos que não são da entidade em questão e em lidar com ambientes fora do urbano. Espíritos de Gaia e da Wyld podem ser relutantes ao tratar com os Andarilhos do Asfalto — sem que o Andarilho em questão entenda o motivo.

Isso pode ser ainda mais evidente com os Andarilhos de campos com uma mentalidade mais tecnológica — especialmente os Cães Cibernéticos. Enquanto os Fazendeiros da Cidade ainda estão em sintonia com Gaia, os Cães Cibernéticos praticamente abandonaram qualquer pretensão em servir Gaia ou a Wyld. Uma matilha que encontre os Cães Cibernéticos pode, de fato, ter problemas, devido a sua propensão para experimentar os cibernéticos em um Garou lupino ou até mesmo em lobos normais. O que acontece se um membro lupino da matilha desaparece e é encontrado nas mãos desses Garou da Weaver? Pode surgir um conflito *en masse* entre os Cães Cibernéticos e membros menos extremos da tribo dos Andarilhos do Asfalto?

As histórias da Weaver envolvendo os Andarilhos do Asfalto podem examinar o conflito que essa tribo possui entre o dever para com Gaia e seu interesse pela Weaver. Porém, deve ser bem difícil balancear a fé de um Andarilho na Weaver como a salvação para a Wyrn e

Gaia, mesmo que os malefícios da tecnologia sejam mostrados a ele. Em uma crônica longa, um personagem Andarilho pode, eventualmente, chegar a questionar seus valores. Por outro lado, um Andarilho pode também ser facilmente conduzido ainda mais em direção à Weaver, em uma tentativa de ajudá-la; curá-la de sua loucura certamente seria a chave para resolver a maior parte das doenças do mundo, por mais impossível que seja essa tarefa. Os efeitos finais de cada parte ficam a cargo do jogador e do Narrador, mas se o grupo estiver interessado em examinar as questões de valor e custo da tecnologia, pode ser válido seguir essa trilha.

Religião

Apesar da Inquisição não possuir tanto poder quanto teve no período medieval, ainda existem “caçadores de bruxas” conduzidos pela religiosidade, buscando por aqueles que violam a lei do Pai. Se esses caçadores são humanos normais, fomori ou agentes da Weaver é uma questão ainda em aberto. Tais pessoas não precisam estar atrás dos Garou especificamente; ao invés disso, eles podem simplesmente serem membros super devotos de uma seita fundamentalista que busca moldar uma pequena vila à sua própria imagem. Esses caras provavelmente estariam muito preocupados com os “ritos satânicos” que acontecem nas matas fora da cidade ou simplesmente cautelosos com qualquer pessoa que aja “diferente”. O que acontece se os membros de uma seita viram alvos para essa polícia da moralidade? Os fiéis não precisam ser pessoas ruins; eles simplesmente possuem uma visão calcificada da forma que o mundo deveria ser e são tementes e intolerantes com aqueles que se comportam fora de suas expectativas. A matilha pode não querer simplesmente matá-los e, de fato, isso faria as coisas ainda piores para eles se as pessoas boas, sinceras e tementes a Deus simplesmente desaparecessem ou aparecessem mortas, despertando mais atenção e provavelmente o ódio de seus companheiros. Também alimentaria as chamas dos rumores sobre os “satanistas” locais que executam sacrifício humano, atraindo ainda mais atenção e provavelmente o apoio dos habitantes locais que podem não ser difíceis de matar no início.

Ciência

Os Garou podem também entrar em conflito com as torres de marfim da ciência, especialmente na forma da ADN. Novamente, as pessoas que trabalham para essa entidade são, em sua maioria, sinceros em seus esforços e buscam apenas expandir o conhecimento humano, com pouco conhecimento da dor e sofrimento que causam através de sua pesquisa biológica. Até mesmo o vivisseccionista mais brutal não se enxerga como um sádico. Os fins justificam os meios. Existem, claro, algumas maças podres que se deleitam em sua crueldade ou simplesmente possuem sangue frio o suficiente para infligir tortura em troca de dinheiro, mas esses são a minoria, mesmo no Mundo das Trevas. Muitos cientistas também tendem a ficar calejados através de seu longo

treinamento antes mesmo de começar suas carreiras e falham em enxergar os animais (incluindo os Garou) como seres pensantes e emotivos. Isso também pode acontecer a respeito da experimentação humana — especialmente se as vítimas são de uma raça diferente do pesquisador.

Na maioria dos casos, ao lidar com humanos que estão fazendo coisas “da Wyrn” para ajudar os objetivos da Weaver, o humano possui pouca ou nenhuma mácula da Wyrn, apesar de que ele ainda pode aparecer no uso de Sentir a Weaver. O que a matilha faz depende da natureza da matilha, da crônica e dos jogadores. Qualquer laboratório, claro, será sentido em Sentir a Weaver, assim como muitas igrejas. Mas, dentro de uma cidade, o forte cheiro da Weaver pode causar uma sobrecarga sensitiva nos Garou que usam o Dom, assim como o Abismo faz no caso de Sentir a Wyrn.

Invasão

A Weaver busca calcificar toda a realidade e esse desejo geralmente se manifesta na destruição das florestas para dar mais espaço para mais amenidades humanas. Apesar dos Garras Vermelhos pouco se importarem se o desenvolvedor da invasão é um braço ou não da Pentex, a questão pode ser bastante sensível para outras tribos, especialmente se o desenvolvimento ameaça um caern. No Mundo das Trevas, a política ambiental atual pode ser muito mais de direita do que é no mundo real e o lobby político pode não fazer tão bem assim.

Da mesma forma, o controle e a remoção de animais de parques e reservas nacionais podem tornar-se uma questão para matilhas baseadas nesses locais ou próximas deles. Recentemente, foi decidido que os lobos reintroduzidos em Yellowstone deveriam ser enviados de volta para sua Alberta nativa, pois acredita-se que eles são uma ameaça para os rebanhos dos rancheiros e para os turistas do local. O mesmo pode ser dito dos ursos que sempre estiveram por ali. Caçadores esportivos também não gostam da competição por caça fora dos limites do parque. As matilhas que se situam em tais áreas podem se encontrar em conflito com agentes federais que buscam servir ao “interesse público”, assim como com rancheiros e caçadores convictos de que a Wyld precisa ser domada. Os Garou podem ser ameaçados pelos planos governamentais de desenvolver completamente suas áreas selvagens — seja um parque ou não — para torná-las mais acessíveis e confortáveis ao público. Mais uma vez, o conflito aberto com garras e presas pode levar apenas a mais problemas e atenção indesejada.

A Irmandade da Serpente (veja **Legião das Aberrações**, pág. 63 e 64) pode complicar as coisas ainda mais. Esses jovens, brilhantes e dedicados fomori podem ser requisitados a ajudar nos projetos de “melhoria” das áreas selvagens por serviços que não sabem de muita coisa, buscando apenas deixar o selvagem “mais acessível” para os turistas. Enquanto os Garou se comprometem a anular esses garotos da Wyrn, as teias da Weaver se apertam quase imperceptivelmente...

Vampiros

Apesar dos vampiros parecerem “da Wyrn” para os Garou, os mortos vivos são conduzidos para o trabalho da Weaver para seu próprio propósito de sobrevivência. As cidades são seus domínios; quanto maior e mais populosa a cidade, mais adequada ela é para os Cainitas. Os vampiros encorajam completamente o desenvolvimento urbano, apesar de desconhecer que as teias da Weaver se espalham com a cidade. Alguns Membros podem até serem revelados com o Sentir a Weaver, mas isso pode ser bem mascarado, especialmente se o vampiro tem problemas em manter sua Humanidade [Em termos de jogo, assuma que apenas vampiros com mais de um século podem ser detectados com Sentir a Weaver. Para detectar um vampiro dessa forma, assuma uma dificuldade básica igual a 9, ajuste para baixo quando apropriado — caso o vampiro seja de uma mentalidade ordeira, mantenha seus maneirismos seculares e etc].

Devido ao poder e influência dos vampiros em algumas cidades grandes, agentes da Weaver podem até mesmo buscar os Membros influentes para usar suas maquinações sociais para ajudar os planos da Weaver. Assim como com a Wyrn, no entanto, existem praticamente nenhum vampiro que saiba algo sobre a Weaver e provavelmente assumiriam que qualquer Garou que os acuse de se associar com as forças da Aranha fosse de alguma forma mentalmente insano.

Magos

Magos geralmente ajudam os planos da Weaver a avançar sem saber disso. As explorações Umbrais dos Engenheiros do Vácuo aceleram a calcificação do mundo espiritual, enquanto várias outras Convenções se apegam seriamente ao pensamento de que os “transgressores da realidade” não possuem lugar em um mundo racional. O próprio poder dos magos de moldar a realidade a sua vontade os torna suscetíveis a influências diretas pela Weaver. Um mago suficientemente poderoso que age de acordo com a Weaver (conscientemente ou não) pode ser um problema formidável para os Garou, já que eles podem causar qualquer tipo de destruição onde for — até mesmo se ele for capaz de fazer sua magia passar por coincidência aos olhos dos Adormecidos.

Por outro lado, os magos estão sujeitos ao Paradoxo quando eles brincam demais com a realidade. A explicação dos Garou para isso é que apesar de fazerem o trabalho da Weaver, ela só os permite brincar até certos limites. Os Theurges que são familiarizados com os magos apontam que espíritos do Paradoxo são provavelmente servos pouco compreendidos da Weaver, cujo trabalho é manter os magos na linha. Apesar dos Garou geralmente pouco ter a ver com esses espíritos, é bem possível para eles se envolverem com esses “policiais da realidade” caso um mago esteja por perto e trabalhando contra o que os espíritos da Weaver acham apropriado. Os motivos de tais seres obscuros podem muito bem ser difíceis de compreender, mas uma matilha intrépida com um olhar

atento para tais coisas pode ser capaz de descobrir um padrão; a partir do que os espíritos do Paradoxo permitem ou não, os Garou podem conseguir enxergar uma fagulha sobre a abordagem da Weaver.

A Wyrn

Muitas vezes, o que a Weaver faz é mascarado por sua próxima associação com a Wyrn, graças ao ser aprisionado dentro da própria Teia Padrão. Você pode usar esse detalhe em relação a praticamente qualquer aspecto da Weaver com o qual deseja lidar. Uma crônica pode começar com uma manifestação de um Maldito, mas, gradualmente, a matilha descobriria que, não importa o quão eles purifiquem uma área de óbvia corrupção da Wyrn, as coisas continuam erradas de alguma forma em que eles não são capazes de desvendar. Além disso, eles podem encontrar espíritos que exibem as qualidades de espíritos da Wyrn e da Weaver, tais como aqueles na Cicatriz ou os que foram gerados pela Devoradora de Tempestades no século XIX. Com certeza tais espíritos podem ser mortos com mais impunidade do que, digamos, um bando de escoteiros fazendo trilhas em motos de neve nas proximidades do caern, porém, tais espíritos podem também possuir aliados mais poderosos. Histórias que ligam a Wyrn e a Weaver devem ser assuntos sutis; seria muito difícil convencer os anciões tribais (talvez com exceção dos Garras Vermelhas, Fúrias Negras e Portadores da Luz Interior) de tal conexão.

A Confusa Teia Que Tecemos

Tudo na civilização ocidental moderna é extremamente da Weaver. Mesmo colocando de lado a difusão da tecnologia em nossas vidas, a sociedade humana é muito complexa; provavelmente muito mais do que precisa ser. Um Impuro ou Lupino que tenta se “encaixar” no mundo comum dos macacos poderia facilmente ficar louco ao tentar entender como todas as malditas coisas funcionam. Até mesmo dirigir um carro envolve várias regras: licenças, placas, seguros obrigatórios, segurança, documentos, sem mencionar as leis de trânsito que devem ser observadas, para que o motorista não se meta em problemas com A Lei. Um Garou retirado cedo do mundo humano, ou um Garou que sequer foi criado no mesmo, pode também ter problemas sérios quando se trata de assuntos legais. Apesar dos Garou possuírem sua própria Litanía, que eles devem obedecer, essas regras são simples, poucas e diretas. Os humanos possuem uma idéia de regras comuns que geralmente chegam a ridículos extremos. Essa dificuldade em fazer com que tudo seja feito deixa muitos **humanos** malucos; pense nos efeitos pугentes que a sociedade possui sob um lobisomem despreparado!

Uma crônica ou história que lida com os Garou entrando em problemas com a lei pode ter os jogadores tentando transformar tudo em uma farsa, o que pode muito bem ser a atitude esperada de filhotes jovens e

arrogantes. Mas chamar a atenção da polícia — e talvez de agentes da Weaver verdadeiramente poderosos — não deve ser uma questão de piadas para os anciões da seita.

Apesar de que ser presa e jogada em uma cela possa ser apenas um mero inconveniente para matilhas ocupadas, tenha em mente que a Lei representa um tipo de Ordem — e, assim, cairia sob os interesses da Weaver, ou pelo menos de seus servos mais ordeiros. Tais servos da Aranha podem não tomar a idéia de lobisomens acima da ordem levianamente e podem acabar se envolvendo.

A Weaver Através da História

Narrar crônicas históricas pode ser uma divertida quebra no padrão, apesar de gerar bastante trabalho e, especialmente, pesquisa. Entretanto, não se intimide; pode ser bastante recompensador para seus jogadores e para você olhar o mundo através dos olhos dos Garou em diferentes períodos do tempo. Lembre-se também que, como Narrador, você é livre para mudar a história como você quiser, para os propósitos da sua própria história e ambientação, apesar de que alterá-la radicalmente pode destruir o propósito da ambientação. Além disso, você deve decidir antecipadamente se os jogadores podem ou não alterar a história do mundo através de suas ações e, caso possam, até onde o fazem.

Uma boa fonte em lidar com a Weaver em tempos passados é qualquer coisa de James Burke — mais conhecido por sua série na PBS (e seus livros) *The Day the Universe Changed* e a série *Connections* e suas seqüências. Se possível, dê uma olhada nos livros, já que as séries podem ser difíceis de serem encontradas na programação e mais detalhes, claro, estão disponíveis nos livros; além disso, você tem a disponibilidade de fazer anotações, algo muito difícil com as séries da PBS. As versões de TV são muito envolventes, mas vão rapidamente de um link para o próximo.

Para aqueles que desconhecem o trabalho de Burke, esses títulos examinam a história da tecnologia com ênfase especial em como as tecnologias modernas surgiram e como eventos diferentes se ligaram para torná-las possíveis. Assim, eles examinam não apenas a tecnologia, mas as sociedades do passado, a ciência dos tempos e os meios sociais e científicos da época também.

Para uma história da ciência, muitos livros populares de ciência incluem como várias idéias surgiram. A maioria dos trabalhos de John Gribbin sobre física quântica (por exemplo, *In Search of Schroedinger's Cat* e *In Search of the Big Bang*) inclui uma história da física teórica moderna. Não se preocupe, Gribbin deixa um assunto esotérico bem acessível através de escrita clara, apesar de que caso alguém leia as partes a respeito da história da ciência, a física atual não será uma preocupação. Claro, o melhor lugar para começar seria o clássico de Carl Sagan, *Cosmos*, para uma compreensão geral. Nesse livro (novamente, é uma referência mais

fácil e melhor do que a série da PBS de mesmo nome), Sagan discute os principais jogadores da ciência ocidental, incluindo os gregos antigos que mediram a circunferência da Terra e pensaram na questão da matéria ser feita de “átomos” indivisíveis.

A história da religião ocidental é bem documentada e fontes são numerosas e relativamente fáceis de serem encontradas. A própria Bíblia Cristã — Antigo e Novo Testamento — pode servir como referência. Interessante em sua apresentação de eventos históricos assim como suas teorias da conspiração é *The Holy Blood and the Holy Grail* por Baigent, Leigh e Lincoln. Se você conseguir uma cópia, a série de quatro partes do History Channel *As Cruzadas*, apresentada por Terry Jones do grupo Monty Python, é divertida de assistir além de informativa. Inestimável também é *History of Bible* de Isaac Asimov, volume um e dois (Velho Testamento e Novo Testamento). (O autor gostaria também de recomendar pessoalmente a *Divina Comédia* de Dante. Esse épico poema em três partes não apenas choca em sua excelente alegoria, simbolismo e imaginação como também apresenta a teologia católica do final do século XIII e começo do século XIV.)

Pré História

O Homem começou com seu passado tecnológico da Weaver muito antes das primeiras cidades serem construídas. Uma crônica ambientada antes do Impergium pode lidar com a preocupação dos Garou sobre os novos “truques” que os macacos subitamente aprenderam, surgindo da noite para o dia. Infelizmente, esses “truques” provaram ser fatais para os grandes mamíferos, primeira e principalmente para os mamutes. Como os Garou da época lidaram com isso? Os personagens poderiam enviar espiões aos macacos, para descobrir onde eles aprenderam coisas como domar o fogo e lascar pedras. Como a matilha reage pode levar a uma história de possibilidades interessantes. Eles tentam matar os humanos a quem foram enviados para estudar? Se sim, o que acontece quando eles descobrem que tal tecnologia já se espalhou para outros bandos de humanos? Ou eles tentam ajudar os humanos, simpatizando com seu empenho? A vida era difícil para os homens primitivos e a obtenção de qualquer pequena vantagem é perfeitamente compreensível.

Além disso, a matilha terá que lidar com os incipientes Garras Vermelhas que podem estar cheios de Fúria com o que eles vêem os “homens da caverna” fazendo. Como a matilha lida com eles? Os personagens dos jogadores podem se encontrar diretamente envolvidos com eventos que levaram até o Impergium; apesar de que eles seriam incapazes de impedi-lo (a menos que o Narrador não tenha medo de arriscar alterar a história do Mundo das Trevas), eles poderiam se ocupar de lidar com as diferentes facções.

História Antiga

Pós Impergium, uma matilha se vê investigando



outra nova maravilha que os macacos se ensinaram — a cidade. Pela primeira vez, os Garou encontrarão uma proliferação sobrenatural de Aranhas Padrão e outros espíritos da Weaver desconhecidos. A Penumbra nesse novo fenômeno será bem diferente do que os Garou estão acostumados a lidar e, pior, eles acharão a Película desconfortavelmente alta. Além disso, algo novo e perigoso pode ser encontrado na Primeira Cidade — vampiros.

Um encontro com a Primeira Cidade (geralmente aceita como sendo Jericó, construída cerca de 8000 anos atrás) deve ser uma jornada estranha e assustadora para uma matilha. Até mesmo cidades antigas eram bem grandes, até mesmo para os padrões modernos; as maiores cidades da Suméria tinham algo por volta de cem a duzentas mil pessoas. Os odores encontrados lá seriam bem terríveis, como todas aquelas pessoas amontoadas juntas, com sobras e dejetos e esgotos deixados na rua e até mesmo em canais. A estrutura das cidades seria algo perturbador, com água sendo desviada, as fazendas ao redor organizadas e o barulho e confusão dentro dos muros da cidade levando a praticamente uma sobrecarga sensitiva. A aparência dos espíritos da Weaver nesses lugares também seria um fenômeno sobrenatural. Onde antigamente as Aranhas Padrões eram apenas poucas e escassas, na Cidade elas aparecem em todos os lugares, tecendo extensões da Teia Padrão mais próximas de Gaia do que antes.

Vampiros, também, seriam uma ameaça desconhecida para os lobisomens que nunca viajaram para o que rapidamente se tornaria a primeira fortaleza dos Cainitas e seus campos de caça. Pior ainda, esses vampiros seriam bastante poderosos (geração baixa) e imprudentes, ainda não tendo inventado a Máscara. Entre a confusão da cidade em si, as Aranhas e os mortos-vivos, uma matilha pode, sem dúvida, ficar bastante ocupada.

A Era Bíblica

Deixando de lado as partes mais mitológicas do Gênese, a história dos hebreus é geralmente interpretada como tendo começado cerca de 1800 AC, quando Abraão (ou um grupo de pessoas que se diziam descendentes de alguém desse nome) deixaram a cidade suméria de Ur pela última vez para encontrar uma religião completamente monoteísta. Antes disso, apenas o Egito tinha possuído uma breve experimentação com o Deus Único sob o governo de Akhenaton, o qual terminou com sua morte e a ascensão ao trono de seu filho, Tutenaton (depois, Tutenkhamon).

Apesar da adoração ao Deus Único em si possa não ter despertado o interesse ou preocupação dos Garou, alguns dos eventos registrados no Antigo Testamento podem ter causado esses efeitos. A tribo dos hebreus foi para a guerra muitas vezes em nome do Patriarca e eles eram uma preocupação de várias das civilizações à sua volta. Os Guardiões dos Homens em particular, especialmente aqueles que viviam entre os canaanitas e

fenícios podem achar que os hebreus valessem uma investigação.

De interesse particular pode muito bem ser o conto no Êxodo de Moisés e o (inominado) Faraó. O próprio Moisés pode muito bem ser um mago, ou talvez um agente direto do Patriarca, caso o Narrador e os jogadores não se importem em mudar um pouco a história. Um grupo de Peregrinos Silenciosos (antes da maldição dos Setitas, é claro) pode ter um interesse em discutir com esse homem e suas dez maldições jogadas sobre Khem.

Grécia Clássica

A Atenas da era clássica era um berço de ciência. Foi lá que os homens descobriram como enxergar o mundo sem usar os deuses para tudo que eles não compreendiam. Os primeiros ancestrais dos magos da Tecnocracia também podem ser encontrados aqui. Como a Grécia era uma tradicional fortaleza das Fúrias Negras, pode ser interessante ver como um grupo de personagens das Fúrias lida com os novos avanços da racionalidade e da ciência, nos quais os antigos Andarilhos do Asfalto se juntaram como mariposas na luz. Novas tecnologias também foram descobertas aqui, o que aumenta o interesse dos Andarilhos.

Tenha em mente que as Fúrias não se confinavam apenas às colinas selvagens fora da Cidade; o Parthenon era um assunto completamente das mulheres, fechado ao machos assim como o Monte Athos hoje é fechado para todas fêmeas (até mesmo criaturas fêmeas). É bem possível que a Acrópole em si antes fosse um grande caern das Fúrias Negras, dando uma boa base de operação para uma crônica das Fúrias na Atenas antiga. Imagine a consternação da tribo quando as teias da Weaver apertam mais e mais a cidade de Atenas enquanto o poder das mulheres se esvai na “democrática” sociedade grega e os homens como Aristóteles e Demócrito balbuciam sobre suas teorias que excluem Gaia e os Andarilhos do Asfalto tornam-se mais e mais influentes...

Roma

Os romanos eram construtores de obras públicas como ninguém. As cidades do período romano eram construídas em grande escala, com as estradas e aquedutos que construíam sendo maravilhas da engenharia. O Império Romano também era altamente organizado, com muitas leis e muitos registros meticulosos. Isso pode ser interpretado como um período em que a mentalidade da Weaver mudou do jorro de aprendizado que apresentou na Atenas antiga para o frio e rígido controle da natureza, das pessoas, de basicamente tudo no mundo conhecido pelos europeus naquele tempo. É também um tempo em que a Wyrms parecia enlouquecida. Os imperadores eram cruéis e decididamente insanos, enquanto milhares de criaturas — incluindo muitos humanos — morriam sangrentamente nos circos. O leão europeu foi exterminado durante esse período, vítima dos circos e das

práticas agricultoras dos humanos, coincidindo com a queda dos Uivadores Brancos.

Esse período também vê a crença no Patriarca alcançando os ouvidos dos não-hebreus e se espalhando como fogo entre as muitas rotas comerciais romanas para todas as partes da Europa, especialmente quando o Cristianismo torna-se a religião oficial do Império após Constantino. Como sempre, o mal começa com o bem, particularmente no Mundo das Trevas...

A Idade das Trevas e o Período Medieval

A chamada Idade das Trevas viu o declínio da jovem Ciência e a ascensão ao poder dos servos do Patriarca. Criaturas sobrenaturais de todos os tipos foram ameaçadas já que as pessoas realmente **acreditavam** na existência de bruxas, feiticeiros, vampiros, fadas e lobisomens e os caçavam como criaturas satânicas. Até mesmo aparições tinham que se contentar com o espetáculo do exorcismo e a ameaça provavelmente mais real de devassa destruição de seus Grilhões com as muitas guerras e ataques que assolaram esse período. Não apenas o Véu (e a Máscara dos vampiros) era inoperante e praticamente inútil, mas a Wyrms e a Weaver poderiam ser vistas trabalhando em conjunto pela primeira vez — caso alguém se preocupasse em observar o suficiente.

As primeiras fábricas também começaram no período medieval, acredite se quiser. Porém, essas eram praticamente de trabalho intensivo, e não seres dependentes dos maquinários de produção de massa como seriam na Revolução Industrial. As indústrias têxteis, especialmente, viram várias mulheres e crianças trabalhando longas horas em condições absurdas no tedioso e repetitivo trabalho de girar e tecer. Moinhos também surgiram bastante nesse período, com a invenção do came. Fora a Peste Negra, a Europa cresceu em prosperidade e, eventualmente, em população e o crescimento da tecnologia encontrou uma nova velocidade. A sociedade estava alterando bastante nesse período, com as mudanças eventualmente trazendo o próximo estágio, que seria a Renascença (veja abaixo).

O que tudo isso significava para os metamorfos? Os Tempos Flamejantes provavelmente seriam vistos como sendo da Wyrms; e de fato muitos Inquisidores podem ter sido. Esse período viu a aparente destruição dos Ceilican e dos Cavaleiros Templários. Mas o espasmo da destruição que essa época viu foi principalmente o resultado direto da Igreja tentando desesperadamente manter seu controle da sociedade medieval, tentando livrar a Europa dos “hereges” que ameaçavam seu monopólio sob o Deus Único. Em resumo, a Igreja tentou violentamente impor seu próprio sentido de Ordem na Europa medieval.

Basicamente, poderia se dizer que a Weaver — e possivelmente o próprio Incarna do Patriarca — teve um surto louco na época, um surto do qual a Wyrms se aproveitou bastante. Foi essa época que percebeu as raízes

da civilização ocidental moderna crescerem em uma jovem e saudável muda. Pode ter sido nesse período que a Weaver perdeu o controle completamente e ficou completa e finalmente insana. Apesar dos Garou dessa época provavelmente não enxergarem isso, os efeitos da loucura recém renovada da Weaver eram bastante devastadores. De fato, as florestas da Europa diminuíram perigosamente nessa época, muitas delas desaparecendo sob a exigência de construção de barcos para comércio e guerra além da demanda da população por lenha e materiais de construção. O período medieval viu homens de fato “fazerem o trabalho da Wyrn para alimentar as máquinas da Weaver” pela primeira vez na história.

A Renascença e o Iluminismo

Nesse período, a ciência se esforça para se colocar de pé após as coisas se acalmarem, mas não sem uma luta. Vários homens da ciência dessa época, notoriamente Tycho Brahe, Copérnico e Galileu, foram punidos por suas ideias sobre como o universo funciona, contrariando o que a bíblia diz (que era aceito como correto). Aqui a Weaver se mostra mais uma aliada do que uma antagonista; é interessante perceber como o progresso do novo conhecimento (e com isso, mais Nomes) quebra as estruturas calcificadas de antigamente. De fato, esse período também vê a separação com a adoração do Patriarca quando Martin Lutero lidera o Protestantismo e outros logo seguem, rompendo com a Santa Igreja. Roma perde muito de sua influência no processo.

O Iluminismo veria os Cainitas forçar a Máscara (ou reforçá-la), o Véu a ser completamente ativo contra uma nova vingança e um grande aumento na Banalidade, fazendo com que as fadas verdadeiras deixassem esse reino e fossem para Arcádia, de uma vez por todas. Apesar das coisas não estarem tão perigosas para os Garou como estavam na era passada, a Weaver continua a trabalhar sem ser incomodada. Ela também ganha novo território já que as viagens européias de descobrimento traçam um novo caminho e os Puros — especialmente os Croatan — vêm sua face novamente pela primeira vez em milênios. Apesar dos Puros denunciarem os europeus como os “Estrangeiros da Wyrn”, eles tendem a ignorar a poderosa influência que a Weaver possui sobre os homens brancos e Garou que chegam até suas praias em números cada vez maiores. Os encontros com as primeiras cidades da América do Norte seria tão pungente para os Garou Puros quanto fora para os Garou ocidentais das eras pré-históricas (veja acima).

A sociedade européia em si se torna mais “racional”, apesar de que a religião, patriarcal e estratificada, ainda é forte. Os primeiros magos tecnocratas começam a proliferar e as teias da Weaver são tecidas na Penumbra em um ritmo muito mais rápido do que jamais visto.

A Revolução Industrial

A Revolução Industrial vê a Wyrn praticamente

descontrolada. Não há dúvidas agora sobre o estado que a velha Aranha se encontra, com fábricas consumindo os jovens e velhos nas cidades confinadas e poluídas. Novos tipos de máquinas são desenvolvidas, que são mais rápidas, de menor trabalho intensivo e mais perigosas do que nunca. Jovens das fazendas se acumulam nas cidades na esperança de ter uma vida melhor do que poderiam ter nas fazendas e terminando quebrados e morrendo nas fábricas e minas de carvão que sustentam as fábricas. É aqui que a Umbragem em si é ferida pelo inchado novo Reino chamado Cicatriz. A primeira vista, os anciões não acreditam dos contos sobre esse maculado Reino, mas uma quantidade de matilhas procurando Renome saem à procura para encontrá-lo e explorá-lo. Nem todas elas têm finais felizes, mas certamente é um período de histórias dramáticas.

Os Roedores de Ossos desse período começam a se perguntar sobre a sabedoria em se aconchegar próximo demais da Weaver; os Guardiões dos Homens, no entanto, abraçam cada avanço como sempre o fizeram. Os Guardiões novamente oferecem-se para absorver os Roedores, mas os anciões tribais dos Roedores de Ossos decidem rejeitar essa oferta de uma vez por todas. Durante a Grande Assembléia, fechada para todos, exceto os Roedores, os anciões também decidem que seria dever dos Roedores de Ossos vigiar os Guardiões, para que eles não caíam completamente para a Weaver. Infelizmente, sem um plano sólido de o que exatamente os Roedores fariam caso os Guardiões começassem a cair, muitos dos Roedores voltaram a se importar com seus próprios assuntos de simples sobrevivência.

◊ Oeste Selvagem

A disseminação dos europeus pelo continente no século XIX levou as teias da Weaver até lugares onde antes elas eram mínimas. Com o distúrbio nos caerns dos Puros continente afora, poderosos Malditos foram libertados e rapidamente começaram a se associarem com os recém-chegados espíritos da Weaver. Um resultado disso foi a Devoradora de Tempestade, um poderoso espírito que combinava as características da Weaver e Wyrn que aterrorizou a Tempestade Umbral a oeste da América do Norte. Esse foi o primeiro grande sinal de aviso de que a Weaver poderia ter uma associação bem mais próxima com a Wyrn do que qualquer um já havia imaginado.

Muitos avanços tecnológicos foram desenvolvidos durante o século XIX e esses novos brinquedos se viriam partindo para o oeste quase tão rápido quanto eram criados. O telégrafo e o telefone, locomotivas, barcos a vapor e energia elétrica foram todos introduzidos rapidamente a um local antes tecnologicamente virgem. Os Wendigo e Uktena do oeste tiveram sérios problemas em lidar com os novos, desconhecidos e agressivos espíritos da Weaver que invadiam suas terras enquanto novas cidades brotavam praticamente da noite para o dia. Uma matilha de Puros jogando nesse tempo pode ter problemas em decidir qual a maior ameaça — caso eles



de fato separem a Weaver da Wyrmling. O ritmo com o qual o oeste foi modificado de selvagem e plácido para se tornar coberto por fazendas, ranchos, trilhas, estradas e linhas de telégrafo foi mais rápido do que em qualquer outro momento. As áreas Ubrais que antes eram praticamente livres de Aranhas Padrão se viriam sufocadas com as teias e as andanças das Aranhas em poucos anos. E pobre do Garou que tentasse impedir seu avanço...

◊ Início do Século XX

Apesar da híbrida Devoradora de Tempestades ter desaparecido antes do início do século XX, a relação incestuosa que a Weaver exibiu com a Wyrmling não morreu. Ao invés disso, ela continuou rápida, trazendo o “progresso” em um ritmo muitas vezes mais rápido até mesmo que no século XIX. As ferramentas da Weaver se tornaram mais sedutoras, especialmente quando a Ciência aprendeu como liberar o poder destrutivo do átomo. Novas tecnologias permitiram os sonhos distorcidos de assassinos em massa megalomaniacos surgirem em campos de morte e gulags. A Religião se reafirmou e começou a travar uma guerra novamente com sua irmã, Ciência. A Guerra em si se tornou mais mortal para os soldados e civis, com duas guerras mundiais cuspidos avanços tecnológicos que

culminariam no desenvolvimento da bomba nuclear — um artefato da Wyrmling de destruição e corrupção que seria impossível de ser construído sem os dons da tecnologia e ciência da Weaver. As antigas realidades caíram, jogando a organização dos Presas de Prata na baderna até bem depois de 1945.

O mundo mudou rapidamente para os humanos; para os Garou, mais rápido ainda e a maioria dos lobisomens ainda possui problemas para acompanhá-lo. Espíritos ancestrais que observam através dos olhos de seus descendentes se surpreenderam em ver o mundo que antes conheciam desaparecer completamente, alterado de maneira irreconhecível. Para alguns, raiva e frustração foram desenvolvidas durante as guerras; outros lidaram com sua confusão de pior maneira. Em alguns casos, quase parecia como se o Impergium tivesse começado novamente, já que as matilhas passavam através de áreas assoladas pela pobreza, deixando ainda mais destruição em seu rastro. A Wyrmling parecia estar em todos os lugares, enquanto a Weaver fortalecia sua presença em toda a humanidade, em todos os cantos do mundo, já que culturas nativas antes inocentes começaram a ser apresentadas a coisas como carros, armas e Coca-Cola. E essas culturas nativas eram ainda mais ávidas para aceitar os presentes da Weaver, indo de remédios até o Cristianismo, para o desprezo de seus metamorfos. O

rádio se espalhou rapidamente após a primeira transmissão de voz mostrar-se comercialmente viável e da tecnologia do rádio, surgiu a televisão antes de 1950. Filmes, que tinham sido inventados no final do século anterior, tornaram-se populares antes mesmo da adição de som e cor. À medida que os filmes se espalhavam, eles carregavam consigo a mensagem da “boa vida” a se ter ao seguir o jeito americano — e da Weaver. A transferência de povos de sociedades tribais e agrícolas para as cidades começou nos chamados países do Terceiro Mundo, um processo praticamente completado no oeste ao final da primeira metade do século. Até mesmo fazendas foram tomadas por grandes corporações e transformadas em operações eficientes e similares às fábricas na Europa e América do Norte.

Os Andarilhos do Asfalto que já tinham estado no topo de toda a mudança se adaptaram ao crescente ritmo do progresso desde o século XVIII melhor do que a maioria das outras tribos. Essa resistência teve um preço, pois os Andarilhos se tornaram ainda mais alvo de desconfiança do que já foram em sua história; até mesmo os Roedores de Ossos ficaram mais preocupados com a associação dessa tribo com todas as coisas da Weaver. Mas estando completamente ocupados com os assuntos de sua própria sobrevivência, havia pouco que os Roedores pudessem fazer para ajudar a mudar isso, caso os Andarilhos do Asfalto ouvissem e aceitassem seus conselhos. Ambas as tribos também tiveram que lidar com o crescente número de membros das outras tribos que acabaram indo para a cidade, uma vez que a destruição dos caerns e das partes selvagens em geral durante as guerras levou muitos Garou para o que antes era o território exclusivo dos Andarilhos e Roedores. As tensões tribais foram renovadas, o que ainda tem efeito hoje em dia nas metrópoles.

Ideias de Crônicas

A Fazenda de Chester

Esse é o lugar onde os macacos morrem

Essa é a jaula onde os mutantes voam

Nas asas de uma indústria financiada com falsas pesquisas

— Big Country “Chester’s Farm”

As modernas “fazendas industriais” são de fato semelhantes às indústrias: a alimentação e limpeza são automatizadas e várias centenas (ou no caso de galinhas, vários milhares) de animais podem ser mantidos em uma única instalação. Pelos animais serem mantidos em jaulas apertadas e sequer serem permitidos a se mover, os níveis de stress são altos e essas criaturas geneticamente similares se tornam mais suscetíveis a doenças epidêmicas. Frequentemente, as corporações também fazem pesquisas e desenvolvimento nessas fazendas para aumentar a produção dos animais confinados e das vastas monoculturas de grãos. Advogados das práticas agrícolas discutem que elas são necessárias devido a uma crescente população mundial que deve ser alimentada de alguma



forma. A solução, eles dizem, é cruzar animais e plantas para que eles possam suportar condições mais abarrotadas, resistir a doenças, e tolerar menor quantidade de comida, água, luz e exercício, o possível para sua biologia, enquanto isso usam altas doses de drogas e pesticidas para combater os problemas de superdensidade.

Nesse cenário, um jovem e amnésico impuro de origem tribal desconhecida é encontrado pela matilha, coberto por cicatrizes. Tudo que o filhote pode se lembrar é estar com vários animais ao se redor, em confinamento, e os homens com jalecos que o mantinham enjaulado, drogado quando não estavam fazendo outras coisas que o chateasse. Caso a matilha investigue, ela encontrará rumores de uma fazenda estranhamente bem sucedida nas proximidades; caso eles levem o filhote com eles, ele identificará o lugar como sendo onde ele era mantido (apesar de que eles podem ter que lidar com um possível frenesi por parte do filhote, quando ele reconhecer o lugar). A “fazenda” não é exatamente a simples operação pastoral pintada nos livros de criança, e sim uma vasta e bem guardada operação industrial — apesar de que isso não precisa ser evidente nos primeiros momentos.

Com maior investigação, a “fazenda” se mostra uma operação de pesquisa; enquanto gera dinheiro vendendo seus animais, ela também realiza pesquisas com novas técnicas de engenharia genética para fazer um animal “melhor”. A operação pode ser da ADN ou controlada por um mago Progenitor ou outro servo da Weaver, mas além do miasma e da miséria dos animais presos ali, eles também possuem amostras do material genético do filhote, que eles tentam incorporar em sua pesquisa. O resultado e repercussão podem ser bem feios; talvez existam registros locais sobre “mutantes” ou “monstros” correndo pelas fazendas das proximidades que não são, até onde se sabe, causados por Garou algum. O complexo pode também parecer maculado pela Wyrn — um gerente especialmente brutal ou cruel, por exemplo, pode servir para confundir a questão.

Para entrar, os Garou devem lidar com aparelhos de segurança de alta tecnologia e seus espíritos da Weaver. Não deve ser fácil entrar para dar uma olhada, apesar de que a presença de um Andarilho do Asfalto possa facilitar o processo de alguma forma. Uma vez que a matilha descubra o que está acontecendo, seus problemas se tornam o que fazer a respeito. Eles podem optar por simplesmente destruir a amostra que encontraram, mas se a fazenda for possuída pela ADN, podem existir outras amostras por aí em outros locais. Além disso, a menos que o filhote tenha sido dado como morto, os agentes da fazenda estarão buscando recuperar seu “espécime especial”. Caso destruam todo o complexo, os investigadores que aparecem, de companhias de seguro e agentes da lei podem causar problemas aos Garou, especialmente se o caern ficar por perto. A destruição será atribuída a, claro, os ativistas de direitos dos animais, algo que uma seita de Garou pode muito bem ser acusada

de ser. Outros interesses poderosos podem também ser alertados; caso o dono ou operador seja uma criatura sobrenatural, a matilha pode ter que lidar com mais do que simples espíritos da Weaver furiosos. Caso seja possuída pela ADN e eles tenham uma razão para suspeitar que mais Garou estejam por aí para serem capturados e estudados, então os caçadores tornarão a caça. Mesmo se a matilha optar por não fazer nada, os problemas que a fazenda causa por sua simples existência irão ser exacerbados com o tempo — especialmente se os pesquisadores descobrirem algo para fazer com o material genético do filhote.

Para complicar ainda mais, o filhote pode muito bem ter pais entre os Espirais Negras. Caso esses — ou seus amigos — estejam procurando o filhote, a matilha pode ter um verdadeiro dilema em suas mãos. Se os Espirais destruírem a fazenda, os resultados certamente cairão sobre a seita dos personagens. A matilha também será forçada a proteger o filhote de ser levado para dançar a Espiral Negra. Dessa forma, a Wyrn e a Weaver estão envolvidas na história, com os personagens tendo que lidar com ambas, apesar de que provavelmente enxergarão apenas a mão da Wyrn nesses eventos.

Helter Skelter

Vários habitantes locais têm aparecido horivelmente mutilados. Enquanto a mídia pipoca com histórias de um brutal assassino serial, para os Garou é óbvio que as mortes são feitas por alguém de sua raça. Mas quem? Um ataque de Espirais Negras é imaginado pelos anciões da seita e os jogadores são enviados para caçar os Dançarinos que eles acreditam ser os responsáveis. Quando a matilha encontra o acusado, ele não é um Espiral, e sim um solitário e perturbado lupino, cuja raça é quase não identificada. Uma vítima dos Cães Cibernéticos, ele está praticamente insano e foi solto para eliminar aqueles que os Cães locais enxergam como seus inimigos. Antes que a matilha o mate (caso eles escolham essa opção), ele irá, em seus últimos suspiros, indicar que os Garou da seita local estão incluídos entre os alvos dos Cães. A matilha deve então descobrir porque esse campo dos Andarilhos do Asfalto está fazendo isso.

Se a seita for controlada por Andarilhos do Asfalto, pode ser que o líder da seita tenha pisado em alguns calos dos Cães Cibernéticos por ser um membro dos Fazendeiros da Cidade ou dos Primitivos Urbanos que chegou perto demais da verdade sobre os planos dos Cães; se a seita for controlada por outras tribos, pode existir várias razões pelas quais os Cães queiram se livrar dos Garou da Wyld que não toleram sequer baixos níveis de tecnologia. Em qualquer evento, os anciões não gostarão do que ouvirem quando descobrem o que os Cães vêm fazendo.

Os Cães Cibernéticos, de sua parte, trabalham indiscutivelmente para a Weaver. Eles vêm como sua missão remover qualquer obstáculo para o “progresso” que a Weaver traz e, se isso inclui eliminar os Garou que

tentam frustrar seus planos, que assim seja. Pode levar algum tempo para a matilha rastrear os membros desse campo, pois estes são secretos e bem escondidos. Uma guerra aberta pode não ser viável, pois seu poder tecnologia mais do que compensa seus pequenos números (devem existir, no máximo, 4 ou 5 em uma matilha de Cães Cibernéticos). Além disso, os Cães podem possuir aliados poderosos na forma de magos tecnocratas ou Cainitas, assim como contatos entre a comunidade tecnológica.

Colocando as Pessoas em Primeiro Lugar

Essa história pode ser usada para questionar a maioria dos preceitos que os humanos possuem em relação a sua sociedade e superioridade. Uma ampla seção de floresta é comprada por uma poderosa companhia — uma parte que contém o caern de uma seita de Garras Vermelhas. A companhia deseja desenvolver a terra em um “parque florestal temático” onde a natureza é “esterilizada”. Apesar de que algumas das árvores e paisagens não serem alteradas, os maiores animais serão removidos (incluindo ursos e lobos) e substituídos por animatrônicos — que são menos perigosos e mais acessíveis para o público, dizem os executivos. Claro, muitos passeios, atrações e acomodações serão construídos também, com o caminho

planejado para ser o próprio coração do caern.

Se a matilha dos jogadores, que foi enviada para ajudar a neutralizar esse barril de pólvora, se aproximar da cidade humana mais próxima, eles não serão de ajuda alguma. O trabalho lá é pouco, eles dizem, e tal projeto empregará um bom número de desempregados da cidade, que forma a maioria da população. Dólares de turistas chegarão, ampliando a economia local. Além disso, todo ano acontece vários ataques de animais às pessoas, além do fato de que ninguém consegue controlar seus animais de estimação à noite, então ninguém realmente sente falta da vida selvagem de verdade, dizem os mais cínicos, amargos e honestos homens da cidade.

Apesar da remoção da vida selvagem ser humanitária — envolvendo a captura e remoção dos animais para outra área — os Garras Vermelhas não agirão dessa maneira. Para deixar as questões mais voláteis, também existem planos para um pequeno zoológico dentro do parque, onde alguns dos capturados serão mantidos para entretenimento dos visitantes. Caso os personagens consigam enxergar os verdadeiros planos, no entanto, eles podem descobrir que existem planos para uma “área de caça”, onde “esportistas” podem atirar nas criaturas dentro das fronteiras. Essa parte do parque é mantida em segredo pelos organizadores e é planejado ser anunciado apenas em revistas de caça como uma entidade separada, mas próxima, do resto do parque.

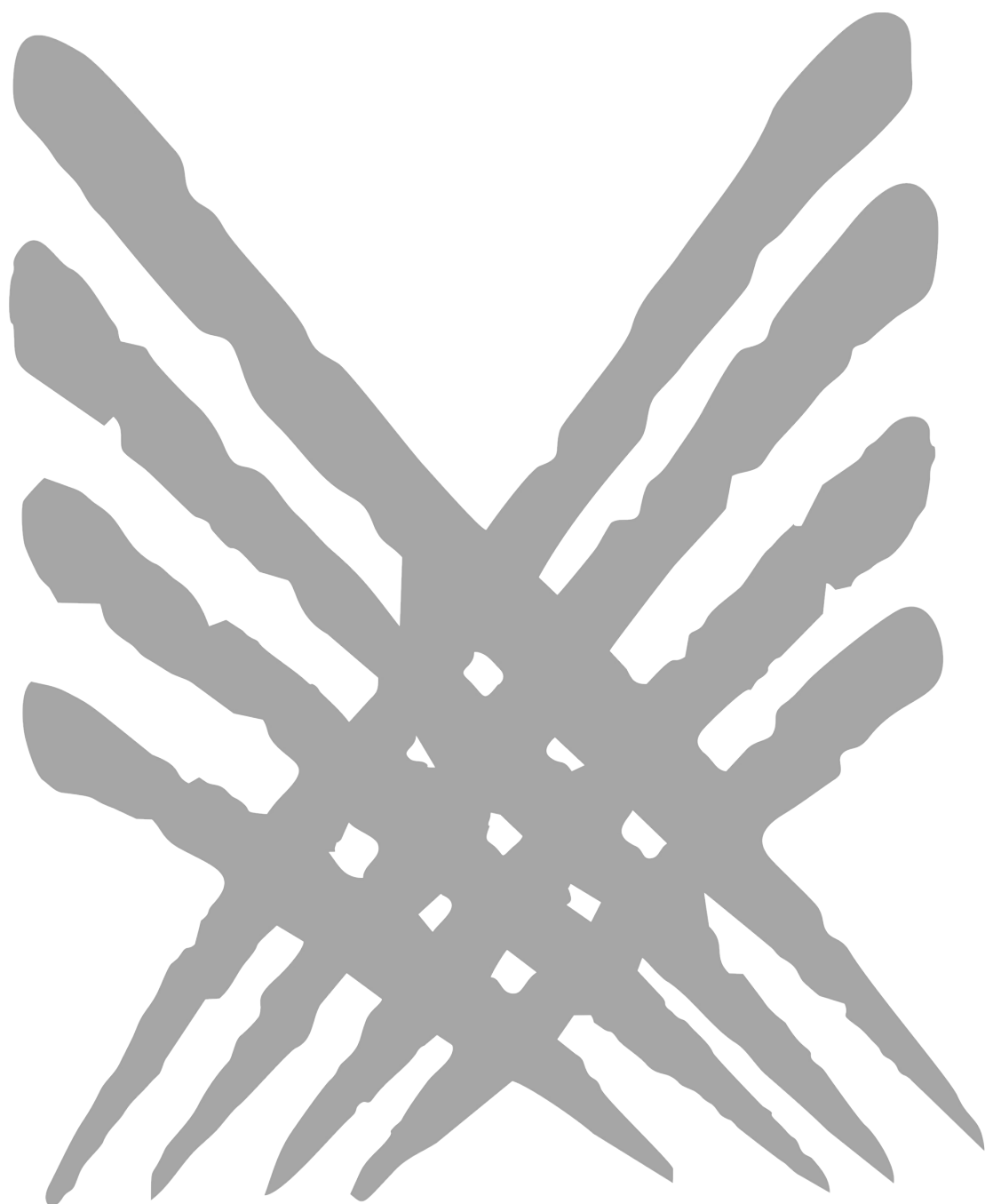
O parque será essencialmente limpo, seguro e

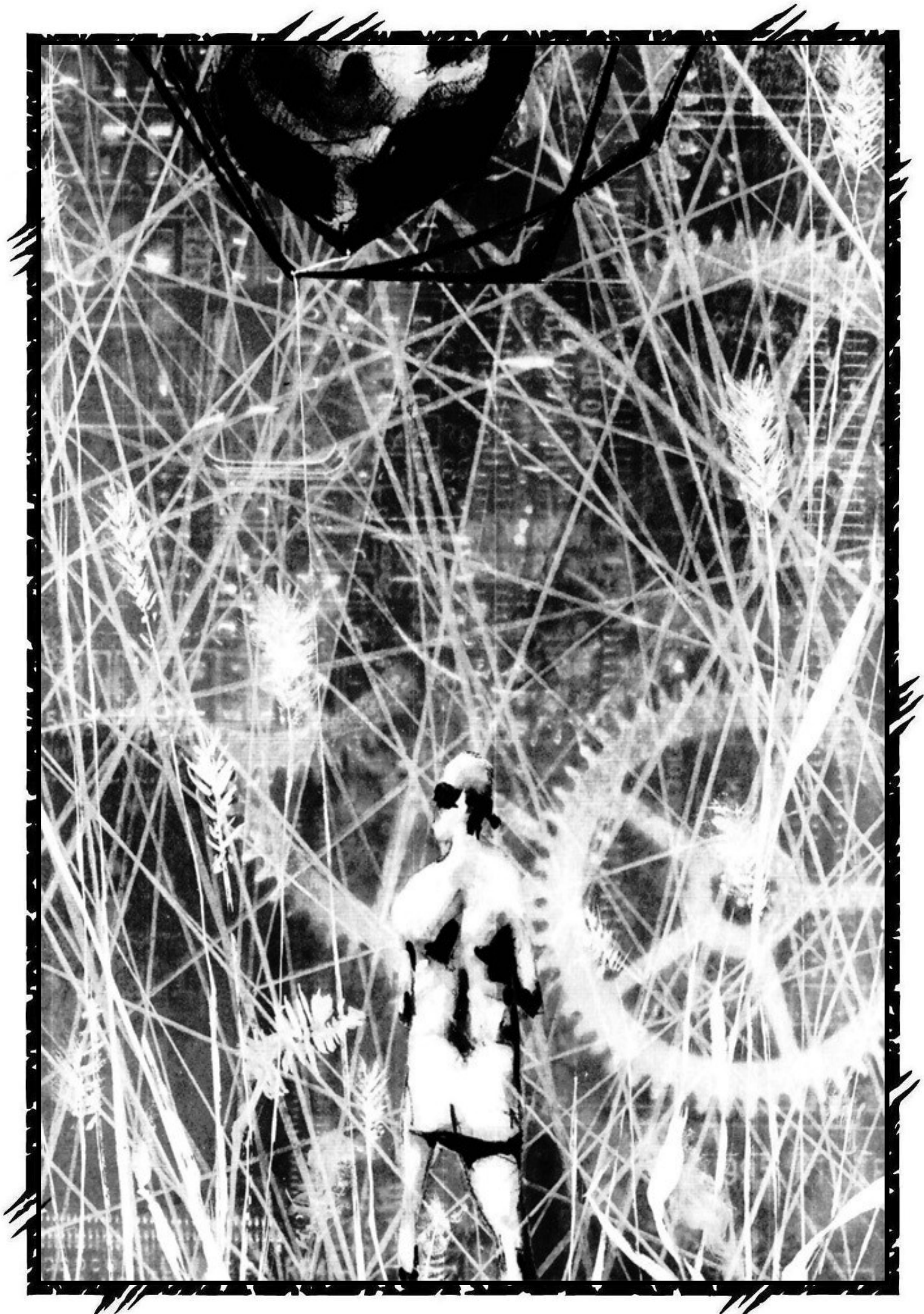


bastante artificial; até mesmo muitas das árvores serão substituídas por falsas. A companhia que as faz diz que ninguém conseguirá dizer a diferença. Acampamentos por lá serão “modernos” com as melhores instalações, sem a sujeira, insetos e outros inconvenientes que normalmente “fazem parte do pacote”. A matilha pode se importar com o fato de que muitos humanos estão buscando esse progresso, não se importando com toda a natureza estar sendo substituída por modelos falsos. Alguns dos habitantes da cidade — e os organizadores do parque — afirmam que algum dia eles serão capazes de controlar, também, o clima dentro do parque.

Caso a matilha tente sabotar o projeto, medidas de segurança serão aumentadas — junto com espíritos

Aranha para assegurar que essa gema da Weaver seja completada. Até mesmo enquanto as plantas são feitas e antes do primeiro solo ser arrancado, o aumento de Aranhas Padrão e outros espíritos será bem óbvio. Os Garras libertarão sua Fúria e podem fazer algo... severo. A companhia estará determinada a seguir em frente, não importa o que aconteça, pois seus acionistas apóiam o projeto 100%, acreditando que ele deixará todos aqueles ligados a ele muito, muito ricos. A companhia pode, de fato, ser uma subsidiária da Pentex, o que pode deixar as coisas ainda piores. Mesmo que não seja, a Pentex pode ter um interesse em possuí-la — tal plano de refazer a Natureza está dentro dos objetivos dessa mega corporação.





APÊNDICE: NOVOS ENCANTOS

- **Absorver Fetiche:** Esse Encanto permite um espírito absorver um fetiche em sua própria massa, aumentando seu tamanho e poder. O espírito deve fazer contato físico com o fetiche, então fazer um teste resistido de Gnose contra o Nível do fetiche. O custo é de oito de Poder.

- **Avaliar Caráter:** O espírito pode avaliar a força de caráter em geral de um indivíduo testando Gnose (dificuldade 7); o número de sucessos determina a precisão da avaliação. Esse Encanto custa dois pontos de Poder para ser ativado.

- **Chamar por Auxílio:** O espírito pode chamar ajuda de espíritos similares ao fazer um teste de Força de Vontade. A dificuldade depende da semelhança dos espíritos nas proximidades (3 quando outros estão à vista, 6 para espíritos comuns em seu habitat, 10 para espíritos raros ou fora de seu habitat). O custo é de cinco pontos de Poder.

- **Criar Tecnologia:** Esse Encanto funciona de maneira similar ao Dom Hominídeo: Remodelar Objeto, exceto pelo fato de que apenas itens complexos e/ou tecnológicos são possíveis. O custo é de três pontos de Poder por turno.

- **Inabilitar:** O espírito pode paralisar seu alvo temporariamente ao testar Fúria contra o Vigor + 3 do

alvo; o efeito dura um turno por sucesso. O Encanto custa um ponto de Poder para cada Nível de Vitalidade remanescente do alvo ou pontos de Poder; o espírito deve gastar um mínimo de 10 pontos de Poder para ativar esse Encanto.

- **Dividir e Conquistar:** Esse Encanto permite o espírito a se dividir em várias versões de si mesmo, dividindo sua Fúria, Gnose, Força de Vontade e Poder entre cada um dos novos “filhos”. O custo é de cinco pontos de Poder.

- **Drenar Gnose:** O espírito é capaz de drenar a Gnose de seu alvo. O espírito deve fazer um teste resistido de Fúria contra a Gnose de seu oponente; ele drena um ponto de Gnose para cada sucesso acima do seu oponente. Se um oponente não possui Gnose, ele perde um Nível de Vitalidade. O dano é agravado. O custo é de sete pontos de Poder.

- **Escapar:** O espírito tem uma Força de Vontade efetiva de 10 para usar ao fugir de um oponente; isso inclui qualquer teste que dá ativamente ao espírito uma chance de evitar a presença de outros através de meios pacíficos. O custo é de cinco pontos de Poder.

- **Fusão em Grupo:** Um grupo de três ou mais espíritos com esse Encanto pode cercar um alvo e se fundir à sua volta. Cada um drena um Atributo Físico do

alvo a cada turno e o seguram com uma Força equivalente à sua Força de Vontade. Uma vez que o alvo tenha perdido todos seus Atributos, ele é calcificado, como no Encanto desse nome. O custo é de um ponto de Poder por turno.

- **Esconder:** Esse Encanto dá ao espírito a habilidade de se ocultar; um oponente que deseja encontrar o espírito deve testar Inteligência + Ocultismo contra a Força de Vontade + 5 do espírito. Esse Encanto custa cinco pontos de Poder.

- **Link Informativo:** Esse Encanto permite que o espírito acesse todo o conhecimento incorporado na Teia Padrão (que é praticamente qualquer coisa). O espírito deve testar Gnose, dificuldade 9, para receber a resposta para qualquer pergunta. O custo de Poder é igual a 10.

- **Observar:** O espírito ganha uma percepção de qualquer um dos aspectos ocultos da personalidade do alvo. O custo é de cinco pontos de Poder para descobrir algo geral, ou 10 pontos caso o espírito busque algo específico.

- **Vontade de Ferro:** O espírito pode travar sua

mente sobre certos objetivos dos quais não pode se distrair. Esse Encanto custa um ponto de Poder por hora.

- **Anular Sonhos:** O espírito pode anular qualquer um dos poderes de seu alvo para anular um sonho, sejam eles Dons, mágica ou até mesmo os Arcano de Phantasma das aparições. O custo é de três pontos de Poder para cada turno de anulação.

- **Encerrar Realidade:** Esse Encanto bizarro permite ao espírito “percorrer atalhos” tanto do plano físico quanto do espiritual para um terceiro lugar, presumidamente um Reino de um bolsão espiritual. O espírito pode levar um passageiro consigo; por alguma razão, magos são os alvos mais frequentes desses ataques. O custo é de 10 pontos de Poder.

- **Escalar:** Esse Encanto permite a um espírito não diretamente a serviço da Weaver escalar a Teia Padrão sem ficar preso ou calcificado; da mesma forma, sua presença na Teia Padrão não atrairá a atenção de Aranhas Padrão ou Aranhas de Rede. Obviamente, verdadeiros espíritos da Weaver não precisam desse Encanto. O custo é de dois pontos de Poder.

2011

Posto:
Departamento:
Conceito:

Atributos

Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

Prontidão	OOOOO	Emp. c/Animais	OOOOO	Computador	OOOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Briga	OOOOO	Condução	OOOOO	Investigação	OOOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Direito	OOOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	OOOOO	Linguística	OOOOO
Expressão	OOOOO	Armas Brancas	OOOOO	Medicina	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Liderança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Instinto Primitivo	OOOOO	Performance	OOOOO	Política	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Rituais	OOOOO
Lábia	OOOOO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

[illegible]

_____	O O O O O O O O O O	_____ () ☐ ☐ ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	_____ () ☐ ☐ ☐
_____	(Garou Drone não possui Fúria)	_____ () ☐ ☐ ☐
_____	Gnose	Escoriado 0 ☐
_____	O O O O O O O O O O	Machucado -1 ☐
_____	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Ferido -1 ☐
_____		Ferido Gravemente -2 ☐
_____		Espancado -2 ☐
_____		Aleijado -5 ☐
_____	Força de Vontade	Incapacitado ☐
_____	O O O O O O O O O O	
_____	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Experiência

Não Autorizado

DRONE

Qualidades & 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: _____

DRONE

Antecedentes Detalhados

Aliados

Inserir (_____)

Influência

Inserir (_____)

Contatos

Inserir (_____)

Mentor

Inserir (_____)

Equipamento

Equipamento Carregado

Patrimônio Possuído

Refiações

Upgrades Realizados

Upgrades à Realizar

DRONE

História

Clarificação

Desenvolvimento

Atualidade

Descrição

Idade:		
Cabelos:		
Olhos:		
Raça:		
Nacionalidade:		
Sexo:		
Altura:		
Peso:		

Visual

Relações Sociais

Esboço do Personagem

A PERFEIÇÃO NOS ESPERA

*I know what it takes to move on
I know how it feels to lie
All I wanna do
Is trade this life for something new
Holding on to what I haven't got*
— Linkin Park, *Waiting for the End*

Disformes

Do caos à ordem. Depois de algum tempo batendo cabeça e pensando se casávamos ou fazíamos uma pipa, os membros do Nação Garou resolveram que vamos continuar mesmo é traduzindo feito a *gota serena*.

Depois do Guia dos Jogadores dos Garou [um dos maiores e melhores livros já feitos por grupos de tradução], passamos tempo para fazer o Legião das Aberrações e, quando já pensamos que os problemas se foram, o Martelo e Klaive também acabou demorando mais que a conta.

A parte boa disso é que a cada livro que dá trabalho para sair vamos aprendendo que precisamos melhorar até mesmo nosso estoque de material, pois faltaram fontes e esse é o quarto pdf que temos que comprar para colocarmos as imagens com qualidade em nossa versão.

Então nunca temos experiência demais nem material demais!

Outra coisa que foi muito bom redescobrir é que temos vários colegas de comunidade que *querem* ajudar

no que podem.

Fiat Forma!

O pessoal foi extremamente solícito e colaborou com as revisões públicas. Tanto é que seria injusto não agradecer publicamente a Sho'nuff O shogun do Harlen, Yuri Petrov RaZeRel, Aroch Akaranarta Senhor das Sombras, Zacky Glass Walker e CATA TAU. Esse pessoal foi fundamental para a realização das revisões públicas neste livro. O Nação Garou agradece a todos vocês de coração!

Como sempre, não podíamos terminar esse trecho da conversa sem o nosso tradicional chamamento para se unir a nós nesse trabalho. Se você pensa que não há lugar para você está enganado! Ainda temos muitos livros para fazer e mesmo que você não possa traduzir, mesmo que não possa tratar as imagens, mesmo que não possa diagramar... sempre teremos um trecho do livro para vocês revisarem. Até porque ler qualquer um pode fazer!

Então, aproveitem o livro e nos vemos no Guardiões dos Caerns, nosso próximo trabalho!

Chokos "Velocidade do Trovão"

Avatar da Wyld

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

O Livro da Weaver fecha agora a série dos livros da Tríade de Lobisomem. Espero que ajude tantos Narradores e vários outros jogadores a compreenderem as forças de tamanha importância no universo dos Garou. Sempre presente, talvez a Weaver se mostre uma inimiga (ou aliada) ainda mais valiosa. Andarilhos do Asfalto, desfrutem!

A série da Tríade acaba-se. Mas as perguntas continuam. Alguns se questionam: "O que é a Tríade?" Em uma conversa longínqua de MSN, defini:

"A Tríade é simples: Chokos (eu!) sou a Wyld, a força tradutora incontrollável, traduzindo sem parar, criando textos a todo momento, mas sem forma. Ideos é a Wyrms, destruindo pdf's, dando impulsos para que as outras forças possam trabalhar, criando algo ao destruir. O Folha de Outono é a Weaver, que dá forma às criações e aos textos, Nomeia sem parar e transforma conceitos em matéria.

Assim sendo, a Tríade do NG está completa. Folha, esse é o seu livro!

Ideos to Mega Therion

Avatar da Wyrms

Anátoma Malkavian Bahari

Garou existem? LOL?

Folha do Outono

Avatar da Weaver

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Não lembrava de sentir tamanho entusiasmo assim para acabar um livro de Lobisomem, este Livro da Weaver é fantástico de várias formas! Para citar uma delas, leiam atentamente as quatro primeiras páginas do Capítulo Três, são simplesmente formidáveis. Algo até mesmo para refletir [espero não estar exagerando, rs].

O livro é bem escrito e, como cita Chokos, encerra os livros da Tríade. Então, o Nação Garou fecha mais um compromisso com os jogadores. Entregamos os livros das Treze Tribos e agora entregamos por completo os da Tríade.

O Nação Garou passou sim por uma má fase, como

qualquer coisa está sujeita a passar na vida, porém foi na revisão de antigas Palavras Finais e a reflexão que podemos bater a poeira e seguir adiante. Existem livros demais ainda para serem traduzidos.

Deixei de escrever minhas divagações em um livro ou outro, mas vejo que isso, apesar de pequeno, é de fundamental importância para vermos quem éramos no passado. Apenas conhecendo nosso passado é que podemos almejar o que queremos ser no futuro.

É mais um livro, logo começaremos e terminaremos outro. É nossa vida e nossa história, é o que escolhemos fazer. Faça parte você também!

=)

Loki Sho'nuff

Nuwisha

Ah, uma história? Vocês conhecem aquela do Garou de cadeira de rodas que foi pedir ao seu Ancião para por uma rampa no acesso ao Caern... hahahaha! Agora é sério primos, todas as histórias têm seu valor seja a lenda de Krieger Wyrms ou de Kishijoten Tanga-Frouxa. Não sabemos para onde estamos indo. Só sabemos como chegamos até aqui, uma coisa é clara, se quisermos um futuro que valha a pena, não pode ser pelo prolongamento do passado ou do presente, se fizermos assim, fracassaremos. E o preço do fracasso é a escuridão. Peraí, como assim vocês não entenderam? Qual era a tribo do Garou aleijado? Gaia's choosen my ass...

Tripa no Mato (Yuri Petrov)

Ratkin Homínideo Vidente das Sombras

"As noites tem sido cada vez mais longas e tortuosas, e ter o objeto certo para o momento adequado se faz cada vez mais necessário, assim fiz minha primeira incursão ao reino cybernético com um interesse pífio de obter um fetiche ao lado de um irmão de armas andarilho. O caminho foi repleto com dificuldades muitas vezes tomei sentindo-me perdido diante das trevas, para finalmente chegar ao meu destino ao lado de meu irmão. Presenciamos uma verdade a muito clamada por sua tribo de andarilhos. Não teremos vitória sobre a Wyrms sem nos conscientizarmos de como a Weaver pensa e atua, ninguém vive hoje sem suas facilidades, ela se impregnou em nossas almas e não derrotaremos a traremos a razão de volta a Wyrms sem por intermédio dela!

LIVRO DA WEAVER

INSANIDADE DA AVÓ ARANHA

Ela nasceu para criar ordem a partir do caos, para tecer padrões onde antes não havia algum. Ela foi encarregada com o dever de manter os Nomes das coisas e de manter o mundo inteiro. Mas ela enlouqueceu. Ela prendeu a Wyrn em sua teia e em sua loucura. Agora o Progresso é cego e a Ciência louca. Os Garou devem cortar seus fios antes que ela sufoque a vida de Gaia – mas eles saberão combatê-la?

NENHUM FIO ESCAPARÁ!

Seu poder é maior do que o da Wyld e até mesmo que o da Wyrn. Seu toque está no coração de cada humano que já nasceu. Ela está em todos os lugares. E agora seus segredos estão à mostra no Livro da Weaver. Ganhe seu favor e use seus dons de tecnologia e ordem contra a Wyrn. Aprenda a passar entre suas teias e mantenha os locais selvagens livres. Ou, se ousar, arme-se contra ela e seus incontáveis servos. Mas não tente ignorá-la – ou você acabará preso como a própria Wyrn.

O Livro da Weaver inclui:

- A história e cosmologia do membro mais poderoso da Tríade;
- Amálgama do Desenvolvimento Neogenético, a agência de pesquisa dedicada a “curar” os Garou, em detalhes;
- Servos espirituais, WeaverTech, a versão da Weaver para os fomori, dicas de narrativa e mais.

LOBISOMEN O APOCALIPSE



Nação Garou
Grupo de Traduções