

WOKOLÉ



Um Livro de Referência para Lobisomen: O Apocalipse™
Livro das Raças Metamórficas 6

Escaneado por

Thiago Acodesh

uchiahthiago123456@hotmail.com



Vamos passear, Rex

*Para onde quer que eu olhe, lembranças
que não são minhas insinuam-se pelas
esquinas, escapam das sombras.*

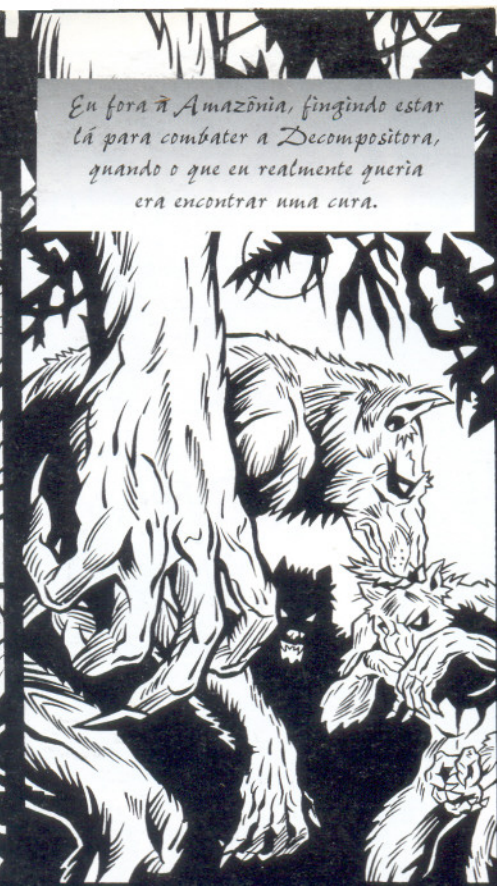
*Sempre soube da beleza e da magia
que se escondem nas frestas do cotidiano,
mas isto...*

Eu não mereço isto.

HISTÓRIA: JIM COMER
ARTE: JOE CORONEY
LETRAS: AILEEN E. MILES



Eu fora à Amazônia, fingindo estar
lá para combater a Decompositora,
quando o que eu realmente queria
era encontrar uma cura.



A Wyrm havia me capturado em
sua armadilha venenosa.
Parece que foi há tanto tempo...

Encontrei os Mokolê e eles me
deram a lembrança para que eu
encontrasse a cura. E mais.



Foi esse algo "mais" que me
levou até estes dois.



EI, PETE,
PREPARADO?



TEM CERTEZA DE QUE É UMA BOA
FAZER ISSO EM PÚBLICO? AS PESSOAS
NÃO VÃO ESTRANHAR?



VOCÊ QUERIA VER SE O DRAGÃO GOSTAVA
VOCÊ! LÁ EM CASA VOCÊ VIRARIA COMIDA
CACHORRO. AGORA PONHA A BOCA NO TUBO
FAZER SONHAR E SOPRE.

Minha cabeça está explodindo.

Mens pulmões arrebatando.

Efeito da droga ou da
privação de oxigênio?

Ó, Gaia, estou caindo.

Não sou apenas
Peter Ward.

Não sou apenas
meus pais.

Não sou apenas
os Garon.

Sou tudo o que foi, tudo o que
é e tudo o que será novamente.



Somos tudo o que resta. Os Bunyip estão praticamente destruídos e a Decompositora está corrompendo o Hora do Sono. Agora, com esses sanguessugas nos perseguindo, parece não haver mais esperanças para a terra.

Por que a Serpente Arco-Íris escolheu-me para proteger sua pedra sagrada é um mistério. Eu não sou Mokolé. Não sou Bunyip. Nascida no eclipse, sim, mas não mais do que uma Parente. Como posso salvar a pedra dessas criaturas?

Meus irmãos estão todos exaustos, quase esgotaram sua Fúria apenas para evitar que fôssemos alcançados pela nau. Eles tampouco podem me sal-



TODOS VÓS, VINDE COMIGO PARA A SELVA. MENIR E DENTES DOS REIS, ESPERAÍ AQUI PARA A EMBOSCADA. PRECISAMOS GANHAR TEMPO PARA ESCAPAR.

Tenho que escapar com a pedra...









Não sou Mokolê, embora eles
digam que me escolhestes.



Não tenho poderes para proteger o
grande espírito que me confiastes.



Vós me concedestes um
presente ou uma maldição?



Por favor, dai-me um sinal!



PETE! O QUE ACONTECEU, CARA?
O DRAGÃO TE DEU UMA RESPOSTA?



KRIK



MOKOLÉ™

Guardiões da Sabedoria do Sol

Por Jim Comer

Créditos

Autor: Jim Comer

Textos Adicionais: Rick Russell, Chad Imbrogno, Conrad Hubbard

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Diretor de Arte: Aileen E. Miles

Arte dos Quadrinhos: Joe Corroney

Arte: Jeff Holt, Larry MacDougall, Steve Prescott, Ron Spencer, James Stowe

Layout e Composição: Aileen E. Miles

Projeto da Capa: Aileen E. Miles

Agradecimentos Especiais

Sem muitas piadas desta vez, só uma despedida afetiva para dois dos maiores cavalheiros que já editaram ou desenvolveram um livro da White Wolf (e eles também assinam um ou dois "Raças Metamórficas" razoáveis), e que fizeram do escritório um lugar verdadeiramente melhor para se estar durante o tempo em que ficaram por lá:

Ed "El Tiburón Gigante" Hall, por garantir que *qualquer* livro no qual trabalhasse, particularmente aqueles velhos e estúpidos livros de Lobisomem, fosse feito *do jeito certo*.

Richard E. "O Corvo Bebe-Olho, Sempre de Preto e Piadista" Dansky, por quase tudo, incluindo críticas de cinema, hospitalidade no Seder e o gato assassino. Tudo de bom, caras. Vocês sabem onde nos encontrar se algum dia bater aquela saudade da velha labuta, e se quiserem parar de rir da cara dos que ainda vivem disso.

Para Mark e Chris.

Agradecimentos à ninhada: Chad, Mike, Meegan, Dean, Liz, Steve, Troy e Christopher; agradecimentos a Patrick e Gregg pelo incentivo; agradecimentos a Conrad pela Índia e a John C. McLoughlin pelos Reis. Os dragões descritos neste livro são de vocês; os erros são todos meus.



© 1996, por White Wolf, Inc.. Todos os direitos reservados. Reproduções sem a autorização por escrito do publicante são expressamente proibidas, exceto para o propósito de resenhas. Werewolf: The Apocalypse e Silent Striders Tribebook são marcas registradas de White Wolf, Inc.. Todos os personagens nos lugares e textos, aqui é de propriedade da White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não é uma contestação do direito de marca ou *copyright* pertinentes.

Devido aos temas de maior maturidade envolvidos, sugerimos a discrição do leitor.

Conheça a White Wolf na World Wide Web em <http://www.white-wolf.com>

Você pode achar algo que o interesse.

Créditos da Edição Brasileira:

Copyright© White Wolf, Inc.

Título Original: Mokolé — Changing Breed Book

Tradução: Maria do Carmo Zanini

Revisão: Vanessa Gil e Douglas Q. Reis

Texturas Adicionais: Devir Livraria Ltda.

Adaptação dos Logos e Composição: Tino Chagas

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

Comer, Jim

Mokolé : Livro das Raças Metamórficas :
Guardiões da Sabedoria do Sol / Escrito por Jim Comer ; [Tradução Maria do Carmo Zanini ; Revisão: Vanessa Gil e Douglas Quinta Reis]. — São Paulo : Devir , 2001

Título original : Mokolé: Changing Breed Book
Vários Ilustradores
1. Jogos de aventuras 2. Jogos de fantasia
I. Título.

01-2889

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

ISBN: 85-7532-002-5

Publicado por DEVIR LIVRARIA LTDA

© da Versão em Português,

Impressão: abril de 2002.

Impresso no Brasil.

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa no Brasil e Portugal para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.



DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624 — Cambuci
Cep 01539-000 — São Paulo — SP

Fone: (0xx) 11 3272-8200

Fax: (0xx) 11 3272-8264

E-mail: rpg@devir.com.br

Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332 - Pátio Traseiro, ed.3
1800-224 - Lisboa

Fone: 21-8310045

Fax: 21 8380591

E-mail: devir@devir.pt

Site: www.devir.pt

MOKOLÉ™

Sumário

Aurora: Dragões entre Nós

Uma introdução à Raça Dragão

12

Manhã: Outrora

A narrativa da História, como a Memória de Gaia a recorda

18

Meio-dia: Nós

Os quatro riachos dos Mokolé e a história de sua sociedade

30

Tarde: A Criação de um Dragão

Criação de personagens, com Qualidades, Defeitos e fetiches específicos para os Mokolé

48

Anoitecer: O Olho do Dragão

Magia Dragontina; os ritos e Dons dos homens-crocodilos

78

Crepúsculo: Conhecimento dos Dragões

Dicas de narração e elaborações sobre questões específicas dos Mokolé

96

Noite: Pele de Lagarto

Dicas de interpretação e Mokolé famosos

110



Aurora: Dragões entre Nós

Estes dragões tornam-se excessivamente grandes e de suas bocas lançam um hálito dos mais pestilentos, como o fumo espesso que se ergue do fogo. À hora predestinada, eles se reúnem e, desenvolvendo asas, começam a ascender em pleno ar. Então, graças ao bom discernimento de Deus, por serem tão pesados, eles caem em um certo rio que nasce no Paraíso e aí perecem inteiramente. Todos aqueles que habitam as redondezas assistem à temporada dos dragões e, ao verem um deles cair, ainda esperam por setenta dias. Então, descem e encontram os ossos nus do dragão, para poderem pegar o carbúnculo que está enraizado na fronte do mesmo.

— Jordanus, The Wonders of the East.

Espirais.

Preenchiam sua imaginação como asfalto trincado sob seus tênis. Quanto asfalto, quantas noites, quantas cidades? Sentia a cabeça pesada ao balançá-la, pesada com chifres e cristas, pesada com o Outrora. O Sol avermelhava o vidro e o aço dos arranha-céus de Sidney enquanto ele caminhava, tentando se decidir. Deveria aceitar a proposta de Jeffo e Morwangu? Ainda seria Peter se o fizesse?

Ele estava preenchido pelo tempo. Não dava para comparar esse inchaço de tempo nem a uma ceia de Natal. Havia dias em que o calor tão mamífero de seu corpo parecia errado. Sonhava com pântanos selváticos, mais antigos do que a Amazônia. O fetiche-telefone-celular que carregava agora estava silencioso, seu tecno-espírito zangara-se. Ele via plantas tropicais em saguões de empresas e sentia saudades do Sol.

Por que, Mãe? Por quê?

Dragão o convocara, tendo Jeffo e Morwangu como Seus agentes, e havia feito mais por Peter do que Nyi e Sonho d'Árvores podiam esperar. Dragão levava-o para o aeroporto, de malas feitas, indo para não-se-sabe-onde, meio atordoado. Em meio à noite do Pacífico, ele acordara com um estremecimento e percebera que estava num vôo para a Austrália. Numa esquina, dois músicos aborígenes chamaram-no pelo nome, explicaram-lhe a razão pela qual estava ali. Disseram ter a resposta e o caminho a ser seguido; disseram que haviam completado o presente de seus primos amazônicos. Agora, o legado era mais do que uma torrente de lembranças indesejadas. Era o manual de treinamento de um exército de sonhos, as escrituras de uma igreja de milhões de anos. Era o credo de seus inimigos mais mortais.

Os Garou haviam combatido os Mokolé durante dez mil anos. Desde antes de existirem os Andarilhos do Asfalto, antes mesmo de existirem as tribos, as matilhas haviam ensinado seus filhotes a temerem e a odiarem os grandes répteis. Na Guerra

da Fúria, os Garou haviam matado tantos Mokolé que os Luas Crescentes finalmente declararam extintos os crocodilos metamorfos.

Essa crença atraíra-os na Amazônia. Tanto os Garou quanto seus inimigos haviam sido emboscados, capturados e destruídos, sem testemunhas, por inimigos ocultos, de longe muito mais poderosos do que eles. Apenas os amigos de Peter, os Fantasmas Raptos, haviam conseguido se comunicar com a Raça Dragão e, na época, apenas superficialmente. Nyi Trovão-Emplumado e seu neto, Sonho d'Árvores salvaram-nos da letal praga do pó, preenchendo a mente de Peter com lembranças, a antiga Mnese dos Mokolé. Ele se lembrara de coisas das quais jamais poderia, ninguém poderia lembrar. Ele era mais do que si mesmo, mais do que qualquer Garou desde o início dos tempos.

Ele não estava feliz com isso.

Peter dobrou outra esquina e os viu novamente.

— Demorô demais, né não?

O aborígene mais jovem tomou outro trago de aguardente e ofereceu a garrafa a Peter, que balançou a cabeça.

— Qué ouvir mais, então?

— É. Hã... É, acho que é melhor.

Morwangu aumentou o ritmo das baquetas e começou a entoar um cântico, não em lardil, nem pitjantjara, mas numa língua mais antiga, uma língua que Peter ouvira a meio mundo de distância. Suas palavras eram impossíveis de se entender, portanto era impossível equivocar-se, e os olhos de Peter se enevoaram. *Eu sei o que ele está dizendo. Aprendi isso... No Interior.*

O Outrora e o Hoje eram um só.

Onde Estão Todos os Dragões?

Todo mundo sabe que os dragões existem. E, pensando bem, você sempre soube. Lembra? Escondendo-se pelos cantos, no folclore e nos contos de fada; todas as criaturas de seu livro de dinossauros. Sob sua cama, no fundo do lago, sob a superfície de sua mente? Eles estavam lá.

Você começou a fazer perguntas e os adultos lhe disseram que essas coisas não existem. Você não acreditou neles e procurou sozinho. Voltou-se para dentro de si mesmo, procurando pelas espirais e pelas escamas. Os dragões eram reais.

Você era um dragão.

Os Mokolé são metamorfos: seres com três formas que podem mudar de uma para outra à vontade. Uma forma é humana. Uma é reptiliana: crocodilo, aligátor, talvez um lagarto-monitor. A intermediária é uma fera anacrônica: um dinossauro, um dragão, uma serpente marinha, ou algum outro fóssil vivo, um amálgama de poder onírico. Mas os Mokolé são mais do que apenas metamorfos. Eles são a Memória de Gaia, o registro vivo de "tudo o que é passado", e carregam dentro deles milhões de anos de história. A Memória é o oceano no qual eles nadam e as imensidões que exploram; são tesouros vivos de sabedoria e poder. Este livro ajudará você a

trazer os Mokolé para uma aventura de RPG. É um manual do jogador, um livro de regras e um livro sobre a Raça Dragão.

Os Mokolé são criaturas imensamente poderosas, mas são mais do que simples tanques de guerra vivos que se comportam de forma violenta no sangrento Mundo das Trevas. Seu verdadeiro trabalho é a memória, a Derradeira Arte, e eles se lembram das coisas como ninguém mais. Entretanto, a Guerra da Fúria matou muitos deles e danificaram tanto seu "grande trabalho do tempo" que, segundo eles, Gaia está agora quase demente. Se a degeneração não for detida, a Memória será destruída e salvar Gaia não valerá mais a pena.

A Raça Dragão

E fiz-me irmão de dragões e companheiro de avestruzes.

— Jô 30:29

Os Mokolé são a mais velha das Raças Metamórficas. Paradoxalmente, são ao mesmo tempo os mais unidos e os mais divididos. Ao contrário de seus velhos inimigos, os Garou, que constituem a mesma espécie de lobo em todo o mundo, eles pertencem a muitas espécies e a muitos gêneros: monitores, gaviais, jacarés, crocodilos e helodermas. Suas formas humanas dividem-se do mesmo modo entre os povos humanos dos trópicos. Cada Mokolé vive pelo "momento do sol" que marcou a hora de seu nascimento durante o dia ou ano. A ausência do Sol durante a noite significa que alguns Mokolé seguem Luna ao invés dele. De todas as Raças Metamórficas, eles são os únicos a reverenciar tanto Helios quanto Luna. Para complicar ainda mais as coisas, os Mokolé dividem-se ainda em riachos (as quatro grandes alianças regionais de sua espécie) e em ninhadas individuais (grupos locais). As forças unificadoras, contudo, são mais fortes. Todos os Mokolé falam a Língua do Dragão e todos compartilham Mnese: lembranças herdadas dos ancestrais, que os ligam ao passado distante, quando os dinossauros caminhavam sobre a Terra.

Não há "tribos" exigindo a lealdade dos Mokolé. Os Mokolé não são criaturas sociais, como os Garou, nem solitárias como os Bastet. Ao invés disso, unem-se em ninhadas, grupos de Mokolé e Parentes com estrutura familiar. As ninhadas são localizadas e preservam a Memória de uma certa área. Andarilhos circulam entre elas, para unir o que resta da Memória de Gaia. As ninhadas aliam-se em riachos, os quatro grandes "rios provenientes do Éden" que constituem os Mokolé. Os quatro riachos são:

Os **Gumagan** – o Riacho dos Precursores – são os antigos Mokolé da Austrália e da Oceania. Pouco numerosos agora, são os maiores peritos na penetração da Umbra e na viagem mnética profunda. São aborígenes e melanésios na forma Hominídea, e crocodilos de água salgada ou monitores-perenty na forma Súquide.

Os **Makara** – o Riacho do Povo – são um complexo mosaico de linhagens Mokolé e ninhadas nativas do subcontinente indiano. São habilidosos na arte de negociar em meio as águas turbulentas da política, da religião e do misticismo indianos. São indianos nativos na forma humana. Na forma Súquide, são gaviais, crocodilos indianos e de água salgada. Eles usam os movimentos do Sol ao longo do ano, e não ao longo do dia, para distinguir seus augúrios.



Os **Mokolé-mbembe** – o Riacho dos Guerreiros – constituem o maior riacho e também o mais conhecido. São famosos por seus feitos e por tudo o que sofreram na Guerra da Fúria. São os Mokolé da África e das Américas, índios americanos e africanos na forma Hominídea; crocodilos, jacarés, jacarés ou até mesmo helodermas na forma Súquide. Existiram entre eles muitos heróis que são hoje os maiores guerreiros entre os Mokolé.

Os **Zhong Lung** – o Riacho dos Filósofos – são os estudiosos e professores da Raça Dragão, o riacho menos prejudicado pelas devastações promovidas pelos Garou. São os Mokolé do Reino Médio, que inclui China, Coréia, Japão, Vietnã e as áreas circundantes. Possuem grande erudição e compartilham-na com outros metamorfos do Oriente, os hengeyokai. Na forma Hominídea, são asiáticos de vários tipos, e na forma Súquide são jacarés chineses, crocodilos de água salgada e lagartos-monitores. Como seus primos, os Makara, eles calculam seus augúrios pelas estações do ano, e não pelas horas do dia.

Porém, todo riacho tem uma nascente e todos os quatro riachos dos Mokolé se recordam de sua nascente entre os Reis Dinossauros. De acordo com o mais antigo saber Mokolé, estes artífices reptilianos caminharam sobre a Face de Gaia há duzentos milhões de anos e foram Seus primeiros guardiões. Suas cidades cheias de vida e suas ferramentas superavam qualquer obra humana, e sua Memória bastava-lhes em lugar do registro escrito ou do ensino. Vivendo entre eles, os Mokolé daquela era foram estudiosos, professores, soldados, trabalhadores, caçadores e sacerdotes do Sol. Seu reinado durou mais de cento e cinquenta milhões de anos, até uma misteriosa catástrofe, chamada de Grande Mortandade ou o Prodígio da

Wyrn, derrubá-los. Nenhum Mokolé que presenciou o desastre viveu o bastante para falar dele, mas com o tempo, os Parentes sobreviventes produziram mais metamorfos. Os sessenta milhões de anos seguintes foram a Era do Sono, da qual os Mokolé acordaram quando os seres humanos evoluíram. Na Guerra da Fúria, os Garou atacaram os Mokolé e a lembrança da matança permanece viva ainda hoje. Os Mokolé são a Memória de Gaia e cada um deles carrega dentro de si uma miríade de nomes e rostos ancestrais. Com este tumulto de vozes interiores é de se admirar que os Mokolé consigam realizar alguma coisa, mas o fato é que eles possuem uma ordem social complexa, uma tradição desde o tempo dos Reis.

A Sociedade dos Dragões

O passado não 'tá morto. Nem mesmo é passado.

— William Faulkner

Os Mokolé não são nada tribais. Suas preocupações são ao mesmo tempo mais globais e mais locais. Sua sociedade, que abrange tanto Metamorfos quanto Parentes, tem papéis estritamente definidos e é uma comunidade fechada.

Os Mokolé vivem entre os humanos quando não há outra opção, mas preferem a companhia de Parentes e outros homens-sáurios. Eles conseguem isso agrupando-se em lamaçais – lares para as formas humanas e reptilianas que assumem. Um lamaçal pode ser uma aldeia tradicional, um prédio de apartamentos (de preferência com piscina!), uma poça de lama isolada no meio da selva, ou um refúgio de jacarés ultra-moderno com espetáculos turísticos. Pode-se admitir (ou comer) visitan-

tes, mas o lamaçal pertence à ninhada. Algumas ninhadas são rivais umas das outras e competem por terras, parceiros sexuais e tesouros através de corte, jogos, escárnio e, até mesmo, duelos. Mas à medida que a quantidade de Mokolé diminui, sua principal preocupação torna-se a luta pela sobrevivência contra as usurpadoras forças dos saqueadores humanos. As pressões de uma economia de mercado estão cortando as florestas, represando cursos d'água e dispersando os Parentes aos quatro ventos. Como seus inimigos, os Garou, os Mokolé vêem e temem a morte da Mãe Gaia. Isto tem feito com que os Mokolé de todo o mundo passem da reflexão à ação.

O papel de um Mokolé em sua sociedade é determinado pelo seu signo solar. Os Sóis Nascentes são caçadores, exploradores e soldados. Os Sóis do Meio-Dia são juízes, legisladores e executores. Os Sóis Poentes protegem e defendem, enquanto que os Sóis da Meia-Noite são comediantes, poetas e agentes do impossível. Os Sóis Encobertos executam os mistérios, enquanto que os Mokolé nascidos sob um sol envolto por um halo, ou Sol Ornado, organizam. Por último, os raros Mokolé nascidos sob um eclipse são os governantes e os sacerdotes.

Os Mokolé nascem humanos ou répteis e vivem como tais, sem nenhum poder especial, até a adolescência. Ao atingir a maturidade, as memórias ancestrais da Raça emergem e o jovem Mokolé entra em transe. Nesse momento, nasce uma nova forma: a forma de batalha, a forma de dinossauro ou de dragão que os Reis assumem. No final do transe, desperta um verdadeiro Mokolé. Essa experiência une todos os Mokolé e ensina-os o curso da vida sobre a Face de Gaia. A emergência de novos Mokolé forma uma "ondulação" no riacho (como uma geração humana) e, com frequência, eles se identificam entre si.

A Memória é tudo o que importa. Uma ninhada se define pelas lembranças que mantém e que passa adiante, geração após geração. Cada ondulação as conhece novamente, pela primeira vez. A comunhão com o passado é mais do que uma crença religiosa para a Raça Dragão. É o ar que respiram.

Como Manter Dragões

"Antes, eu era como um homem. Agora, sou nada, todo em pedaços. Então, permanecerei na água, e todos terão medo de mim." Ele cantou até se transformar num crocodilo.

— "Tornando-se um Crocodilo", conto tradicional Koori, Rio Daly, Austrália.

Este livro é para aqueles que amam os dinossauros, as florestas tropicais, a história e o tempo. Seus temas são a evolução, a memória e o retorno do que foi perdido. Ele contém informações sobre como dar vida a personagens Mokolé em uma crônica no Mundo das Trevas e também informações novíssimas sobre como interpretar personagens durante o governo dos Reis. Você precisa ter **Lobisomem: O Apocalipse Segunda Edição**, é óbvio, mas outros livros do Mundo das Trevas também podem ajudar.

O livro está organizado da seguinte maneira:

- **Anoitecer: O Olho do Dragão** – Dons e rituais para os Mokolé, inclusive várias novidades.
- **Aurora: Dragões entre Nós** – um resumo deste livro, incluindo um léxico.

• **Crepúsculo: Conhecimento dos Dragões** – idéias úteis para crônicas específicas para Mokolé, como por exemplo: formação de ninhadas, buscas mnéticas e coisas do gênero.

• **Manhã: Outrora** – um pequeno resumo do passado dos Mokolé, do modo como Jeffo e Morwangu o recordam.

• **Meio-dia: Nós** – Os quatro riachos e observações sobre a sociedade dos Mokolé.

• **Noite: Pele de Lagarto** – um apêndice com algumas delícias pequenas e úteis, entre elas personagens prontos, Mokolé famosos, detalhes sobre os Parentes reptilianos dos Mokolé, antagonistas específicos dos dragões e dicas de interpretação para crônicas ambientadas no Outrora.

• **Tarde: A Criação de um Dragão** – Regras para criação de personagens, inclusive características da forma Árquide e Qualidades e Defeitos novos.

Léxico Mokolé

Amaldiçoados: vampiros.

Ambalasokei: o bioma neotropical; a América do Sul.

Andarilho: um cargo concedido a alguns Mokolé; indica aqueles que viajam de um lamaçal para outro, levando histórias consigo.

Árquide: a forma intermediária ("Crinos") dos Mokolé, semelhante a uma fera em forma de dragão ou dinossauro.

Bandaiyan: a Terra do Fogo; Austrália.

Bata'a: magos africanos, com frequência Parentes dos Mokolé.

Bêtes: "As Feras". Outros metamorfos que não os Mokolé. Não se trata de um insulto.

Buaya: um Zhong Lung (ou, geralmente, outro Mokolé) obcecado por sexo; um "velhaco". Não é um elogio.

Caçador Onírico: um monstro que habita as profundezas da Mnese, um sonho aterrorizante que ganha vida.

Caipira: Mokolé criado numa "fazenda de jacarés" por Parentes humanos.

Champsa: a varna dos crocodilos do Nilo, em Entoban; a primeira varna de Mokolé desde a Era do Sono.

Decompositora, a: Aquela que Desfaz, denominada Cahlash pelos Bastet e Wyrn pelos Garou. Através dos tempos, a Decompositora vem limpando a face da Mãe de suas formas de vida para que a Demiurga possa fazer tudo de novo.

Demiurga, a: o poder criativo, posteriormente denominada "Wyld" pelos Garou.

Demônio do Sangue: um vampiro.

Dente afiado: um carnossauro.

Desenhista, a: aquela que molda a vida, denominada Weaver pelos Garou.

Drachid: a forma "perdida" dos Mokolé, a forma dos Reis. Nenhum Mokolé chocado depois do Prodígio foi capaz de assumir a forma desses artífices reptilianos.

Duas-pernas: humanos.

Entoban: o continente-arca, berço da humanidade; África.

Era do Sono: a época entre o Prodígio e o início da humanidade.

Eshu: fada africana, raramente Parentes dos Mokolé.

Gendasi: O bioma neártico; América do Norte.

Gharial: a varna dos gaviais da Índia.

Grandes, Os: saurópodes gigantes.

Gumagan: Mokolés da Oceania, inclusive Austrália e Nova Guiné, na forma de crocodilo de água salgada e lagarto-monitor. Gumagan é o riacho dos viajantes da Umbra, dos que buscam Mnese e dos visionários.

Halpatee: a varna dos jacarés americanos dos Mokolé-mbembe.

Hominídeo: forma humana dos Mokolé e dos Bêtes. Com inicial minúscula, um Mokolé nascido de pais humanos.

Inocentes: os filhos deformados e natimortos resultantes dos acasalamentos entre dois Mokolé: eles se transformam em fantasmas e assombram qualquer Mokolé que penetre a Umbra.

Interior, O (também chamado "Grande Interior"): o mundo interior da memória ancestral, acessível através da Mnese.

Introspecção: uma arte narrativa única, combinando Mnese e um Dom especial, que leva os ouvintes a compartilhar um sonho-memória.

Jati: "casta" humana da Índia.

Karna: a varna dos crocodilos de água salgada.

Lamaçal: lar dos Mokolé Súquide e outros crocodilos ou répteis; um lar para os Mokolé e seus Parentes.

Linhagem: uma família de Mokolé e de Parentes que passa Mnese de geração em geração. Uma linhagem pode algumas vezes fornecer Mokolé suficientes para uma ninhada.

Ma'afa: o comércio de escravos da África para a Ásia e para as Américas, 1448 - 1865.

Makara: os Mokolé da Índia, o riacho mais querido pelos humanos. Pode também se referir à varna dos crocodilos indianos.

Mancala: o jogo Mokolé baseado na postura de ovos. Atualmente jogado por humanos.

Matre: poder místico ganho através da maternidade ou paternidade.

Mnese: a memória ancestral dos Mokolé.

Mokolé: a Raça Dragão; metamorfos cuja forma animal é um lagarto ou crocodilo. Não inclui os Nagah (serpentes) ou cágados, jabutis e tartarugas. A raça Mokolé divide-se em quatro riachos: Mokolé-mbembe, Gumagan, Makara e Zhong Lung.

Mokolé-mbembe: por extensão, os filhos de Mokolé-Mbembe, os Mokolé da África e do Novo Mundo; um riacho de guerreiros.

Mokolé-Mbembe: Rei Dinossauro ancestral, da selva congolesa.

Monstro das Sombras Profundas: a Decompositora, vista em oposição ao Sol.

Ninhada Perfeita: uma ninhada com um membro de cada augúrio solar. Rara.

Ninhada: um grupo, especialmente um grupo familiar, de Mokolé.

O Mais Orgulhoso dos Macacos: humanos.

Olodumare: O Sol, ou a Face de Deus. Aquele que dá o calor, a luz e a vida aos Mokolé.

Ora: a varna dos monitores de Komodo, na Indonésia.

Outrora: o passado, particularmente o passado remoto.

Pacto do Rio: o antigo acordo entre os Peregrinos Silenciosos e os Mokolé-Mbembe do Egito, impondo a trégua entre eles. O tratado é assegurado pelo totem Crocodilo.

Piasa: a varna dos crocodilos americanos dos Mokolé-mbembe.

Pisa-ovos: um insulto mortal, ou a descrição de um Garou.

Ponte do Sol: passagem de um lugar para outro "através do coração do Sol", invocada através de um ritual.

Pregoeiro: um dinossauro bico-de-pato.

Prodígio da Wyrn: o acontecimento na fronteira Cretáceo-Terciário, há 65 milhões de anos. A Decompositora provocou a extinção de plantas, criaturas marinhas e animais, inclusive os Reis Dinossauros.

Ratos: qualquer mamífero. Termo usado pelos anciões.

Reis Dinossauros: os arcossáurios, incluindo dinossauros, pterossauros e crocodilianos. Os soberanos da terra durante mais de 150 milhões de anos.

Reis Dragões: Progenitores lendários, encontrados na Umbra.

Riacho: um grande grupo interconectado de linhagens mnéticas, natural de uma área específica. Há quatro riachos de Mokolé: Mokolé-mbembe, Gumagan, Makara e Zhong Lung. São diferentes uns dos outros e cada um deles tem seus próprios poderes. Não são "tribos", mas linhagens aparentadas que se desenvolveram separadamente.

Salgado: um crocodilo de água salgada; também chamado "salgadinho".

Senhora das Marés: o nome Mokolé para Luna.

Sol: A Face de Deus, Senhor de Tudo e Aquele que Dá a Vida. Também chamado Olodumare, Surya etc.

Súquide: forma reptiliana dos Mokolé. Também pode ser (quando escrito com inicial minúscula) um Mokolé nascido de pais reptilianos.

Syrta: a varna dos jacarés entre os Mokolé-mbembe.

Tenrec: antigo mamífero semelhante a um rato, um "fóssil vivo" que sobrevive na ilha de Madagascar.

Últimos Tempos: O Início dos Tempos (paradoxalmente); a era entre o despertar dos metamorfos e a Guerra da Fúria.

Unktehi: a (muito rara) varna dos helodermas do sudoeste dos Estados Unidos.

Vaca Mãe: Gaia.

Varna: a espécie de réptil na qual um determinado Mokolé se transforma. Cada riacho contém duas ou mais varnas. Os Mokolé da mesma varna têm interesses e preocupações em comum, assim como a mesma forma Súquide.

Wani: os Príncipes Dragões do Oriente; espíritos poderosos que dão suas formas aos Makara e aos Zhong Lung.

Zhong Guo ("chung kuo"): O Reino Médio: China, Tailândia, Japão, Coreia, Vietnã, Mongólia, Tibete, parte da Sibéria etc.

Zhong Lung ("chung lung"): Os Dragões Médios, Mokolé da Ásia Oriental. São grandes estudiosos e renomados entre os hengeyokai, os metamorfos do Oriente.



Manhã: Outrora

*Quem sabe ao certo? Quem ousa declará-lo?
De onde nasceu, de onde veio a criação?
Os deuses são posteriores à formação deste mundo.
Quem, então, pode saber da origem do mundo?
Ninguém sabe de onde a criação surgiu;
E se ele a fez ou não;
Ele que perscruta lá dos mais altos céus,
Somente ele sabe – ou talvez não.
— O Rig-Veda.*

Peter e Morwangu sentaram-se à sombra minguada de uma acácia.

— Como o mundo começou? Ah, se eu soubesse! Não estávamos lá!

Morwangu bufou e continuou a moer pituri. O cheiro acre da raiz encheu o ar.

— O que você quer dizer? Achei que os Mokolé se lembrassem de tudo.

— Não, apenas da Memória. Apenas do que um ancestral viu, ouviu, conheceu. Não somos tão velhos como a droga do mundo. Os Reis viram fósseis nas rochas já, mais velhos daquela época do que os Reis são agora. A Criação? É tão lendária para nós quanto para vocês!

— Fósseis? Hein?

Peter estava zozno. Os Galliards tinham cânticos sobre o Início dos Tempos quando Gaia fez todos os Metamorfos, todas as feras, um Jardim do Éden. Primeiro, os outros metamorfos, depois os Garou, Seus Guerreiros. Os Mokolé se encaixavam na canção em algum lugar. E na escola ensinava-se que a evolução precisara de milhões de anos, mas...

— Os Mokolé, eles, quer dizer, eles acreditam em evolução? Quer dizer... Eu, hã, acho que não sei o que quero dizer. Quer dizer, os dinossauros eram reais, sei que eram, eu estava...

— Você tem A Memória. Decida você mesmo.

Peter começou a pensar. As portas para a Mnese se abriram. Ele se lembrou dos dinossauros, lembrou-se de ser um dinossauro: nada de pântanos com lagartos apáticos, mas florestas de pinheiros e cicadáceas; bandos de dentes-de-leão girando, em formação, contra um céu de puro azul, e matas de fetos arborescentes nas quais grupos de ornitorrincos pastavam. Uma paisagem sem flores nem mamíferos, cheia de uma vida que, à época de Peter, não passava de vestígios fragmentados. Não o Início dos Tempos das histórias de Cassandra, mas algo mais, um mundo completamente diferente. Será que ele sempre soubera disso? Estava dentro de sua alma.

O carmim atingiu seus olhos.

— É real. Quer dizer, é impressionante, Morwangu! Eu me lembro, eu me lembro de tudo, tudo aquilo... Morwangu?

Sua pele estava avermelhada por causa do sol que se punha. Ele estivera ali sentado, em transe, durante horas, vendo o Outrora. O ancião Mokolé se fora.

O que posso aprender? Existiam Mokolé antes de existir os Garou. Tudo bem, nenhuma surpresa. Mas e o Início dos Tempos? Bem, devem ter acontecido ou não haveria nenhum Garou. E Gaia, Ela é tão real quanto o meu focinho. Mas ele nunca disse que Ela não era.

Então, quem está certo?

Ambos estamos.

Peter levantou-se e procurou em sua mochila uma loção para queimadura de sol. Isso ia ser esquisito.

A insinuação mais torturante partira de Morwangu. Ele disse que havia aqueles que vieram antes dos Reis.

— Senão – ele perguntara – do que eles se lembravam? Parece-me que os Reis... Bem, essa é uma outra história.

Peter desejou que ele explicasse melhor.

— Filho, vamos – Morwangu, com um gesto, dirigiu Peter para a Kombi na qual Jeffo finalmente conseguira dar a partida.

— Ei, aonde estamos indo agora?

Onde existiria um lugar mais desolado e desagradável do que este?

— Para o norte.

Ao norte da Terra de Anrhem ficava o oceano.

— Onde ao norte? – Peter pegou sua mochila. Se eles partissem, ele ficaria perdido nesse deserto.

— Para o lugar onde fica Wolaru.

— Wolaru? O que você quer dizer com isso?

— Wolaru tem que acordar. Vamos até ela agora. Você veio e trouxe ela de volta para nós.

— Ei, se você quer dizer a Wolaru que conheci, ela viveu há, o quê? Cento e poucos anos. Quer dizer, ela deve estar morta agora.

Era essa a sua esperança. Havia coisas piores do que morrer nesse mundo e ele conhecera algumas delas.

— Ela vai acordar. Ela tem que acordar. A Memória dela está conosco mais uma vez.

Peter deu de ombros e seguiu o velho até a Kombi.

Antes da Memória

É irônico que os Mokolé, a mais antiga das Raças Metamórficas, não tenham uma idéia clara sobre como o mundo surgiu. Em geral, eles dizem a quem pergunta que não sabem, ou contam a história da criação que conhecem melhor. Os Mokolé-mbembe preferem acreditar que Gaia os criou, assim como Ela criou todas as coisas em sua face. Os Gumagan falam de ancestrais que fizeram a terra da Austrália, e tudo o mais que existe nela, na Hora do Sonho. Os Zhong Lung falam de Eras e mais Eras, como o fazem seus outros conterrâneos, enquanto os Makara discutem violentamente se o mundo foi criado ou não! Os Sóis da Meia-Noite tecem fábulas contraditórias e intermináveis sobre deuses, Gaia e ancestrais, mas, no final, nenhum Mokolé alega saber a verdade sobre o que veio antes dos Reis.

Como os Mokolé Surgiram

Peter seguiu Jeffo e Morwangu colina acima. Raijua? Por que os Antigos não podiam ser enterrados em, sei lá, Bali? O Sol queimava seu pescoço onde o chapéu não o protegia.

Vamos acordar uma Mokolé antiga. Ou alguma coisa antiga. E quando a gente o fizer, Gaia nos ajude. Eu sou Garou, pom-bas! Ela vai me matar assim que botar os olhos em mim! Isso é estupidez. Como é possível que alguém, alguma coisa, esteja viva depois de centenas de anos debaixo da terra? Vampiros são outra história – p'ra começar, eles estão mortos. Essa coisa, seja lá o que for, deve ser um fóssil que eles veneram.

A viagem à Indonésia tinha sido divertida até aquele ponto. Tinham voado até Sumba, a grande ilha próxima, e visitado as atrações turísticas. Assistiram a uma festa local, com uma mulher imensamente obesa sentada sob um toldo: a rainha dos nativos. Então, pegaram o barco para chegar a esse lugar minúsculo.

— Isso tudo era coberto de árvores. Malditos sejam por cortarem tudo!

As palavras de Morwangu soaram estranhas até que Peter percebeu: A Memória. Não havia nem mesmo tocos no solo e a erosão havia criado sonos profundos. Há quanto tempo as árvores haviam estado ali? Há quanto tempo elas existiam apenas na Memória?

Chegaram ao cume, onde havia mato e capim seco. Havia uma pedra no centro do lugar: quartzo branco, com veios iridescentes serpenteando através dele. Peter aproximou-se, tocou-a.

Wolaru estava ali.

Ele a reconheceu instantaneamente, dos sonhos trazidos pela pituri: uma mulher de aspecto régio, com pele de ébano e olhos negros e vívidos, marcada com os padrões que a indicavam ser uma parente. Ele se lembrava dela e de ter sido ela.

— Ela ficou enterrada aqui todas essas centenas de anos. Foi você quem encontrou as Memórias, Peter. Você tem o direito de estar aqui.

Jeffo estava agitado. Morwangu, solene.

— Vivi muitas chuvas e nunca pensei que veria isto acontecer. Nenhum Mokolé vivo a viu...

— A não ser que vocês me considerem um Mokolé – disse o Garou.

Eles se agacharam e começaram o ritual.

— Wolaru, acordai; Wolaru, deixai que pulse vosso coração; Wolaru, deixai correr vosso sangue; Wolaru, acordai e vede a Sol; Wolaru, vinde para a luz do dia; Wolaru, Wolaru, mostrai-nos vossa face...

Eles continuaram entoando o cântico enquanto Peter tentava acompanhá-los. Cantaram até o céu ficar avermelhado com o pôr-do-sol. Peter viu o sol acobreado brincar no rosto de Jeffo, viu-o desaparecer.

— Sol vos observa – disse uma voz.

Peter e Jeffo pularam. De pé, a alguns metros deles, estava uma mulher negra, alta e formosa, coberta com pele de canguru; o sol poente eclipsado por sua figura. Ela tinha dormido durante séculos? A maioria das pessoas não permanecia tão serena depois de um cochilo de meia hora.

— Sol vos observa, Luz Radiante, Coroar a Ninhada das Escamas-de-Muitas-Cores. Eu sou Jeffo, Brilhar na Ninhada de... a ninhada de...

— Eu sou Morwangu, Ocultar a Ninhada – disse o mais velho.

Ele fez gestos como os que Peter observara na visão: a reverência diante da Ungida pelo Sol. A mulher sorriu. Seus dentes eram brancos.

— E quem é o invasor? – Seu linguajar condenava Peter, seus modos não eram amáveis – Ele é Bunyip? Não pode ser. Ele se parece com aquele outro, o invasor que se tornou dingo. Mas ele conhece nossa língua; ele pode falar por si mesmo.

— Eu sou Peter Ward. Sou um Andarilho do Asfalto, dos Garou, os guerreiros de Gaia. Estes dois, meus irmãos, trouxeram-me aqui porque eu procurei a Mnese de sua ninhada nas entranhas da Decompositora e encontrei-a. Sou o único Garou em todos os tempos a ter a Memória. Eu tenho sua Memória. Sol vos observa, Luz Radiante.

Ela parecia intrigada.

— Sol vos observa. Há madeira e uma vareta de fazer fogo? Conversemos mais.

Ídolos dos Reis

Era uma noite assim

Quarenta milhões de anos atrás

Eu acendi um cigarro

E peguei um crânio de macaco p'ra viagem

— Don Outrora

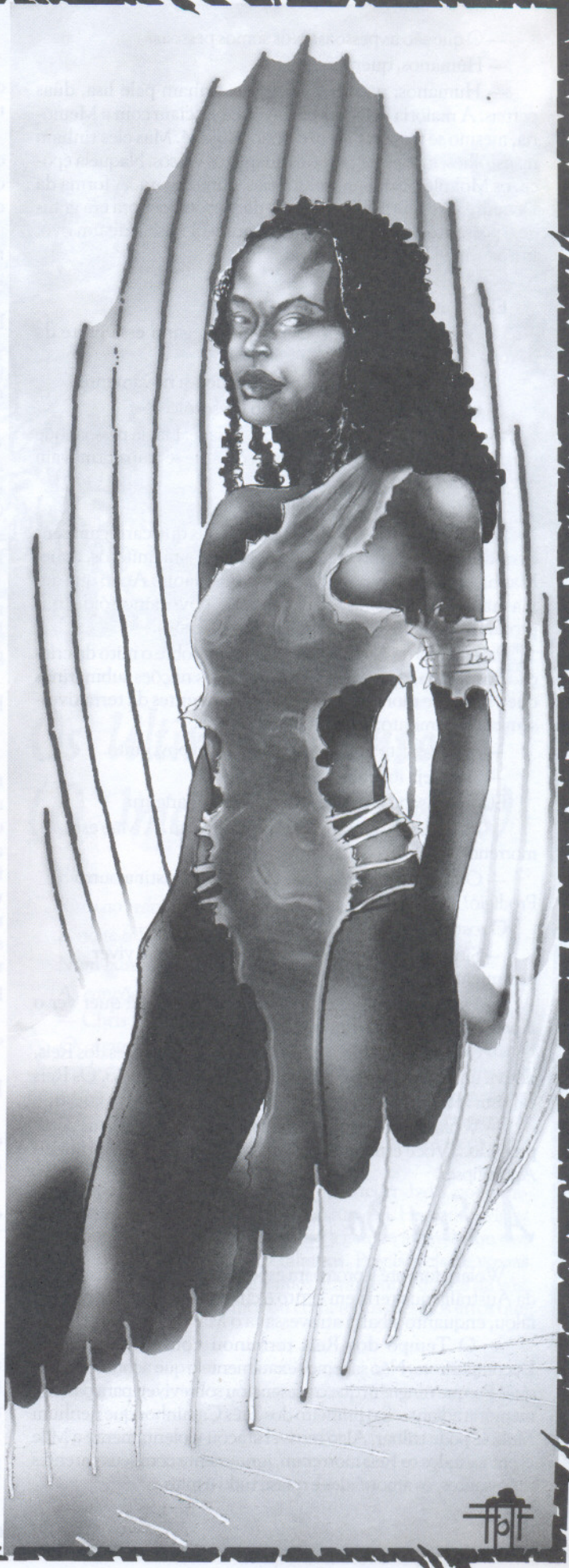
Luz Radiante falou diante do fogo que ardia:

— Chamai-os de os Reis Lagartos, os Reis Dinossauros, os Reis Répteis, os Reis Dragões, os heesh, yilané, quintaglio ou whileelin. O fato é que havia uma civilização na Terra durante o Mesozóico. Como eu sei? Eu me lembro.

“Aquele era o mundo como deveria ser. Nada de mamíferos, nada de pólen para nos fazer espirrar, nada de homens-cães, somente nós e nossos Parentes, por todo o sempre. Eu me lembro de caminhar pelas ruas de el-Kaataar, até a casa de Onda-Sem-Praia, observando os filhotes jogarem pião, imaginando quantos anos aquela brincadeira já tinha naquela época. Eu me lembro dos tiranossauros da Mãe, dirigindo seus rebanhos de chifrudos para o leste, antes da chegada de uma tempestade na savana laurasiana, suas garras ceifando a folha d'água ao passarem a vau o Tkash, os hespérios quebrando a formação e mergulhando em busca de abrigo. Eu me lembro de uma vida após a outra, os próprios continentes derivando tão vagarosamente que nós simplesmente reconstruímos Alpeséak como um porto quando Tétis chegou. Vosso povo se orgulha de cinco mil anos de escrita e setenta mil anos de fala. Sois ratos sobre as patas traseiras. Os Reis cuidaram da Mãe Gaia durante cento e cinquenta milhões de anos, tanto tempo que os pinheiros ainda ficam altos, para escapar das mandíbulas dos Grandes, tanto tempo que vós, os ratos, ainda associais a memória ao olfato, ainda culpais os Reis por terdes sido expulsos do jardim. Ou senão, o que era a serpente antes de Jeová lhe tirar as pernas? O Tempo dos Reis, aquele era o jardim. Os Reis assumiram muitas formas, tomaram muitos lugares e muitas épocas. Mas seu reinado perdurava.”

— Espere aí. Quer dizer que havia pessoas – Mokolé – na era dos dinossauros? Como, quer dizer, no que eles se transformavam? Em pessoas?

Manhã: Outrora



— O que são as pessoas? Nós somos pessoas?

— Humanos, quer dizer.

— Humanos, não. Não. Os Reis tinham pele lisa, duas pernas. A maioria deles era carnívora. Nasceram com a Memória, mesmo se fossem Parentes, não Mokolé. Mas eles tinham mãos, olhos, intelectos tão bons quanto os vossos. Naquela época, os Mokolé possuíam três formas, como agora. A forma da Demiurga era reptiliana e a forma da Decompositora era grande e possante. Mas a forma da Desenhista nascia de um ovo. Era a forma Drachid, a forma dos Reis.

— Mas o registro fóssil...

Ela meneou a cabeça.

— Não significa nada. Deixe-me chegar a essa parte da história.

Peter abaixou a cabeça, depois ergueu-a novamente.

— Havia outros metamorfos no Mesozóico?

— Ah, sim. Todos parentes nossos, sabe. Havia pessoas que se transformavam em tubarões, pessoas que se transformavam em tricorrastejantes...

— O que é um tricorrastejante?

— Ah, são pequenas criaturas peludas que carregam seus ovos dentro do corpo até eles eclodirem – mamíferos, acho. Mas havia um povo-pássaro e assim por diante. Acho que devia haver até mesmo uma tribo do povo-amonóide nas profundezas do mar, que combatia os tubarões.

Peter lembrou-se da história de Busca sobre o mito da criação dos Rokea, de Qyrl, C'et e Kun, e das nações submarinas que viveram e morreram sem que os habitantes da terra tivessem conhecimento, e, agora, admirava-se.

— Ainda existe um povo-pássaro e um povo-rato.

— Gaia seja louvada.

Ela mordiscou a tira de carne seca de canguru.

— Mas as coisas estão mudando, Wolaru. A Mãe está morrendo...

— Outra vez? Vós me acordastes para assistir a outro Prodígio?

O rosto dela encheu-se de assombro.

— Sinto-me honrada. Ver o mundo morrer e viver novamente!

— Espere aí – Peter estava admirado – Você quer ver o Apocalipse? Vai ser o fim do mundo!

— O mundo já acabou muitas vezes antes. Antes dos Reis, houve uma grande mortandade, um grande Prodígio. Os Reis caíram. Vós caíreis. Toda vez, a Demiurga renova as coisas.

— Wolaru, eu tenho suas memórias, mas eu não as compreendo... Você está querendo dizer que este não é o primeiro Apocalipse?

A Era do Sono

Wolaru fora até a proa para esperar pelo primeiro vislumbre da Austrália que teria em cento e cinquenta anos. Morwangu falou, enquanto a balsa atravessava o Mar do Timor:

— O Tempo dos Reis terminou com o Prodígio da Decompositora. Não sabemos exatamente o que aconteceu. Por quê? Porque ninguém que o presenciou sobreviveu para passar a memória adiante. É o primeiro dos Três Caminhos que nenhum Mokolé pode trilhar. Algo terrível atacou violentamente a Mãe e, então, todos os Reis morreram, juntamente com seus parentes dinossauros, os amonóides e quase tudo o mais.

— Por quê? Quer dizer, houve um motivo?

O dia se espalhava pelo convés do navio. Peter escutava, com medo de que os fiscais da alfândega percebessem que traziam documentos falsificados.

— Não sei por quê. A Decompositora sempre destrói para que a Demiurga possa fazer. Mas por que todas as coisas vivas deveriam morrer? Não sei. Talvez os Reis tivessem construído coisas que envenenaram a Mãe e exterminaram as outras espécies, talvez merecessem o castigo de Gaia. Talvez uma guerra nuclear, ou quem sabe tenham jogado estrelas nas cabeças uns dos outros. Talvez a Decompositora tenha enlouquecido. Talvez eles tivessem começado a usar o tipo de magia que os humanos usam agora, o tipo que faz a Weaver apagar as coisas da existência. Faria sentido. Seja o que for, extirpou-os completamente. Você jamais verá nem mesmo os ossos. Você só recordará.

“Mas tantos Parentes sobreviveram, juntamente com os verdadeiros Mokolé que dormiam na lama, que O Povo pôde renascer. Eles tinham a Memória, mas não se transformavam muito, e nunca na forma Drachid. Muitas lembranças ruins. Começamos a sonhar. Era melhor do que agir, então, com tudo o que havíamos perdido. Nosso longo castigo, o Sono, havia começado.”

“Tínhamos duas formas, então: Árquide e Súquide. Geralmente, vestíamos Súquide, exceto para a caça, para a batalha e para os rituais. A Memória era vívida e dolorosa, com a glória dos Reis e sua queda. Nós discutíamos, entretanto.”

— Quando é que a gente não fez isso? – Jeffo sentou-se ao lado de Peter e arremedou sua fascinação.

Morwangu franziu o cenho.

— Discutíamos por causa dos ratos. Estavam dominando o mundo, sabe. Os Águas Serenas disseram que os Mokolé deviam se concentrar no passado. Estavam cientes de seu dever como a Memória de Gaia e determinados a manter a Mnese através dos tempos. O Curso da Água queria cuidar dos mamíferos, os novos donos da terra, criando uma espécie capaz de usar ferramentas que pudesse socorrer a Mãe. Com esse fim, mataram os fracos e os lentos, ao invés de escolhê-los pelo sabor. No fim, a Desenhista levou a consciência aos humanos mesmo assim. Até hoje, existem Mokolé que se arrependem por terem se intrometido.

— Os Mokolé dirigiram a evolução da raça humana? É isso que você está dizendo? Não pode ser verdade!

— Foi exatamente o que fizemos. Nos arrependemos até hoje. Foi um erro. Não o repetiremos.

— O quê? Quando teriam a chance de “repeti-lo”? Quando é que não haveria mais pessoas? Você quer dizer... o... o Apocalipse! O Apocalipse!?

Jeffo falou, uma expressão maliciosa em seu rosto. Peter demorou a perceber que era uma citação:

— Pois o fim do mundo foi há muito tempo e vivemos agora como os filhos de um segundo nascimento como um povo estrangeiro deixado na Terra após um juízo final.

— Você está querendo dizer... – ele lutou para controlar a ira e o medo – Mas nós estamos lutando, morrendo, para impedir o Apocalipse. Para salvar Gaia. Vocês nem mesmo se importam?

— Não. É muito mais do que isso – o ancião encarou-o, gravemente – O Prodígio veio e passou e ainda estamos aqui. Perdemos muito, entretanto. Mas antes dos Reis, houve uma



Mortandade ainda maior, uma que deixou a Face Dela quase vazia. Quem reinava antes dos Reis? Não sabemos.

Ele inspirou profundamente.

— Se você lutar, talvez pare. Talvez o Fim não chegue. E talvez chegue. Talvez a luta piore as coisas. Quanto mais você destrói, mais se perde. Não pare de lutar. Mas nós continuaremos.

Morwangu olhou para o céu muito azul e ficou quieto. Peter imaginava quanta paciência havia sido necessária para modelar ratos em seres humanos. Que mamífero poderia se igualar a isso? Mamíferos, saindo de suas tocas apressadamente, para caçar, acasalar, morrer enquanto os Reis aqueciam-se preguiçosamente ao sol. Criaturazinhas peludas farejando na escuridão para encontrar comida ou um parceiro, empanturrando-se para alimentar seus ávidos metabolismos...

Sobressaltou-se. Por um momento... Como foi que isso aconteceu? Ele vira o homem e o lobo através dos olhos de um grande réptil.

Ele estava se tornando um Mokolé. A certeza disso preencheu sua mente. Num mundo de trevas, aqui estavam os Escolhidos do Sol. Ele havia visto a si mesmo à distância. Quantos Garou, quantos qualquer coisa, haviam recebido tal presente? Peter sentiu-se grato.

Grato e queimado de sol. A Austrália já era visível no horizonte.

Os Últimos Tempos (O Início dos Tempos)

Ela nasceu no olho de um furacão

Risos ao redor da cama

À noite o Sol olhava para baixo

Num buraco sob o céu

As canções dos anjos preenchiam sua mente

— Chris Leitch, "Julula"

Os quatro se sentaram à sombra de um afloramento rochoso decorado com tufo de mulga. Os espíritos do vento desenhavam na areia do deserto. Morwangu e Jeffó vestiam suas peles de lagarto, para suportar o calor. A ancestral deles, enroscava-se ao pé do rochedo, o vento agitando sua crista. Repousando a cabeça sobre as espirais de seu corpo, ela disse:

— Nós vos havíamos perseguido e encurralado, poupáramos os inteligentes, devoráramos os estúpidos. Havíamos vigiado e aguardado enquanto a floresta e a geleira avançavam e se retraíam sobre a terra. Nunca falamos. Precisáveis de vossas próprias palavras. Nunca utilizamos ferramentas diante de vós. Precisáveis aprender sozinhos ou cometer os mesmos erros que cometemos.

“Essa é a pior coisa a respeito daqueles malditos sanguessugas. Eles brincam com vossas vidas e arrebanham-vos como gado. Mas nunca cogitam a possibilidade de serdes melhores do que eles. Como poderiam saber o que é melhor para vós mais do que vós mesmos? Nunca cometemos esse erro. Mas quando vimos que retiráveis água do riacho com cuias, soube-mos que o Caminho havia funcionado. Havia mais uma espécie artífice. Alguém tinha que preencher o vazio que existia entre nós. Restaurar o que perdêramos no Prodígio.”

“Dois Polegares foi a primeira. Ela era uma Iluminada. Ela roubou vossa forma com um Dom, aprendeu o quanto vós, os ratos, podéis ser adaptáveis e espertos. Usou de senso de humor para encontrar um parceiro, Estrondos do Raio, entre o bando de humanos que acampava perto de seu lamaçal. Teve sete filhos, que se tornaram os primeiros Mokolé com três formas desde o fracasso dos Reis. Dois Polegares costumava brincar, dizendo que se alguém a tivesse avisado do quanto era doloroso chocar um ovo humano, a Era do Sono jamais teria terminado. Seu filho mais velho, Mokolé-Mbembe, nasceu quando o dia virou noite. Ele foi o maior de todos, o Poderoso, o Rei. Dizem que ainda vive no coração de Entoban.”

— Onde?

— África – interpôs Jeffo.

— Ninguém se lembra do primeiro Metamorfo ou de que Raça era. Este é o segundo dos Três Caminhos que não podemos trilhar. Fomos despertados pela antiga memória dos Reis; assim, juntamo-nos aos novos artífices em Entoban. Vossos próprios Sóis Encobertos sabem disso. Lembramos de um tempo no qual não existiam Garou, mas vós não podeis vos lembrar de um tempo em que não existiam Mokolé.

“Gaia lavou Seu rosto com o gelo para limpar a corrupção da Decompositora; lavou-se quatro vezes. Espalhamo-nos com os humanos. Gostávamos mais de climas quentes. Duas outras Raças se separaram. Alguns Mokolé permaneceram com a Sol mas desistiram da Mnese em troca dos poderes da Umbra. Tornaram-se os Corax, mensageiros de Gaia. Do mesmo modo, os Mokolé sem membros fizeram um acordo especial com Gaia. Em troca da perda de Mnese, ganhariam o poder de julgar e executar os que infringissem Sua lei. Mantiveram nossos augúrios solares e nossa fleuma reptiliana. São os mais próximos de nós no sangue, mas não na mente e no coração. De vez em quando, um deles tem lampejos de Mnese. Se pudéssemos despertar a Memória que jaz adormecida neles, fecharíamos uma grande fenda na mente de Gaia e Ela ficaria mais próxima da Unidade.”

“Os Ursos foram os Primeiros a despertar. Por quê? Foi a vontade de Gaia. Ensina-ram os humanos a andar sobre duas pernas e a armazenar comida para o inverno. Foi quando eles e seus primos de duas-pernas aprenderam a pintar e a desenhar nas paredes das cavernas, quando aprenderam a cantar e a dançar. Nunca ficamos sabendo até bem mais tarde: estavam muito ao norte. Mas como nós, eles eliminavam os humanos que infringiam a Lei de Gaia. Mais tarde, ensinamos os Ursos a Dormir como o Dragão.”

“Então, ficamos sabendo dos outros metamorfos, as Bêtes.”

— O que é isso?

— Acho que significa “feras”.

— Ah.

Muitas Tribos ou Nenhuma?

Os Nuwisha e os Kitsune, devido a suas formas, parecem aos Mokolé ser também Garou e os Mokolé os distinguem principalmente pelo fato deles não terem ajudado os Garou na Guerra da Fúria. Os Mokolé não sabem que existem muitas tribos de Garou que não gostam umas das outras. A menos que um Mokolé tenha Cultura Garou (um Conhecimento raro entre a Raça do Dragão), ele pode presumir que as atrocidades dos Crias, Fianna, ou possivelmente até mesmo dos Espirais Negras, sejam aprovados por todos os anciões Garou. O fato de todos os Garou pertencerem à “mesma varna” faz com que a idéia de se ter muitas tribos pareça estranha aos Mokolé.

— Os Sóis Encobertos explicaram que Gaia, mãe de tudo, criara-os e que cada um tinha seu propósito. Os Bastet eram os olhos da Mãe. Os Corax e os Camazots eram Seus mensageiros; os Grondr, os peles de javali, limpavam-Na e cuidavam de Sua beleza. Os Ananasi teciam e desfaziam a Grande Teia, e os Ratkin e os Ápis pajeavam e protegiam o Homem. As várias Bêtes eram uma só, partes do corpo da Mãe, e Gaia era inteira. Dói recordar essa época. Muitos iniciados caem em desespero ao fazê-lo. Por último, vieram os Garou, que eram os Guerreiros de Gaia, e seus primos, os Nuwisha.

— Como era naquele tempo?

A serpente meneou sua imensa e emplumada cabeça.

— Não acreditaríeis, mas, nos Últimos Tempos, éramos todos amigos. Eu mesma me lembro disso e não acredito. Os peles de lobo ficavam de olhos arregalados com as fábulas dos Sóis da Meia-Noite sobre os poderosos Reis; caçavam com os Sóis Nascentes e trocavam Dons e ritos com os Sóis Encobertos. Alguns de vós juntavam-se aos lamaçais, especialmente as fêmeas sexualmente maduras, pois as habilidades da Raça do Dragão podiam garantir descendentes mais saudáveis e numerosos. Muitos lobinhos viram a luz da Lua nos braços de uma babá-dragão. Por possuímos a Mnese, a verdadeira obra dos filhos da Sol, nenhum dos metamorfos inventou a escrita. Os Mokolé começaram a observar vossas histórias e ritos para que eles não se perdessem e testemunhávamos acordos e tratados. Em geral, essa era uma das condições do acordo.

“Muitos Dons entraram para a Mnese então. Temos alguns que vós esquecestes. Demos tudo a vós. Até mesmo a Memória, quando tínheis um motivo. Nadastes na Memória conosco, nas profundezas do tempo, e vistes a aurora de Gaia.”

— Foi? Uau, como mudamos.

— Nós, não.

— Então a Decompositora emaranhou-se na teia da Dese-nhista e enlouqueceu. Conheceis a história. Foi ruim. Mas o que aconteceu depois foi pior.

A Guerra da Fúria e a Guerra da Vergonha

Raphus cucullatus havia rareado até a extinção. Mas este indivíduo de carne e osso ainda vivia... Ela já não corria mais, gingava como um pato. Ultimamente, estava ficando cega. Seu sistema digestivo empacava. Na escuridão de uma madrugada de 1667, digamos, durante uma tempestade, ela procurou abrigo sob a saliência de uma rocha fria, na base de um dos penhascos do Rio Negro. Inclinou a cabeça contra seu corpo, arrepiou as penas para manter o calor e apertou os olhos, em paciente agonia. Esperou. Ela não sabia, nem ninguém mais, mas ela era o único dodô na face da Terra. A tempestade passou e ela jamais abriu os olhos. Isto é extinção.

— *David Quammen*, *The Song of the Dodo*.

Wolaru falou, o tom acadêmico de sua preleção tentando sem sucesso esconder a dor:

— A história de como as Guerra da Fúria começaram é contada em outros lugares. É contada muitas vezes, todas diferentes. Os Garou culpam os Gurahl, os Bastet culpam os Garou e os Nagah culpam a si mesmos, se é que se pode encontrar um Nagah para contar a história. E nós somos os Nagah. A Guerra começou nas florestas da Eurásia setentrional. Os Mokolé, distantes em suas terras tropicais, nunca viram as espirais das conspirações e contra-conspirações que levaram à matança. Souberam da Guerra somente quando as ninhadas de Garou começaram a destruir os lamaçais. No princípio, pensamos que havíamos caído nas garras da Decompositora. A verdade era muito pior. Este é o Terceiro Caminho que não podemos trilhar. Se nós tivérmos sido os responsáveis, pagamos, pagamos, e pagamos tão caro que pode ser que a própria Mãe não sobreviva.

“Lutamos durante séculos e, depois, por milênios. Em combate singular não podíamos enfrentar-nos, mas matilhas de guerra eram capazes de matar até mesmo um Sol Poente, se pegassem um sozinho. Como tínheis abandonado a seleção dos humanos, persuadísteis “heróis” humanos a nos combater também, a “matar o dragão”. Por que pegávamos os humanos? Eles mataram todas as presas apropriadas! Não havia comida!”

“Não podíeis enganar-nos tampouco. Cada um de nós lembrava-se de milhares de caçadas, milênios de batalhas – o foco dela contorceu-se com desprezo – Vós recorrestes à trapaça. Ofertas de ‘paz’ levaram-nos aos abatedouros e Parentes disfarçados entraram nos lamaçais como ‘viajantes’ para espionar a Raça do Dragão. Quando não foram mais capazes de atrair os Mokolé para fora de suas fortalezas na selva, ateastes fogo à floresta, matando todas as coisas vivas que existiam dentro dela. Vossos Ocultos extraíam venenos de plantas e os despejavam na água potável ou nas águas de um lamaçal; subornavam espíritos para sabotar a magia dos Sóis Encobertos. Vosso truque mais bárbaro foi abrir atalhos e atacar a partir da Umbra, onde era mais difícil para o Povo entrar. À medida que a Guerra crescia em furor, fostes esquecendo como ela começara e esquecestes que já havíeis sido amigos dos répteis gigantes. Havia apenas a guerra entre o Lobo e o Dragão. Tão terrível foi o conflito que passastes a chamar a Decompositora de “Wyrn” para nos insultardes. Jeffo me disse que todos falam assim agora.”

“O Povo retirou-se cada vez para mais longe. Somos em número menor do que vós. Por isso, pudemos sobreviver em áreas menores, em terras selvagens. As ninhadas se perderam umas das outras e muitas se extinguíram completamente. Alguns entraram no Sono do Dragão para esperar por tempos melhores. Praticamente sem nenhum de nós, tentastes proteger a Mãe sozinhos. Não me admira que Ela esteja morrendo.”

Peter lembrou-se de Nyi e Sonho d’árvores. Como alguém poderia querer destruir criaturas que davam nomes a todas as plantas numa floresta tropical, e a todas as estrelas no céu, que se lembravam dos dias dos dinossauros?

— Há uma história que contam em Entoban. Ela fala que a carnificina continuou até as ninhadas mal conseguirem enterrar seus mortos. Finalmente, Mergulha-Para-Trás, iluminado pela Ninhada do Congo, liderou a derradeira retirada. Convocando todos os Mokolé que pôde encontrar, ele entrou num transe mnético e mapeou a localização de cada Cidade dos Reis. A partir daí, ele deduziu que uma parte de Gondwana ficava a oeste; se havia se mantido Mokolé antes do Tempo do Grande Gelo, ela poderia fazer a mesma coisa agora. Mergulha-Para-Trás liderou setenta Mokolé através do oceano, nadando em suas formas Áruide. Pendurados às suas costas estavam uma centena de Parentes e três Bastet, que floresceram na nova terra também. Os descendentes deles ainda estão lá.

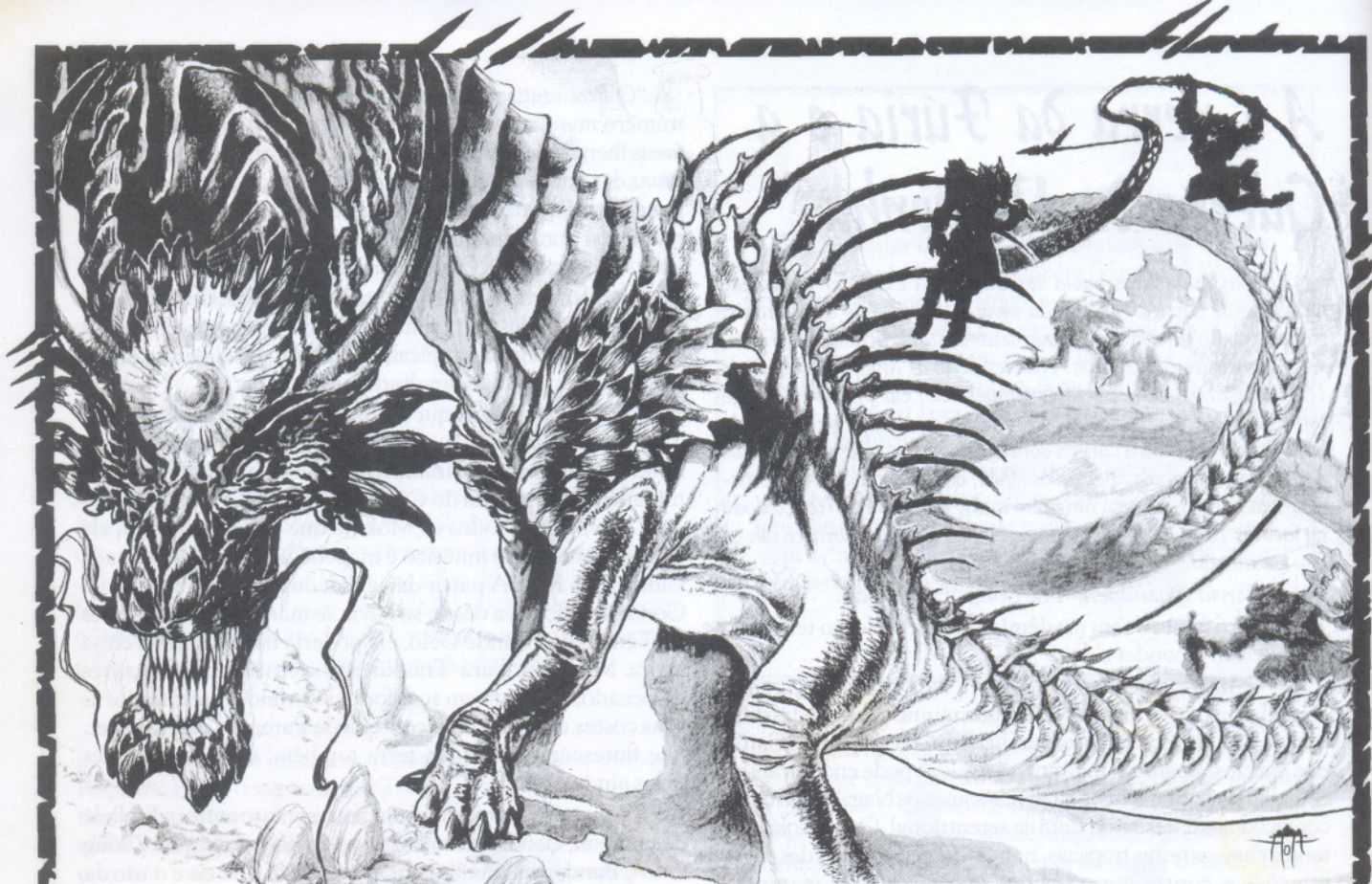
“A Guerra da Fúria interrompeu o contato entre os Mokolé de Entoban, Gendasi e Ambalasokei e seus parentes em Zhong Guo e Bandaiyan. As viagens eram muito difíceis e o uso da Umbra mais ainda, com os Garou prontos para atacar qualquer Mokolé que vissem. Os Mokolé de Zhong Guo, isolados por milênios, recriaram a si mesmos, através do sonho, nas formas dragontinas do Reino Médio e tornaram-se os mais velhos dos hengeyokai, as Bêtes do Oriente.”

“O Oriente não era nenhum refúgio. Também estava devastado pela guerra e pela dor. Os demônios do sangue do Oriente enganaram os hengeyokai e fizeram com que atacassem uns aos outros. O resultado foi a Guerra da Vergonha, na qual os Garou orientais, os Hakken, em menor número e menos dotados de garras, não tiveram menos culpa do que seus pares. Mas, depois de muitos anos, uma trégua pôs fim à Guerra. Era tarde demais para salvar os Okuma, os Filhos do Urso. Mas as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda tornaram-se o lar de muitas Raças Metamórficas, que trabalharam e lutaram juntas para salvar Gaia. Apesar de manterem relações com os outros hengeyokai, os Zhong Lung, os Mokolé do Oriente, têm uma predileção especial pelos Same-Bito, os guerreiros-tubarões do Pacífico. Há muito tempo eles se tornaram os guardas dos Zhong Lung em troca de sua tutela. É comum as duas Raças serem irmãs de ninhada, ou até mesmo se reproduzirem juntas de modo que seus filhos sejam Parentes uns dos outros.”

“Em Ambalasokei...”

— Hein?

— É... – ela conferenciou rapidamente com Jeffo – a América do Sul e a terra ao norte, Gendasi. O Povo encontrou lobos também. Mas estes não demonstraram hostilidade para com eles. Eles eram os Croatan, que construíam grandes cômodos de terra e adoravam nossa irmã Tartaruga. Eles eram os irmãos dos Croatan, o feroz Wendigo e o sábio Uktena. Viveram em paz durante muitas, muitas chuvas. Mas já conheceis essa história, como posso ver.



Oannes

Luz Radiante falou, o sol recortando sua sombra na terra, como a um buraco:

— O Impergium foi interrompido, dizem alguns, pelos Filhos de Gaia e sua xamã hiena, Guardiã-das-Histórias Gron. Outros afirmam que os sanguessugas primeiro conduziram a humanidade para as cidades de Jericó e Catal Huyuk, para controlar suas “manadas” de presas humanas. Entretanto, nós nos lembramos de um herói. Seu nome era Oannes. Não o conheci. Mas Bela-É-A-Criatura-De-Sol, Ocultar a Ninhada de Crocodilópolis, lembra-se de ter lido um livro na Biblioteca de Alexandria.

Luz Radiante falava numa língua tonal que Peter não conhecia, talvez grego. Então, refreou-se diante da confusão dele e começou a traduzir:

— “No primeiro ano, apareceu por lá, vindo daquela parte do Mar da Eritrêia que banhava a Babilônia, um animal destituído de razão, de nome Oannes, cujo corpo inteiro era o de um peixe; abaixo da cabeça de peixe ele tinha uma outra cabeça, com pés também abaixo, semelhantes aos de um homem... Sua voz, também, e idioma, eram articuladas, e uma representação dele é preservada ainda hoje. Este ser estava acostumado a passar o dia entre os homens... e ele ensinou-os

as letras, as ciências e todos os tipos de arte... Nessa época apareceram por lá também outros animais como Oannes.”

“Era um da Raça Dragão. Sem dúvida. Quem mais na Face da Mãe sabia ler e escrever, como plantar as culturas, como construir uma cidade? Mas nossas mentes podiam guiar vossas mãos. A memória dos Reis finalmente tinha uma utilidade. A ninhada deve ter se enchido de alegria. Nosso castigo finalmente acabara.”

“Mas os demônios do sangue nos tomaram a cidade. A noite era deles, e durante o dia, os humanos que haviam escravizado lutavam contra nós. Existe todo tipo de histórias sobre um grande e poderoso herói combatendo um Mokolé. Marduk, Jeová, São Jorge, chame-o como quiser. Mas os cadáveres mentem ao dizer que inventaram a civilização. Eles nunca inventaram nada, apenas roubaram de outros que o fizeram. Estão mortos e deveriam ficar em suas covas para sempre.”

— É por isso que vocês os... odeiam... tanto?

— Nós somos os Filhos de Sol, que é a Face de Deus. Se eles não são amaldiçoados por que não podem encará-lo? Todas as outras coisas do mundo podem!

— Acho que tem razão.

Os Garou eram criaturas da noite também, Peter pensou. Seria por isso que os Mokolé os odiavam tanto? Ele não quis perguntar.

Os Imutáveis

Os Mokolé recordam não apenas o passado das Raças Metamórficas que ainda caminham sobre a face de Gaia, mas o das Raças perdidas, os que foram chacinados pelos Garou na Guerra da Fúria. Os Sóis da Meia-Noite falam de homens-gambás, homens-baleias e homens-preguiças, mas tais raças são apenas piadas. Todavia, os iniciados na Mnese são capazes de dizer o nome de várias Raças que existem hoje somente na Memória. Estas criaturas, os "Imutáveis", ou os "Perdidos", são lamentados ritualmente pelas ninhadas que carregam a Mnese da Guerra da Fúria. Observe que, devido à troca cerimonial de parceiros, assim como os Parentes compartilhados, existem linhagens mnéticas que mantêm a memória dos Perdidos. Essas memórias são fragmentadas, imperfeitas e difíceis de se entender pois foram mentes estranhas aos Mokolé que as experimentaram. Elas carregam também a ameaça da Harano: a perda dos Imutáveis é ainda mais aterrorizante para quem se lembra de ter sido um, e muitos dos iniciados que buscaram os Dons perdidos dos Imutáveis encontraram a loucura. A Qualidade "Mnese dos Perdidos" permite que um personagem interprete esse aspecto.

Os Grondr eram os "peles de javali", lembrados, em parte, na mitologia da Velha Europa. Habitando florestas e pântanos, eram os faxineiros e camaristas de Gaia, usando seus Dons e ritos para remover a sujeira, parasitas e nódos de Seu corpo. Eles radicaram-se em Suas florestas e atoleiros para remover impurezas. Os Grondr possuíam cinco formas, como os Gurahl: humana; quase-humana com grandes defesas; um "javalí de batalha", de dois a dois metros e meio de altura, com cascos-mãos afiados e cortantes; uma forma quase-javalí, com armadura de pele espessa; e a forma de um porco selvagem. Tinham três raças: homínideia, suídea e impura. Os impuros eram os que guerreavam e empreendiam buscas e, já que eram incapazes de se reproduzir, não tinham nada a perder caso morressem. As cordas de Grondr (o equivalente às ninhadas) tinham Reis e Rainhas que ganhavam seus títulos em torneios de pugilato.

Quando os Gurahl foram atacados pelos Garou, os Grondr ergueram-se para ajudá-los e mataram muitas matilhas de Garou. No entanto, depois que os Gurahl haviam partido para o sono ou para a morte, os Grondr caíram nas garras dos Garou, e Pesa-de-Bronze Cascoforte foi seu último rei. Os Mokolé que acorreram em auxílio dos Gurahl lembram-se das batalhas e alguns, por pesar, caíram no Sono do Dragão logo em seguida. Os humanos da Primeira Cidade, logo depois, capturaram os últimos Parentes dos Grondr e escravizaram-nos. Os Parentes animais também foram vencidos e transformados em porcos domésticos. Muitos dizem que os sanguessugas que governavam os humanos estavam por trás deste ato maligno. Os últimos Parentes verdadeiros dos Grondr

procuraram a ajuda da Decompositora e se degeneraram em animais das trevas chamados Porcos Caveirosos. Alimentando-se de morte e sofrimento, esses devoradores dos mortos ainda existem.

Os Ápis, os "touro da lua", eram os casamenteiros e os sábios de Gaia. Verdeavam, meditando sobre o Sol e a Lua, buscavam a hora e o local para unir o Homem e os animais a fim de cumprir os planos de Gaia. Apesar das lendas dos Garou, nunca foram aparentados ao gado doméstico; eram perfeitos auroques. Suas formas eram: humana, auroque e uma poderosa forma de batalha semelhante a um minotauro. Embora fossem herbívoros em sua forma auroque, tinham dentes afiados na forma de batalha e devoravam os humanos tolos o suficiente para caçá-los. Seus Dons agiam vagarosamente, com as voltas da Terra e do céu, mas seus insights eram profundos. Os Mokolé ainda hoje recordam seus sábios ditados. Eram consultados freqüentemente sobre questões de casamento e conhecimento da progênie. Os Ápis caíram quando as matilhas de guerra dos Garou penetraram o Oriente Próximo. São ainda reverenciados pelos Mokolé-mbembe, que dizem que seu sacrifício impediu os Garou de pilharem a África e de exterminarem completamente os Mokolé e os Bastet. A última lembrança deles foi preservada pelos Filhos de Gaia, que falam de um Parente dando à luz um Ápis, em Creta, há muito tempo.

O que os Corax eram para o dia, os Camazots eram para a noite. O que os Corax eram para o norte, os Camazots eram para o sul. Os homens-morcego eram o segundo grupo dos mensageiros de Gaia, que cobriam as terras que os Corax não conseguiam alcançar. Deles eram os dons da audição, da escuridão e da noite. Entretanto, foram direcionados pelos Garou para a Guerra da Fúria e os mais tarde Dançarinos da Espiral Negra abateram os sobreviventes onde quer que os conseguissem alcançar. Por volta do segundo milênio EC, os únicos Camazotz a sobreviver eram os da América Central, e eles também caíram quando os Garou europeus chegaram com os conquistadores. Até hoje, a extinção deles é uma das poucas coisas que fazem os Senhores das Sombras sentirem remorso.

É importante lembrar que os Mokolé perderam contato com os Gurahl (nenhum Mokolé se deu ao trabalho de procurar por eles, pois seu habitat fica no norte distante) e que os Nagah também desapareceram durante a Guerra. Os Mokolé contam ambas as Raças como baixas. Na verdade, alguns Nagah sobreviveram e se disfarçaram como Mokolé, e os Gurahl simplesmente hibernaram como os Mokolé os haviam ensinado há muito, muito tempo. Até agora, nenhum dos recém-despertos Gurahl entrou em contato com uma ninhada Mokolé e, por isso, os Mokolé contam os ursos e as serpentes entre os caídos, mesmo que não se lembrem da morte de nenhum deles.

Khem

Quão diversa é tua obra, ó Deus único, a quem ninguém se compara!

— Aqueenáton, Hino a Áton.

Morwangu falou:

— A Guerra da Fúria e a luta contra a Decompositora acabaram levando vocês a abandonarem o Impergium. Mas nós estávamos em guerra contra vocês. Não ouvimos falar dessa nova idéia, e não teríamos nos importado caso tivéssemos. Nos trópicos, continuamos a eliminar os humanos que saíam da linha. Entretanto, uma linhagem mnética do riacho dos Mokolé-mbembe mudou seu modo de agir.

“As batalhas com a Decompositora e os estragos dos primeiros fazendeiros humanos secaram a planície do Saara e transformaram-na num deserto. O único rio que ainda corria era o Nilo e ali os duas-pernas começaram a construir uma civilização. Como o trabalho de Oannes havia dado resultados tão bons, os Mokolé decidiram não matar os humanos mais do que o necessário. Khem surgiu disso. Os gregos chamavam-na ‘Aiguptos’.”

“Coexistimos com os humanos nessa terra e nosso lamaçal ficava na cidade-oásis de ‘Crocodilópolis’, onde os duas-pernas nos cultuavam. Eram chamados de Hem-ka-Sobk; ainda estão por aí. Um Coroado servia como deus encarnado. Quando já tinham vivido muito tempo, os duas-pernas envolviam-nos em bandagens e eles dormiam o Sono do Dragão em suas tumbas. Os outros membros da ninhada Mokolé eram alimentados, adorados e mumificados ao morrerem também. Os Mokolé eram aliados dos Bubasti e dos Peregrinos Silenciosos; eles ainda não nos fazem mal. As Raças compartilhavam Dons, Ritos e Totens, inclusive Crocodilo, Sobek, que é amado pelos Peregrinos até hoje.”

“Pregamos o culto ao Sol ao povo de Khem e eles fizeram dele muitos deuses. Finalmente, um Parente Mokolé de sangue real, Ameriófis IV, ascendeu ao trono. Seu amigo, Mentu-Hotep, tinha uma convicção apaixonada de que somente o Sol deveria ser adorado. Suas crenças transformaram a terra de Khem e custaram a Aqueenaton seu trono e sua vida. Há quem o reverencie ainda hoje. Mas eu sei que os Mokolé-mbembe balançam a cabeça quando pergunto sobre ele.”

“Depois dessa época, Crocodilópolis entrou em decadência, e os demônios do sangue Seguidores de Set ganharam mais e mais poder sobre os duas-pernas. Por fim, no primeiro século d.C., todos os Mokolé-mbembe trocaram Khem pelo Sudd e pelos trópicos de Entoban. Seus descendentes existem até hoje. A Mnese de Khem foi transportada para muitas terras.”

“Muitas chuvas passaram e ninguém procurou acordar os anciões adormecidos que jazem sob Crocodilópolis, em seus sarcófagos. Mas dizemos que ainda estão lá e possuem muita Memória. Acordá-los, ‘taí um grande feito.’”

Os Mokolé Americanos e o Comércio de Escravos

Jeffo falava enquanto o céu girava sobre suas cabeças, as estrelas do Hemisfério Sul compondo formas apenas parcialmente familiares. Uma fogueira de madeira de mallee alegrava a noite. Peter segurava uma caneca de chá e escutava:

— Justamente quando pensamos que o pior tinha passado, a população humana selecionada pela Peste Negra, a Guerra sobrevive novamente. Tempos difíceis para os Mokolé e os Parentes. Vocês chamam o ano de 1448, quando os humanos portugueses aportaram na Mãe Entoban para comprar escravos com armas e bebida, e vocês chamam os quatrocentos anos seguintes de “comércio de escravos”. Nós chamamos de Ma’afa, o “indescritível”. Fizemos o melhor que pudemos para proteger nossos parentes. Dizem que onze milhões foram para o Novo Mundo, mas o número de vidas destruídas foi muito maior. Não sabíamos o que estava acontecendo até ser tarde demais. As linhas de Matre foram cortadas e a Mnese carregada por Parentes desapareceu para sempre.

“Os Sóis Encobertos cobriram-se com peles ensangüentadas de touros e pediram conhecimento aos mortos. Os Parentes mortos por enforcamento, surras ‘disciplinares’, asfixia, ou que haviam pulado do navio, contaram-lhes que o Reino dos Mortos tragaria aqueles homens brancos. Mas os Coroados tentaram ajudar os vivos também. Alguns Mokolé embarcaram voluntariamente nos navios para ajudar os Parentes que haviam sido vendidos. Muitos navios desapareceram, tidos como perdidos, enquanto o povo-dragão salvava os que estavam a bordo. Seus livros registram cento e cinquenta ‘revoltas de escravos’. Cinque, a bordo do Amistad, conseguiu levar trinta Parentes de volta a Entoban. Houve muitos mais sobre os quais os brancos nunca souberam. A Sol Ornado, Fenda Lawrence, conhecida entre seu próprio povo como Busca-os-Esquecidos chegou em 1743 à Geórgia, como uma imigrante negra livre, para procurar filhotes perdidos nascidos no mundo de pesadelo das colônias.”

— Mas a escravidão acabou! E foram os homens brancos que a aboliram – Peter agradeceu momentaneamente por ser canadense. A bisavó de Cassie ajudara vinte e nove ex-escravos a fugir para Ontário antes da Guerra Civil Americana.

— Sim, mas foi um de nós que começou a Guerra! Ela era uma guerreira chamada Libertação. Ela disparou o canhão contra o Porto de Charleston, o primeiro tiro da Guerra. – Ele parecia mais sério – Mas você sabe muito bem que os brancos ainda lucraram com a angústia do povo negro. Qualquer um que tem os olhos abertos sabe disso.

— Acho que você está certo. Mas não estamos falando de brancos e negros. É verde e escamoso.

Eles conversaram por mais algum tempo. Peter ouviu histórias dos Zhong Lung que lutaram para evitar que seus Parentes



empreendessem uma jornada para a quase escravidão no Velho Oeste, dos Parentes vaqueiros que encontraram “ossos de dragão” nas rochas do Colorado e dos anciões que os fizeram falar. Conversaram sobre o grito de morte do último Camazotz e do arrependimento dos Senhores das Sombras que o mataram, e do Mokolé que seguiu o que parecia ser o fantasma de um Garou até um barco cheio de vampiros. Estava zozinho com os milênios do tempo que eram a vida e o ar para os Mokolé; aquele oceano de memória de onde seu próprio povo saía. O que ele poderia aprender? Exatamente o que significava ser um Mokolé. Se isto pudesse unir velhos inimigos, talvez fosse o suficiente.

• • •

Longe dali, uma coisa grande e desajeitada caminhava silenciosamente sobre a areia vermelha. Um misto horrendo de dingo e demônio, ele farejou o ar e encontrou um odor que não reconhecia. Sua cabeça dardejou, olhando ao redor, e ele começou a procurar o rastro, para frente e para trás. Quando Luna declinava no céu, ele encontrou uma pegada de três dedos, maior do que a de qualquer ave.

— Cria da Wyrn – rosnou Mamu, o Garra Vermelha. Sua cauda elevou-se alegremente.

Agora, como era o nome real daquela coisa da Weaver? Ele precisava de um favor.



Meio-Dia: Nós

Ouvi um estrépito de pedras soltas ao longo da ribanceira e levantei os olhos para ver um monstro se aproximando. Era um monitor rendado gigante, o senhor da montanha, o próprio Perenty. Ele devia ter uns dois metros de comprimento. A pele era de um ocre pálido, com marcas em castanho mais escuro. Ele lambia o ar com sua língua lilás. Fiquei paralisado de medo. Ele continuou em frente: não tinha como saber se ele me vira. As garras passaram a cinco centímetros da minha bota. Então, ele deu a volta e, numa súbita explosão de velocidade, disparou na direção de onde viera.

— Bruce Chatwin, *O Rastro dos Cantos*.

Os Mokolé não se dividem em tribos, como vários de seus irmãos mais jovens entre as Raças Metamórficas. Sua Mnese preservou um certo grau de unidade entre as ninhadas isoladas, o que leva alguns leigos a presumirem que os Mokolé são tão rigidamente tradicionais que são incapazes de mudar. Isso não é totalmente verdade: o ambiente e o tempo moldaram os Mokolé que existem sobre a face de Gaia em quatro ramos, chamados “riachos” pelos Andarilhos.

Os quatro riachos não são inimigos uns dos outros, porém têm realmente interesses diversos. Não são aliados, mas têm muito em comum. Cada um deles é uma coleção de linhagens mnéticas organizadas numa área geográfica, com seus Dons e ritos locais. Cada um apresenta uma abordagem diferente aos problemas que os Mokolé enfrentam.

Todos os riachos são moldados pela natureza das terras que escolheram e dos Parentes répteis lá encontrados. Nesse ponto,

são mais parecidos com as tribos dos Bastet, divididos por Parentes felinos e humanos, do que com as tribos dos Garou, divididas por território e filosofia. Mesmo assim, a palavra “tribo” simplesmente não é apropriada. Não importa o quão diferente possa ser um Makara da alta casta de Bombaim e um Mokolé-mbembe da Louisiana, eles se consideram da mesma família – mesmo que um veja o outro como um daqueles “primos malucos em segundo grau”.

Os Mokolé distribuem-se equitativamente pelo mundo, embora haja muito mais deles no Hemisfério Sul do que no Norte. Não existe nenhum Mokolé na Antártica, embora se diga que já houve. Com Mnese 4 ou 5, um verdadeiro conhecedor é capaz de ver o continente ao sul como a terra verde e agradável que era antes da chegada do gelo. Os Mokolé consideram a Antártida um pesadelo e os Garou que vão para lá como merecedores de uma morte gélida.

Gumagan -

Sonhadores da Terra do Fogo

Morwangu falou, assumindo a forma Súquide, sua longa barba sacudindo-se:

— Quando os Reis morreram, a velha terra de Gondwana estilhaçou-se com um coração partido. Enquanto seus fragmentos distanciavam-se uns dos outros, os Mokolé que viviam nos continentes separados começaram a divergir. Suas formas Súquides tornaram-se novas varna e suas linhagens mnéticas começaram a se diferenciar.

“O fragmento da terra de Gondwana mais próximo do Pólo Sul derivou vagarosamente para mais perto do Pólo e esfriou. Quando o Gelo começou a cobri-lo, seus Mokolé lançaram-se ao mar com seus Parentes súquides para o continente mais próximo. Esta terra abriu em direção ao calor, suas costas nos trópicos. Ela tornou-se um lar para espíritos do Fogo e até hoje eles devastam o mato. Vocês a chamaram de Terra de Van Diemen e Austrália, mas ela se chama Bandaiyan. Nós somos seu povo, os Gumagan, as Vozes do Primeiro Dia.”

Jeffo falou:

— Sonhos passeando por aí, bocó. É tudo o que somos. Mexe c'ocê, se parar p'ra pensar nisso. É de onde a gente veio, dos sonhos. Muito, muito tempo atrás. Os Ancestrais caminharam primeiro pra Ulungan, aqui, onde o mundo começou. Depois seguiram os caminhos da lei, para o sul, o leste, o oeste, por todo o corpo de Bandaiyan. 'Cê ainda pode ver os lugares onde eles passaram, se 'cê puder ver com os olhos da verdade. O Homem Perenty, o Homem Canguru, o Homem Goanna, o Homem Peramele, todos eles, caminhando, caminhando. Nessa época, Bandaiyan era verde, cheia de árvores e capim. Homem Gulbirra caçando na floresta, Homem Ninya nas montanhas. Dois homens foram de Ulungan para o mar do sul, Jungga e Gulgabi, Goanna Branco e Goanna Preto. Tudo o que existe tem um espírito, 'tá vendo? E tudo o que tem um espírito tem um sonho.

“Tudo sonhando real.”

Morwangu falou:

— Quando acordamos do Sono? Não nos importamos com calendários. Sei que a moça não-sei-do-quê, lá dos brancos, desenterrou uns ossos velhos; disse que havia ossos de “cem mil anos atrás”. Ela achou que fosse uma “raça perdida”, de antes dos Kooris. Mas nós estávamos aqui quando os duas- pernas vieram, e os primeiros Bunyip. Muito tempo, de qualquer jeito.

“Podíamos usar as Pontes do Sol para atingir lamaçais fora da terra natal, mas a maior parte do tempo não queríamos sair. O deserto era o coração da terra, o lar dos perenties. O deserto e o mar eram os dois pólos que nos sustentavam. Salgadinhos eram nossos guerreiros, perenties nossos sábios.”

“Demos boas vindas aos Bunyip, filhos da Cuíca Cara-de-Cão. Não sabíamos nada sobre o seu povo. Vocês nunca vieram a Bandaiyan para nos atacar. Nossas duas Raças usavam habitats diferentes, mas defendiam a mesma causa contra a Decompositora. As últimas notícias que chegaram do mundo lá fora foi quando alguns dos homens-cães foram mandados para Bandaiyan como castigo. Eles chamavam a si mesmos de Garras Sangrentas. Todos nasciam dingo, odiavam seu lado humano. Começaram a tentar nos convencer a matar humanos, para proteger a Mãe. Não precisávamos ouvir aquilo. Aí, pararam de falar conosco. Algum tempo depois disso, estavam caçando as coisas da Decompositora e o chefe dos Malditos, em Greatrocks, emboscou-os e matou muitos deles. Tiveram ódio de nós, então, e dos

Bunyip também. Mas a terra era nossa e eles não podiam fazer nada enquanto mantivéssemos o deserto e o Sonho.”

“Nós nos lembramos do dia em que o mundo acabou. Vocês chamam o ano de 1788. Quando a Primeira Frota lançou âncora em Botany Bay, os homens-cães vieram em suas canoas e trouxeram seis sanguessugas Abandonados pelo Sol, com eles. Vocês invadiram Bandaiyan; você se pergunta por que os Bunyip não falavam com vocês? Os ‘exploradores’ Garou caçaram e mataram os Gumagan. Vocês ainda o fazem. Quando os brancos chegaram a Ulungan e chamaram-na ‘Terra de Arnhem’, os demônios do sangue os acompanharam, indo de um posto para outro a fim de beber dos brancos e negros que se encontravam lá. Os mortos-vivos acabaram descobrindo a Pedra Arco-Íris, sinal da Serpente do Arco-Íris e fonte do poder dos Gumagan. Eles atacaram a ninhada dos Escamas de Muitas Cores e perseguiram-nos até Raijua. Nós morremos lá, mas matamos todos eles. Então, Wolaru dormiu, até o momento que nós a acordamos.”

“Homem branco veio, tomou nossa terra, atirou nos nossos Parentes e envenenou-os. Os lamaçais tornaram-se campos de concentração para os animais esquisitos que os brancos comem: ovelhas, vacas. Continuamos em retirada. Por último, movemos nosso lamaçal mais sagrado para as ilhas do Estreito de Torres. Uma criatura poderosa, denominada Guarda-O-Caminho, protegeu-nos. Ele morre como nós, e revive. Ele não é Gumagan, mas tem grande, grande magia. Eles são a Ninhada das Gengivas Marcadas. São os que conseguiram salvar os últimos Parentes dos Bunyip, porém, tarde demais para salvar a tribo. Eles todos vivem juntos numa ilha nos Estreitos. Os brancos chamam-na de uma Escola para Aborígenes. Nós a chamamos de nossa última resistência.”

Os Gumagan são os Mokolé de Bandaiyan, denominada Austrália pelos brancos. Também ocupam Tsalats (Nova Guiné) e as ilhas próximas. Conhecidos como o riacho do fogo, são os Mokolé mais comumente encontrados longe d'água e, de fato, alguns deles passam suas vidas inteiras em desertos remotos. Antes encontrados por todo o continente, são hoje apenas um resquício de seu número anterior. Entretanto, sua perícia nas viagens Umbrais e buscas mnéticas não diminuiu. Gadimargara, o primeiro dos Gumagan, chegou nos Últimos Tempos. Escolhendo lagartos perenty e crocodilos de água salgada como seus parceiros sexuais, ele viajou pela Hora do Sonho e criou as linhas harmônicas, vias pavimentadas com Mnese. À medida que a cultura aborígene se desenvolvia ao longo de mais de 40 mil anos, os Gumagan prosperaram juntamente com seus primos, os Bunyip, e criaram o conjunto de crenças mais complexo que a humanidade conhece. Os mares gêmeos de água e areia eram pólos opostos em seu mundo e iguais como fontes de sabedoria. A Hora do Sonho continua dominante em suas vidas, mesmo à beira do Apocalipse. Para estender sua compreensão do Sonho e preservar seu saber, trabalham com os anciões e homens (e mulheres) sábios das culturas aborígenes.

Os Gumagan nunca souberam da Guerra da Fúria até os europeus chegarem, trazendo vampiros com eles. A ninhada perfeita da Escamas de Muitas Cores, dedicada à Serpente Arco-Íris, era a mais proeminente das ninhadas dos Gumagan. Então, os mortos-vivos atacaram-na e os Mokolé sobreviventes fugiram para Raijua, na Indonésia, onde foram mortos pelo ancião vampiro que chegou na Primeira Frota. No entanto, os sanguessugas foram mortos também, quando Wolaru-Luz-Radiante, Coroadado da Ninhada das Escamas de Muitas Cores, invocou o poder Realidade Ilusória e transformou os vampiros e seus soldados carnicais em cinzas. Ela, então, entrou no Sono

do Dragão e sua ninhada não teve mais nenhum Mokolé até Morwangu nascer.

E, assim, a Guerra da Fúria chegou finalmente à Austrália, com Garou furiosos matando os Bunyip e seus aliados a torto e a direito. Os Gumagan resistiram o mais que puderam, mas não foram capazes de prevalecer contra a tecnomagia e as balas de prata. Tudo o que conseguiram foi esconder o último e desesperado remanescente dos Parentes dos Bunyip, depois que os próprios Bunyip foram mortos na Guerra das Lágrimas. Depois disso, alguns Gumagan retiraram-se do continente australiano para as Ilhas do Estreito de Torres, onde um imortal poderoso ofereceu-lhes uma ilha para um lamaçal. Eles permanecem lá até hoje, sem o conhecimento dos Garou que imaginam extintos os Mokolé da Austrália. A ninhada perfeita das Gengivas Marcadas tem apenas oito membros, incluindo-se Vento-Sob-Suas-Asas, que voou até eles com a notícia de que Torres-Acima-Dos-Reis mudara-se de Komodo para Raijua. Uma outra ninhada vive em Ulungan (Terra de Arnhem) e uma ninhada de crocodilos de água salgada persiste na Ilha de Melville, no mar do litoral norte.

Os Gumagan são a memória de Bandaiyan e preservam todo seu passado, através do Gelo e desde o tempo dos Reis. Os Ancestrais que caminharam pelo deserto vermelho na Hora do Sonho (alcheringa) são a fonte de suas visões e de suas formas Árquides, que variam desde dinossauros até as fantásticas criaturas da Hora do Sonho, desconhecidas pela ciência. Esta ligação poderosa com o mundo espiritual, imaculada pela Guerra da Fúria, faz com que os Gumagan tenham habilidades incomuns em relação à Umbra. Todos os Dons ligados à Umbra custam um ponto de experiência a menos no momento em que um Gumagan os compra (isto, porém, não se aplica aos pontos de bônus). Nos tempos antigos, os Gumagan eram capazes de perambular à vontade para dentro e para fora da Hora do Sonho, mas a chegada da Película mudou tudo.

Uma razão para os Gumagan serem peritos na Umbra é o fato deles terem poucos Inocentes, ou mesmo nenhum. Quando um bebê monstruoso nasce e morre porque seus pais infringiram os Deveres, a mãe cozinha e come o corpo do bebê morto, reabsorvendo ritualmente seu espírito metamorfo. A criança torna-se parte de sua mãe e não a assombra. Os outros Mokolé sentem tamanha aversão por esta prática que não conseguem se obrigar a fazer o mesmo.

Uma outra razão para a habilidade deles é que os Bunyip eram viajantes da Umbra e passaram muito do seu saber para os Gumagan.

Duas varnas são conhecidas em Bandaiyan: crocodilos de água salgada e monitores-perenty, que são lagartos imensos, aparentados ao dragão Komodo.



Nenhuma outra varna sobrevive atualmente. Pode ser que a Nova Guiné e as outras ilhas se vangloriem de terem muitos salgadinhos, mas o perenty restringe-se ao próprio corpo de Bandaiyan. As formas Hominídeas dos Gumagan são os povos aborígenes das terras onde nascem. Não se sabe de nenhum Gumagan nascido em outro lugar (embora aparentemente seja possível).

Os Gumagan sustentam que o papel do Sol é o de um entre muitos espíritos. A Mãe, Gaia, chamada Waramurungundi por seus Parentes, é de onde todos os seres vieram, mas Meeka (a Lua) é tão importante à noite, quanto Gnowee (Sol) o é durante o dia. Estranhamente, os Gumagan concordam com seus vizinhos aborígenes que o Sol é feminino e a Lua é masculina. São os únicos Mokolé a acreditar nisso e veneram a Sol como uma Grande Mãe. Da mesma forma que os Mokolé-mbembe, reconhecem sete augúrios solares, um para cada "momento do Sol". Também veneram os ancestrais da Hora do Sonho que fizeram o mundo e se transformaram nele. Uma pedra pode parecer uma pedra para um branco, mas para aqueles que sabem, é o corpo de um ancestral. Ensinam que na origem do mundo havia apenas alcheringa (a Hora do Sonho), mas que, em determinado momento, o mundo que despertava separou-se da Hora do Sonho. Daí em diante, somente aqueles que tinham habilidades especiais eram capazes de chegar ao outro mundo. Dentre estes, alguns (os homens dos ossos) eram capazes de fazer a mágica que sonhavam. Outros, Bunyip e Gumagan, podiam se metamorfosear e também viajar pela Hora do Sonho. A vinda dos brancos e dos Garou significou a extinção para os Bunyip, mas os Gumagan não desapareceram ainda. A Decompositora levou-os, juntamente com seus Parentes, quase à extinção. É hora de lutar.

Raças e Territórios

Os Gumagan hominídeos, ou "koori", nascem de pais humanos de uma nação nativa da Oceania: aborígene australiano, papua, melanésio e outros. A forma Súquide de um hominídeo é invariavelmente a de um crocodilo de água salgada ou perenty. Os Gumagan súquides, ou "gadimargara", nascem de ovos de salgadinhos ou de monitores; a forma Hominídea de um súquide lembra os humanos que vivem perto de seu território de nidificação.

Os Gumagan são conhecidos por viverem nos desertos de Bandaiyan, em Ulungan (Terra de Arnhem), Tsalats (Nova Guiné) e nas Ilhas do Estreito de Torres. Também são encontrados em grupos isolados de ilhas, em outros lugares, como o Grupo Yirrakapauwei, na Ilha de Melville. No sul da Austrália não sobrou nenhum Gumagan depois do advento da Guerra da Fúria, em 1788. Quantos Gumagan a de haver em outros lugares do mundo, quem sabe?

A entrada dos Gumagan na vida adulta se dá através do Rito de Passagem, celebrado com uma elaborada cerimônia entre os povos aborígenes e os próprios bandos de Gumagan. Estes ritos envolvem danças, cânticos, reclusão prolongada para obter visões mnéticas, personificação de ancestrais para provocar Mnese e escarificação ou circuncisão. As plantas que ensinam, como o tabaco ou a pituri, podem abrir caminho para a grande visão.

Formas

• **Hominídea:** Gumagan em forma Hominídea são tipicamente aborígenes australianos ou nativos das ilhas. Alguns Gumagan têm mães e pais aparentados aos Zhong Lung (como os japoneses que vieram para a Nova Guiné ou os Bajini que vieram para Bandaiyan).

• **Árquide:** Os Gumagan recorrem ao vasto sonhar de Bandaiyan para assumirem suas formas Árquides, e por isso, aparecem como lagartos Megalania gigantesco, como os Reis dinossauros perdidos de Bandaiyan, e como feras da Hora do Sonho que um dia vagaram pelas areias escaldantes. São coloridos e marcados com os espinhos, cristas e tons arenosos de seu solo natal.

• **Súquide:** A forma Súquide é um monitor perenty ou crocodilo de água salgada.

Augúrios

Os Gumagan reconhecem sete augúrios solares, baseados no movimento do Sol ao longo do dia e da noite. Encaram os sete augúrios como partes de um todo e apreciam isso em suas vidas diárias. As funções deles estão imbuídas nos bandos de humanos e de répteis nativos de Bandaiyan. Os papéis de seus augúrios são similares aos dos Mokolé-mbembe, exceto pelos do Eclipse do Sol; os Coroados dos Gumagan são os diretores da vida e dos rituais e geralmente são tabu devido a sua imensa santidade. Eles precedem a idéia de governo e estão longe de serem governantes seculares.

Todos os Gumagan começam a jogar com Força de Vontade 3, independentemente do augúrio solar. Podem comprar Antecedentes de acordo com a raça, como os outros Mokolé. Parentes, Lamaçal e Aliados são Antecedentes comuns, mas Recursos normalmente não estão disponíveis para eles. Habilidades tecnológicas geralmente também não estão disponíveis. Os Gumagan só podem ter totens australianos (nada como Anaconda ou Jacaré*), a não ser que a crônica o exija. Todo personagem começa o jogo com dois Dons. Como já foi mencionado anteriormente, os Dons Umbrais custam um ponto de experiência a menos para os Gumagan. A Mnese dos Gumagan tem os seguintes limiares:

Mnese Período de tempo

- Você consegue se lembrar do tempo em que os brancos chegaram
- Você se lembra da vida aborígene por muitas encarnações
- Os Ancestrais
- Antes dos Bunyip
- Tempo dos Reis

* Um espírito aligátor

Estereótipos

• **Makara:** Todos eles querem ser humanos. Será que eles não se lembram de nosso dever?

• **Mokolé-mbembe:** As cores são as ações e os sofrimentos da luz. Eles sofreram muito. Torçamos para que eles se lembrem de algo mais alegre.

• **Zhong Lung:** Dragões esnobes. Há mais honra em seguir seus próprios sonhos do que nas palavras de uma centena de sábios.

Makara

Os Monstros D'Água da Índia

Skandadasa sonhava. Ele viu Mitra erguendo-se além do horizonte da colheita. Lembrou-se de seu avô, um trabalhador Sudra da aldeia. Sentiu o espírito da Trimúrti* Incorrompida pela Decompositora, Shiva, chamar por sua raça gavial. Agni, a Face do Dragão entre os Homens, o receptor das Obleções, o Fogo, despertou dentro dele.

— Jya, terra-mãe. — ele gritou em seu sono —
É demais. Não consigo suportar.

Os rios do tempo inundaram as frágeis ribanceiras de sua mente com a lama de mil anos. Os Wani, os Reis-Dragões, rugiram para ele do passado remoto.

— Agni, é demais. Não consigo suportar.

Skandadasa sentiu o hálito do Dragão em seu rosto. Queimava como o sol.

— Você tem de cumprir seu dharma, criança. Eu afastei os sonhos-demônios, queimando-os, e você escapou do Destruidor do Tempo. Você alcançará os Wani e aceitará os presentes deles.

Ele acordou no rio, numa ilhota minúscula. Os presentes dos Wani ainda adornavam seu corpo: nadadeiras, uma cauda espinhosa, pés palmados. Os outros aguardavam-no na praia e Skandadasa correu para fora d'água a fim de encontrá-los, aliviado por ter sobrevivido ao Sushupthi e ter se tornado Smaranabhu, Nascido da Memória. Sentiu o contato agradável da lama contra a pele nova dos dedos de seus pés. Lembrou-se de mil infâncias, brincando na lama do rio, como um menino, uma menina e como um gavial. Entretanto, no momento em que ele voltou a sua forma de rapaz, sentiu-se enjoado e vomitou sobre as pedras. Peixes e ossos respingaram por todos os lugares, mas em meio a bile ele viu algo reluzindo. Ele pegou a coisa antes mesmo que considerasse a poluição de sua pessoa pelo impuro.

— Você tomou sobre si mesmo a mácula; veja o que você tem aí — disse-lhe o Bhatta Ma.

A voz envelhecida não soou tão desaprovadora quanto ele havia esperado. Skandadasa abriu a mão, depois de chacoalhá-la nas águas do Ganges. Jazia ali uma suástica dourada.

— O que significa para você?

* Trimúrti é um substantivo feminino em português.

— É o símbolo sagrado. Mas também é a herança de um legado de terror, numa outra terra.

— É a jóia dos mortos. Não sei o que significa, Bhatta Ma.

— Você é dos Zarad e um Sudra. É um sinal do seu dever. O ocidente, e o místico, e o artesão. Você deve retornar o símbolo a sua glória.

— Como farei isso? Sou apenas um.

— Não, Engole-O-Símbolo, você é muitos. Você deve ensinar a antiga verdade, de antes que o símbolo fosse poluído pelo vento ocidental da corrupção.

Skandadasa sabia que não tinha escolha. O Namakarana havia sido realizado e ele tinha um novo nome. Era um nome para lembrá-lo de seu dharma, seu dever.

Os Mokolé no subcontinente indiano são o resultado de uma mistura única entre a cultura religiosa dos humanos e as populações de crocodilos. São conhecidos como Makara e dois dos poderosos Monstros D'Água são até mesmo mencionados no Bhagavad-Gita. O Riacho dos Makara também se refere a si mesmo como o Riacho do Povo. É o riacho associado ao vento, pois sua terra natal é varrida todos os anos pelas monções que trazem a morte e a destruição, mas também regam a terra para fertilizá-la. Mais do que qualquer outro Mokolé, os Makara se enxergam a si mesmos como preservadores dos pensadores vivos de Gaia, não apenas das lembranças daqueles que morreram há muito tempo.

Os Makara da Índia consideram o Sol como sua fonte de iluminação. Também de grande importância é Dragão, o Pai dos Wani, ou Reis Dragões. Os Mokolé hindus, em particular, interagem com espíritos através do sacrifício do fogo e veneram o Dragão como Agni, o Deus do Fogo, o Transportador das Oblações, o Porta-voz dos Wani. É claro que suas representações de Agni lembram mais os Wani do que os humanos. Eles também reconhecem Chadra, a lua. Acima de tudo, os Makara colocam Rta, Jya (ou Gaia) e a Trimúrti.

Abaixo de Jya, os Makara colocam a Trimúrti, composta pelo Criador, o Conservador e o Destruidor. Uma diferença interessante entre a maioria dos Makara e muitas das outras Raças Metamórficas é que aqueles acreditam em Rta, ou a ordem cósmica. Rta, o todo, veio antes de Jya e será depois dela. Alguns Makara nascidos de humanos preferem pensar em Rta como um espírito supremo e o chamam Brama. Muitos sùquides simplesmente dão de ombros e observam que os Makara não deveriam saber nada disso, pois está além de Jya.

Os Makara se dividem de três maneiras distintas: por raça, varna e augúrio. Primeiro, todos os Makara são nascidos ou de humanos ou de um crocodiliano. Como acreditam que suas almas reencarnaram muitas vezes e que foram tanto répteis quanto humanos em muitas vidas passadas, os Makara não consideram nenhuma das formas como superior e se entremisturam livremente. Todavia, a reprodução entre os Makara é proibida, à moda de todos os Mokolé, pois inevitavelmente resulta numa criança que morre nos sonhos da Primeira Mudança e se torna um dos Inocentes. Os Makara não são mais tolerantes a respeito dessa regra do que qualquer outro Mokolé. Em segundo lugar, existe a raça de répteis (varna, ou "bandeira") que a forma sùquide dos Makara assume. Três varna são nativas da Índia: os crocodilos de água salgada, os crocodilos da Índia e os gaviais. Por último, os Makara se dividem em augúrios de acordo com a estação do ano.

Raças e Territórios

Makara hominídeos quase sempre nascem de indianos, e como tais, pertencem a uma das castas, ou jati. A forma sùquide tem a aparência do gênero reptiliano entre seus ancestrais. A maioria deles nasce nas castas inferiores; é extremamente raro que descubra-se um Metamorfo entre as crianças da casta alta, pois a maioria dos antigos Parentes de casta elevada foi assassinada durante a Guerra da Fúria.

Makara sùquides são chocados entre os ovos de um crocodilo de água salgada, indiano ou gavial. A forma Hominídea dos sùquides assume uma aparência de acordo com as características Hominídeas de seus ancestrais.

No entanto, o crocodilo nativo da Índia está ameaçado de extinção e a cada ano nascem cada vez menos Makara. Mão-do-Sol, Coroado da Ninhada de Kanpur, está preocupado com isso e enviou pelo menos um Andarilho para pedir conselhos a outras ninhadas. Mão-do-Sol anda tão preocupado que quando Lakshmi Devadasi, dos Nagah, abordou-o abertamente para oferecer ajuda, recentemente, ele recusou. Ela por fim, partiu em busca de Torres-Acima-Dos-Reis, numa peregrinação épica.

Formas

• **Hominídea:** A forma hominídea dos Makara é quase exclusivamente da etnia indiana; muito poucos Makara já nasceram em outros lugares. São encontrados em todos os níveis

O Sistema de Castas

É importante observar que todos os Makara hominídeos nascem em uma das jati indianas, as castas sociais que dividem todo o povo da nação em várias classes. Há mais de 3.000 castas distintas, mas todas elas podem ser divididas em quatro castas genéricas, derivadas do Rigveda, e na classe excluída, os Intocáveis.

Assume-se que a maioria dos Makara hominídeos pertence à casta Sudra, pois é a mais comum. Os Makara Sudra não recebem penalidades ou benefícios especiais, a não ser o fato de serem plebeus. É claro que grande fortuna pode aliviar o desconforto dessa casta. Espera-se que os Sudra sirvam as castas Vaixá, Xátria e Brâmane.

Alguns Makara são da casta Dalit, os Intocáveis. Também conhecidos como Harijan, estes são os membros da casta mais baixa da Índia e são vítimas de um grande preconceito. Outros nascem entre os Vaixá, que é a casta dos respeitados fazendeiros e mercadores.

As castas mais elevadas são Xátria, a tradicional casta dos guerreiros, e Brâmane, a casta dos sacerdotes. A Brâmane é a mais alta de todas. Embora isso não seja garantia de riqueza ou boa sorte, mesmo os mendigos desta casta são tratados como brâmanes.

É claro que isto é apenas um passar de olhos muito breve sobre o sistema de castas, uma pequena parte de uma civilização muito antiga e muito rica. De muitas maneiras, não faz justiça à sociedade indiana. Encorajamos os leitores interessados a estudar mais.

da sociedade indiana, mas mais freqüentemente entre as castas dos mercadores, dos camponeses e dos sacerdotes. Os Makara reconhecem que cada casta tem seu lugar, embora muito provavelmente eles ignorem a casta humana ao escolher um parceiro. Os verdadeiros Makara não pertencem inteiramente às castas humanas e não são presos às regras humanas.

• **Árquide:** A forma Árquide dos Makara manifesta-se a partir dos sonhos com os Wani, os antigos Príncipes Dragões. Alguns são feras aquáticas gigantescas, crocodilos arcaicos, serpentes ou até mesmo habitantes das profundezas, semelhantes a peixes. Outros, são coisas com inúmeras cabeças que se parecem com os nugas, ou mesmo dragões orientais.

• **Súquide:** Na forma Súquide, os Makara são um dos crocodilianos nativos da Índia: um gavial, um crocodilo indiano ou de água salgada.

Augúrios - as Estações do Riacho

Da mesma forma que os Zhong Lung, os Makara dividem seus augúrios de acordo com o Sol, mas com respeito à estação ao invés da hora do dia. O papel dos Makara dentro da sociedade Mokolé é determinado por este augúrio sazonal, embora se espere que todos os Makara tentem ajudar os outros filhos de Jya, a fim de cumprir seus deveres como o riacho dos diplomatas.

Os **Hemanta**, ou augúrio do inverno, são os trapaceiros e brincalhões. Espera-se que sejam astutos, mas freqüentemente atribui-se a eles um comportamento frívolo. Os Hemanta têm Força de Vontade inicial 2 e o mesmo dados de sol que os Iluminados.

Os **Zarad**, ou augúrio do outono, são considerados místicos e espiritualistas. Aqueles que têm antecedentes que impossibilitam deveres sacerdotais tornam-se freqüentemente bhagats ("devotos"), que tentam imiscuir os rituais da religião em suas vidas cotidianas. Os Zarad têm Força de Vontade inicial igual a 3 e compartilham os benefícios dos dados de sol dos Ocultos.

Os **Grisma**, ou augúrio do verão, são os juízes e os policiais dos Makara. Espera-se que busquem a verdade e a justiça. Este pode ser um dever rigoroso, considerando-se uma sociedade nascida de crenças fortes no dever, de acordo com a casta e o carma. Os Gharial mais impetuosos em seu serviço à Trimúrti da Decompositora são geralmente do augúrio Grisma. Os Grisma têm uma Força de Vontade inicial igual a 4; compartilham os dados de sol com os Organizadores.

Os **Vasanta** são o augúrio da primavera e os guerreiros dos Mokolé da Índia. São também viajantes e os mais dispostos a ouvir novidades. Os Vasanta têm Força de Vontade inicial igual a 5 e o mesmo número de dados de sol que os Guerreiros.

Estereótipos

• **Gumagan:** selvagens, mas mestres nas artes há muito perdidas para nós.

• **Mokolé-mbembe:** tão marcados pela guerra sem fim que dificilmente reconhecem a paz quando a encontram. Seu karma deve estar profundamente maculado, mas todos nós estamos ligados à Roda.

• **Zhong Lung:** Criaturas orgulhosas! Concedem-se muito crédito devido a seu status: nós não começamos a Guerra.

Mokolé-mbembe

A Garra Direita do Sol

Morwangu abriu a boca. Mas foi a Memória quem falou através dele.

Durante quanto tempo nós dormimos? Quando acordamos? Não sei quantos vocês são, nem seus nomes. Mas quando os Reis caminhavam sobre a face de Gaia, éreis ratos. Vede-vos agora. As estrelas se moveram, os continentes se moveram. Foi Mokolé-Mbembe quem primeiro abriu olhos humanos para ver o Senhor Sol? Eu não sei.

Despertamos em Entoban, o coração do mundo. Sol, riachos, areia. Era tudo o que conhecíamos. Mas a Mnese se abriu dentro de nós e recordamos tudo. Os Últimos Tempos começaram.

Os Últimos Ovos jaziam na areia cálida do Congo. O Sol assumiu sete postos, sete momentos.

— Olhai! — Ele disse a Seus filhos — Eu sou o Senhor acima de tudo. Segui-me e fazei o que faço.

Os ovos se partiram à medida que Ele se erguia vermelho no céu e os Sóis Nascentes se ergueram como Ele, famintos por coisas novas.

Senhor Sol sentou-se no topo do céu em Sua majestade e viu todo o mundo. Nada que existia podia lançar uma sombra. Nenhum mal podia se esconder. Então, nasceram os Juízes. Os Sóis do Meio-Dia olharam para o céu procurando a sabedoria Dele e aprenderam a ver tudo banhado em luz, a encontrar todo o mal e a destruí-lo.

O entardecer chegou e o Senhor sol desceu, recolhendo as cortinas de sua esteira de dormir à volta dele, em carmesim, e ouro, e púrpura. O vento da tardinha começou a soprar. Os Sóis Poentes nasceram, então, e aconchegaram-se contra o frio da noite.

— Chega a escuridão — disseram — mas, preparemo-nos.

E eles trabalharam para proteger a ninhada de todo o mal.

A escuridão cobriu o mundo. Não havia sol quando os Iluminados nasceram.

— Algumas vezes, luz é escuridão — eles disseram.

— Fazei vossa própria luz como puderdes.

Fizeram luz da escuridão. Ainda fazem.

Mas os ovos jaziam ainda na areia. Sol brilhou no dia seguinte, envolto em nuvens. Os Sóis Encobertos nasceram, então, e sabiam, embora o rosto dele estivesse coberto, onde ele estava. Assim teve início o conhecimento que eles têm sobre as coisas ocultas.

O Sol mostrou sua face, mas um anel o circundava. E luzes brilhavam ao seu lado. Havia três Sóis! Então os Organizadores nasceram. Eles não se confundiram.

— O Senhor Sol nos diz para juntarmos todas as coisas. Há muito a fazer.

Restava um ovo. Muito tempo passou e ele não se partia. Então o Sol pareceu enegrecer. Sua face desapareceu e uma coroa de fogo brilhou no céu. Os Organizadores haviam convocado os Mokolé e todos eles viram os últimos ovos se partirem, à medida que as estrelas brilhavam ao meio-dia.

— É um Sol Nascente — disseram os Guerreiros.

Raças e Territórios

— Não, esse é o maior dos Mokolé e não há sombras agora. Tem de ser um Sem Sombra — disseram os Sóis do Meio-Dia.

— O Sol está morrendo. Então é um Guardiã que chegou — disseram os Sóis Poentes.

— Não. É tanto dia quanto noite. É um Sol da Meia-Noite que, ao nascer, vê as estrelas ao invés do Sol — dançavam e cabriolavam os Iluminados.

— O Sol está coberto e esta nova criança é um de nós — disseram os Ocultos.

— Não, não. É muito mais grandioso do que isso. O Sol, a lua, as estrelas, todos brilham ao mesmo tempo. Esta nova criança é o maior de todos nós — disseram os Organizadores.

E o Coroado, o maior dos Mokolé, havia nascido.

As ninhadas tomaram a forma humana, uma após a outra, e os Parentes humanos partiram para novos lugares, através dos séculos, acordando o Dragão de seu sonho eterno.

Os Mokolé-mbembe são o primeiro riacho e atualmente o mais numeroso também. Chamados assim devido ao progenitor de sua espécie, os Mokolé-mbembe são o riacho que percorreu as maiores distâncias e, também, o mais sangrento. Eles alegam ter guiado a espécie humana à consciência ao longo de sessenta milhões de anos, devorando os estúpidos. Não se sabe a verdade por trás disso. Originários da África, os Mokolé-mbembe viajaram para as Américas também. Eles são “Os Mokolé” para os Garou e para alguns outros que conhecem a Raça do Dragão. É deles o riacho da terra e sua origem reside no próprio Mokolé-Mbembe.

O primeiro de sua espécie foi Mokolé-Mbembe, o filho Coroado de Dois-Polegares. Ele e seus irmãos foram os primeiros e verdadeiros Mokolé a nascer após a Era do Sono. Ele fundou a ninhada do Congo, no Lago Tele, nas profundezas da floresta tropical africana, e seus sete filhos Mokolé nasceram na lama morna para formar uma ninhada perfeita. As histórias contam que através de Dons que estendiam a vida e do Sono do Dragão, Mokolé-Mbembe prolongou sua vida até o presente, vivendo a maior parte dela na Umbra. Ele protegeu o lar selvático dos Mokolé com letais espíritos da Febre, para salvar seu povo. Ele viu a Primeira Cidade, depois o Egito, a Suméria e Roma ascenderem e caírem, e foi o pai de muitos filhotes com suas companheiras Parentes. Quando os intrusos da Wyrn finalmente colonizaram a bacia do Congo, Mokolé-Mbembe entendeu que as defesas febris que construía há tempos não resistiriam contra as coisas da Weaver que os homens brancos haviam feito. Ele e sua ninhada transportaram o Lago Tele para a Umbra, onde ele ainda reina. Entretanto, concordam sabiamente seus descendentes, a Película é tão frágil no pântano que os pesquisadores humanos já viram o grande rei mais de uma vez.

Os Mokolé-mbembe são conhecidos entre os outros sáurios por sua fúria e sua bravura no campo de batalha. Dos quatro riachos, eles foram os que mais sofreram na Guerra da Fúria. Primeiro, viram os Grondr, Ápis e Khara morrerem, depois eles mesmos foram levados quase à extinção. Algumas ninhadas nadaram para as Américas e, por fim, tantos Mokolé haviam fugido, morrido ou hibernado que os Garou desistiram da Guerra. Khem, onde as duas raças eram fortes, assistiu ao Pacto do Rio, jurado pelos Peregrinos Silenciosos, os Mokolé e o totem Crocodilo. Até hoje, Crocodilo exige que seus filhos deixem os Mokolé em paz, embora não sejam amigos.

Os Mokolé-mbembe são o riacho mais diversificado racialmente. Em geral, são africanos, índios americanos e mestiços de duas ou três raças quando nas suas formas humanas. Os Mokolé da África e das Américas sempre fluíram no mesmo riacho. Já que a Mnese fala daqueles dias quando o oceano era um mero regato, isso é apropriado.

Na forma Súquide, são jacarés da espécie caimão, jacarés americanos, crocodilos, crocodilos do Nilo ou até mesmo Monstros-do-gila. As varnas variam, mas uma herança comum de carnificina e conflito é o batismo de sangue do riacho. A forma Árquide dos Mokolé-mbembe é um grande amálgama de dinossauros, dragões e répteis pré-históricos, quase variados demais para serem um nome. Mesmo assim, com frequência são os mais primitivos na forma Árquide, muito raramente pedindo emprestado aos sonhos dos dragões de suas terras natais.

• Entoban

Entoban, o continente-arca africano, berço da humanidade, é também o lar do mais antigo riacho dos Mokolé. Chamados de os guerreiros da Raça Dragão, foram atacados sem descanso na Guerra da Fúria; seu ódio extremo aos Garou é um mero reflexo dos maus-tratos dos próprios Garou.

Os grandes rios que corriam através do Saara secaram quando Gaia perdeu seu manto de gelo, a não ser por um: o Nilo. Sua umidade permitiu o surgimento de uma das primeiras civilizações humanas. Naturalmente, os Mokolé assistiram a tudo. Os Mokolé de Khem eram, e são, crocodilos do Nilo, a varna Champsá. Eram aliados dos Bubasti, em sua longa luta contra os Seguidores de Set, e permanecem cordiais com os poucos homens-gatos egípcios que ainda existem. Quando os sanguesugas finalmente triunfaram, a maioria dos Mokolé, deixou Khem e dirigiu rio acima. Uma ninhada de Mokolé-mbembe permanece no Sudd, o imenso pântano tropical do Sudão. Até hoje, lutam contra os mortos-vivos adoradores das Trevas, de quem se diz serem os donos de um templo monstruoso sob as areias próximas.

No entanto, mais longe, Entoban adentro, existem lendas vivas. Diz-se que Mokolé-Mbembe, o último dos Reis Dinossauros, ainda habita os pântanos Umbrais do Rio Congo. A ninhada do Congo ainda existe. Atualmente ela conta com dezenove Mokolé, setecentos Parentes vivem num pântano próximo. O-Que-Nada-Na-Vigília-de-Mbembe coroa esta ninhada. Com os recentes problemas políticos, os Mokolé foram forçados a agir. Devoraram, recentemente, 33 mercenários fomori da comitiva de um ditador. Estão procurando, no momento, pela Lança de Mokolé-Mbembe, a mais grandiosa das armas conhecidas pelos filhos do Sol.

O grande templo em Ibadan, na Nigéria, abriga a ninhada sagrada de Observa-O-Céu, liderada por muitos anos pelo Mokolé albino Alvo-Como-O-Sol, que passou à Memória de Gaia. Os Parentes humanos sacerdotes e o culto local mantêm quatro Mokolé em segurança. Esta ninhada lembra-se da história e pré-história sangrentas da África Ocidental e do reinado dos Reis. Lagos, também na Nigéria, é o lar de uma ninhada lacustre de crocodilos sagrados aos quais se dava carne humana em troca do controle do fluxo do rio Niger. Sabou, em Burkina Faso, abriga outra ninhada sagrada, num templo bem guardado por Parentes humanos. Existem também crocodilos em templos em Angola, na Tanzânia e em Uganda. A ninhada Na-Curva-do-Rio, na baixa Gâmbia, está numa pior. Tem atualmente apenas três Mokolé maduros, todos razoavelmen-

te velhos, e há décadas não nasce lá um novo Mokolé. A razão disso é desconhecida.

Os Mokolé do Rio Zambezi souberam da matança dos Ajaba pelas mãos de Dente Negro – o rei leão, psicótico e enlouquecido pela Decompositora – pouco depois que o banho de sangue ocorreu. Ofereceram-se para acolher os sobreviventes, já que Dente Negro também matou os Mokolé que se puseram em seu caminho. Ficou óbvio que ninguém está a salvo desse saqueador.

• Gendasi

Os Mokolé-mbembe, o riacho dos Mokolé proveniente de Entoban, foram os primeiros homens-lagartos na América do Norte. Vieram do Caribe e de Ambalasokei, onde haviam se estabelecido depois de atravessar o oceano a nado. A maior parte do continente não oferecia atrativos para eles e se contentaram com os pântanos e paranás do sul. Os poucos Andarilhos se acasalaram com os nativos do sudoeste e com a varna Unktehi dos lagartos mexicanos, nascendo assim os Monstros-do-Gila. Quando os Uktena, Croatan e Wendigo cruzaram o Estreito de Bering, somente os Croatan quiseram viver em áreas tão quentes e úmidas quanto os pântanos dos Mokolé. A tribo Croatan, seguidores de Tartaruga, mostrou-se amigável aos Mokolé e consultavam-nos nos assuntos que exigiam sua sabedoria. Tartaruga também aceitou os Mokolé como seus filhos e ensinou-lhes os dons que compartilhava com seus favoritos, os Croatan.

Nos últimos séculos, incharam-se as fileiras dos Mokolé de Gendasi, quando vários dragões atravessaram o oceano junto com o comércio de escravos, para procurar Parentes perdidos. Havia geralmente uma grande comemoração quando os recém-chegados encontravam seus primos distantes.

• Europa

A Europa não possui nenhum crocodiliano nativo e a presença de Mokolé por lá nunca foi comum. Os “dragões” das histórias greco-romanas e germânicas podem ser Mokolé transformados. Os Mokolé-mbembe dizem que qualquer Mokolé que viesse a viver tão longe do Sol enlouqueceria. Os dragões ocidentais não dão bons personagens.



É claro que um jogo de **Lobisomem: A Idade das Trevas** pode se mostrar interessante se houver uma oportunidade para interpretar "o outro lado".

Alguns Mokolé-mbembe vagueiam pela Europa hoje em dia, mas não existem lamaçais por lá desde a Era Glacial. Os que chegam freqüentemente recordam os dias quando a Europa era tropical, parte da antiga Laurásia.

- **Ambalasokei**

Os jacarés chegaram à festa em suas melhores roupas.

— Como Iwariwa, o Jacaré, aprendeu a compartilhar — conto popular Ianomâmi.

Ambalasokei, chamado de América do Sul pelos brancos, foi o Novo Mundo dos Mokolé-mbembe. A floresta tropical tinha presas abundantes e clima ideal. Os Parentes africanos que vieram nos navios negreiros enfrentaram primeiro os horrores da Passagem Média e depois o fardo do cativeiro. Mas, muitos fugiram para a selva, muitas vezes com a ajuda dos nativos. Suas aldeias de estilo africano eram lamaçais humanos controlados por Mokolé verdadeiros e ofereciam asilo a qualquer refugiado.

A destruição da floresta tropical amazônica despertou os Mokolé para a Gaia agonizante. Anciões como Nyi, o Trovão Emplumado, e seu companheiro de ninhada, Trovão com Chifres, despertaram para descobrir que a selva está desaparecendo. A Pentex envenenou o lamaçal de Hooark-oark e os Mokolé o abandonaram; Trovão Emplumado, uma Sol Da Meia Noite, chegou a cooperar com a matilha Garou dos Fantasmas Raptos para proteger seu ninho. Este lamaçal, Gr'rash-takknryr, é o maior dos remanescentes em Ambalasokei, e é um local de nidificação famoso. Está sob uso contínuo por mais de 500 mil anos. É o lar de seis Mokolé, incluindo Trovão Emplumado e um Sol Nascente denominado Canção-Dos-Dias-Mais-Jovens, que se distinguiu na Guerra Amazônica. Seu primo, Ataca-O-Raio, aniquilou um grupo avançado da Pentex, com a ajuda do Balam Vento do Espelho Fumegante. As lembranças de Sonho d'Árvore, o Sol Poente da ninhada, continuam a chave para curar a mortal "praga da neve" que ameaçava a nação Garou. O Garou que carregava a peste, Peter Ward, tornou-se o primeiro Garou a receber o dom da Memória.

Estereótipos

- **Gumagan:** Perdidos no tempo, perdidos no espaço, ou simplesmente perdidos? Os Andarilhos do Deserto precisam acordar e sentir o cheiro do café, se é que sobrou algum.

- **Makara:** Eles gostam demais dos humanos. Como podem selecioná-los adequadamente? Mas, seria bom ter os duas-pernas sempre à disposição, como eles os têm.

- **Zhong Lung:** No que teríamos nos transformado, não fossem as guerras. Gostaria de ver se suas cortes luxuosas e escolas filosóficas sobreviveriam aos ataques dos Garou. Porém, eles são muito sábios.

Os Zhong Lung

Servos do Paraíso

Wolaru falou:

— Eu me lembro dos forasteiros. Os Bajini chegaram há pouco. Não pela vossa contagem, pela nossa. Quatrocentos anos? Quinhentos? Tempo suficiente para que as casas deles caíssem e os livros deles apodrecessem. Tempo suficiente para o homem branco dizer: "Nós descobrimos a Austrália."

"Não se via forasteiros em Bandaiyan desde o Gelo. Os Bajini eram pequenos, de pele dourada, cabelo negro e liso. Vieram pescar. 'Nenhum peixe na terra deles?' — perguntamo-nos. Pegaram lesmas do mar, secaram-nas até que seus barcos estivessem cheios; então, eles navegaram de volta à tormenta. Nossas mulheres foram até eles, porque isso significa paz. Eles deram a comida clara, a comida pura, branca, o arroz. Era bom de comer — mas dava muito trabalho para cultivar. Trouxeram-nos maïs. Entre eles estavam metamorfos como nós. E soubemos por eles que as Guerras tinham acabado, que os Lobos haviam nos esquecido. Ninguém nem mesmo sabia que Bandaiyan estava lá, perdida no mar do sul. Estes eram os Dragões Médios de Zhong Guo, o reino a que os brancos chamam 'China'. Mokolé? Sim, mas de um mundo diferente. Eles se lembravam do Dragão, não dos Reis, e adoravam a Sol através do ano, não do dia. Ainda assim, eles conheciam a Língua e aprendemos muito uns com os outros. Zhong Guo foi espoliado no meu tempo. Posso ser uma negra mas não sou cega e surda, Peter. Os grandes dragões vivem na minha memória. Sol consente que eles ainda voem no mundo que desperta.

Os hengeyokai, os metamorfos do Oriente, reconhecem três tipos de dragões. Os Altos Dragões são os grandes espíritos-Dragões da Mãe, os senhores de mais alto escalão do mundo espiritual. Os Baixos Dragões são os jacarés, monitores e crocodilos da terra, os dragões feitos puramente de carne. E os Dragões Médios, os Zhong Lung, são os Mokolé do Oriente. Os mais velhos dentre os hengeyokai, eles servem às Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda como sábios, estudiosos e poderosos guerreiros. São a estirpe de Mokolé associada à água e controlam os rios e riachos do lendário Zhong Guo.

Não se sabe onde e quando os Mokolé chegaram pela primeira vez ao Reino Médio, embora os Zhong Lung digam que os Reis Dragões são seus progenitores. De acordo com suas histórias, os Wani, os Reis Dragões do mundo Oriental, deram cinco de seus ovos para a Rainha Mãe do Ocidente. Ela carregou os ovos para o Reino Médio onde eles se tornaram os primeiros Zhong Lung. É claro que existem poucas provas disso e a verdade permanece obscura. Os outros hengeyokai não ajudam em nada nesse assunto, pois todos eles consideram os Zhong Lung como os mais velhos entre os metamorfos.

Os Hwanlung xi, os Parentes das "famílias que geram dragões", da China antiga, ainda sobrevivem no vale do rio Yangtzé. Eles servem os Zhong Lung como Parentes desde a Dinastia Xia. Sua vigilância é necessária, pois o ovo de um Zhong Lung pode permanecer viável e incubar durante séculos, dormindo o Sono do Dragão antes de nascer.

Os Wani são os Príncipes Dragões de Zhong Guo, controlando as nuvens e a ascensão e queda da água, reinando sobre as casas reais da humanidade e confundindo os humanos com suas "nove semelhanças". Quando escolhem aparecer em sua visagem formal, eles incorporam sonhos humanos, possuindo os chifres de um cervo, a cabeça de um camelo, os olhos de um demônio, o pescoço de uma serpente; o ventre como o de um molusco; escamas como as de uma carpa; garras de águia; a plantas dos pés como as de um tigre e as orelhas de um boi. A memória da Mãe Esmeralda abraça todos que viveram em sua face e, assim, um mesmo metamorfo pode facilmente retirar sua forma dos muitos ramos da árvore da vida.

A Mnese dos Zhong Lung não é mais profunda que a dos Mokolé-mbembe, mas eles fazem um uso diferente dela. O que é certo é que a textura espiritual distinta de Zhong Guo provocou mudanças profundas. Como todos os Mokolé, os Zhong Lung são a Memória da Mãe. Como seus primos, os Makara, eles veneram os anos do Sol, não Seus dias. Onde quer que estejam os Príncipes Dragões na atual Quinta Era, os Zhong Lung lembram-se deles e não dos dinossauros desenterados pelo Povo do Poente. Suas formas Árquides são mais semelhantes aos dragões do que as de qualquer outro Mokolé, só que eles possuem características como guelras, júbas (mamíferos demais para os outros riachos) e pérolas incandescentes. A Guerra da Fúria não atingiu Zhong Guo, por isso os Zhong Lung não odeiam e nem temem os Hakken, como os Mokolé odeiam e temem os Garou. São inimigos dos Kuei-jin e de outras coisas de Yomi, e sua aptidão física é útil no combate a essas criaturas. Nas sentai (ninhadas de mais de uma raça de hengeyokai), é comum os Zhong Lung servirem como Pilares (guardiões, como os Guardiões) e Punhos (guerreiros e generais).

Freqüentemente, são nobres e sábios antes da Primeira Mudança. A habilidade deles de olhar fundo dentro das almas de outros (e de si mesmos) é lendária. Mas, ai! Não sobraram muitos Zhong Lung. Guerras, a destruição das espécies répteis e a lentidão de sua própria reprodução cobraram um preço alto. Mas a longevidade é comum entre eles. Alguns dormem o Sono do Dragão, enquanto outros administram-se doses de elixires para tornar perfeito o equilíbrio de yin e yang, prolongando suas vidas. Livrando-se de pele e até mesmo de ossos velhos, os dragões conseguem viver séculos. São venerados por seus Parentes e costumavam ser alimentados e adorados em troca da chuva que traziam.

A admiração dos outros hengeyokai é notória quando lidam com os Zhong Lung. O antigo legado dos Reis transparece. Quando um Zhong Lung na forma Árquide está presente, todos os outros metamorfos orientais têm de fazer um teste de Força de Vontade contra dificuldade 6. Se falhar, ele fica submetido a uma penalidade igual a +1 na dificuldade da metamorfose.

As crenças dos Zhong Lung são aquelas que eles partilharam com seus primos entre os hengeyokai. Eles veneram a Terra, chamada de Mãe Esmeralda, e o Sol em seu ciclo anual. Sustentam que próximos a eles estão os Wani, os ancestrais dragões. O fato de os hengeyokai negociarem freqüentemente com os Kuei-jin, ao invés de simplesmente atacarem-nos, provém da postura deles diante da Tríade. Da mesma forma que os Makara, os Zhong Lung acreditam no Equilíbrio, um princípio supremo governa o universo inteiro. O Equilíbrio de yin e yang, luz e trevas, entre a Demiurga, a Desenhista e a

Decompositora, é mais importante do que a bondade ou a maldade inerente de uma das Três. Como os Makara, os Zhong Lung prestam muita atenção ao verdadeiro papel da Decompositora e não condenam simplesmente todos os seus servos. Entretanto, a guerra é uma parte da manutenção do Equilíbrio e seus Tung Chung não fogem ao dever.

Todos os Zhong Lung começam o jogo com Força de Vontade 4. Podem comprar antecedentes de acordo com suas raças, como os outros Mokolé. Como eles, não podem comprar Vida Passada. É comum, possuírem Raça Pura, o que representa descendência direta dos Primeiros Ovos. Sua Mnese é equivalente, a grosso modo, à de outros riachos, mas é expressa de maneira diferente:

Mnese Período de tempo

- Acontecimentos da Quinta Era: "história humana"
- O fim da Quarta Era: a Guerra da Vergonha
- Toda a Quarta Era: antes da Guerra da Vergonha
- A Terceira Era: lendas das grandes guerras
- A Segunda Era: os Wan Xian e os primeiros metamorfos

Alguns Zhong Lung têm compartilhado Mnese com os outros riachos, mas as memórias dos dragões do Poente são estranhas para eles.

Raças e Territórios

Os Zhong Lung hominídeos nascem dos humanos de uma das nações da Ásia Oriental: China, Japão, Coréia, Tibete, Vietnã, Camboja, Laos, Tailândia, Myanmar, Malásia, Indonésia etc. A forma Súquide de cada hominídeo pertence à varna mais comum na terra onde seus ancestrais estão enterados. Os Súquides, ou Zhong Lung draco, nascem dos ovos de jacarés, crocodilos de água salgada ou monitores de Komodo. Outras varna não são nativas da Ásia Oriental e não encarnam almas Zhong Lung. A forma Hominídea de um súquide lembra o povo nativo do habitat de sua varna.

Atualmente, os Zhong Lung evitam as cidades sempre que podem. Na própria China, habitam comunas ao longo do rio Yangtzé, que são inteiramente povoadas por Parentes e dragões. Dessa maneira, eles não chamam a atenção. Muitos anciões solitários retiram-se para as montanhas a fim de meditar. Os Dragões Médios não saíram ilesos dos expurgos e matanças do século XX. Hei Lungren, Primavera na ninhada das Sete Pérolas, estremece ao falar dos Kuei-jin fartando-se na pilha de despojos dos campos de extermínio de Mao, inchados com o Yin chi dos mortos, quase fora de si. As cicatrizes da luta com eles marcam-na até hoje. Duas ninhadas de Zhong Lung perderam Parentes durante a Revolução Cultural, quando os bandos de Guardas Vermelhos atacaram enquanto os dragões estavam ausentes.

A ninhada insular de Fang Zhang, no Pacífico, acolheu vários refugiados dos problemas da China. Com cada vez menos freqüência, as lanternas-dos-dragões convocam os Zhong Lung e seus Parentes para se reunirem nos lugares sagrados. O meio ambiente da China enfrenta sérios problemas; o jacaré chinês está quase extinto. Portanto, nascem cada vez menos súquides e os Sóis Encobertos empreendem longas jornadas para outros lugares a fim de procurar parceiros répteis para seus filhotes.



A política atribulada da Indonésia foi prejudicial à antiga ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis (na ilha de Komodo). A família real desta ilha foi destituída e forçada a se retirar para a ilha próxima de Raijua, quando as ferramentas da Desenhista atacaram Komodo. O dragão Komodo está em perigo, mas hábeis manobras dos Parentes colocaram-no sob proteção e exportaram casais de Parentes como reprodutores para a América.

Entre os humanos, existem muito poucos japoneses ou coreanos que carregam o Velho Sangue. A falta de répteis nessas terras levou as ninhadas a "perderem o dragão". Alguns Zhong Lung japoneses e coreanos mandam chamar parceiros no exterior, embora isto seja um tabu social. A dor do sudeste asiático levou muitos dos Dragões Médios a fugir ou entrar em hibernação, mas umas poucas ninhadas permanecem. Na Fazenda de Crocodilos de Samutpraken, na Tailândia, seis Zhong Lung protegem ninhadas de ovos na selva. Na Indonésia, os dragões ainda são fortes e ficam nos Domínios Marinhos, sob o Pacífico. Os aborígenes das Filipinas e das Ilhas Adaman são Parentes dos Zhong Lung e existem ninhadas em ambos os arquipélagos.

Metade da Face de Gaia está sob as águas do Reino Dragontino de Umi e este é um dos últimos baluartes da raça. Aqui, os Zhong Lung esperam o momento propício, aguardando ao lado de seus companheiros Same-Bito e de muitos outros habitantes sobrenaturais do Reino Médio. Os Zhong Lung nadam até as Fiji e se acasalam com crocodilos de água salgada que fizeram a travessia há muito tempo.

Formas

Os Zhong Lung têm três formas, como todos os Mokolé desde a Era do Sono. Eles assumem a forma Árquide da grande visão que vem a eles na sua Primeira Mudança, embora seus sonhos derivem mais em direção da graça sinuosa dos Wani do que das grandes feras trovejantes e sibilantes que seus primos do Poente recordam.

- **Hominídea:** Um humano do mundo da Ásia Oriental. Os Zhong Lung, por serem os mais velhos dos hengeyokai, acasalam-se mais com o povo comum e as tribos aborígenes do que com os nobres ou os cidadãos.

- **Árquide:** As formas Árquides diferem de ninhada para ninhada e de dragão para dragão, mas os Zhong Lung têm uma tendência a se parecerem mais com os dragões de sua terra natal do que com répteis ou dinossauros. Os Mokolé chineses, por exemplo, são extremamente distintos. Os dragões machos são chamados k'iulung em Putonghua ("mandarim"). Possuem vibrissas esplêndidas, e muitas vezes carregam a "pérola de fogo que parte os céus, arrebenta os trovões e repele os demônios" sob seus queixos, na forma Árquide. Eles possuem com frequência um chifre ondulante, curvado e fino. Suas irmãs, chamadas chi'lung, são dotadas, ao invés disso, de focinhos estreitos, de ar inteligente e penas coloridas que se levantam ou caem de acordo com o humor. Possuem frequentemente escamas finas e uma cauda forte. Os Zhong Lung são mais flexíveis e ágeis do que outros Mokolé, quando se encontram na forma Árquide, devido ao fato de seus corpos serem mais serpentiformes. A Destreza de suas formas Árquides é igual à de suas formas Hominídeas.

• **Súquide:** Nesta forma, o Zhong Lung é um réptil da varna apropriada: o raro jacaré chinês, monitores de Komodo ou os crocodilos de água salgada. O acasalamento na forma Súquide é comum mesmo para hominídeos, pois se acredita que essa prática seja interessantemente erótica.

Augúrios

Os dragões reconhecem quatro augúrios, dependendo da estação em que um Zhong Lung nasce.

Os **Tung Chung** são os guerreiros e os amantes, nascidos na primavera. Suas cores são o azul e o verde, e o vento leste sopra sobre eles. Seu comportamento lembra os Sóis Nascentes e Poentes. Iniciam com uma Fúria de 4 e recebem os mesmos dados de sol que os Sóis Nascentes.

Os **Nam Hsia**, nascidos no verão, são os juízes e os legisladores. São favorecidos pelo vento Sul e seu calor. São muito parecidos aos Sóis do Meio-Dia ou até mesmo com os Eclipses do Sol. Sua cor é o amarelo do imperador, a cor do verão, e começam com uma Fúria igual a 3. Os Nam Hsia têm os mesmos benefícios de dados de sol que os Sóis Ornados.

Os **Sai Chau**, cuja cor é o branco da morte, nascem no outono. São os videntes e estudiosos dentre seu povo erudito. São os Sóis Encobertos de seu povo e têm algo dos Sóis Ornados também. São também os guardiões dos lamaçais do leste, chamados “ninhos de dragão” e muitas vezes residem o tempo todo neles. O Vento Oeste da Rainha Mãe sopra sobre eles, e sua Fúria inicial é 2. Os Sai Chau recebem os mesmos dados de sol que os Sóis Encobertos.

Os **Pei Tung**, cuja Fúria inicial é 1, são os piadistas e trapaceiros. Nascidos no inverno, são aquecidos pelo vento Norte e, como os Sóis da Meia-Noite, são do contra e amam o paradoxo. Sua cor é o negro, o “negror da luz do dia”, como eles dizem. Compartilham os mesmos benefícios de dados de sol com os Sóis da Meia-Noite.

Estereótipos

• **Gumagan:** assistimos ao seu declínio durante séculos: sobrou algum ainda? Tivesse o Reino Médio ainda o governo dos mares isso nunca teria acontecido.

• **Makara:** enredados nas voltas dos humanos, os Monstros D'Água esquecem o que veio primeiro. Só espero que não percam de vista o objetivo que a Mãe Esmeralda reservou para eles.

• **Mokolé-mbembe:** Guerreiros brutais, transformados em selvagens pelo modo de vida dos bárbaros. A Harmonia entre o Céus e a Terra é o caminho, e soldados são menos do que camponeses, pois eles apenas destróem.

Reuniões

As reuniões da Raça Dragão são bem diferentes das assembleias dos Garou. Desde a dizimação dos Mokolé na Guerra da Fúria, e sua subsequente dificuldade em aumentar a população, as reuniões são também menos frequentes; apesar de serem gregários, os Mokolé são pouco numerosos. No entanto, os Mokolé de todo o mundo ficam sabendo das reuniões através da Mnese e mais ou menos sabem o que fazer numa delas. Eles

realizam reuniões antes de guerras, nos solstícios de verão e inverno, quando um Coroado se ausenta e em algumas outras ocasiões. O teor de um evento desses é solene, lento, com uma grande quantidade de reverências e discursos cortesies. Os Mokolé geralmente anunciam seus nomes completos, incluindo o augúrio solar, quando começam a falar (“Eu sou Canela Em Sua Luz, Organizador da ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis”). Apesar de uma reunião teoricamente incluir todos os sete augúrios solares, algumas vezes exigindo o encontro de várias ninhadas, a necessidade exige que um Mokolé atue como substituto de qualquer augúrio solar que não esteja representado. Em particular, quando nenhum Eclipse do Sol está presente, um ancião assume o papel de supervisionar a reunião. O Sol Ornado não tem um papel explícito, a menos que seja chamado para relatar. Ao invés disso, ele coordena a reunião, certificando-se de que a ninhada não seja perturbada e providenciando o que for necessário.

A reunião começa ao nascer do sol e é aberta com a vez dos Sóis Nascentes. O Sol Nascente mais velho atua como um mestre-de-cerimônias para abrir a reunião. Passam a manhã discutindo planos de guerra – se houver alguma – territórios de caça, novos filhotes, Mokolé recém transformados e qualquer outra novidade. É a parte da reunião devotada ao futuro.

Quando o sol se aproxima do zênite, assumem os Sóis do Meio-Dia. Sentam-se para julgar qualquer caso que requeira sua autoridade, como violações dos Deveres, disputas legais ou assuntos envolvendo Parentes. O mais velho Sol do Meio-Dia é o presidente do tribunal, mas deve chegar a um consenso com os demais presentes. No caso de um impasse, apela-se aos Coroados, mas isso raramente acontece. Esta é a parte da reunião devotada ao presente.

À medida que o sol declina e os assuntos legais são resolvidos, a parte da reunião dedicada ao Outrora tem início. Os Sóis Poentes se aproximam e começam a relembrar as glórias passadas da ninhada, dos Mokolé e dos Reis. Distribui-se Renome e estabelecem-se os Postos. Os Mokolé são reconhecidos por seus atos heróicos e novos Postos são concedidos se for necessário. Os Mokolé preparam-se para a noite e para a hora do Sol da Meia-Noite, com canções e histórias. À medida que as sombras do entardecer se alongam, é comum a Introspecção e Mnese fazerem os Mokolé recordarem o passado. Os Encobertos realizam rituais para restaurar Gnose, convocar os espíritos e assim por diante. O momento no qual fazem isso depende do Sol. Se ele cobrir sua face com nuvens, tem início a fase de atividades dos Sóis Encobertos. Se o dia todo se passar sem nuvens, então um pavilhão é trazido para abrigar os Encobertos, em plena tarde, e eles executam os ritos. Os Mokolé encaram as reuniões nas quais o dia todo fica nublado como momentos para a realização ininterrupta de rituais, e a cobertura de nuvens como um sinal de que há muito a ser feito.

O escurecer do céu marca a hora dos Sóis da Meia-Noite. Os Sem-Sol transformam a noite toda num período sem regras. Geralmente, existe comida e bebida em abundância e os Mokolé podem celebrar. Pela tradição antiga, nenhuma retribuição pode ser aceita por ações executadas nesse período. Pode-se insultar os Coroados, zombar dos Deveres e virar toda a estrutura da sociedade dos Mokolé sobre suas cabeças escamosas.

A comemoração deve terminar quando o céu se avermelhar mais uma vez. No fim da reunião, os Mokolé retornam aos assuntos da ninhada e a suas vidas como humanos ou répteis.

Parentes: O "Oitavo Sol"

*Encontrei você numa caverna
Você estava pintando búfalos
Disse que seria seu escravo e o
Seguiria onde quer que fosse
— Don Ourora*

Os Parentes humanos dos Mokolê são em geral povos tradicionais dos trópicos, do Velho e do Novo Mundo. À medida que a ocidentalização desgasta seu modo de vida tradicional, movem-se para mais perto da Desenhista. No entanto, muitos tentam combinar o melhor do velho e do novo.

Aos Parentes que geram um verdadeiro Mokolê é outorgada uma grande honra, bem como os títulos "Gerar" (para os pais) e "Carregar" ou "Nutrir" (para as mães), juntamente com seu nome de ninhada. Os homens podem gerar mais Mokolê verdadeiros mas o trabalho de carregá-los é da mulher, por isso, os dois recebem igual honra. Os personagens Parentes recebem dados de Matre ao se tornarem pais de Mokolê verdadeiros, embora não tenham consciência total de seu Matre. Recorrem a ele mais instintivamente do que conscientemente. Os Mokolê são cuidadosos ao fazerem a corte e arranjam pares e usam Conhecimento da Progênie, de modo a garantir que o resultado seja a felicidade e muitos filhos. Pares envolvidos em amor romântico são incomuns. Os Parentes também auxiliam nos negócios da ninhada Mokolê, geralmente organizados pelos Sóis Ornados. Numa reunião, eles falam quando há um assunto de seu interesse. Por brincadeira, os parentes humanos chamam a si mesmos de o "Oitavo Sol".

Os Parentes Mokolê raramente manifestam Gnose e, como todos os Parentes de metamorfos, nunca podem ter Fúria. Um número muito pequeno de Parentes manifesta Dons de primeiro nível e uns poucos também Despertam como magos, geralmente Órfãos ou membros das artes tropicais como os Bata'a ou os Kopa Loei. Parentes magos ou Dotados são muitas vezes admitidos como membros plenos numa ninhada e chamados por um Augúrio Solar, como acontece no caso de Mokolê verdadeiros. Com o número de Mokolê verdadeiros está diminuindo, o uso de Parentes para completar uma ninhada torna-se cada vez mais aceito.

Os Parentes não se submetem ao Rito de Passagem e não possuem Mnese verdadeira. No entanto, as memórias estão latentes dentro deles e os Parentes com Gnose podem ter sonhos ou visões ocasionais de memórias ancestrais, a critério do julgamento do Narrador. Os Parentes são também responsáveis pelas fazendas de jacarés Mokolê do sul dos Estados Unidos. Diferentemente de outras fazendas mais convencionais, não são fontes de alimento e couro. São lamaçais de refúgio tanto para homínídeos quanto para súquides. Os jacarés Parentes são pareados para produzir Mokolê verdadeiros, enquanto que os não-Parentes são criados para serem "reintroduzidos no meio ambiente" ou para abastecer zoológicos. Encoraja-se visitantes humanos a assistirem o espetáculo de jacarés mediante uma taxa, os quais raramente incluem Mokolê verdadeiros executando truques elaborados. É de se notar que o jacaré americano tem aumentado em número, de algumas centenas a mais de um milhão, através da intervenção humana e Mokolê. Claro, os Sóis da Meia-Noite dizem que estas são na verdade "fazendas humanas" onde os jacarés aproveitam o ócio à von-

tade enquanto são alimentados por apressados duas-pernas. Em algumas delas, Mokolê verdadeiros estão presentes como guias, mas nenhuma conseguiu uma ninhada completa. Os tradicionais anciões Mokolê se irritam, dizendo que esses lugares não são melhores do que prisões e que nada de bom sairá deles. Eles podem estar certos: pelo menos um "caipira" foi corrompido pela Decompositora e ascendeu a uma posição de poder na rede humana de apoio à Decompositora.

Estereótipos

Diz-se que os cães bebem água no Rio Nilo correndo ao longo da margem para não serem apanhados pelos crocodilos.

— Fedro - Fábulas

— O que nós, quer dizer, vocês... quer dizer... hã... o que os Mokolê acham de outros tipos de criaturas? Todas elas se odeiam?

Jeffo parou para pensar. "Procurando na Memória?" — perguntou-se Peter.

— Não como 'cê pensa. Na maior parte das vezes é só os lobos que não gostam da gente. Mas pegue, pr'exemplo, os...

Ananasi

— São um povinho de arrepiar, fora de brincadeira. O Mokolê-mebembe que veio como Andarilho até Escamas-De-Muitas-Cores contou sobre eles para a gente. Aranhas que bebem sangue. Eles fazem o trabalho sujo da Que Faz, Destruidora, Que Modela, você escolhe o nome. Nunca encontrei um, que eu saiba, e não sei se ia querer.

Bastet

— Já os Peles-de-Gato, eles se dão com qualquer um. Ou quase. Filhos da Lua, como eu. Vocês, lobos, costumavam brigar com eles. Mas eles gostam das terras quentes, como a gente. Então a gente ajuda eles e eles à gente. Principalmente na Amazônia...

— Sim, encontrei dois deles quando estive lá com os Fantasmas Raptore. Gato que caminha sozinho, algo assim. Mas eles absorviam tudo: nada passava por eles.

— Os Olhos da Mãe, né? Eles costumavam passar tudo adiante, pra gente, até que tudo foi pro saco, direitinho. Mas hoje — será que Jeffo era o único Mokolê que conhecia aquela palavra? Quantos Mokolê sabiam o que era um século, quanto mais em qual estavam? — eles ajudam a gente quando podem, e a gente ajuda eles. Mas sem muito papo. A gente devia fazer mais disso.

— Acho que todos nós devíamos. Você disse que os Mokolê eram parentes dos...

Corax

— Os próprios ovos da Sol. Mas eles desistiram da Memória, a não ser por uns truquezinhos, como aquela bobagem de arrancar um olho. Tiveram que ser os mensageiros Dela, ao invés disso. Não acho que eu ia gostar disso.

— Os Corvos... Jeffo, você deve saber. Eles realmente costumavam ser brancos?

— Na Memória, vi um branco, muito tempo atrás. Muito tempo mesmo. Mas isso não prova que todos os corvos são pretos, só porque 'cê nunca viu um branco, prova? Os Corvos são bem amigáveis, mas não sobraram muitos, não. E a maioria vive onde é frio pacas. As partes da Mãe estão separadas... isto é parte do motivo por que Ela 'tá morrendo...

Gurahl

— ... e ninguém pra ajudar. As coisas eram diferentes naquela época. Costumava ter os homens-ursos. Mulheres, também. Foram os primeiros metamorfos desde a Era do Sono. Podiam curar qualquer coisa, até mesmo gente morta. Dizem que - eu não lembro disso - mas eles podiam curar a Mãe também. A gente ensinou pra eles um monte de coisas: como dormir feito o Dragão, como usar as ervas, tudo isso.

— O que aconteceu?

— Os lobos mataram todos eles. Se ainda existir algum, é lá no norte que ele vai estar, fora de vista. Espero que ainda exista alguns. A Mãe 'tá precisando deles, pô.

Nagah

— Na assembléia a que fui, onde falei sobre a Raça Dragão, havia um outro Garou presente, Gere Caça-Os-Caçadores. Ele falou de algumas coisas que pareciam Mokolé, um povo serpente. Mas, estavam todos mortos. Quer dizer, estavam?

— Pelo que a gente ouviu, não sobraram muitos. Eles eram Mokolé. Makara, na verdade, na Índia. Fizeram um acordo com a Mãe. Desistiriam da Memória se Ela os deixasse impor as leis dela. Não é algo que te torna popular, 'tá ligado? A ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis encontrou uma. Talvez ela fosse a última. A gente se lembra dos Camazotz morrendo, dos Grondr e dos Ápis, mas a gente não se lembra dos Nagah morrendo. Talvez ainda tenha alguns, mas eles não deram as caras.

— Existem outros metamorfos também. Que tal os...

Ratkin

— Petiscos. Olha, todos os mamíferos costumavam ser pequenos como eles. O povo-rato pelo menos ficou do mesmo jeito. Nunca encontrei nenhum, mas parece que eles não gostam muito da gente. Não sei nem se eles gostam de alguém. Se eles são os guardiões do homem, não 'tão fazendo um bom trabalho. A gente se dá melhor com os...

Rokea

— Amigo da Ressaca, 'tá ligado? Eles selecionam os humanos, pegam os estúpidos; a gente também.

— Danação! Os homens-tubarões! Conheci um guerreiro uma vez que havia encontrado um. Como eles são realmente?

— Eu conheço eles apenas da Memória, mas realmente falamos com eles, de vez em quando. Eles vivem muito, centenas de anos, ou milhares. Por isso, algumas vezes, um deles conhece a gente de antes. A gente só se lembra dele. Tem ninhadas que conheceram o mesmo tubarão durante séculos. Como eles são? Frios, rápidos, silenciosos. Profundos. Amam o Oceano, isso a gente pode dizer. A gente troca informações: onde os recifes se abrem, onde a caça é boa, águas seguras para o acasalamento. Quem sabe o que mais 'tá lá embaixo? Pode ser qualquer coisa.

— Qualquer coisa? Existe um monte de criaturas esquisitas no mundo, eu sei. Já encontrou um vampiro?

Membros

— Predadores da noite! É fácil topar com eles. Você acha que odeia aquelas coisas? Imagine como a gente se sente. Os demônios do sangue são destruídos quando vêem a face do Sol. Ouvi dizer que tem um monte de tipos diferentes. Os que servem Set são os piores. Tiraram o Egito da gente e destruíram

tudo. Os Parentes dizem que os demônios do sangue lutam entre si. Talvez eles se matem uns aos outros. Seria bom.

Magos

— Existem tipos diferentes de feiticeiras e bruxos também. Os Bata'a são amigos dos nossos primos Mokolé-mbembe na África e na América. O bando conhece um outro tipo chamado Onfricos. Eles têm alguma honra, muitos são Parentes. Em Khem havia alguns homens ardilosos chamados Hem-ka Sobk, muito tempo atrás. Adoravam Sobek, o espírito Crocodilo do Nilo, e eram bons pra gente. Do resto, a gente sabe pouco. Eles não destróem os lamaçais dos Garou? Então não são todos maus. Ah... Peter, Desculpe.

— Tudo bem. Eu sei que os Garou fizeram muita coisa ruim pra vocês.

— Não. Vocês não são os únicos culpados. Nós dois lutamos na Guerra da Fúria. Nós dois temos que lutar para mantermos a paz. Não apenas lutar contra nossa própria gente quando eles quiserem manter velhos ressentimentos, mas lutar contra nós mesmos, quando nossa fúria tenta nos controlar. Lutar para nos tornarmos mais do que somos. Não é fácil.

Pela primeira vez Peter viu o quão difícil e assustador isso deve ter sido para o bando de Jeffo. Os Garou eram matadores, invasores, assassinos dos Bunyip e dos Gumagan. Quantos lamaçais teriam convidado um Garou para visitá-los? Para se tornar um deles? A quantos Garou havia sido oferecida a oportunidade de verem a si mesmos como os outros os viam? Só isso já tinha um valor inestimável. Ele estava agradecido. Ele tinha de tentar.

Múmias

— Mas, no Egito, a Memória nos conta de um outro tipo de imortal, mulheres e homens cujos corpos morrem, mas que continuam voltando. Guarda-O-Caminho é assim. Ele morre, mas vive de novo.

— O quê, como em "A Maldição da Múmia"?

— É. Múmias, essas coisas. Fizeram eles com magia, então eles nunca iam morrer. A gente sabe que funcionou. A Memória enxerga eles. Eles gostam da gente porque todo o resto já esqueceu o mundo em que eles viviam. Então, de vez em quando eles procuram a gente para bater um papo. Um veio ver a gente faz uns cinquenta anos, segundo Morwangu, de nome Psammtik ou algo assim. O velhote contava um monte de fofocas sobre a vida sexual de Hatshepsut. Fez o Morwangu tagarelar a noite toda, fez sim. Conversa maravilhosa.

— Como eles são, então? Como vampiros?

— Não, não mesmo. Bem, a maioria não. Têm uns Dons e rituais estranhos, mas não comem gente, nem bebem sangue e toda essa porcariada. Bem esquisitos, pelo que a gente ouviu. Quando vejo eles na Memória, eles estão bem tristes. Não podem morrer e o mundo deles não existe mais. Lutam entre si, eu acho. É tudo o que restou para eles.

— A maioria... E os outros?

— Bem, tem alguns que são piores. O tempo comeu eles, caíram nas garras da Decompositora. São devoradores de nomes e de memória. Ou eram. Se ainda tiver algum por aí, não sei. Podrões sujos. Corra se você encontrar um.

Aparições

— E os fantasmas de verdade? Já encontrou algum?

— Reais como a sua mão, cara. Os manos que morrem mal não ficam na terra, é isso.

— Mas os Garou que morrem não se transformam em fantasmas. Quer dizer, se transformam?

— Um bando inteiro de fantasmas de lobos, Pete! Os Bunyip, não sabia? Os brancos mataram eles e eles não ficaram mortos. A Sombra fica assustadora como o inferno! Eles não incomodam a gente, porque a gente se dava bem antes de 'cês chegarem. Mas eu vi um lobinho dos brancos ser retalhado, e os pedaços continuavam gritando.

— Mas os Mokolé não penam para entrar na Sombra?

— É. Por causa dos nossos próprios fantasmas. Quando um Mokolé cobre outro Mokolé, o moleque sempre morre, e morre mal, bem mal. Eles também não deixam a gente em paz – Jeffo estremeceu, sentindo calafrios em pleno ardor do sol – Talvez os outros fantasmas, os normais, tomem conta dos nossos. Eu espero que sim.

Changelings

— Tem mais gente esquisita por aí também. Tem uns que se chamam eshus. Uns pretos da África. Bons companheiros. Gostam de visitar as Reuniões só pela festa. Têm um monte de histórias boas, cheias de cavaleiros, príncipes e castelos. Talvez seja tudo verdade, em algum lugar. Eu não saberia dizer.

Os Deveres

Pois quando o tiverdes feito, vereis um deus jovem, de bela aparência, com cabelos de fogo, vestindo uma túnica branca e um manto escarlate, e usando uma coroa de fogo. Saudai-o, imediatamente com o cumprimento do fogo.

— A Liturgia de Mitra.

O Sol deu aos seus Filhos um série de regras morais e pessoais segundo as quais devem viver. Denominadas Os Deveres, são as precursoras Mokolé da Litanía Garou.

Cada Dever está ligado a um augúrio solar, embora todos os Mokolé estejam obrigados a eles. Violações dos Deveres merecem reprimendas, perda de status e outras punições. Os infratores graves são devorados. Os Sem Sombra impõem as leis, embora até mesmo um Sol da Meia-Noite pode vir a disciplinar um Mokolé desobediente. Os Mokolé que passaram por sua sua Primeira Mudança sozinhos (filhotes perdidos) são algumas vezes seduzidos pela Decompositora. Se sofrerem a Queda, estes Mokolé, perdem os Dons solares e a Mnese. Algumas vezes, eles passam novamente pelo Rito de Passagem e manifestam partes monstruosas e não-reptilianas. São facilmente reconhecíveis; evitam o Sol e procuram a escuridão, com frequência depois de decaírem ao ponto de precisarem usar drogas para recapturar o sonhar. Em geral, outros Mokolé caçam e matam esses monstros antes que seja tarde demais.

O Sol Nascente diz **Escolhei os Caídos**. As criaturas da Decompositora, os Mokolé que decaíram ou infringiram os Deveres, e os humanos que destróem Gaia são considerados caça. O corolário deste Dever é a obrigação de evitar presas ilícitas. Do mesmo modo, os Mokolé não caçam os Garou e outros metamorfos sem justificativa.

Realidade: os Mokolé não conseguem evitar matar os humanos, caso contrário tantos Parentes répteis serão mortos que não será possível nascer mais Mokolé. Os Garou, pensando que os próprios Mokolé são crias da Decompositora, mataram tantos da Raça Dragão que as missões contra a Decompositora são raras. Os Mokolé já têm problemas demais.

O Sol do Meio-Dia diz **Não Deixeis Nenhuma Sombra Vos Acusar**. A todo custo, evitai acasalar-vos com outro Mokolé. Ao julgardes, julgai com justiça. Ao fizerdes a guerra, lembrai-vos da morte que ela traz. Aceitai uma rendição sempre que puderdes. Não existe Mokolé em número suficiente para serem desperdiçados. A moderação é a maneira de se trazer justiça para a sociedade Mokolé.

Realidade: Os Mokolé raramente se acasalam com outros Mokolé e se arrependem disso quando o fazem, por causa dos Inocentes, que atormentam os Mokolé na Umbra. Os ritos de acasalamento garantem que os Mokolé terão parceiros Aparrentados compatíveis. É comum os Mokolé lidarem com violações dos Deveres de forma clemente, pois restam tão poucos Mokolé que as punições mais severas apenas enfraqueceriam ainda mais os Filhos do Sol. Praticamente não se ouve mais falar de duelos, a não ser na Mnese.

O Sol Poente diz **Protegei O Lamaçal**. Crianças, Parentes e Mokolé velhos ou doentes, assim como os lugares e objetos sagrados da Raça Dragão, precisam de proteção. As leis de asilo obrigam a oferecer refúgio para os necessitados. Do mesmo modo, respeitai o território e a Memória de um outro lamaçal, inclusive dos lamaçais dos Nagah e dos Corax. Quanto aos lobos, afastai-vos. Os Sóis Poentes nunca perguntam quantos inimigos existem. Apenas onde estão eles.

Muito tempo atrás, a rivalidade entre os Mokolé e entre as ninhadas terminava em violência. Atualmente, devido à raridade dos Mokolé, as vidas dos membros da Raça Dragão são preciosas demais. Matar um colega de ninhada é a coisa mais horrorosa. Os Guardiões têm questionado recentemente se, já que Gaia está morrendo, metamorfos não-Mokolé não poderiam ser também colegas de ninhada.

Realidade: Os Sóis Poentes ainda estão prontos a morrer para salvar a ninhada. Entretanto, lutar apenas não é o bastante. Os Mokolé agora têm de administrar coisas como: adquirir o direito legal à terra e o status de protegido para os Parentes répteis. Estranhos são cada vez mais freqüentemente aceitos, à medida que se torna dolorosamente óbvio que os Mokolé precisam de ajuda, e isso apenas para sobreviver. Matar um colega de ninhada ainda é punido com a morte. Ao contrário dos Garou, os Mokolé impõem a assistência à doença de um parente, ao invés de proibi-la. Os feridos e os doentes podem ser assistidos mais facilmente no lamaçal do que sob perseguição de uma matilha de lobos.

O Sol Encoberto diz **Não Ergueréis O Véu**. O Véu garante a sobrevivência dos Mokolé e sua existência deve ser mantida em segredo. Do mesmo modo, o saber da Mnese é para aqueles que são capazes de usá-lo e deve ser guardado para seus donos legítimos.

Realidade: O Delfrio ajuda bastante nesse ponto. À medida que o número de Mokolé diminui, até mesmo os outros metamorfos começam a acreditar que eles estejam extintos. Na maioria das crônicas, um personagem não-Mokolé precisa do Saber Mokolé até mesmo para saber que a Raça Dragão existe.

O Sol da Meia-Noite diz **Testai A Ninhada**. Os trapaceiros vêem o que outros Mokolé não vêem. Eles preparam seus companheiros de ninhada para o inesperado, tornando-se o inesperado. Muitas histórias mencionam brincadeiras e trotes didáticos dos Sem-Sol. Existem fábulas, danças e peças metamórficas que carregam a sabedoria dos Sóis da Meia-Noite, de um modo que todos possam entender e apreciar.

Realidade: Os Iluminados realizam sua função alegremente, para o desgosto de seus companheiros de ninhada.

O Sol Ornado diz **Todos Pertencem a Gaia**. Sabei que Parentes, humanos, répteis e outros Despertos estão aqui por um motivo. Tendes um lugar, assim como eles. Respeitai o Coroado, ouvi o Oculto, segui o Organizador. Líderes podem ser questionados mas a autoridade não vem da vitória numa luta. Honrai o Oitavo Sol, que permite que os Mokolé sobrevivam. Certificai-vos de que todos os recursos, inclusive comida, sejam distribuídos justa e proporcionalmente. Curai os doentes, ajudai os feridos, permiti que o espírito agonizante passe para a Memória de Gaia.

Realidade: os Mokolé não entendem por que muitos Garou tratam seus Parentes de modo tão brutal. Os Mokolé estão muito mais preocupados em ter filhos do que os Garou, mas sua atitude para com o acasalamento é a de que ele existe para ser apreciado. Os Zhong Lung são os mais dedicados ao “jogo das nuvens e da chuva”, e escreveram muitos “livros de cabeceira” e “pinturas primaveris” sobre a arte do amor. Tanto o amor entre sexos iguais como entre sexos diferentes têm lugar na sociedade Mokolé, embora casais de sexos opostos entre os Mokolé sejam proibidos.

Como resultado da dizimação dos Mokolé na Guerra da Fúria, as velhas hierarquias não existem mais. Poucas ninhadas têm um Coroado, e muitos Mokolé estão sem ninhada: nascem em “ninhadas” de Parentes, que esperam a vida toda pelo aparecimento de um Mokolé verdadeiro.

Comida e dinheiro eram distribuídos mais eqüitativamente nos velhos tempos, quando os Parentes humanos eram tribais. Hoje em dia, à medida que a desigualdade social aumenta nos países tropicais onde vivem, a observância deste Dever está desaparecendo. Entretanto, a Mnese ajuda bastante a tornar esse Dever realidade. Os Mokolé conhecem a dor do parto, a mordida da fome e o açoite da escravidão. Quase todos os Mokolé possuem Mnese de membros do sexo oposto, de humanos e répteis. Isto os torna excepcionalmente compreensivos (em comparação com os habitantes do Mundo das Trevas).

O Eclipse de Sol diz **Recordai**. O Sol voz fez um Mokolé por uma razão. Sois parte da Memória de Gaia. Não vos esqueçais disso.

Realidade: Muitos Mokolé estão ocupados demais lutando por suas vidas para se preocuparem com o grande plano de Gaia. Entretanto, sua mera existência e a perpetuação da Raça Dragão são suficientes para assegurar que Gaia tenha uma Memória.

Nomes Mokolé

Os Mokolé sùquides possuem nomes de acordo com seus feitos, como acontece com os dos Garou. Os nomes podem ser simples ou complicados, mundanos ou religiosos. Exemplos incluem Musgo, o guardião do Pântano Triste; De Pé Contra a Maré, um guerreiro da Indonésia; e O Inverno Não Consegue Dominá-lo, líder de uma ninhada Mokolé em Detroit. Os nomes também podem se referir aos ancestrais ou descrever o Mokolé (“Canela Em Sua Luz”).

Os hominídeos têm um nome apropriado à sua terra natal e geralmente acabam tomando um nome Mokolé na época de sua Primeira Mudança. Muitas vezes, eles mantêm seus nomes humanos para tudo exceto as funções mais formais, pois os nomes humanos soam tolos na Língua do Dragão. Nas reuniões e nos julgamentos, um Mokolé se apresenta pelo nome, ninhada e augúrio solar.

As Leis da Terra

Os Mokolé do Oriente, os Makara e os Zhong Lung, mantêm-se fiéis às Leis da Mãe Esmeralda, a lei dos hengeyokai. Estas regras são um pouco diferentes dos Deveres, mas são baseadas nos mesmos princípios.

Não Vos Esquiveis das Tarefas Que Vos Foram Dadas.

A Raça Dragão é a Memória de Gaia e não pode esquecer “tudo o que é passado”. Seus poderes especiais são sua recompensa, e não devem desertar o Caminho para viver como um humano ou réptil comum. Entretanto, esta regra permite diferentes tipos de serviço, desde que eles sejam realizados adicionalmente e não em lugar da Memória.

Protegei a Roda, Para Que Gire Em Sua Totalidade.

Os hengeyokai, meio humanos e meio animais, são por natureza preservadores do Equilíbrio. Devem ajudar e incitar a progressão da Mãe através das eras, mesmo que o movimento progressivo traga a eles e a seus Parentes mais morte e pesar. Alguns dragões estudaram o marxismo e encontraram na crença de um “paraíso operário” futuro uma semelhança com a profecia da Décima Segunda Era, quando o Céu e a Terra estarão novamente em harmonia. Contudo, nenhuma das duas utopias parece próxima.

Honrai Vosso Território Em Todas as Coisas.

Esta Lei significa proteger o território, e exige respeito à terra e a suas criaturas, inclusive os Parentes. Tanto os Makara quanto os Zhong Lung estimam os Parentes humanos e répteis e trabalham próximos a eles. Com a ajuda dos Parentes, eles trabalham também para manter os fluxos de energia da terra.

Deixai a Misericórdia Guiar-vos Na Corte De Nossa Augusta Mãe.

Os Mokolé do oriente devem se abster de matar aliados, legítimos ou em potencial, especialmente outros hengeyokai. Entretanto, outros Despertos não são protegidos por essa Lei.

Honrai Vossos Ancestrais e Anciões

Os Zhong Lung e os Makara são os mais respeitosos de todos os hengeyokai em relação aos que se foram anteriormente. A Mnese é o motivo. De fato, a obediência cega a essa regra levou à inflexibilidade de sua cultura. Um outro resultado deste dever é o respeito aos descendentes. Deve haver alguém para viver depois de você quando morrer, portanto, estes Mokolé cercam a reprodução com um grande ritual e reverência.

Honrai os Pactos Com o Mundo Espiritual.

Ordena que os Mokolé executem ritos e rituais regularmente. À medida que as estirpes perecem, as linhagens mnéticas se esticam e se quebram e a Muralha endurece, os Zarad e os Sai Chau são menos capazes de cumpri-lo. Como resultado, problemas sérios sobrevieram à Raça.

Não Guerreis com Humanos ou Feras.

Isso proíbe a caça excessiva, assim como o combate com o objetivo de exterminar qualquer nação ou tribo. Como os Mokolé são mais filósofos do que combatentes, isso nunca foi difícil de obedecer.

Não Deixeis Nada nem Ninguém Violar os Lugares Sagrados.

Isso simplesmente significa que os lamaçais e ninhos de dragões valem as vidas dos Vasanta e Tung Chun que os protegem. Contudo, qualquer Mokolé lutaria tão valentemente quanto os Guerreiros para defender um local sagrado.



Tarde: A Criação de um Dragão

*E assim fui levado de palavra em palavra
De um pensamento a outro.*
— O Hævamæl

Jeffo disse:

— Sempre soube que eu era Gumagan. A mãe me falava sobre isso, como sobre tudo o mais que existia a respeito da gente, como o Hora do Sonho. Eu tinha uns cinco anos quando soube que ela não falava disso com mais ninguém, a não ser com Morwangu. Ela não conversava com a assistente social nem com o pastor.

— É, eu era assim. Minha mãe, Cassandra, era uma Fúria, e ela me criou no caern, e eu conhecia um monte de Garou. Mas não podíamos falar sobre isso com mais ninguém. Mas muitos Garou ficam perdidos por aí, até se transformarem. Os pais deles não são Parentes bem informados.

— Os Mokolé não podem ser desse jeito. A gente tem a Memória. Agora, 'cê pode ser Mokolé e não conhecer nenhum outro. Alguns passam a vida inteira assim. Sem ninhada, algumas vezes só Parentes. Algumas vezes, os Parentes mantêm o lamaçal, esperando um Mokolé nascer. Foi o que aconteceu com o bando de Wolaru, o nosso bando. Morwangu nasceu quando sobrava só uma vovó que tinha conhecido Menir e Wolaru.

— Uau! Eles se lembram de tudo assim e mantêm tudo do mesmo jeito?

— Mesmo os Parentes têm boa memória. Eles não têm A Memória, só isso.

Ninguém tem, até passar pelo djunggawon, a criação do homem.

— O que é isso?

— Quando me tornei meu eu-dragão pela primeira vez.

— Foi a sua Primeira Mudança? Ou seja lá como vocês chamam isso?

— Não a Mudança, aí é que está — é sonhar com ela. Eu tinha, ah... Acho que tinha 13 ou 14 anos. Tinha ido com uns caras até Jabirru e senti uma tremedeira. Morwangu não 'tava por perto, então eu disse pra eles continuarem e me deitei com um pouco d'água.

Os olhos de Jeffo brilhavam, concentrados no Outrora.

— Em seguida, eu 'tava rastejando na lama, gelado como o coração de um colono. Tinha de achar comida, mas mal conseguia me mexer. Então o Senhor Sol mostrou Sua face sobre a terra. Virei-me pra ele, e a crista nas minhas costas bebeu Sua luz. Logo eu 'tava me mexendo, a coisa mais rápida do pedaço. Peguei um cururu que mal tinha acordado: gostinho bom.

“Acordei no deserto, aquecido, olhando pra milhares de estrelas. Havia uma força em mim que eu nunca tinha sentido antes. Eu era capaz de alcançar o passado com minha mente, através de vidas e mais vidas, épocas e mais épocas. Eu era maior do que eu mesmo. Eu era Mokolé. Morwangu me encontrou quando a Lua se pôs e, então, ele começou a me ensinar as tradições. É uma longa estrada”.

Filhos do Sol - Aspectos

O Sol botou nove ovos

pedra, nuvem, água, areia, grande, anéis, vento, azul, neve

A Água botou nove ovos

espuma, minhocas, ervas daninhas, peixes, rãs, nós, Reis, ventres, homem

Quem botou Sol?

— Adivinhação Mokolé.

Os Mokolé veneram o Sol como o doador da vida e a fonte de calor para seus corpos. Como tal, o sol determina a identidade de um Mokolé. Os Mokolé-mbembe e os Gumagan reconhecem sete augúrios solares. Cada aspecto fornece uma vantagem especial ("dados de sol") para aqueles que nascem sob seu signo. Exatamente como acontece na sociedade Garou, agir repetidamente em desacordo com o comportamento de seu augúrio é considerado inapropriado e desrespeitoso.

Sol Nascente - "Guerreiro"

São os Mokolé nascidos entre o avermelhamento do céu oriental e o meio-dia. Os Mokolé Guerreiros são os soldados, caçadores, exploradores, buscadores e agentes do novo na sociedade Mokolé. Em geral, são os únicos Mokolé que se interessam pelo presente. Brincam, dizendo que o sol se avermelha com o sangue de seus inimigos. Ao longo de suas vidas, ganham um dado adicional em suas paradas de dados de iniciativa.

Força de Vontade Inicial: 3

Estereótipos:

• **Sem Sombra:** Os que nos ensinam a lei. Eles são severos, talvez severos demais.

• **Guardiões:** Mantenham o forte. Não vou demorar muito, espero.

• **Ocultos:** Como isso funciona? O que você quer dizer com ninguém sabe? Posso aprender? Ei, viu aquilo? Não, sério, experimente...

• **Iluminados:** Eles têm umas idéias malucas. Algumas são tão malucas que até funcionam.

• **Organizadores:** Xeretas! Queria que eles dessem atenção às boas idéias quando as tivessem. Mas, eles conseguem ajuda quando você precisa.

• **Coroados:** Escuta aqui! Estou tentando nos ajudar! Não ligo p'ra como você fez isso na Era Glacial! O passado acabou: este é um novo tempo.

Citação: Ah, não tenha medo, pequenino. Não morreremos sozinhos. Arranjaremos companhia.

— Dentes-Dos-Reis, Guerreiro da ninhada das Escamas de Muitas Cores.

Sol do Meio-Dia - "Sem Sombra"

Estes Mokolé vêm ao mundo enquanto o sol está alto no céu. Os sem-sombra são os policiais, juízes e os que obrigam o cumprimento dos Deveres. Eles aplicam as leis do Sol e executam a vontade do Coroadado. Estes Mokolé podem subtrair um dado da parada de dados de qualquer inimigo ligado às trevas

(inclusive vampiros, fomori, Espirais Negras, Espectros, magos Nefandi e Malditos). Podem fazer isso uma vez por cena e só podem afetar uma parada de dados por vez. De todos os augúrios, este foi o que perdeu menos membros para a Decompositora.

Força de Vontade Inicial: 5

Estereótipos:

• **Guerreiros:** Impetuosos. Estão sempre entrando de cabeça em suas tolas idéias "novas". A Mnese mostra que não existe nada novo e os Deveres nos dizem como viver. É o que é certo.

• **Guardiões:** A forma como um guerreiro deveria agir: defensores vigorosos da ninhada e do lamaçal.

• **Ocultos:** Seus mistérios têm um lugar apropriado. Podem ser úteis no momento certo.

• **Iluminados:** Trapaceiros irritantes! Eu não me importo com seus trotes idiotas.

• **Organizadores:** Excelentes na hora de garantir que seja adotado o curso correto de ação. Deixam-me tempo de sobra para eu poder me dedicar à Lei e a aconselhar o Eclipse do Sol.

• **Coroados:** São os que dão as ordens, mas, por sua vez, recebem ordens de Sol.

Citação: Você acha que a escuridão esconderá suas ações, mas eu tenho os olhos do Sol e posso ver você onde quer que se esconda.

— Passos Gigantes, Sem Sombra da ninhada da Mãe do Grande Igarapé.

O Sol Poente - "Guardião"

Estes Mokolé nascem enquanto o Sol está se pondo, antes do céu escurecer. Os Guardiões são os guardas, enfermeiros, curandeiros e os que tomam conta das crianças. Os Guardiões adicionam um dado a mais a suas paradas de dados quando estão defendendo outros, batendo em retirada ou seguindo ordens específicas. Dizem que o Sol avermelha o céu com o sangue que eles derramam para defender seu povo.

Força de Vontade Inicial: 3

Estereótipos:

• **Guerreiros:** São ótimos na batalha. Isso é bom.

• **Sem Sombra:** Os Sem-Noites nos dizem o que fazer. Mas, algumas vezes, ofuscados pelo Sol, não enxergam o *hoje*.

• **Ocultos:** Como você pode seguir algo que ninguém consegue ver? As questões práticas são mais importantes.

• **Iluminados:** Dizem muitas tolices. Isso é bom, pois preciso rir.

• **Organizadores:** Eles falam demais. Mas, algumas vezes, tira-se algum proveito disso.

• **Coroados:** Os escolhidos de Sol. Ainda bem que não sou eu.

Citação: O Senhor Sol morre ensanguentado, assim como eu hei de morrer. Mas você morrerá primeiro.

— De-Pé-Contra-A-Maré, Guardião da ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis.

Sol Encoberto - "Oculto"

Os Mokolé Ocultos nascem enquanto o Sol está coberto pelas nuvens. Os Ocultos ganham um dado adicional nos testes de Furtividade, ou quando estão ocultando alguma coisa. Os Ocultos são os místicos, professores do saber espiritual e

conhecedores dos segredos na sociedade Mokolé. São os mais habilidosos no que se refere à magia ou aos Dons e são caçadores sutis. Muitos possuem a Qualidade: Magnetismo Espiritual, ou são médiuns, e permitem que espíritos amistosos os possuam para trazerem benefícios. São conhecidos por se associarem a xamãs humanos mais livremente do que qualquer outro Mokolé.

Força de Vontade Inicial: 4

Estereótipos:

- **Guerreiros:** Os Sóis Nascentes são precipitados e uns cabeças-quentes. Existe mais do que apenas calor no Sol.

- **Sem Sombra:** Eles julgam e condenam muito livremente. O Sol não é nenhum tirano.

- **Guardiões:** Estes bravos sofreram e tiveram perdas muito grandes. O Sol declina, mas Ele o faz para poder Se reerguer.

- **Iluminados:** Eles enxergam o grande mistério: algumas vezes, luz é escuridão.

- **Organizadores:** Com que frequência os parélios aparecem?

- **Coroados:** Há mais de um modo de as Trevas encobrirem a face do Sol.

Citação: *Você que olha para dentro das trevas, saiba que também existem mistérios na luz.*

— Espirais Concêntricas, Andarilho Mokolé.

Sol da Meia-Noite - "Iluminado"

Os Mokolé nascidos enquanto o céu está escuro são chamados Iluminados. Amantes da contradição, do paradoxo e das adivinhas, eles são capazes de ver humor num augúrio solar sem nenhum sol. Podem jogar um dado adicional quando enfrentam situações sem esperança. São os guias dos mortos, os trapaceiros e os criadores de mitos, assim como os piadistas, artistas e poetas da Raça Dragão.

Os Mokolé nascidos à noite dividem-se em três grupos. Os Sóis da Noite nascem sob Luna e fazem piadas sobre augúrios lunares, ou buscam Dons da lua, dizendo que ela é o Sol da Noite. Claro que eles realmente têm dificuldades para encontrar criaturas da lua que lhes ensinem os Dons. Os Muitos Sóis nascem sob as estrelas e dizem:

— Toda estrela é um sol.

Portanto, argumentam que são milhares de vezes mais abençoados do que os Mokolé que nascem à luz do dia. Dizem haver tantos caminhos para a verdade quanto são os sóis que existem, e geralmente se metem em confusões por causa de suas idéias malucas. Os Sem-Sol nascem sob o céu escuro e são os mais misteriosos de todos. Eles dizem:

— Algumas vezes, luz é escuridão.

Extraem sabedoria dos espaços vazios entre as estrelas. Os Sem Sombra temem que eles possam cair nas garras da Decompositora por causa disso.

Força de Vontade Inicial: 4

Estereótipos:

- **Guerreiros:** Ei, ouviu essa? Dois Mokolé entraram andando num lamaçal, sacou...

- **Sem Sombra:** Há mais do que um Sol.

- **Guardiões:** As Trevas virão, não importa o que vocês façam. Louvemos a isso também.

- **Ocultos:** As nuvens escondem o Sol de vocês, mas Gaia O esconde de nós.

- **Organizadores:** 'Tó, segura aí... (um estalo seguido de uma explosão)

- **Coroados:** Não nos dê nenhuma ordem e obedecemos; ordene-nos e teremos de minar sua autoridade. Nada pessoal.

Citação: *Larvas da carne; carunchos do centeio*

Dragões das estrelas num céu vazio...

— Morkaleb, o Negro, Iluminado da ninhada das Mandíbulas de Milhões de Estações.

Sol Ornado - "Organizador"

Uma benção especial acompanha os Mokolé que nascem enquanto Sol se apresenta com parélios, os anéis, raios ou chamas de luz circundando Sua Face. Os Organizadores são os casamenteiros, organizadores e coordenadores dos Mokolé. Os Coroados podem reinar, mas os Organizadores fazem com que as coisas funcionem, como dizem os Mokolé. São os que trabalham, fazem listas e se intrometem em tudo. Recebem um dado adicional na parada de dados quando agem num esforço coletivo para beneficiar os Mokolé.

Força de Vontade Inicial: 5

Estereótipos:

- **Guerreiros:** Excelentes guerreiros e Andarilhos. Mesmo assim, dão muita atenção a assuntos pouco práticos.

- **Sem Sombra:** Úteis para se manter a ninhada na linha.

- **Guardiões:** Nossos guardiões e pais adotivos. A segurança de nosso futuro.

- **Ocultos:** Se explicassem seus "mistérios" de forma mais clara, eles seriam mais úteis.

- **Iluminados:** AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!

- **Coroados:** Os governantes legais. Quanto menos eles fizerem, mais tranquilamente as coisas correrão.

Citação: *Nem mesmo um dragão consegue fazer tudo sozinho.*

— Canela-Em-Sua-Luz, Organizador da ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis.

Eclipse do Sol - "Coroado"

Aqueles que nascem quando o Sol está eclipsado são os sacerdotes-governantes da sociedade Mokolé. As mães Mokolé tentam algumas vezes usar o Ritual de Nidificação para seus ovos vingarem no transcurso de um eclipse. Os Coroados são criaturas raras. Todos os outros Mokolé submetem-se a eles. No entanto, em geral eles se voltam para os Ocultos pedindo conselhos e para os Organizadores em busca do saber prático. Tiranos entre os Mokolé acabam sem seguidores.

Existem quatro tipos de eclipses e, portanto, quatro tipos de Mokolé Coroados. Um eclipse total marca o nascimento dos Coroados Preciosos, que são os reis-sacerdotes. Lideram o culto ao Sol e proclamam Suas profecias. Ganham um dado adicional para aplicar onde quer que o sol brilhe.

Os Coroados pelo Crescente nascem num eclipse parcial. Estes são reis guerreiros que lideram os Mokolé e os Parentes na batalha. Nascem com uma frequência ligeiramente maior do que seus irmãos Jóia, mas, devido a sua ocupação, poucos deles chegam à velhice. Ganham um dado adicional para aplicar quando fazem a guerra.

Os Coroados pelo Anel nascem em eclipses anelares e são os Reis da Unidade: forjam alianças entre diferentes ninhadas.

das, inspiram seu povo a atos de natureza nobre e acumulam tesouros e riquezas. Ganham automaticamente um dado adicional ao estabelecer ligações entre outras criaturas e ao trabalhar com sua riqueza (mesmo os sùquides).

Os Coroados pela Lua nascem em eclipses lunares e são os reis patifes às avessas da sociedade Mokolé. Poderiam muito bem ser Iluminados, mas a lei os coloca entre as fileiras dos Coroados. Seus "reinados" são erupções de polfíticas amalucadas, festas de arromba e brincadeiras letais; são o tipo de herói louco que acaba salvando o dia. Como os Mokolé andam na pior hoje em dia, pode ser que seus estranhos estratagemas sejam necessários.

Força de Vontade Inicial: 5

Estereótipos:

- **Guerreiros:** Purifiquem nosso território até destruir a última cria da Decompositora e *então* venham me falar sobre o que a próxima ninhada vai fazer.

- **Sem Sombra:** Encontrem os assassinos de Parentes e tragam-nos até mim para serem julgados.

- **Guardiões:** Fiquem de olho no lamaçal. É tudo o que peço.

- **Ocultos:** Vocês podem fazer o quê? Têm certeza de que é seguro?

- **Iluminados:** (farfalar irritado de réguas penas da crista)

- **Organizadores:** Organizem as celebrações da Mnese, o armazém de víveres e o berçário dos filhotes. Depois façam-me um relatório.

Citação: *O Sol esteja com vocês e com todos nós.*

— Malesi, Coroadado da ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis.

Raças

Peter jazia ao sol, pensando que, mesmo usando FPS 45, ficaria com um bronzado dos infernos. Essa história de passar a maior parte do tempo em atividade durante o dia...

— Então, Jubati me disse há muito tempo que vocês não conseguem entrar na Umbra como nós. Qual é o lance?

— Ah, muitos de nós conseguem. Tudo o que a gente tem que fazer é lembrar de vocês fazendo a coisa, sabe. Mas há uma razão pra gente ficar aqui.

Jeffo estremeceu, o que era estranho de se observar num réptil.

— A Sombra está cheia de medos pra gente. A Sol avisou, muito tempo atrás, pra gente não ter filhos com outros Mokolé, ou então a gente se arrependeria. Mas, na Guerra da Fúria, tinha uma Sol da Meia-Noite chamado Fogo da Noite. Os lobos pegaram-na, torturaram-na, marcando-a com prata, para conseguir a localização da ninhada.

Peter ficou em silêncio, horrorizado pela crueldade de que os Garou eram capazes, e ainda mais horrorizado por Jeffo não ter ouvido essa história: ele a vivera.

— Cortaram-na até os ossos, depois cauterizaram as feridas com fogo. Depois daquilo, ela passou a ser chamada Ela-Queima. Ela contou tudo pra eles e toda a ninhada dela morreu, os filhos dela também.

O dinossauro respirou fundo, seus flancos se movendo com o suspiro.

— Af, deixaram ela ir e ela ficou louca para ser mãe novamente. Acasalou com um outro Mokolé. A filha deles morreu quando Mudou pela primeira vez. Ela-Queima morreu tam-

bém, matou-se com suas próprias garras, mas quando Luz Entre as Folhas, Oculto da Ninhada de Hooark-Oark, passou para a Sombra depois disso, a filha de Ela-Queima atacou-o e ele mal conseguiu sobreviver para ver a luz do Sol. Sem-Face, ele a chamou. Ela foi a primeira dos Inocentes.

— Inocentes? O que são eles?

— As crianças perdidas. Nascidas de dois Mokolé. O Sol não manda sonhos pra eles, e quando eles morrem, assombram a gente p'ra sempre. São horríveis de se ver e adversários mortais. Reze p'ra você nunca se lembrar deles.

Ele disparou em direção ao brilhante sertão. Peter virou-se ao sol e se perguntou se algum dia entenderia a Raça Dragão. Por que dinossauros teriam medo de bebezinhos? Mas eram uns bebês de dar medo. Talvez para os Garou fosse fácil.

Características das Raças

Como mencionado anteriormente, os Mokolé têm apenas duas raças. Seus impuros morrem antes de nascer. Os hominídeos, os nascidos de humanos, têm uma desvantagem notória na sociedade Mokolé, porque neles, a consciência de seu lado reptiliano é, em grande parte, aprendida e não instintiva. Os sùquides tiram sarro deles por serem ineptos na caça e na natação. Os Mokolé hominídeos começam o jogo com Gnose 2.

Os Mokolé sùquides, os que nascem dos ovos de um réptil, são tão limitados quanto os Garou lupinos no que se refere à compra de Habilidades. Não podem comprar Condução, Protocolo, Armas de Fogo, Computador, Direito, Lingüística, Medicina, Política ou Ciência com os pontos iniciais, apenas com os pontos de bônus ou de experiência. Além disso, não podem comprar Recursos, Aliados ou Contatos no momento da criação do personagem, a não ser com os pontos de bônus (embora possam fazer amigos e acumular riqueza durante o transcorrer do jogo). Seus únicos Parentes são répteis. No Início dos Tempos, a maioria dos Mokolé era sùquide, mas como as espécies de répteis ficaram ameaçadas de extinção, os hominídeos tornaram-se tão numerosos quanto os sùquides. Os sùquides começam o jogo com Gnose 4.

Novas Habilidades

Perícias

Conhecimento da Progenie

Conhecimento da Progenie é a habilidade de unir parceiros sexuais de modo a maximizar a chance de obter o filhote desejado, uma união feliz ou algum objetivo semelhante. Se estiver tentando maximizar a chance de se obter um bebê Mokolé, o casamenteiro observa cuidadosamente os que contratam seus serviços, de um dia a um mês, ou mais, e finalmente faz um teste de Conhecimento da Progenie (geralmente associado à Inteligência, Percepção ou Raciocínio, a critério do Narrador). Normalmente, a dificuldade é 9, mas pode ser reduzida com observações suplementares. O número de sucessos é adicionado à chance de se obter um filhote Mokolé. Um casamenteiro particularmente perceptivo e absurdamente sortudo poderia aumentar a probabilidade de gerar um Mokolé verdadeiro até um máximo de 20%.

Esta perícia só pode ser usada uma vez para um determinado casal, pelo menos na tentativa de aumentar as chances de

gerar um Mokolé verdadeiro. Também pode ser usada para promover casamentos felizes, ou para reconhecer os sinais de encontros amorosos às escondidas (como quando dois Mokolé se acasalam em segredo e correm o risco de gerar um Inocente). Os peritos em Progênie são recompensados e estimados, quer sejam Mokolé ou Parentes. É uma escolha comum dos Organizadores.

- Você arranja encontros às escuras que não acabam em completo desastre.
- Seus companheiros de ninhada procuram você discretamente em busca de aconselhamento amoroso.
- Toda hora você dá um jeito em tempestuosos e confusos relacionamentos juvenis.
- Se você estivesse em Verona na ocasião, Romeu e Julieta teriam vivido felizes para sempre.
- Até mesmo o mais feroz Coroador abaixa a cabeça pra você e o chama de "titia".

Conhecimentos

Maiêutica

Criada por filósofos gregos e egípcios, a rara perícia da Maiêutica permite ao praticante fazer aflorar as lembranças perdidas nos recessos da alma de uma outra pessoa. Chamada de "a arte da parteira", envolve perguntas, diálogos ritualizados e a pronúncia de sílabas cujo significado é obscuro. O jogador deve especificar quantos níveis de Mnese ele deseja evocar no indivíduo, ou quantas lembranças ele deseja que o mesmo recorde, e os dois participantes devem falar o mesmo idioma (geralmente a Língua do Dragão). O indivíduo deve ter a Mnese apropriada, ou o potencial para recordar os assuntos em questão. O praticante deve gastar um número de horas igual ao nível de Mnese desejado para evocar a lembrança, depois fazer um teste de Manipulação + Maiêutica. A dificuldade é 6 para lembranças comuns, 7 para Mnese e 8 para assuntos difíceis ou obscuros. Para cada sucesso, recorda-se uma lembrança.

A Maiêutica é uma arte arriscada. As lembranças há muito esquecidas podem emergir e recriar uma alma. Os Sem Sombra algumas vezes condenam infratores da lei a se submeterem à arte da parteira ao invés da morte, na esperança de que suas lembranças contenham justiça suficiente para fazê-los retornar ao bem. Diz-se que os Caídos são sobrepujados pelo pesar quando são submetidos à Maiêutica, ao perceberem os horrores nos quais se transformaram, e morrem voluntariamente em meio a seu remorso.

- Você é capaz de fazer seu parceiro lembrar aquela noite no Rio.
- Você é capaz de trazer novos *insights* às pessoas.
- Você é conhecido como um amante da sabedoria.
- Você é venerado como um professor/conselheiro.
- Cuidado com a cicuta...

Imitação Mnética

Este estranho conhecimento pode ser aprendido apenas pelos Mokolé. Permite que um Mokolé "aprenda" praticamente qualquer perícia ou conhecimento que um ancestral possa ter conhecido.

O Mokolé deve meditar sobre a habilidade desejada e entrar num transe mnético. Em geral o transe não é longo: no máximo uma noite. Depois, ele faz um teste de Mnese + Imi-

tação Mnética, dificuldade 7. Para cada dois sucessos, aquele que faz a busca ganha um ponto na tal Habilidade, durante um dia (arredondado para cima). Mas, ele pode gastar pontos para aumentar a duração. Exemplo: cinco sucessos poderiam dar a ele uma perícia de 3 pontos por um dia, ou uma perícia de 1 ponto por três dias. A Imitação Mnética não é capaz de conferir nenhuma habilidade sobrenatural (como Dons, ritos ou poderes de outras criaturas Despertadas). Exemplo: um Mokolé pode usar Imitação Mnética para aprender a língua dos Bastet, mas não seria capaz de se transformar num gato mesmo se tivesse um ancestral Bastet.

- Você é capaz de recordar uma insinuação da memória.
- Em geral, você consegue ver o tempo e o lugar corretos.
- Você tem assunto com todo mundo.
- Você sente-se à vontade em qualquer lugar.
- Você é capaz de imitar qualquer pessoa que já tenha vivido neste mundo.

Saurimancia

Devido ao seu processo mental profundamente distinto, os répteis gigantes do mundo sempre fascinaram os humanos. Há eras acredita-se que o coleio dos jacarés e o chilrar dos lagartos encerram insights místicos. Esta perícia, a arte da adivinhação sáuria, permite que os Parentes e os Mokolé adivinhem o futuro ou a vontade do Sol através de presságios sáurios. É mais comum entre os Parentes da Índia. O adivinho deve escutar os lagartos chilrando ao anoitecer, meditar sobre os rastros dos crocodilos ou usar um método semelhante. Ele pode fazer um teste de Percepção + Saurimancia, dificuldade 7, para cada dia que ele gastar em tal estudo. Para cada sucesso obtido, ele pode ganhar um "insight" à escolha do Narrador. O presságio pode ser vago ou muito claro, o que o Narrador achar apropriado.

- Você ouviu um lagarto uma vez.
- Você sentiu quando seu Pai morreu.
- Você sabe como será o tempo amanhã.
- Você é um famoso adivinho.
- Os jacarés não mentem.

Antecedentes

Os personagens Mokolé ganham os mesmos cinco pontos em Antecedentes, que todos os outros personagens de Lobisomem. Eles não podem comprar Vida Passada nem totens mamiíferos no momento da criação do personagem. Além disso, muitos Mokolé têm pelo menos um ponto em Mnese, o Antecedente da sua memória racial.

Mnese

Uma das características mais importantes dos Mokolé como raça, A Mnese é a Memória — a memória racial que se estende até a época do nascimento da Raça Dragão. Este Antecedente determina o quão longe no tempo um Mokolé é capaz de chegar numa busca mnética.

- Um século, mais ou menos.
- Um milênio, mais ou menos.
- O Impergium e o início da civilização humana.
- Até os Últimos Tempos.
- Até a época dos Reis Dinossauros.

Na verdade, a Mnese pode variar, de um riacho para outro; as diferenças estão indicadas no capítulo anterior. Ao recordar, um Mokolé pode se lembrar apenas do que um ancestral seu poderia ter visto ou feito, e colher uma impressão vaga do que o ancestral poderia ter sentido sobre os acontecimentos testemunhados. Maiores detalhes sobre buscas mnéticas são fornecidos no capítulo Crepúsculo.

Lamaçal

Você tem ligações com um lamaçal Mokolé, que tem uma história e outros residentes Mokolé. Se você for um homínídeo, pode ser uma vila, uma propriedade rural ou uma ilha isolada, como Komodo. Se você for um súquide, pode ser um templo antigo, um pântano na selva, um zoológico ou uma fazenda de jacarés. É provável que seus Aliados, Contatos ou Parentes também vivam no lamaçal.

O lamaçal é um lugar onde você pode meditar para readquirir Gnose à luz do Sol, realizar reuniões e executar rituais. Você pode viver lá o tempo todo. É claro que, se você não tiver Recursos, sua casa pode não ser muito luxuosa.

- Um lamaçal pobre. Existe um Mokolé vivendo lá, ou talvez apenas Parentes.
- Nenhum palácio. Uns poucos Mokolé e Parentes vivem lá.
- O lamaçal tem muitas terras (talvez um parque nacional) ou lugares para se viver.
- Um lugar agradável: uma vila, regato isolado ou lago.
- Um templo, fazenda de jacarés ou povoado grande.

As Bênçãos do Dragão

Os Mokolé compartilham muitos dos benefícios e das vantagens comuns a todas as Raças Metamórficas, assim como algumas características exclusivas delas. Formam grupo poderoso, com certeza, mas os dons do Dragão e do Sol combinados dão a eles ainda mais flexibilidade, mesmo que atrapalhem os Mokolé de outras maneiras.

Regeneração

Os Mokolé regeneram como os Garou, recuperando um nível de vitalidade por turno a não ser que o dano seja agravado. Fazer isso durante um combate ou sob esforço intenso exige um teste de Vigor, dificuldade 8. Da mesma forma que os Garou, os Mokolé podem se recuperar com um teste de Fúria, mesmo estando abaixo de Incapacitado. Da mesma forma que os Garou, eles também correm o risco de ganhar cicatrizes de batalha. Não são afetados por nenhuma doença que não seja sobrenatural.

A Umbra

Os Mokolé, como várias outras Raças Metamórficas, não conseguem abrir atalhos sem ajuda. Têm de aprender um Dom específico para serem capazes de penetrar a Umbra sozinhos. Quando viajam pela Umbra, geralmente usam ajuda externa (como trilhas ou rituais) para visitar a Umbra Superior ao invés da Umbra Média. Para maiores informações, veja o capítulo Crepúsculo.

Fúria e Gnose

Os Mokolé possuem tanta Fúria quanto qualquer Garou, e a utilizam praticamente da mesma maneira: podem entrar em frenesi, ganhar ações adicionais, mudar de forma instantaneamente, recuperar-se de atordoamento ou fazer testes de Fúria para continuarem ativos quando estão criticamente feridos. Eles a readquirem de maneira semelhante, quando enfurecidos ou humilhados, ou entre histórias, como de praxe. Além disso, os Mokolé readquirem Fúria assim que vêem o Sol pela primeira vez no dia, como na aurora, por exemplo. O montante recuperado depende de quão brilhante está o Sol.

Condições de Luz

Fúria Readquirida

O Sol está completamente obscurecido por montanhas, prédios etc.;	o Mokolé está num recinto coberto	Nenhuma
O disco Solar está escondido pelas nuvens ou é visto através da janela		1
O disco Solar é visível através de nuvens ou neblina		2
O Sol está baixo ou ofuscado		3
O Sol está brilhante		4
O Sol está ardendo e a pino		5

• Ao ver seu augúrio solar, um Mokolé recupera toda a Fúria.

Os Sóis da Meia-Noite recuperam Fúria ao verem seu “sinal”, não o Sol. Pode ser que eles não recuperem toda sua Fúria se a lua estiver encoberta por nuvens, ou as estrelas estiverem ofuscadas. Se a poluição ou as luzes da cidade bloquearem a visão, os Sem-Sol não conseguem ver o céu vazio e os Muitos-Sóis não podem ver as estrelas.

Os Zhong Lung e os Makara readquirem toda sua Fúria a cada dia da estação de seu augúrio, assim que vêem o sol pela primeira vez, mas recuperam Fúria aos poucos se não for “a estação deles”.

Os Mokolé não podem readquirir Gnose se estiverem isolados do sol, salvo ao dormir o Sono do Dragão. Quanto menos o Sol for visível, mais tempo o Mokolé deve passar meditando em sua Luz. Naturalmente, os Mokolé em geral se sentem desconfortáveis em cidades, a menos que estejam nos trópicos. Readquirem Gnose através da prática típica da meditação (que têm de realizar enquanto tomam sol) ou negociando com espíritos, e podem recuperar Gnose entre histórias, como de praxe.

A Língua do Dragão

Todos os Mokolé herdaram o conhecimento do idioma do Dragão, mesmo que não possuam nenhuma outra Mnese, a não ser que tenham o Defeito: Mudo. A Língua do Dragão era o idioma comum da Terra no tempo dos Reis e todos os Despertos daquela era a falavam. A maioria era também capaz de ler e escrever seus caracteres elaborados. Muitos Mokolé antiquados referem-se a ela como “a Fala” e se recusam a admitir que o “chilrear do rato” seja capaz de expressão fluente.

A Mnese traz o conhecimento da Fala quando um novo Mokolé sonha com sua forma. Se o recém Transformado nunca tiver ouvido a Língua do Dragão, ele a entenderá, mas vai falar de maneira hesitante até ouvir mais um pouco. A expressão é idiomática na Língua do Dragão e as figuras de linguagem são comuns. “Ela cavou o ninho” significa que alguém se decidiu, enquanto “uma chicotada com minha cauda” significa mover-se em direção a um objetivo. A Fala pode ser escrita

foneticamente, mas é escrita com mais frequência usando-se os caracteres garriformes originais. Nos contos clássicos, a fala é acompanhada de movimentos da mão e do corpo. A Língua do Dragão é também o idioma dos Mokolé na forma Árquide, e mesmo a forma Súquide permite uma conversação primitiva e cheia de pausas, usando-se a Fala. Os conhecedores entre os Sóis Encobertos dizem a seus alunos que a forma original do idioma era uma dança. Os movimentos da mão e do corpo são chamados a Linguagem das Garras e têm de ser aprendidos separadamente. Alguém que sabe este idioma pode falar pelos cotovelos sem emitir um som sequer.

É uma tarefa árdua aprender a Língua do Dragão, e é provável que apenas os Parentes Mokolé tenham tempo e oportunidade para fazê-lo. Alguns poucos aliados Corax, Nagah e Bastet conseguiram obter, depois de muito esforço, algum conhecimento básico da língua, mas quase nenhum deles é fluente. O idioma não é um segredo, a rigor, mas é difícil de se entender. Some a isso o fato de os próprios Mokolé não o aprenderem — e sim conhecerem-no através de Mnese — e a multiplicação dos custos em pontos de experiência para aprender o idioma (três vezes o custo para se ganhar um ponto a mais em Lingüística da maneira normal), mesmo se um Mokolé concordar em ensiná-lo.

Os Mokolé e o Ouro

Então, Cortês disse: *"Envie-me algum, pois eu e meus companheiros sofremos de uma doença do coração que só pode ser curada com ouro."*

Francisco López de Gomara, *Istoria de la Conquista de México*.

Peter perguntou:

— A prata machuca os Garou porque somos filhos da Lua... — ele sentiu uma pontada de medo ao revelar o segredo que não era um segredo, a verdade sobre a qual Cassie advertira todos os filhotes a não proclamarem. Mas todos os filmes de terror baratos rasgavam o Véu — ...mas e os Mokolé? Vocês não podem ser filhos da Lua também, ou são?

Jeffo tomou mais um gole de aguardente e ofereceu a Peter o frasco. Peter recusou: a coisa era forte e imunda demais para seu gosto.

— Bem, sou um Sol da Meia-Noite. Nasci na escuridão, então sou um filho da Lua também. Assim como Trovão Emplumado. É por isso que falamos com você: somos todos loucos e fazemos tudo ao contrário. Mas você perguntou sobre a prata. A prata nos queima como queima vocês; a Fúria nos expõe a isso, suponho. Mas o ouro também.

— Ouro? Você quer dizer alguém com, tipo, balas de ouro ou uma adaga ritual dourada?

— Sim. O Povo é filho do Sol, até mesmo eu. Assim, podemos ser feridos ou mortos por ouro. Mas, para os caçadores, o feitiço se volta contra o feiteiro. Um conquistador dos Senhores da Sombra uma vez gastou, deve ter sido bem uns dois milhões em munição, e não matou nenhum Mokolé: a fortuna dele nunca se recuperou!

Tanto o ouro quanto a prata causam um nível de dano agravado aos Mokolé, por turno de contato físico (a não ser na forma Hominídea, ou na Súquide se for da raça súquide). O ouro afeta os Mokolé e seus parentes, os Corax, porque essas

duas Raças são filhas do Sol. Entretanto, os Mokolé nascidos à noite mantiveram uma ligação entre a Raça Dragão e Luna; e, de qualquer modo, os Mokolé são preenchidos pela Fúria, o chamado presente de Luna. Portanto, os Mokolé são também vulneráveis à prata. Os Garou podem caçar os Mokolé com armas de ouro, já que não são feridos por este metal.

É claro que isso não é exatamente um segredo conhecido. A maioria daqueles, que não são Mokolé ou Corax não faz a menor idéia da existência dessa vulnerabilidade. E tem mais: o ouro não precisa ter 24k para ferir a Raça Dragão, mas itens laminados com ouro não prestam para nada. Aquilo que atinge o Mokolé deve ser ouro e laminados, folheados, chapeados ou "tinta" não fazem mais do que provocar uma coceirinha. Armas laminadas com ouro perdem sua cobertura de ouro depois de atingirem a pele escamosa de um Mokolé e não provocam dano. O Eletro é tão impuro que não faz efeito, assim como é inútil contra criaturas alérgicas à prata. Os Mokolé podem ser feridos se forem esmurrados com um anel de ouro, ou com correntes de ouro enroladas no punho, mas algo tão pequeno não poderia causar mais do que um nível de dano, não importa o que aconteça. Não se pode comprar armas de ouro em qualquer lugar e elas têm de ser fabricadas pelo caçador. O ouro custa entre \$800 e \$1.000 a onça, e uma espada pesa pelo menos 1,5 quilos (\$48.000,00). Além disso, a arma perderá o corte instantaneamente (dano reduzido à metade após cada batalha, a não ser que seja retrabalhada por um ourives) porque o ouro é muito mole. Lembre-se que o ourives ficará curioso sobre o motivo pelo qual alguém possui um machado de batalha dourado e fará muitas perguntas. Se os caçadores "silenciarem" uma pessoa dessas, a polícia suspeitará de alguma coisa, pois é comum os negociantes de ouro receptarem bens roubados.

As balas pesam de 9 a 10 gramas cada e há 35g em uma onça. Cada bala de ouro custará, portanto, centenas de dólares, assumindo que se encontre alguém para fabricá-las (perícia Ourives). Elas ficam inutilizadas depois de disparadas. Um tambor de 43 tiros custaria, portanto, pelo menos \$8.800,00, só em ouro. Nem mesmo a imensa riqueza da Igreja Católica seria suficiente para caçar os Mokolé por muito tempo. Os Mokolé não são feridos por ouro ou prata quando se encontram na forma de sua raça e nenhum Mokolé na forma Hominídea é ferido por nenhum dos dois, embora a arma inflija dano normal. Para cada item de ouro ou prata carregado, perde-se um ponto da parada de Gnose. Cada membro de uma ninhada perde um ponto de sua parada de Gnose para cada cinco itens de ouro ou prata carregados pelos membros da ninhada. Observe que jóias normais (como um anel) custam apenas um ponto de Gnose para todas as jóias usadas. A menos que seja também uma arma ou ferramenta, o item não é contado separadamente. Se estiverem carregando tanto ouro quanto prata, um Mokolé sofrerá a penalidade de Gnose apenas para um dos dois, não ambos.

As Três Formas

Da mesma maneira que seus parentes Corax, os Mokolé possuem apenas três formas. Realmente, é tudo de que eles precisam. A dificuldade de transformação para cada forma é 6, o que torna a metamorfose algo bem fácil. Para passar de

Hominídeo a Súquide são necessários apenas dois sucessos contra uma dificuldade média.

Hominídea: A forma Hominídea é efetivamente indistinguível de um humano comum. A etnia depende do riacho do Mokolé (veja o capítulo Meio-Dia), mas são quase sempre de lugares mais quentes.

Árquide: A forma intermediária dos Mokolé é uma forma retirada dos sonhos, que vêm a eles durante o Rito de Passagem. Nessa experiência mística, o Mokolé revive as vidas de seus ancestrais e sua forma Árquide cria a si mesma a partir de suas formas corporais. Em geral, a forma Árquide lembra um dinossauro ou um dragão, embora existam Mokolé pterossauros e serpentes marinhas. É claro que um Mokolé pode ter partes do corpo que na natureza não ocorriam no mesmo animal, como armadura num carrossauro. Suas formas são sonhadas, não rigorosamente lembradas. A forma Árquide provoca o Delírio exatamente como a forma Crinos dos Garou, salvo em outros seres Despertos e nos Parentes. Os Mokolé não provocam Delírio reduzido: ele é imposto em sua totalidade.

Isto é feito tomando-se o criar um personagem Mokolé, o jogador compra várias características da forma Árquide para representar a forma de guerra do Dragão. Toma-se a pontuação final de Gnose do personagem e "gastando-se" os pontos para comprar características. Exemplo: um Makara com uma Gnose final igual a três poderia comprar três características da forma Árquide. Algumas dessas características, como Tamanho Gigantesco ou Múltiplas

Cabeças, podem ser compradas mais de uma vez. O Makara citado anteriormente poderia optar por investir todos seus três pontos de Gnose em Tamanho Gigantesco, resultando numa forma Árquide que não é particularmente dotada de armadura ou armas, mas é com certeza imensa.

Em todos os casos, o Narrador tem a palavra final com relação à forma Árquide e pode vetar formas que pareçam idiotas, exageradamente bizarras ou ilógicas.

Súquide: Esta é a forma da raça reptiliana dos Mokolé, que é retirada de uma das várias varna. As varna incluem jacarés, crocodilos e grandes lagartos, como os dragões-de-Komodo. A Fúria destas varna é diferente, por causa de suas diferentes formas corporais. Os Mokolé dizem que a Fúria dos monstros-do-gila é o que faz seu veneno tão forte.

A varna Halpatee representa os jacarés americanos comuns e compartilham as mesmas estatísticas da varna Piasa (os crocodilos americanos). A velocidade de corrida é reduzida à metade nesta forma, e a velocidade de natação é igual à velocidade em terra da forma Hominídea. A mordida inflige Força + 3 dados de dano.

Os Ora são lagartos monitores, cujo tamanho varia entre 1,2 e 3,6 metros. Sua velocidade de corrida é igual à humana e é possível realizar arrancadas com velocidades maiores. Eles conseguem nadar a velocidades insignificantes e a mordida causa Força + 1 dado de dano.

Os Unktehi são os monstros-do-gila. Eles desenvolvem apenas metade da velocidade de corrida humana e não sabem nadar. Sua mordida inflige Força -1 dado de dano, mas é venenosa e muito dolorida.



Estatísticas das Formas

Árquide	Súquide (Halpatee/Piasa)	Súquide (Ora)	Súquide (Unktehi)	Súquide (Karna, Champsas)	Súquide (Gharial/Syrta)	Súquide (Makara)
For: +4	For: +2	For: +0	For: -1	For: +3	For: +1	For: +2
Des: -1	Des: -1	Des: +0	Des: +0	Des: -2	Des: +0	Des: -1
Vig: +4	Vig: +3	Vig: +2	Vig: +1	Vig: +3	Vig: +2	Vig: +3
Man: -3	Man: -2	Man: -4	Man: -3	Man: -4	Man: -3	Man: -4
Apa: 0						
	Fúria: 4	Fúria: 5	Fúria: 5	Fúria: 2	Fúria: 3	Fúria: 4

Aqueles que forem mordidos têm de fazer testes de Resistência, dificuldade 7, para ver se resistem à peçonha. Se falharem, caem para o nível de Vitalidade Ferido Gravemente, e permanecem lá até passar o efeito do veneno. Criaturas menores ou maiores do que o tamanho humano podem morrer em função da peçonha, sofrer menos dano ou não ser afetadas de forma alguma a critério do Narrador.

O crocodilo de água salgada (Karna) e o crocodilo do Nilo (Champsas) compartilham as mesmas estatísticas. A velocidade de corrida nesta forma é reduzida pela metade e o Mokolé não consegue correr sem parar por muito tempo, mas a velocidade de natação se iguala à velocidade em terra da forma Hominídea. Estes crocodilos podem chegar a 6 metros de comprimento ou mais. Sua mordida causa dano igual a Força + 3.

A varna dos gaviais (Gharial), dos crocodilos americanos (Syrta) e dos jacarés chineses também compartilham as mesmas estatísticas. Os Makara (ou crocodilos indianos) são maiores, mas todas as quatro varna têm sua velocidade de corrida reduzida pela metade na forma Súquide, mas nadam tão rapidamente quanto podem se locomover em terra na forma Hominídea. Todas as três varna mordem, causando um dano igual a Força + 2.

Características da Forma Árquide

Posso acertar as pessoas com a minha cauda?

— Bob, o Dinossauro, *Dilbert*, de Scott Adams.

Os Mokolé sonham com suas formas Árquide a partir da Mnese de seus ancestrais. A forma Árquide tem o tamanho de um lobisomem na forma Crinos, a não ser que



o Mokolé sonhe com Tamanho Gigantesco ou pertença a varna Unktehi. Todos os Mokolé têm direito, na forma Árquide, a um ataque com as garras e uma mordida (ambos causam dano agravado, Força + 2), a não ser que sonhem com os mais traiçoeiros Dentes Longos e Garras Terríveis. No caso dos Mokolé com bicos, nadadeiras, ou coisas assim, pode ser que ataques como esses sejam impossíveis.

A forma Árquide com que um Mokolé sonha, ao chegar à idade certa, pertence a ele por toda a vida: a Gnose comprada através de experiência *não pode* ser usada para comprar apêndices adicionais depois da criação do personagem.

• **Abraço Constritor (Jibóia, Dragão do Oriente)** — Manobra de Imobilização, dados equivalentes à Força + 3. Um adversário capturado pode ser esmagado nas espirais do Mokolé perdendo, um nível de vitalidade por turno, sem direito à absorção.

• **Armadura (Ancilossauro)** — Dois dados adicionais de absorção (três a mais para cada 2 pontos de Gnose).

• **Armazenamento de Alimento (Monstro-do-gila)** — O Mokolé consegue viver uma temporada, para cada ponto de Vigor, sem comer nada. O armazenamento pode se dar em bolsas de gordura sob a cauda, numa corcova (como a camelo) ou num ventre obeso. O Mokolé pode se empanturrar para refazer seu armazenamento de gordura.

• **Asas (Pterodáctilo)** — O Mokolé pode voar a cerca de 32 km/h. Mokolé com Ossos Ocos conseguem planar durante horas; os outros podem voar durante 1 hora para cada ponto de Vigor, depois têm de descansar a noite toda. Não podem ser compradas com mais do que um nível de Tamanho Gigantesco ou com Armadura. Os Mokolé grandes e pesados demais simplesmente não conseguem voar (embora possam ter asas mesmo assim). Além disso, certas formas corporais, como um velociraptor ou tiranossauro, não podem voar de jeito nenhum.

• **Ataque Dorsal (Dimetrodonte)** — Um dado de absorção adicional contra ataques pela retaguarda. O personagem também ganha a Qualidade: Controle de Temperatura, sem custo adicional, já que a vela pode ser usada como uma barbatana de radiador ou painel solar.

• **Bico de Pato (hadrossauro)** — Dois dados adicionais de Interpretação.

• **Bolsa De Garganta e Papada (Iguana)** — Interpretação +1, e dois dados adicionais quando estiver utilizando o Dom: Bramido. Pode ser também uma crista oca com ressonadores internos.

• **Bolsas de Ar (Iguana)** — O Mokolé é capaz de “inflar-se” com ar, até ficar enorme, assustando qualquer criatura que não saiba o que está acontecendo. Todos os oponentes que não têm conhecimento específico sobre os Mokolé reagem como se

sua Força de Vontade fosse um ponto mais baixa, no que se refere à Tabela de Delfrio. Além disso, o Mokolé pode se enfiar, como uma cunha, em lugares apertados e inflar, impossibilitando a passagem de outros. Ele também não afunda na água, mesmo que não saiba nadar.

• **Bolsas de Veneno (Cobra/Monstro-do-gila)**

— Pode injetar peçonha através da mordida (2 níveis de dano agravado, além do dano causado pela mordida).

Pode ser

comprado mais de uma vez (o que produz uma peçonha mais potente), adicionando, a cada vez, um nível de vitalidade ao dano causado. Alega-se que os Nagah são imunes a essa peçonha e que alguns vampiros, na verdade, beneficiam-se com ela. A verdade é desconhecida. O Mokolé pode optar por ter as bolsas localizadas em outro lugar além de sua boca e pode mergulhar suas garras dentro delas ao invés de morder para injetar a peçonha.

• **Caminhar Ereto (Goana)** — Permite o uso de ferramentas na forma Árquide.

• **Cauda Preênsil (Cobra)** — O Mokolé é capaz de agarrar objetos ou pessoas com sua cauda. A cauda tem tanta força e Destreza quanto os outros membros do Mokolé. Se for comprada com a característica Plexo Sacral, o personagem pode adicionar os dados de plexo sacral aos Atributos da cauda ao invés de fazê-lo em outras perícias.

• **Chifres (Tricerátops)** — O dano causada pela cabeçada é igual a Força +3 (agravado).

• **Clava Caudal (Ancilossauro)** — Pode atacar com uma chicotada da cauda, provocando Força + 3 níveis de dano (não agravado).



• **Colarinho (Tricerátops)** — Dois dados adicionais de absorção contra ataques frontais.

• **Cones Oculares (Camaleão)** — Os olhos do Mokolé estão localizados em cones móveis. O Mokolé tem

um campo de visão de 360° e consegue olhar em qualquer direção sem mover a cabeça. É muito difícil atacá-lo furtivamente.

• **Crânio Duro (Paquicefalossauro)** — Três dados adicionais para absorver danos causados à cabeça, e três dados adicionais de dano em cabeçadas (não acumulativo com Chifres).

• **Crista Real (Parassaurolófo)** — +2 dados e qualquer teste Social envolvendo Mokolé e Nagah.

• **Cuspidor (Dilofossauro)** — Deve ser comprado com Bolsas de Veneno, mas o Mokolé é capaz de cuspir sua peçonha a 1 metro para cada ponto de Fúria que ele tiver.

• **Dentes Longos (Tiranossauro)** — O dano por mordida torna-se igual a Força +3.

• **Espinhos (Lagarto-do-deserto)** — O Mokolé é recoberto por espinhos, causando dois níveis de dano agravado à aquele que o atacar com as mãos nuas.

• **Garras Terríveis (Deinocheirus)** — O dano causado pelas garras torna-se Força +3.

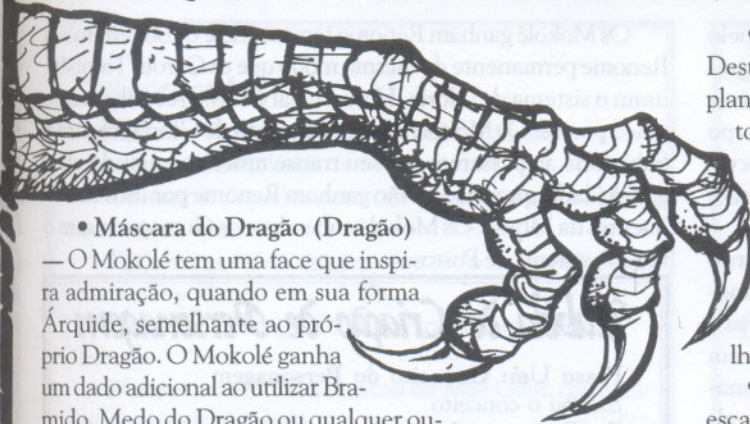
• **Guelras (Serpente Marinha)** — O Mokolé consegue respirar água.

• **Lâminas/Espinhos na Cauda (Dragão, Estegossauro)** — pode atacar com uma chicotada da cauda, provocando Força + 2 níveis de dano (agravado).

• **Língua Comprida (Camaleão)** — O Mokolé tem um língua tão comprida quanto seu corpo na forma Árquide. A língua tem Força 1, e ela é aumentada em 1 para cada ponto adicional de Gnose gasto nessa característica. A língua é coberta por uma gosma pegajosa e pode ser usada na alimentação, para pegar coisas ou para agarrar objetos ou pessoas. Tem os mesmos dados de Destreza do Mokolé na forma Árquide.

• **Mandíbula Desarticulada (Cobra)** — A mandíbula do Mokolé pode deslocar-se, permitindo que ele engula qualquer coisa que caiba em seu estômago. Ele nunca precisa mastigar. Um criatura engolida viva tem um número de turnos igual a seu Vigor antes de começar a sufocar. Ela pode, é claro, tentar escapar, e se for de algum modo capaz de cortar a goela do Mokolé (3 ou mais níveis de vitalidade de dano agravado), ela conseguira se soltar. Assistir a esta forma de alimentação é enervante.

• **Mãos Ávidas (Troödon)** — A forma Árquide possui a destreza manual de um Hominídeo, sem limitações.



• Máscara do Dragão (Dragão)

— O Mokolé tem uma face que inspira admiração, quando em sua forma Árquide, semelhante ao próprio Dragão. O Mokolé ganha um dado adicional ao utilizar Bra-mido, Medo do Dragão ou qualquer outro Dom/rito que induza terror, se o alvo puder ver sua face. Seus oponentes reagem de acordo com tabela de Delírio como se tivessem Força de Vontade -1. Ao procurar o favorecimento do Dragão, dos Wani, ou de qualquer outro totem reptiliano antigo, o Mokolé ganha -1 na dificuldade dos testes Sociais.

• **Membrana Nictitante (Jacaré)** — O Mokolé pode ver normalmente debaixo da água.

• **Membros Extras (Dragão)** — Devem ser comprados com Plexo Sacral. O Mokolé tem um membro adicional por ponto de Gnose gasto. Se ele quiser que possuam garras, ou que sejam utilizados como mãos etc., terá de comprar estas características separadamente. Pode ser adquirida mais de uma vez, mas os Mokolé com muitas pernas são encarados de forma estranha por seus pares: mesmo os companheiros de ninhada podem questionar sua devoção ao Sol.

• **Mudança de Cor (Camaleão)** — A dificuldade para avistar o Mokolé escondido aumenta em 1. Esta característica pode ser comprada mais de uma vez, embora a dificuldade para avistar a forma Árquide de um Mokolé não possa nunca passar de 9.

• **Múltiplas Cabeças (Naga)** — O Mokolé tem uma cabeça adicional na sua forma Árquide para cada ponto de Gnose gasto. Esta cabeça não adiciona nada aos Atributos Mentais. Quaisquer características, como Dentes Longos ou Chifres, podem ser compradas novamente para cada cabeça. Permite o uso da manobra Osso da Sorte e confere um dado adicional por cabeça, no que se refere à divisão da parada de dados para ataques múltiplos por mordida. Em circunstâncias comuns, as diversas cabeças do Mokolé podem demonstrar personalidades ligeiramente diferentes — ninguém sabe o porquê disso.

• **Nadadeiras (Mosassauo)** — Duplica a velocidade de natação.

• **Órgão de Jacobson (Cobra)** — É capaz de perceber radiação infravermelha, usando um teste de Percepção para “ver” no escuro. O órgão está localizado no céu da boca.

• **Ossos Ocos (Pterodáctilo)** — Bônus igual a +3 na Destreza no que se refere a movimento, e o Mokolé consegue planar sem fazer esforço durante horas, se tiver asas. Entretanto, esses ossos podem se quebrar com facilidade (os efeitos das regras ficam a critério do Narrador).

• **Papo (Pombo)** — O Mokolé possui uma bolsa para armazenar comida e alimentar os enfermos, os velhos ou os filhotes com “leite de pombo” regurgitado pelo papo. O Mokolé consegue armazenar e regurgitar como leite de pombo tanto alimento quanto ele se der ao trabalho de ingerir.

• **Patas de Lagartixa (Lagartixa)** — Permite ao Mokolé escalar qualquer superfície dentro dos limites do razoável. A superfície tem, é claro, que ser capaz de suportar o peso do Mokolé. O Mokolé deve ter pés capazes de agarrar uma superfície lisa. Não pode ser comprada juntamente com Tamanho Gigantesco.

• **Peles (Sordes)** — O Mokolé é capaz de suportar o clima frio, inclusive o das regiões árticas.

• **Penas (Longisquama)** — Aparência efetiva igual a 3 na forma Árquide.

• **Pérola Incandescente (dragão)** — Três dados adicionais nos testes de Intimidação contra vampiros, Kuei-jin, fomori e outras criaturas das trevas. Esta pérola aparece frequentemente na testa do Mokolé ou sob o queixo.

• **Pés Palmados (Hadrossauo)** — Permitem ao Mokolé nadar a uma vez e meia sua velocidade e caminhar mais facilmente no barro mole. Impõem uma penalidade adicional igual a -1 à Destreza quando em terra seca.

• **Pescoço Longo (Diplodoco)** — Dependendo da situação pode dar bônus nas paradas de dados de Percepção. Também permite que o Mokolé morda à distância.

• **Plexo Sagrado (Estegossauo)** — O Mokolé é capaz de ligar um cérebro secundário na medula espinhal. Para cada ponto de Gnose gasto no plexo sacral, o Mokolé pode adicionar um ponto a uma Habilidade envolvendo a parte inferior do corpo, tal como Esquiva, Briga ou Interpretação (dança). O plexo sacral pode realizar ações sem envolver o cérebro e, portanto, o Mokolé pode realizar ações adicionais sem gastar Fúria, se elas envolverem as perícias do plexo sacral. Entretanto, essas ações adicionais estão limitadas a um total de três dados, mais um dado adicional para cada vez que essa característica foi comprada.

• **Pulmão Extenso (Mosassauo)** — Permite que o Mokolé nade sob a água até o máximo de uma hora ou prenda a respiração até o máximo de cinco minutos em combate.

• **Regeneração (salamandra)** — O Mokolé pode gastar um ponto de Gnose permanente para regenerar uma parte do



corpo perdida, ao longo de um certo período de tempo (pelo menos vários meses, possivelmente mais). O processo é extremamente doloroso, tanto que, muitas vezes, é preferível viver como aleijado. A decisão final sobre se uma parte do corpo pode crescer novamente, quanto tempo leva, e qualquer cuidado especial necessário (tais como banhos de cicatrização, alimentação, descanso etc.) é do Narrador.

• **Tamanho Gigantesco (Apatossauro)** — Um ponto adicional de Vigor e dois dados adicionais de dano em manobras como Encontrão ou Esmagar. O Mokolé tem 6 metros a mais de comprimento para cada ponto de Gnose gasto em Tamanho Gigantesco, e ganha peso na proporção do tamanho adicionado. Pode ser comprado mais de uma vez e alguns Mokolé chegam a ter 30 metros de comprimento na forma Árquide. Também confere um Nível de Vitalidade adicional toda vez que é comprado. Não se sabe exatamente o tamanho que um Mokolé pode ter, mas Mokolé extremamente grandes não podem usar Furtividade, atacar furtivamente, esconder-se ou caminhar em pisos comuns. Portanto, comprar essa característica mais do que quatro ou cinco vezes, é pedir para ter problemas.

• **Tubo de Oxigênio (Braquiossauro)** — O Mokolé consegue permanecer debaixo da água ou da terra e respirar confortavelmente, tendo apenas as narinas expostas. Em geral, tubo de oxigênio está situado no alto da cabeça. A dificuldade para avistar o Mokolé é normalmente igual a 10.

• **Veneno de Contato (Sapo Venenoso)** — Quando fica enfurecido, o Mokolé secreta uma gosma venenosa. Esta peçonha causa paralisia ao ser tocada ou ingerida. A parada de dados de dano é igual ao Vigor do Mokolé e é absorvida como se fosse dano agravado. Conte cada nível de vitalidade perdido como 5 minutos de paralisia total se cair. Abaixo de Incapacitado, o personagem envenenado morre, a não ser que seja ressuscitado de algum modo. Esta peçonha tem o mesmo efeito quando injetada, embora perca sua potência após alguns minutos de exposição ao ar (mesmo assim, o Mokolé sempre pode secretar mais). Os mortos-vivos (múmias, vampiros, e aparições corpóreas) não são paralisados por esta peçonha, mas perdem um dado de suas paradas de dados para cada "nível de vitalidade" perdido.

• **Visão Binocular (Troödon)** — Todas as tarefas relacionadas à Percepção têm a dificuldade reduzida em -2.

Renome Mokolé

Peter abriu o celular com um movimento rápido e discou seu próprio número, o número que despertava o tecno-espírito.

— Olha, Webby, eu sei que você está fula, 'tá legal. Quer dizer, não estou só andando por aí com os Mokolé, eu estou num lugar onde não tem barata! Mas eu vou te compensar. Olha, eu sei que a nostalgia já não é mais a mesma coisa, mas toda vez que penso no passado, ela me traz tantas lembranças! Ei, dois Garou entraram num bar...

O espírito escutava nas Sombras e, quando Peter terminou, fez seus próprios planos. Ela ouviu muito, por causa de uma coisa ou outra, e talvez ela pudesse encontrar alguém que pagasse mais do que a Seita de Taddle Creek.

Os Mokolé ganham Renome temporário e o convertem em Renome permanente do mesmo modo que os Garou. Também usam o sistema de Glória, Honra e Sabedoria, reconhecendo cinco postos. Os Mokolé ganham 1 ponto de Glória, Honra e Sabedoria ao passarem por seu transe mnético, quando chegam à idade apropriada. Não ganham Renome por usos subseqüentes da Mnese. Os Mokolé-mbembe e os Gumagan usam o mesmo sistema de Postos.

Tabela de Criação de Personagem

Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha o conceito

Escolha a raça (hominídea ou súquide)

Escolha o riacho (Mokolé-mbembe, Makara, Gumagan ou Zhong Lung) e a varna (jacaré, crocodilo, monitor, monstro-do-gila)

Escolha o augúrio solar (Mokolé-mbembe ou Gumagan) ou o augúrio sazonal (Makara ou Zhong Lung)

Selecione Natureza e Comportamento (opcional)

Passo Dois: Atributos

Determine os Atributos (Primários 7, Secundários 5, Terciários 3)

Passo Três: Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (13/9/5)

Escolha os Talentos, Perícias e Conhecimentos

Passo Quatro: Selecione as Vantagens

Escolha os Antecedentes (5 pontos)

Escolha um Dom de augúrio e um Dom comum dos Mokolé

Passo Cinco: Toques Finais

Anote Fúria (por varna), Gnose (por raça), Força de Vontade (por augúrio) e Posto (1)

Gaste os Pontos de Bônus (15)

Escolha Qualidades e Defeitos (se desejar)

A esta altura, pode ser que o Narrador queira lhe contar a história de como você chegou à idade da Mudança, incluindo geralmente a grande visão que abre os poderes da Mnese a você. No final, registre suas características da forma Árquide.

Raça

• **Hominídea:** Você sempre foi pensativo, mesmo quando criança. Agora os pensamentos de infundáveis éras anteriores a sua vieram a você. A Mudança despertou a sabedoria, a força e a Fúria em você. Quer os seus pais tenham lhe contado ou não sobre a Raça do Dragão, você ficou maravilhado quando as visões vieram.

Gnose Inicial: 2

• **Súquide:** Você nasceu de um ovo, como um réptil gigante e viveu como tal até a Mudança acontecer. Você é, de repente, uma das criaturas mais poderosas do mundo, mas o uso de ferramentas e da linguagem ainda são novos para você. As mudanças podem ser opressivas. Dormir ao Sol? Talvez, quando os Deveres tiverem sido cumpridos.

Habilidades Restritas: Condução, Protocolo, Armas de Fogo, Computador, Direito, Lingüística, Medicina, Política, Ciência.

Antecedentes Restritos: Recursos, Aliados ou Contatos.

Gnose Inicial: 4

Antecedentes

• **Aliados:** Aqueles em quem você confia entre os humanos, répteis e Mokolé.

• **Contatos:** Aqueles que você conhece e que se mostram úteis a você.

• **Fetiche:** um item mágico contendo um espírito que tem certos poderes.

• **Lamaçal:** um lugar de refúgio para você e sua ninhada

• **Mnese:** a memória ancestral da Mãe Gaia, conhecida apenas pelos Mokolé.

• **Parentes:** os humanos e répteis que compartilham seu segredo e seu sangue antigo. Sua família, embora você possa não conhecer todos eles.

• **Recursos:** Dinheiro e outras coisas boas que você tem ou pode adquirir.

• **Ritos:** o número e nível de rituais que você pode conhecer.

• **Totem:** o espírito patrono da sua ninhada

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Dons	7 por ponto (Nível Um apenas)
Fúria	1 por ponto
Gnose	2 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

Os jogadores com personagens Mokolé podem escolher Natureza e Comportamento dentre os Arquétipos relacionados no livro **Lobisomem Livro do Jogador**. Entre as naturezas típicas dos Mokolé incluem-se Sobrevivente, Tradicionalista, Ranzinza, Alfa (para líderes de ninhada) etc. Entretanto, é possível ter um Mokolé Bon Vivant, Metamorfo Relutante, Trabalhador ou Dileitante. Os personagens podem readquirir Força de Vontade agindo de acordo com seus augúrios ou seguindo sua Natureza.

Renome para os Gumagan e Mokolé-Mbembe

Guerreiros e Guardiões

Posto	Título	Glória	Honra	Sabedoria
1	Filhote	1	1	1
2	Filho/Filha	4	2	2
3	Irmão/Irmã	6	3	3
4	Pai/Mãe	8	4	4
5	Avô/Avó	10	5	5

Sem Sombra e Coroados

Posto	Título	Glória	Honra	Sabedoria
1	Filhote	1	1	1
2	Filho/Filha	2	4	2
3	Irmão/Irmã	3	6	3
4	Pai/Mãe	4	8	4
5	Avô/Avó	5	10	5

Ocultos e Organizadores

Posto	Título	Glória	Honra	Sabedoria
1	Filhote	1	1	1
2	Filho/Filha	2	2	4
3	Irmão/Irmã	3	3	6
4	Pai/Mãe	4	4	8
5	Avô/Avó	5	5	10

Iluminados

Posto	Título	Qualquer Combinação
1	Filhote	3
2	Filho/Filha	9
3	Irmão/Irmã	14
4	Pai/Mãe	19
5	Avô/Avó	24

Os Makara e os Zhong Lung usam um sistema de Renome bastante análogo ao sistema de Renome dos Garou (**Lobisomem**, pág. 195). Assuma que os augúrios Garou correspondam aos dos Mokolé como se vê na tabela a seguir:

Augúrio Garou	Makara	Zhong Lung
Ragabash	Hemanta	Pei Tung
Theurge	Zarad	Sai Chau
Philodox	Grisma	Nam Hsia
Ahroun	Vasanta	Tung Chun

Ao conferir Renome, permita algumas diferenças em relação à tabela de Renome do livro de regras de **Lobisomem**. Alguns exemplos:

• 3 pontos de Sabedoria por completar uma busca mnêmica

• 1 ponto de Sabedoria e 1 de Glória por contar uma boa história através de introspecção.

• 1 para cada categoria por despertar um Adormecido

• 1 para cada categoria por sobreviver a um sono longo (mais do que uma vida humana) no Sono do Dragão

• 3 pontos de Sabedoria e 3 de Honra por recuperar Mnese perdida

• 1 ponto de Glória por viandar por um ano

• 3 pontos de Sabedoria por acasalar e gerar um filho de qualquer tipo

• 1 ponto de Glória por gerar um filho Mokolé

• 1 ponto de Honra por acasalar da melhor forma para você, sua ninhada e para os Mokolé, isto é, escolhendo um parceiro adequado. A monogamia não é obrigatória.

• 1 ponto de Honra para cada ano de acasalamento apropriado

• -1 ponto de Honra por acasalar de modo imprudente

• -7 pontos de Honra por acasalar-se com outro Mokolé

Manobras Especiais de Combate

• **Chicotear com a Cauda:** Consiste em balançar a cauda e esbofetear um oponente. Os Mokolé na forma Súquide só podem usar esta manobra em inimigos que estejam diretamente atrás deles.

Utilizável por: Árquide - Súquide

Dificuldade: 7 **Dano:** Força +1

Ações: 1

• **Cabeçada:** Requer uma carga, para frente, com a cabeça abaixada. Funciona como a manobra Encontrão (Lobisomem, pág. 232) com a diferença que o Mokolé não sofre dano se estiver na forma Árquide, e o alvo não perde o equilíbrio, a não ser que ele seja derrubado.

Utilizável por: Hominídeo - Árquide

Dificuldade: 8 **Dano:** Força + sucessos adicionais

Ações: 1

• **Tesoura Mandibular:** Exige que o Mokolé tenha conseguido morder o oponente na rodada anterior. O Mokolé pode, então, dardejear a cabeça, para frente e para trás, retalhando o corpo do oponente. Se a "pegada" do Mokolé não for desfeita, ele pode usar esta manobra todos os turnos daí em diante. Se for causada uma quantidade de dano grande o suficiente, o Narrador pode decidir que uma parte do corpo foi decepada ou que se quebraram alguns ossos.

Utilizável por: Súquide - Árquide

Dificuldade: 6 **Dano:** Força +3

Ações: 1

• **Engolir Inteiro:** Exige que o Mokolé possua Tamanho Gigantesco, Mandíbula Desarticulada ou ambos. Em geral, é impossível engolir presas maiores do que a metade do tamanho do Mokolé. O Mokolé tem de morder o oponente e depois fazer um teste resistido de Força. Se for bem sucedido, então ele engole o oponente inteiro. O oponente pode continuar a lutar durante um número de rodadas igual ao seu Vigor, ao fim das quais ele morre asfixiado. É claro que, alguns inimigos, como os fomori, podem

ser tóxicos ou perigosos de se comer. Os súquides são capazes de engolir peixes, pequenos animais etc., mas não oponentes de tamanho humano.

Utilizável por: Árquide

Dificuldade: Especial **Dano:** Especial

Ações: 2

• **Ossos da Sorte:** Em geral, esta manobra requer múltiplas cabeças ou garras suficientemente grandes. O Mokolé aferra-se ao seu alvo em duas (ou mais) áreas separadas, depois começa a rachar a vítima. É uma "pegada" contínua e o Mokolé pode continuar a causar dano até o alvo escapar, obtendo sucesso num teste contestado de Força.

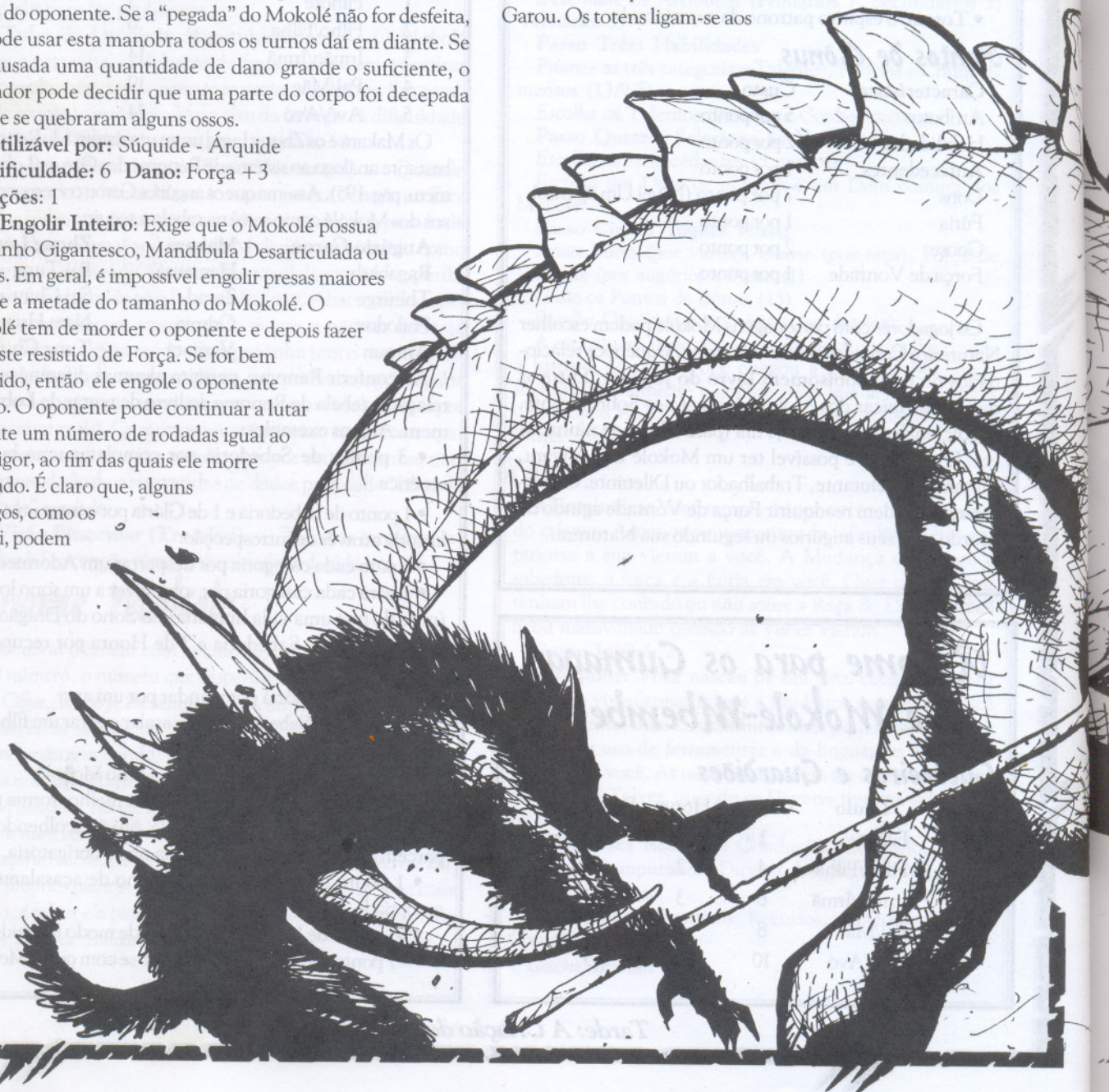
Utilizável por: Árquide

Dificuldade: 8 **Dano:** Força +4

Ações: 3

Totens Mokolé

Em, geral uma ninhada compartilha um totem, da mesma forma que uma matilha Garou. Os totens ligam-se aos



lamaçais. O Rito do Totem invoca um Incarna, que decide se a ninhada é ou não digna. Em, geral os Mokolé não podem ter totens mamíferos (embora a ovíparos Équidna derrube as barreiras entre ela e os Mokolé): é um abismo de identidade mais do que parentesco. Entre os totens que são comuns aos Mokolé e aos Garou incluem-se Crocodilo ("Iwai", para os Gumagan), Quetzal, Anaconda, Tubarão, Camaleão, Nebli-na, Ciclone, Ventos, Uktena, Chuva, Corvo e muitos outros. Existem Mokolé que permaneceram como Filhos da Tartaruga, apesar da queda dos Croatan, e defendem que Tartaruga nunca se afastou, apenas retirou-se da presença dos mamíferos loucos por sangue. Os Gumagan dizem o mesmo sobre Mu-rubul Tu-ru-dan, o Bunyip. Observe que os Mokolé que compartilham um totem com os Garou abstêm-se de atacá-los sem motivo e podem ser um pouco mais abertos à comunicação. De fato, Crocodilo (no Livro da Tribo dos Peregrinos Silenciosos) exige que seus Filhos deixem os Mokolé em paz, ou tentem fazer a paz com eles.

A maioria dos Mokolé segue Dragão, um poderoso Totem de Respeito.

Dragão

Custo de Antecedente: 5

O Dragão personifica os 150 milhões de anos durante os quais os répteis governaram a terra. O Dragão é grande e feroz, e queima todos os que se opõem a ele com seu hálito venenoso. Ele pede que seus filhos socorram sua progênie, répteis e aves, e preservem a me-

mória dos Reis Dinossauros. O Dragão ainda não aceitou os Garou como seus Filhos.

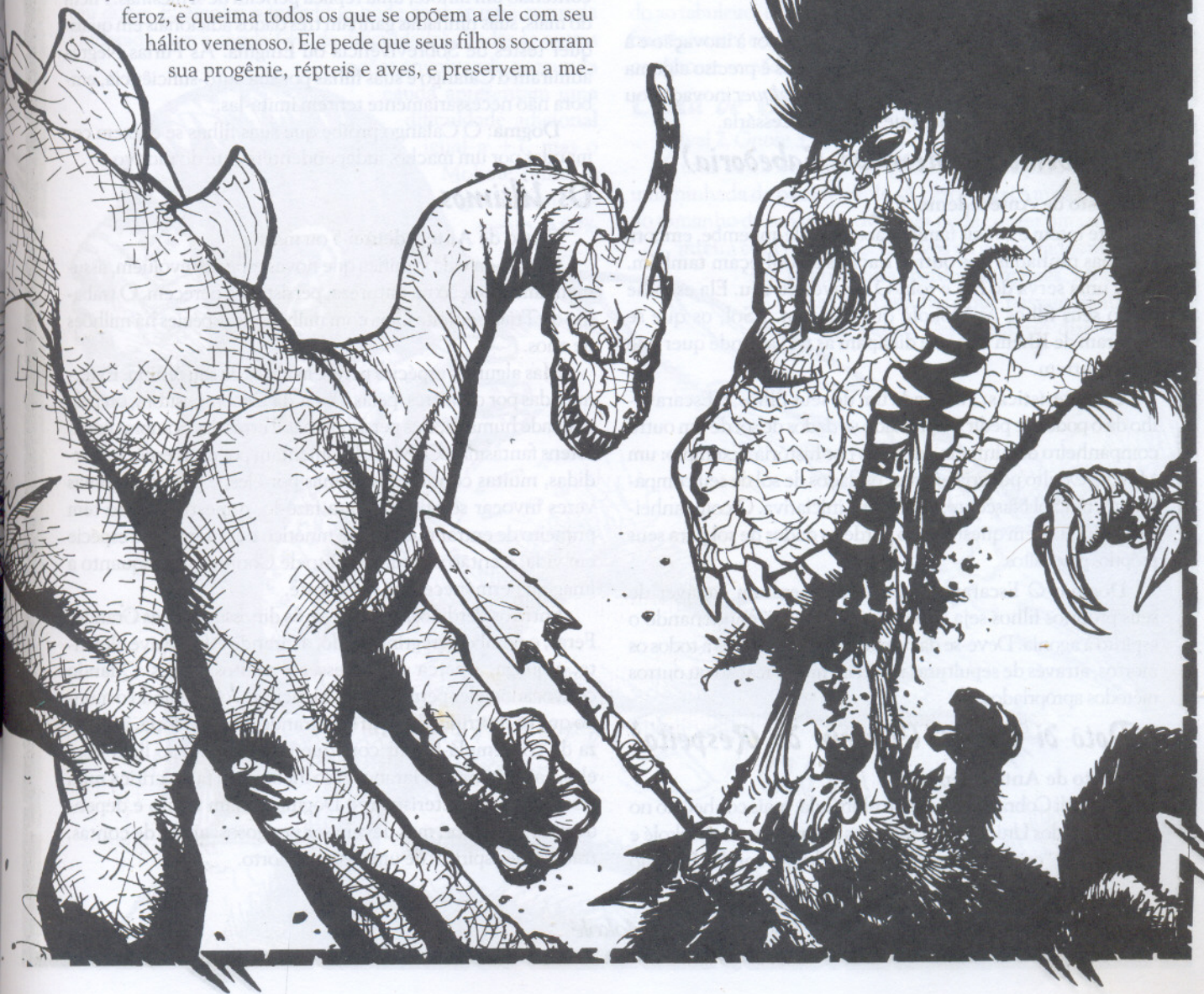
Características: Dragão concede o Dom: Bafo do Dragão àqueles que ele favorece; qualquer membro da ninhada pode usar o Dom de uma vez. Quando seus filhos estão em verdadeira necessidade, ele pode ensiná-los o Dom Realidade Ilusória, que lhes permite a eles aparecerem como um dragão real durante uma cena.

Dogma: Nenhum Mokolé pode desonrar o Dragão. As definições deste pacto variam, mas as seguintes se qualificam: violações dos Deveres, traição dos segredos Mokolé ou outras ações que ponham em perigo a Raça Dragão.

Tentilhão (Totem de Respeito)

Custo de Antecedente: 5

O Tentilhão é um totem sábio, que personifica a adaptação e a mudança. Ele se diverte com sua habilidade de mudar a forma de seu bico, que se altera de acordo com



o lugar em que ele está. Os Mokolé dizem que podem aprender muito assistindo à mudança de forma e tamanho de seu bico. O Tentilhão é também conhecido pelos Corax, que tentam aprender os segredos da vida com ele. O Tentilhão e o Límulo não se gostam muito.

Características: O Tentilhão, é claro, confere a seus filhos o Dom: Bico do Tentilhão. Seus filhos também recebem um ponto temporário de Honra e podem recorrer a três pontos adicionais de Força de Vontade por história.

Dogma: Os Filhos de Tentilhão têm de se adaptar ao seu ambiente. Se vivem à beira de um rio, devem comer peixes. Devem se contentar com o que Gaia provê e se preparar para tirar proveito de Seus presentes.

Límulo (Totem da Astúcia)

Custo de Antecedente: 4

O Límulo é o conservador por excelência. Este artrópode escondeu-se na areia durante duas centenas de milhões de anos, e não mudou nada nesse tempo todo. Prosperou enquanto os Reis ascendiam e caíam e planeja sobreviver à humanidade e ao Apocalipse. Ele gosta dos Mokolé por sua inflexibilidade.

Características: O Límulo ensina o Dom: Forma de Tronco, e cada um de seus filhos recebe um ponto adicional de Força de Vontade. Para aqueles que o servem bem, ele pode permitir um ponto adicional de Mnese.

Dogma: Os filhos de Límulo devem se opor à inovação e à mudança desnecessárias — e algumas vezes é preciso alguma persuasão para fazer o Límulo enxergar *qualquer* inovação ou mudança como outra coisa que não desnecessária.

Escaravelho (Totem da Sabedoria)

Custo de Antecedente: 5

Este totem é o mais familiar aos Mokolé-mbembe, embora algumas ninhadas dos outros riachos a conheçam também. Ela é uma serva do Sol e rola-O através do céu. Ela escolhe como seus filhos os Mokolé que honram o Sol, os que se lembram de Khem e os que dissipam as trevas onde quer que as encontrem.

Características: Para cada um de seus filhos, o Escaravelho dá o poder de pedir emprestado os dados de sol de um outro companheiro de ninhada, uma vez por história. Exemplo: um Mokolé Oculto poderia exercer os dados de sol de seu companheiro, um Sol Nascente, ao tomar a iniciativa. O companheiro de ninhada em questão não perde os dados de sol para seus próprios propósitos.

Dogma: O Escaravelho pede que nenhum cadáver de seus próprios filhos seja deixado a apodrecer, condenando o espírito à agonia. Deve-se dar um destino apropriado a todos os mortos, através de sepulturas na areia, mumificação ou outros métodos apropriados.

"Dotô di Cobra" (Totem do Respeito)

Custo de Antecedente: 6

"Dotô di Cobra" é um espírito-Libélula, mais conhecido no sul dos Estados Unidos. Ele cuida dos ferimentos dos Mokolé e dos Nagah, "costurando-os" com sua longa cauda. Ele não

gosta dos outros metamorfos e pode "costurar suas orelhas", deixando-os surdos, se eles o ofenderem.

Características: Cada filho de "Dotô di Cobra" pode, uma vez por história, curar um nível de vitalidade, de qualquer tipo de dano, se Ele puder alcançá-los. Em outras palavras, se estiverem em qualquer lugar onde se possa encontrar uma libélula. Também ganham um ponto temporário tanto de Honra quanto de Sabedoria e podem recorrer a quatro pontos adicionais de Força de Vontade por história.

Dogma: "Dotô di Cobra" exige que seu lar pantanoso seja preservado inviolado.

Calango (Totem da Sabedoria)

Custo de Antecedente: 7

O Calango é um totem do sudoeste dos Estados Unidos. As quatro espécies conhecidas do calango americano não apresentam machos: seus ovos contêm lagartos bebês que são cópias genéticas da mãe. Com efeito, os calangos americanos clonam-se naturalmente. O Calango ama as fêmeas que são fortes e independentes. Ela jamais aceitará entre suas filhas uma ninhada que apresente um macho de qualquer espécie.

Características: Para suas filhas ela concede o Dom: Ninhada do Calango, um Dom único, capacitando-as a sacrificar três pontos permanentes de Gnose para botar um ovo contendo um filhote, uma réplica perfeita de si mesmas. Além do mais, suas ninhadas ganham três dados adicionais em quaisquer testes de Sobrevivência ou Enigma. As Fúrias Negras admiram o Calango e suas filhas por sua auto-suficiência, embora não necessariamente tentem imitá-las.

Dogma: O Calango proíbe que suas filhas se deixem comandar por um macho, independentemente do motivo.

Os Últimos

Custo de Antecedente: 5 ou mais

O ciclo da vida significa que novas espécies evoluem, assumem uma posição na natureza, persistem e perecem. O trabalho da Tríade enfeita Gaia com milhões de espécies há milhões de anos.

Mas algumas espécies perecem antes de seu tempo. Exterminadas por desastres, pelas Obras da Decompositora, ou pela maldade humana, elas persistem nas Terras das Sombras como totens fantasmas. Os Mokolé lamentam por estas espécies perdidas, muitas conhecidas apenas por eles, e podem algumas vezes invocar seu poder. Para fazê-lo, o mestre de rito tem primeiro de entrar num transe mnético e contemplar a espécie em vida, e então executar o Rito de Conjuração enquanto a imagem permanecer em sua mente.

Entre os Perdidos, incluem-se os dinossauros e as Grandes Feras, o pombo peregrino, dodó, a Grande Alca, a ave elefante, o quaga, a perca do Tennessee e muitos outros. Quando convocados, eles permanecem silenciosos, observando o mundo que os destruiu. Embora seja grande sua sabedoria, a tristeza de contemplá-los faz com que um Mokolé, ao lidar com eles, caia vítima de Harano, caso incorra em falha crítica num teste. Suas Características e Dogma variam muito e dependem do Narrador, mas devem ser perigosos: afinal de contas, trata-se de espíritos de um passado morto.

Fetiches

Cristal do Dragão

Nível 1, Gnose 6

É uma pedra semi-preciosa, ou pedaço de âmbar polido em forma de lente, tábua divinatória, ou disco, fixado em um colar etc. Quando ativado, revela a presença de um Mokolé verdadeiro. Se o usuário olhar através dele para o objetivo, este último aparece em sua forma Árquide, e se for tocada por um corpo Mokolé, a pedra brilha com a luz do Sol. Por esta razão, as gemas são algumas vezes usadas como jóias numa Reunião.

Para criar um Cristal do Dragão, um espírito do Sol deve ser ligado à pedra ou um espírito Inseto pode ser despertado, a partir de insetos preservados no âmbar.

Cauda de Filhote

Nível 1, Gnose 3

Este fetiche tem exatamente o aspecto de uma cauda seca de lagarto, mas quando é usado preso ao cinto por um Mokolé (geralmente o jovem) dá ao portador algo mais quando ele está na forma Árquide. Ao assumir a forma de combate do Mokolé, o portador deste fetiche desenvolve uma segunda cauda, que tem todas as propriedades da cauda verdadeira de seu dono. Exemplo: o indivíduo pode ganhar uma segunda chicotada com a cauda (+2 de dificuldade). Todas as outras ações envolvendo a segunda

cauda apresentam uma dificuldade adicional igual a +1, mas o Mokolé também ganha um aumento de 50%

na velocidade de natação da forma Árquide. Este item é usado principalmente por filhotes que ainda não ganharam experiência em batalha. A maioria "se livra" do fetiche ao chegar à idade adulta, passando-o aos Mokolé mais jovens. Para fazer esse fetiche, um espírito Cobra de Vidro, um espírito verme palolo ou um espírito Progenitor tem de ser ligado à cauda.

Cicatriz - Fetiche

Nível e Gnose variam

Da mesma forma que os Garou, os Mokolé podem ligar, e realmente ligam, espíritos a cicatrizes e marcas. Normalmente, eles se marcam com ouro sólido para fazer com que a ferida permaneça aberta tempo suficiente para deixar uma cicatriz. Seus fetiches cicatriz são tratados como os dos Garou, no que se considerar relevante.

Tabuleiro dos Educadores

Nível 1, Gnose 5

Este valioso fetiche é um tabuleiro entalhado em madeira de marula e decorado com as máscaras mortuárias dos Coroados. Em geral é forrado com osso, pedras preciosas etc. Quando usado para armazenar e processar as plantas-educadoras de Gaia, a potência das plantas é aumentada em um nível para cada ponto das características Rituais do usuário.

Para criar o tabuleiro, um espírito de visões tem de ser ligado ao tabuleiro, como um espírito desperto de ayahuasca, acácia ou cânhamo, ou um espírito como a Perereca ou a Cobra, que conhecem remédios e venenos.

Cesta de Ovos

Nível 2, Gnose 3

É uma cesta de vime que pode ser usada para armazenar uma ninhada de ovos Mokolé. A cesta em si é mais ou menos do tamanho de um único ovo, mas pode conter uma ninhada inteira com facilidade. Os ovos ali depositados mantêm sua temperatura, perdendo apenas 5% de seu calor a cada hora que passam dentro da cesta. Desnecessário dizer que a



cesta foi concebida apenas para situações de emergência. Se o lamaçal for atacado ou comprometido, a mãe faz uso do rito: Salvar Filhote, concentrando-se na cesta. Obviamente, a desvantagem é o fato de a cesta ser tão vulnerável à destruição quanto qualquer cesta tecida e de conter uma ninhada inteira. Durante a Guerra da Fúria mais do que uma ninhada foi inteiramente perdida quando os guerreiros Garou destruíram descuidadamente estas cestas.

Para fazer esse fetiche, a cesta tem de ser impregnada com um espírito Papa-figo ou Tecelão.

Pote Espiritual

Nível 2, Gnose 5

Semelhante à parafernália vodu, este fetiche é um pote de cerâmica feito à mão com a tampa selada com alcatrão ou cera. Contém um espírito aprisionado. O dono pode negociar com o espírito, prometendo-lhe favores em troca do uso de seus Encantos, como Cura, Inundação ou Criar Chamas. Entre os favores que podem ser prometidos incluem-se: concessão de Gnose, um médium ou a liberdade. Se o pote for quebrado, o espírito é libertado. Ao se libertar, o espírito está, normalmente, razoavelmente zangado.

O espírito usado para criar esse fetiche pode ser de quase qualquer tipo. Se o espírito for muito fraco, não terá utilidade. Se for muito forte, provavelmente libertar-se-á e atacará o dono.

Espelho de Amaterasu Omikami

Nível 3, Gnose 4

Este espelho é feito de bronze, com um desenho solar modelado na parte de trás. Existem apenas alguns poucos desses espelhos. Diz-se que foram modelados a partir dos fragmentos do espelho usado pelos corvos, tempos atrás, para persuadir o Sol a deixar seu esconderijo. Embora a superfície pareça normal e reflita como qualquer outro espelho, o reflexo contém a imagem modelada atrás. Além disso, o espelho pode ser usado para armazenar a luz do Sol. Para fazê-lo, o Mokolé tem de expor o espelho à luz do sol durante várias horas e gastar um número de pontos de Gnose igual ao número de horas. Quando, mais tarde, ele pronunciar o nome do Sol e ativar o fetiche, a luz do Sol deixará o espelho, brilhante como num dia sem nuvens, durante um número de turnos igual ao número de pontos de Gnose gastos no armazenamento.

Pedras Solares

Nível 3, Gnose 4

Essas pedras lisas, aproximadamente do tamanho e formato de um ovo, retêm o calor do sol por mais tempo do que as pedras comuns. São muito úteis para manter os ovos aquecidos à noite, ou durante os períodos de sono. Também podem ser usadas em combate contra criaturas vulneráveis à luz do sol. Ao ser tocado por uma pedra solar, um vampiro, ou outra criatura alérgica ao sol, sofre um nível de vitalidade de dano agravado, exatamente como se tivesse sido exposta à luz do sol. Uma Pedra Solar ativada e arremessada inflige Força + 1 pontos de dano agravado à tal criatura. Em qualquer um dos casos, este dano pode ser absorvido com Fortitude.

Um espírito do Sol tem de ser ligado à pedra para criar este fetiche.

Alguidar de Mnese

Nível 4, Gnose 5

Este simples alguidar terroso é sagrado para os Mokolé. Até mesmo saber da existência deste artefato é uma sentença de morte para qualquer um que não seja Mokolé. O alguidar pode ser usado para preservar as lembranças de um Mokolé morto ou as de seu inimigo. Primeiro, o cérebro intacto do cadáver é colocado dentro do alguidar, depois o recipiente é preenchido com água e deixado ao sol durante um dia inteiro. Quando o sol se põe, o líquido é então bebido pelo receptor das lembranças do cadáver. O Mokolé, então, faz um teste de Percepção + Enigmas contra uma dificuldade variável e gasta um ponto de Gnose.

Criatura Morta

Dificuldade

Mokolé	6
Parente Mokolé, Corax, Nagah	7
Outra Bête, mortal, changeling	8
Múmia ou fada verdadeira	9
Vampiro, Maldito, feras da Wyrn	10

O número de sucessos reflete a quantidade de memória que é resgatada do morto. Em casos extremamente raros (exigindo pelo menos 7 sucessos), aquele que bebe do alguidar consegue reter até mesmo uma característica da Vida Passada do metamorfo. Se o falecido era um Mokolé ou Parente Mokolé, a Mnese daquele que bebe o líquido passa a funcionar também através de suas vidas ancestrais. Os Mokolé honram sinceramente os escolhidos para possuir suas lembranças preservadas dessa maneira. Este fetiche nunca é usado levemente. Em alguns casos, o receptor das lembranças do cadáver enlouqueceu. Isto acontecia geralmente se o "doador" era um vampiro, um Maldito, uma múmia ou algum outro metamorfo que não um Mokolé. Este fetiche confere habilidades similares às do Rito de Anamnese, mas pode ser usado mesmo sem o conhecimento daquele rito. Um espírito-Ancstral deve ser ligado a este fetiche.

O Fio do Sol

Nível 4, Gnose 6

É uma arma letal, carregada pelos Sóis do Meio-Dia para duelos rituais e execuções. "Morrer pelo ouro" é uma figura de linguagem para o fim desagradável de um infrator da lei. O machete é moldado em ouro sólido e ornado com jóias. Ironicamente, ele não representa nenhuma ameaça ao Véu: todos os encontrados por humanos foram derretidos por causa do ouro. Da mesma forma que klaives Garou, o Fio do Sol deve ter um espírito de Guerra ligado a ele, inflige dano agravado e diminui em um número de pontos de Gnose do Mokolé que o carrega.

Essas armas são extremamente raras. O ouro necessário para fazer uma delas custa mais de cinquenta mil dólares americanos de 1999. Um Sol do Meio-Dia que possui um desses fetiches precisaria ter Posto 4 e Recursos 4 para ser capaz de comprar uma coisa dessas. O uso de um Fio do Sol sem a sanção dos Deveres é, por si só, uma ofensa grave. Para criar um Fio do Sol, o ouro deve ser derretido ao nascer do Sol, moldado na forma de uma lâmina e enfeitado para ter a dureza do aço. Depois, as jóias devem ser inseridas no cabo de madeira de teca e o conjunto investido com um espírito de Guerra.

Guia Espiritual

Nível 4, Gnose 6

Um guia espiritual é um cordão umbilical mumificado que ancora a mente de um Mokolé ao seu corpo. Quando usado para "viajar ao interior" (Mnese), uma ponta pode ser amarrada ao Mokolé e a outra a algum objeto que pertença ao "agora". Em geral, este objeto pode ser qualquer coisa criada dentro do período de vida de um Mokolé. Quando usado desta forma, o guia permite que o Mokolé vá tão fundo quanto possível na Mnese, sem medo de se perder. Permite também que o usuário retorne da Mnese com um sentido perfeito de identidade, eliminando totalmente a confusão usual que pode se seguir a essas sessões. Diminui em um ponto a dificuldade dos testes de Mnese.

Um segundo uso para o Guia Espiritual relaciona-se com o Rito dos Sonhos Perdidos. Quando é amarrado ao indivíduo que está sendo levado ao Esquecimento, e segurado pelos participantes do rito, ele permite ao primeiro dar um puxão no guia a fim de sinalizar perigo. Deste modo, existe uma chance de o mestre do ritual poder puxar o indivíduo para fora do transe antes que seja consumido pelo que quer que ele tenha encontrado. O Guia Espiritual deve ser feito com o cordão umbilical de um Mokolé, imediatamente após o nascimento. Junto com o processo de mumificação ritual, o espírito que existe dentro do próprio cordão deve ser despertado. Observe que, por causa disso, a prática comum de usar o Guia Espiritual ao redor da cintura como um cinto tende a dar ao usuário uma ligação muito mais forte, quase Edipiana, com sua mãe. Além disso, um Guia Espiritual deve ser usado apenas pelo Mokolé de quem fazia parte, sendo de utilidade apenas para Mokolé homínídeos. Utilizar o guia de outra pessoa faz com que o usuário acabe em algum *outro* lugar depois de viajar ao interior...

Lâmina dos Reis

Nível 5, Gnose 6

É uma arma (espada, clava afiada, alabarda, lança, machado etc.) dos Mokolé antigos. De vez em quando, os anciões dormem o Sono do Dragão com uma arma dessas ao seu lado. A arma provoca dano agravado e geralmente tem um fio de prata. Também se transforma para ajustar-se a quem a empunha. Quando o Mokolé passa para a forma Árquide, a Lâmina dos Reis muda para se ajustar à nova forma. Se tiver Mãos Ávidas o Mokolé poderá usar a arma na forma Árquide. Estas armas são fabricadas ligando-se um espírito metamorfo, como a Borboleta ou o Polvo a ela, durante o processo de forja. A cada golpe que dá forma ao metal ou pedra da lâmina, o criador deve chamar pelo nome do espírito.

Cachimbo de Anamnese

Nível 5, Gnose 7

Este cachimbo é feito de madeira de sumaúma tropical, extraída sem matar a árvore, e entalhada com os símbolos dos Reis. É usado para administrar as plantas educadoras, apertando-se um pó preparado com elas dentro do cachimbo, e depois soprando-o dentro do nariz do receptor, uma narina por vez. Permite que o Rito de Anamnese seja executado com mais facilidade. O mestre do ritual pode baixar a dificuldade em um ponto para cada nível de Ritual que ele possuir. Um espírito-Veneno é ligado para se criar este fetiche.

Amuletos

Flechas do Sol

Gnose 5

São flechas que contêm a essência do Sol, ornamentadas com ouro. Estão imbuídas com fragmentos de um espírito do Sol. Provocam dano agravado e qualquer vampiro atingido por uma delas sofre os mesmos efeitos que sofreria se



tivesse sido atingido pela luz do dia durante um turno. A própria flecha se sacrifica e desaparece um turno depois de acertar o alvo.

Chocolate da Lua de Cacau

Gnose 6

Essas bagas são cultivadas apenas numa pequena área de Soconusco, Guatemala, próxima ao lamaçal de Lua de Cacau, um chefe Mokolé maia que governou Tikal durante muitos anos antes de se aposentar para tornar-se um místico. Ele criou uma variedade de bagas de cacau muito procuradas em todo o mundo. Quem receber as bagas e preparar o chocolate asteca com elas deve compartilhá-lo com outra pessoa. Dons, rituais ou Habilidades compartilhadas são aprendidos duas vezes mais rápido enquanto estiverem sob a influência desse chocolate.

Observe que os Mokolé de Soconusco Despertam o chocolate à medida que o colhem. Despertar o chocolate de outras fontes não funciona. Chocolate comercial *não* é recomendado.

Medicamento Matre

Gnose 3

Este remédio é preparado a partir das emissões de crocodilos na temporada de acasalamento. O preparo é uma tarefa repugnante e envolve a captura de um espírito da Fertilidade. Quando aplicada antes do acasalamento, a pomada garante a concepção, e adiciona 1% à chance de se obter um verdadeiro metamorfo como descendente. É muito procurada por humanos, e pelos Mokolé.

Quipu dos Amautas

Gnose 5

Os amautas eram muito habilidosos em memorização, durante o império Inca. Esse feixe de cordas com nós serve para carregar uma mensagem mnética. Quando os nós são amarrados por um Mokolé-mbembe usando a perícia apropriada (que pode ser aprendida com um Mokolé sul-americano, de uma múmia dos Andes ou através de Mnese) juntamente com o gasto de um ponto de Gnose, é possível capturar uma lembrança nas cordas. (A perícia pode ser relacionada como Interpretação: Quipu). O quipu pode ser tingido, manchado etc. para reter mais lembranças. Quando o receptor "lê" os nós ao manusear as cordas, a lembrança passa para sua mente. Há outras formas de mensagens mnemônicas, tais como fibras de coco, desenhos à giz etc, para outros riachos Mokolé.

Ervas de Serpente

Gnose 4

São um punhado de ervas poderosas, provenientes dos desertos de Bandaiyan (ervas semelhantes são conhecidas em outros lugares). As ervas possuem a virtude de neutralizar picadas de cobra e outros venenos. Para cada tigela ingerida, ou transformada em chá, pode-se curar um nível de vitalidade em mácula da Decompositora ou toxinas. Permite até mesmo que um Mokolé coma carne envenenada sem adoecer.

Medicamento do Nadador

Gnose 5

É a gordura derretida da cauda de um monitor de Komodo, extraída depois da morte natural do lagarto. Quando esfregada

nos braços e pernas confere ao receptor uma perícia sobrenatural na natação: ele consegue nadar facilmente até oitocentos metros embaixo d'água e permanecer sob a água por 15-20 minutos. Se permanecer à tona (segurando-se a algo), ele consegue nadar muitos quilômetros. Um espírito-Lagarto é ligado à gordura que cria este amuleto. A pomada sai com a água após o uso.

Fetiches dos Gumagan

Lungin

É um cachimbo de madeira, usado para fumar tabaco ou uma mistura de tabaco e pituri. Um espírito do Fogo deve penetrar o cachimbo, embora o façam alegremente se o dono do cachimbo for um fumante contumaz. Quando pitado, o cachimbo adiciona um dado às paradas de dados para os ritos Gumagan. Além disso, o fumante pode fumar tabaco ou pituri Despertos e usufruir do dobro do efeito normal.

Ostra da Cura

Nível 1, Gnose 4

É uma ostra australiana usada na adivinhação de enfermidades. O curandeiro deve segurá-la sobre o corpo de uma pessoa doente e fazer um teste de Percepção + Rituais, dificuldade 6. O número de sucessos é igual ao número de coisas que o Narrador pode contar-lhe sobre a enfermidade ou o ferimento: se é contagiosa, se é provocada por magia, se é fatal etc. Um espírito Peixe deve habitar a concha.

Kurdaitcha

Nível 2, Gnose 5

São sapatos feitos de penas de Casuar, amarradas com cabelo humano e grudadas com o equivalente a um nível de vitalidade do sangue do usuário. O criador do amuleto deve capturar um espírito servo de Tokampini, o pássaro-demônio, nos sapatos. Quando ativado, os sapatos evitam que alguém ouça as pisadas do usuário. Os Gumagan os calçam quando emboscam um inimigo.

Rangga

Nível 2, Gnose 5

É uma figura moldada em argila, ou cera, e usada na magia de caça. Representa um animal, um ser humano ou um Garou. Um espírito-Perenty é ligado a ela. Para ativá-la, o caçador pronuncia baixinho o nome do alvo. Ele, então, ganha um dado adicional em uma parada de dados de sua escolha durante o resto da caçada.

Tokoyanga

Nível 3, Gnose 6

É uma bola de penugem de ganso usada ao redor do pescoço e imbuída com um espírito-Pássaro. Ela afasta o pesar e alguém que a morda não consegue chorar. Além disso, nada do que o usuário diga poderá ser ouvido por um Mokolé na forma Súquide ou qualquer outro grande réptil. De acordo com a vontade do Narrador, a ativação do fetiche pode aliviar os efeitos de Harano no usuário durante uma cena.

Concha Marcial

Nível 3, Gnose 6

É uma concha cortada em triângulo e afiada. Pode cortar um inimigo à distância, 10 metros para cada sucesso no teste de ativação. O usuário dá um golpe com a concha, na direção do inimigo, e faz um teste de Destreza + Armas Brancas, dificuldade 7. O número de sucessos é o número de níveis de vitalidade de dano agravado sofridos pelo alvo (passíveis de absorção, se o alvo for capaz de absorver dano agravado, naturalmente). Um espírito-Serpente deve ser ligado à concha para criar esse fetiche.

Bret

Nível 4, Gnose 7

Este objeto horripilante é um par de mãos, ou patas, de um ser consciente morto: humano, Gumagan, Garou ou algo assim. Um pedaço da alma da pessoa morta é ligada à elas. Quando embrulhadas em capim, secas e usadas ao redor do pescoço, concedem a seu dono tanta Percepção quanto o "doador" possuía. Se a pessoa tinha qualquer Dom perceptivo, como Sentir a Wyrn, o dono pode usá-lo também. É claro que esse fetiche não pode ser usado na maioria das circunstâncias sociais. Além disso, os parentes do morto provavelmente ficarão furiosos e tentarão pegar a bret para queimá-la e assim libertar a alma.

Amuletos dos Gumagan

Pedra de Sangue

Gnose 7

É o sangue extraído de uma vítima humana por meio de magia e preservado numa árvore oca. Solidifica-se, depois de mais ou menos um ano, transformando-se numa substância rochosa. É esfregada sobre a pele ou ingerida. Para cada ponto de sangue utilizado (o amuleto geralmente contém três "pontos") o usuário pode ganhar 1 ponto de Percepção ou de Instinto Primitivo durante toda a cena. Os demônios do sangue oferecerão qualquer coisa a fim de obter esse objeto.

Bastão Mensageiro

Gnose 4

É um bastão entalhado e pintado com símbolos. Contém uma mensagem de tantas palavras quantos forem os pontos de Gnose do remetente. Um espírito-Mina entra no bastão para entregar a mensagem. Se for bem sucedido em um teste de Gnose, dificuldade 5, o destinatário entenderá a mensagem e saberá quem a enviou. A mensagem, então, voa para longe.

Pituri (Amuleto Vegetal)

Gnose 3

Pituri ("pitchuri") é uma planta narcótica nativa da Austrália. Quando não-Desperta, ela suprime a fome e a sede e induz uma euforia branda. Desperta, a planta pode ser mascarada ou fumada. Adiciona um nível de vitalidade de cura em todos os rituais de cura. Além disso, o usuário não sentirá fome, sede ou fadiga durante um dia.

Fetiches dos Makara

Manto de Mendigo

Nível 3, Gnose 7

Embora possam ser resplendcentes, os Makara também conhecem o valor da humildade. Este fetiche, tecido com trapos e pele descartada de cobra, resguarda sua glória verdadeira dos olhos de seres malignos. Quando ativado, o manto torna o Makara completamente invisível para vampiros, Malditos, metamorfos caídos e outras criaturas da Wyrn: o Makara simplesmente passa despercebido. Entretanto, este manto não pode esconder um usuário na forma Árquide e é muito frágil, rasgando-se com facilidade. Para criar este fetiche, um espírito Serpente deve ser tecido no manto.

Clava dos Ventos

Nível 4, Gnose 8

Esta arma exclusiva dos Makara parece ser uma clava arredondada e ornamentada, feita de ferro entalhado com latão. Quando ativada e empunhada como uma arma, provoca Força + 3 pontos de dano agravado, em função de sua força esmagadora. Entretanto, o poder real da clava torna-se aparente quando o empunhador assume a forma Árquide, pois ela paira no ar e ataca sozinha, segundo as instruções de quem a empunha, sempre voltando a pairar ao lado da cabeça dele. Direcionar a clava para o ataque toma uma ação (parada de ataque igual a Destreza + Armas Brancas do Makara, como sempre) e a ela pode voar a uma distância de até 50 metros de seu dono. Criar um fetiche destes exige excelentes níveis de habilidade em trabalhos com metais e a cooperação de um espírito da Guerra para dar poder à clava.

Amuletos dos Makara

Dardo do Trovão

Gnose 6

Essa poderosa arma é tão grande quanto qualquer dardo de campo, mas muito mais letal. Quando arremessada contra um inimigo, atinge-o com a força de um raio, infligindo sete dados de dano agravado (raio) no adversário. Os Makara têm de fabricar este amuleto artesanalmente, a partir do osso de um monstro e emplumá-lo com penas de pavão, depois persuadir um espírito-Trovão ou Chuva a penetrar o dardo.

Fetiches dos Mokolé-mbembe

Máscara de Mnante

Nível 1, Gnose 5

É uma máscara entalhada que pode ser usada como um colar, ou sobre a face, como parte de um adereço de cabeça, etc. É um instrumento concebido durante a Guerra da Fúria para permitir que os Mokole sobrevivessem. Quando invocada, aumenta a dificuldade na determinação da Raça do Mokolé — através, por exemplo, de Faro para a Forma Verdadeira — de acordo com a Gnose corrente do Mokolé, até um máximo de 10. Se o observador falhar, ele considera o Mokolé como um membro de sua própria raça. No caso de uma falha crítica, ele

enxerga objetivamente a si próprio e a seu ódio, como num espelho da alma. Essa experiência deve ser articulada cuidadosamente pelo narrador e pode levar a uma profunda mudança de personalidade.

Essa máscara contém um espírito de logro, por exemplo, um Cuco, um Camaleão ou um Límulo, ou um espírito do Espelho.

Espada da Febre

Nível 5, Gnose 8

Esta espada de aço de Entoban encarna as defesas de febre construídas pelos próprios Mokolé-Mbembe em torno de Entoban. Quando sacada de sua bainha, mesmo que apenas um dedo, liberta os espíritos de Doença e a peste ataca. Aquela que a saca pode especificar o nome do inimigo e ele então ficará doente. Uma nação inteira pode ser nomeada. Entretanto, os espíritos de Doença não podem ser contidos. A doença se espalha tão rapidamente quanto possível e, muitas vezes, os Mokolé foram impedidos de sacar esta espada, para que a peste não matasse seus próprios Parentes.

Lança de Mokolé-Mbembe

Nível 6, Gnose 5

Pode ser que esse fetiche tenha pertencido ao próprio Mokolé-Mbembe, ou pode ser que não, mas a Ninhada do Congo jura que sim. Esta arma tem a aparência de uma lança de guerra de Entoban, mas um exame da ponta da lança revela que o metal é eletro. Além do mais, a pureza singular desta arma torna-a capaz de afetar metamorfos como se ela fosse tanto de ouro quanto de prata. É raro as Bêtes serem capazes de discernir as propriedades argêntas dessa liga (todos os testes contra dificuldade 10). Todas as dificuldades são aumentadas em 1 nível quando se usa esta lança, mas a arma inflige dano dobrado quando ativada. Este fetiche é único.

Fetiches dos Zhong Lung

Caixa de Arroz (Debabako)

Nível 1, Gnose 3

Esta caixa de madeira contém um espírito-Serpente. Está cheia de arroz suficiente para uma quantidade de pessoas igual ao número escrito no topo. Se for apagado e um novo número escrito, a caixa conterá aquela quantidade de arroz no dia seguinte. Enche-se de arroz apenas uma vez ao dia. Se a caixa for quebrada, não haverá mais arroz.

Pele de Dragão

Nível 2, Gnose 4

É a pele descartada de um Zhong Lung, que brilha suavemente com uma luz de cinco cores. É um item de grande prestígio entre as ninhadas. É claro que os magos Orientais e outros hengeyokai também desejam possuí-la. Quando ativada, esta pele confere blindagem equivalente ao Dom: Armadura da Tartaruga. Deve ser modelada por um coureiro profissional e um espírito do Sol deve ser ligado a ela.

Pérolas do Vai-vém da Maré

Nível 5, Gnose 9

São pérolas mantidas nos palácios dos Reis Dragões no fundo do mar que controlam a vazante e a cheia das marés. Estão

imbuídas com a essência de Luna e possuem Lunas capturados dentro delas. Podem fazer com que as marés subam e desçam: o ativador pode usar o Dom: Convocar a Maré (p. 83), com um número de sucessos automáticos, de acordo com seu Posto.

Amuletos dos Zhong Lung

Cuspe do Dragão

Gnose 4

É o cuspe acumulado de um Zhong Lung. Quando preparado com a ajuda de um espírito-Dragão, adiciona Gnose a outros trabalhos espirituais. Quando o cuspe é misturado à tinta para caligrafia mística, usado em pinturas de rochas etc., permite um ponto adicional de Poder ou Gnose para o trabalho.

Qualidades

Companhia do Espírito-Pássaro

(Qualidade: 1 pto)

Um espírito-Pássaro em particular se afeiçoou a você e de vez em quando se materializa depois de você se alimentar (na forma Súquide ou Árquide) para palitar os seus dentes. Pode lhe trazer notícias, rumores, dicas ou coisas assim, mas estes nacos de informação não são totalmente confiáveis.

Mordida do Monitor

(Qualidade: 1 - 5 pto)

Essa Qualidade é comum entre os Mokolé da varna Ora. Torna a mordida do Mokolé mais perigosa. Qualquer mordida dada por um Mokolé pode ser curada, como de praxe, segundo as regras de dano agravado. Entretanto, depois de algum tempo, a ferida reabre. Quando isso acontece, a vítima perde o mesmo número de níveis de vitalidade que tinha perdido com a mordida original, depois da absorção. A frequência com que a mordida reabre depende da força desta Qualidade.

Uma vez por ano (1 ponto)

Uma vez por estação (2 pontos)

Uma vez por mês (3 pontos)

Uma vez por semana (4 pontos)

Uma vez por dia (5 pontos)

A mordida reabrirá um número de vezes igual à Gnose do Mokolé e, depois disso, não reabrirá mais. Cabe ao Narrador dizer exatamente quando a mordida reabre. Uma criatura só pode sofrer os efeitos de uma mordida "infectada" por vez.

Forma Humana

(Qualidade: 1 pto)

Sua forma Árquide lembra a forma humana. Você é essencialmente uma "pessoa lagarto" — uma forma humana com uma cabeça de réptil, aproximadamente do tamanho de um Garou Crinos. Você precisará comprar Caminhar Ereto e Mãos Ávidas para sua forma Árquide ter esta Qualidade, mas ela permite que você utilize uma variedade maior de instrumentos e caiba em lugares que, de outro modo, você não caberia.

Mnese dos Perdidos

(Qualidade: 1 pto)

Você pertence a uma linhagem mnética que, através da reprodução cruzada, compartilhamento de parceiros ou da execução do Rito de Anamnese num passado distante, tem algumas lembranças de uma Raça Metamórfica extinta, como

os Camazotz (homens-morcegos), os Khara (Bastet dentes de sabre) ou os Grondr (peles de javali). Esta Mnese é fragmentada, imperfeita e difícil de compreender. O Narrador informa o que a memória contém, embora você não seja capaz de usá-la tão facilmente como a memória Mokolé.

Passos Terríveis

(Qualidade: 1 pto)

Ao se transformar, o Mokolé pode invocar esta Qualidade, gastando um ponto de Gnose. O chão estremece, as árvores balançam e os pássaros e animais fogem. Não está ligado ao Delírio e ao Véu, mas é uma função da Mnese. O Mokolé está relembrando as poderosas pegadas dos Reis.

Yathamaya

(Qualidade: 1 pto)

Você conhece a localização de um Yathamaya, um reino da memória na Umbra Superior. Este lugar pode ser uma floresta, um oceano, um templo ou um palácio, ou algo ininteligível para os seres humanos. É uma elaboração da memória viva. Se possuir os Dons apropriados, pode ser que você seja capaz de penetrar a Umbra e encontrá-lo. O Narrador construirá o Yathamaya, mas não revelará todas as informações que ele contém para você.

Reter Ovos

(Qualidade: 2 ptos)

Esta Qualidade é somente para as fêmeas. Permite-lhes adiar o parto ou a postura dos ovos por um determinado período de tempo, gastando um ponto de Gnose. A mãe pode adiar a entrada em trabalho de parto, ou a postura dos ovos, até chegar a um lugar seguro ou ter se certificado da ausência de inimigos. Em casos raros, os ovos podem ser retidos até chocarem dentro do corpo da mãe.

Reter Esperma

(Qualidade: 2 ptos)

Esta Qualidade pode ser comprada apenas por Mokolé fêmeas. Permite-lhes reter o esperma de seus companheiros durante um número de anos igual ao valor de sua Gnose. A qualquer momento durante esse período, podem gastar um ponto de Gnose permanente para produzir uma ninhada de ovos (no caso de súbquides) ou um bebê (no caso de hominídeos) com a chance normal de ser Mokolé ou Parente. Parceiros adequados são raros, portanto, esse Mérito permite que nasçam mais Mokolé e Parentes.

Controle de Temperatura

(Qualidade: 2 ptos)

Você é capaz de controlar a temperatura de seu corpo. Você nunca terá febres, desidratação, insolação ou hipotermia, a não ser em condições extremas. Além disso, se você se concentrar intensa e suficientemente, será capaz de evitar ser localizado por sensores de calor. Entretanto, sua temperatura corporal não pode, em geral, passar dos 43° ou cair abaixo de 18° Celsius.

Vínculos Campestres

(Qualidade: 3 ptos)

Você está associado a uma fazenda de jacarés na qual os crocodilianos são criados para prover zoológicos, repovoar a natureza ou para o deleite dos turistas humanos. Os empregados geralmente são Parentes e pode haver outros Mokolé na fazenda. Você tem um suprimento de comida razoavelmente garan-

tido e um lugar para ficar. Entretanto, você tem de trabalhar na fazenda, provavelmente, inclusive como reprodutor. Além disso, a fazenda é um alvo provável para ataques inimigos.

Crocodilo Sagrado

(Qualidade: 3 ptos)

Sua forma súbquide é sagrada para um culto religioso humano que o exalta como a incorporação da divindade. Em geral, você vive num tanque próximo ao templo. Seus adoradores são, na maioria, Parentes. Entretanto, eles podem não saber que você é um Mokolé. Você não ganha nenhum dinheiro deles (afinal de contas, você é um crocodilo) mas é alimentado (com "sacrifícios" animais) e tem um lugar seguro para viver. Frequentemente, você é pintado ou enfeitado com flores, fitas etc., nas festas religiosas. Você não deve machucar ou insultar seus seguidores, senão eles podem se voltar contra você. Esta Qualidade é mais comum entre os Makara e os Mokolé-mbembe. Por favor, observe que a menos que seus seguidores sejam adquiridos como Aliados, não farão muita coisa a não ser atirar-lhe comida e adorar o "deus que existe dentro" de você. Eles não lhe obedecem, embora possam escutar um sacerdote que fale a seu respeito. A menos que você também compre o antecedente Parentes, os adoradores e sacerdotes não saberão que você é Mokolé e se assustarão se você mudar de forma, começar a falar etc. Esta Qualidade é particularmente apropriada para jogos históricos.

Companheiro Sobrenatural

(Qualidade: 4 ptos)

Você tem um amigo e aliado que por acaso é algum tipo de criatura sobrenatural: outro metamorfo, um mago, ou talvez um changeling. Sua ninhada não sabe nada sobre essa pessoa e pode se indispor se descobrir sobre sua amizade. Se o aliado for Garou, eles ficarão extremamente zangados. O Narrador criará este aliado, mas não revelará todos os detalhes para você.

Tolerância a Ouro

(Qualidade: 5 ptos)

Você é capaz de absorver dano de origem aurífera, embora ele ainda seja agravado. Se você optar por carregar armas, talismãs e outras coisas de ouro, sua perda de Gnose cairá à metade. Outros Mokolé acham essa tolerância incomum e um tanto suspeita. Esta Qualidade é mais comum entre os Sóis da Meia-Noite.

Memória Eidética

(Qualidade: 5 ptos)

Você não esquece nada e consegue "fotografar" cenas e textos em sua memória se fizer o esforço apropriado. Esta Qualidade custa muito mais para os Mokolé do que para qualquer outra criatura, por motivos óbvios. Depois que um fato ou cena tiver sido recordado através de Mnese, o Mokolé será capaz de trazê-lo para sua mente novamente, embora nem todo e qualquer detalhe sobre a vida de um ancestral esteja disponível para ele, a não ser que o ancestral também tivesse memória eidética. O jogador pode perguntar ao Narrador sobre qualquer fato ou evento que seu personagem tenha testemunhado. A Qualidade faz com que o aprendizado de qualquer coisa relacionada à memória custe metade dos pontos de experiência normais (embora as coisas que tenham de ser praticadas custem o de praxe). A Qualidade também traz respeito, pois os outros Mokolé apelam ao personagem para resolver disputas e coisas assim.

Mnese Invertida

(Qualidade: 7 pts)

Você pode “lembrar” o futuro, embora a maior parte das recordações seja inútil ou não tenha significado para você. A memória é tratada como Mnese normal, embora o Narrador faça o teste e diga o que você vê. Tragicamente, esta Qualidade é inútil para investir na bolsa de valores. Esta Qualidade é mais comum entre os Iluminados.

Mudança de Cor

(Qualidade: 7 pts)

Você consegue mudar de cor como um camaleão, enquanto está nas suas formas Súquide e Árquide. Acontece tão rapidamente quanto corar. Você não consegue mudar para nenhuma cor do arco-íris, mas pode se tornar claro, escuro ou fortemente colorido. Geralmente, isso faz com que você seja mais difícil de ser avistado, embora o Narrador possa decidir qual o grau de dificuldade. A Qualidade é mais comum entre a varna dos crocodilos da América do Sul.

Tolerância à Prata

(Qualidade: 7 pts)

Você é capaz de absorver prata, embora ela ainda lhe cause dano agravado, e você perde apenas metade da quantidade normal de Gnose pelo fato de carregar objetos de prata. Esta é uma Qualidade extremamente poderosa e não deve ser comprada levemente. Deve haver alguma explicação para sua imunidade, como um pacto ou intervenção sobrenatural. Esta Qualidade não pode, em nenhuma circunstância, ser comprada juntamente com Tolerância a Ouro.

Percorrer um Atalho

(Qualidade: 7 pts)

Você é capaz de penetrar na Umbra sem fazer uso de um Dom, assim como os Garou. Esta Qualidade é extremamente rara e perigosa de se usar, já que alerta os seres Umbrais que podem ser hostis a você. Você é capaz de abrir atalhos sempre que tiver uma superfície refletora, segundo o livro de regras de **Lobisomem**. Você deve apresentar ao Narrador um motivo convincente para possuir essa Qualidade e ele ainda tem todo o poder de decidir se você pode ou não comprá-la.

Delado para os Garou

(Qualidade: 7 pts)

Esta é uma Qualidade extremamente poderosa, disponível apenas para os Mokolé. Os Mokolé e os Reis caçaram e mataram os Garou e seus ancestrais mamíferos durante eras. Existem alguns Mokolé que retêm aquela aura ancestral de terror incapacitante. O Mokolé que tem esta vantagem provoca o Delfrio nos Garou, mas não em outras criaturas Despertadas. Os Garou reagem de acordo com a tabela de Delfrio, segundo sua Força de Vontade ou Fúria, a que for maior. Os Garou também podem fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo a fim de se deslocar para cima na tabela a critério do Narrador.

Defeitos

Albino

(Defeito: 1 pts)

Você não tem nenhuma forma de pigmentação. Você tem pele branca e olhos de um rosa pálido. Ao sol, você se queima em poucos minutos. Além disso, recebe dois dados a menos em todos os testes sociais por causa de sua aparência bizarra. Este Defeito é comum entre os crocodilos sagrados.

Surdez

(Defeito: 1 pts)

Você praticamente não tem audição, como alguns lagartos grandes. Você é capaz de ouvir algumas coisas nas suas formas Hominídea e Árquide, mas é totalmente surdo na forma Súquide.

Diurno

(Defeito: 1 pts)

Você é estritamente diurno e dorme a noite toda. Você tem de gastar um ponto de Força de Vontade para funcionar com uma parada de dados completa depois do escurecer. Se houver fontes de luz tão brilhantes quanto o sol (a critério do Narrador), você pode agir como se fosse dia.

Impulsos Migratórios

(Defeito: 1 pts)

Você sente impulsos inatos poderosos para migrar todos os anos. Geralmente, aprende-se as rotas migratórias imediatamente depois da Primeira Mudança, freqüentemente através da Mnese de um ancestral migratório. O Narrador determina sua rota de migração, embora possa não revelar todos os detalhes. Se você for impedido de migrar, perderá um dado de suas paradas de dados por dia até fazê-lo, como se estivesse ferido. Outros Mokolé podem se juntar a você durante sua migração ou encontrá-lo ao final dela. Observe que você não tem nenhum conhecimento especial da rota. Ela pode ter todos os tipos de perigo sobre os quais você não sabe nada.

Muda

(Defeito: 1 pts)

Você passa por mudas regularmente. Ao sofrer uma muda, as escamas, penas, ou pêlos de sua forma Árquide caem e sua forma Hominídea perde todo o pêlo do corpo e da face. Sua pele também descasca. Você pode vir a perder tatuagens, piercings e cicatrizes, assim como o bronzado. A pele externa dessa forma Súquide também descasca. Você é tratado como Escoriado durante a muda e sua armadura ou casco, se houver, deixa de existir. Sua Aparência é diminuída em 2 pontos, embora não possa cair abaixo de 1 por causa da muda. Você sente coceiras horríveis e se coça constantemente ao longo do processo, em todas as suas formas. Você pode gastar um ponto de Força de Vontade para parar de se coçar durante uma cena. A muda dura tanto quanto uma queimadura de sol — de vários dias a uma semana — e acontece pelo menos uma vez ao ano. O Narrador decide quando você sofre uma muda e o informa das consequências. É possível que o estresse, o medo ou a exposição a produtos químicos tóxicos possam provocar a muda antes da época ou mais de uma vez. Por outro lado, a dificuldade do Rito de Muda é diminuído em 1 ponto, se você estiver mudando.

Monógamo

(Defeito: 1 pts)

Você é estritamente monógamo (como várias espécies dos Reis Pássaros). Você não apenas não pode se acasalar com ninguém a não ser seu parceiro como nem mesmo pode desejar fazê-lo. Você pode escolher um parceiro, ou um pode ser escolhido para você, dentre os Parentes convenientes. Observe que seu parceiro pode também ser seu Amor Verdadeiro (veja **Lobisomem: Guia dos Jogadores** para mais informações sobre esta Qualidade). Esse Defeito não garante que seu parceiro seja monógamo, ou que seja do sexo oposto. Entretanto, seu parceiro o verá favoravelmente, pelo menos no começo.



Pequeno

Você é uma criatura pequena nas suas formas Árquide e Súquide, e é provavelmente menor do que o normal, mesmo como humano. Você tem um dado a menos nos testes Sociais e não é considerado um líder em potencial. Você tem Fúria e níveis de vitalidade normais, mas tem menos massa corpórea e subtrai um dado de suas paradas de dados de combate se estiver brigando.

Necrófago

Você come carne putrefata na sua forma Árquide. Isso não afeta suas habilidades em combate mas você não pode comer carne que não esteja deteriorada. Carne fresca pode até deixá-lo doente. Você tem hálito ruim (-1 dado nos testes Sociais) e não é bem-vindo em festas e banquetes. Entretanto, qualquer carne, mesmo completamente apodrecida, é nutritiva para você.

Sem Fala

Devido à uma falha na sua Mnese, você não é fluente na Língua do Dragão e não é capaz de conversar com outro Mokolé quando se encontra na forma Árquide ou Súquide, a não ser através da primitiva linguagem corporal. Você pode, um dia, resgatar esse Defeito, aprendendo a Língua do Dragão com o tempo, mas tenha em mente de que é um negócio difícil, e existem poucos Mokolé pacientes o suficiente para lhe dar as aulas de que você precisa quando isso lhe for conveniente.

Gosma

Sua forma Árquide é gosmenta, e sua forma humana transpira um bocado e tem um odor corporal horrível. Um rastro de gosma o acompanha onde quer que você vá. Você recebe -2 dados nos testes Sociais.

Mnese Ruim

Sua Mnese contém lembranças tão horríveis e corrompidas que qualquer tentativa de usar a Memória traz perigo: você pode resgatar lembranças falsas, lembrar-se de alguma coisa incorretamente, penetrar a Harano ou sofrer Perturbações. Quanto mais pontos investir neste Defeito, mais perigoso ele se torna: três pontos significam que há uma boa chance de qualquer busca Mnética terminar mal, enquanto que cinco pontos significam que usar a Mnese para *qualquer coisa* é problema na certa.

Pecilotérmico

Em todas as suas formas, você não tem nenhuma habilidade natural de regular sua temperatura corporal. Quando o tempo está quente, você ganha +1 de Destreza, mas depois de cada hora de esforço físico, você tem de descansar ou esfriar (com água, por exemplo) para não perder um nível de vitalidade. Se o tempo ficar quente demais, as altas temperaturas por si-só

provocam os mesmos efeitos deletérios que o esforço físico. Quando o está tempo frio você sofre -1 de Destreza e -1 nos Atributos Mentais. Abaixo da temperatura de congelamento, você sofre um nível de vitalidade de dano por hora por causa do frio e continua a esfriar até perder a consciência. Depois de um número de horas igual ao seu Vigor, você morre. É possível reverter a situação esquentando-se com sobretudos aquecidos ou um banho quente. Este Defeito é mais comum entre os sùquides.

Caçador Onírico (Defeito: 2 ptos)

Sua Mnese contém uma lembrança poderosa e perigosa, chamada Caçador Onírico. Essa criatura letal foi despertada do torpor quando você se lembrou da época e do lugar em que ela vivia. Sempre que tiver uma oportunidade, ela atacará você na Mnese, tentando matá-lo ou enlouquecê-lo. Sua batalhas com ela têm lugar na Mnese, usando as regras de combate espiritual. A menos que você seja capaz de matá-la permanentemente — encontrando na Memória o lugar e a época de onde ela veio e, destruindo-a completamente; lá ou apagando a Mnese com o Rito da Biblioteca em Chamas — ela continuará a caçar você e a qualquer um que passe pela introspecção com você. Esse Defeito, na verdade, pode incluir mais de um Caçador Onírico, mas geralmente aparece apenas um por vez. Mais detalhes sobre as estatísticas dessas criaturas no Apêndice: Noite.

Herbívoro Restrito (Defeito: 2 ptos)

Você é uma criatura herbívora na sua forma Árquide. O dano causado por sua mordida é diminuído em 1 dado e o gosto do sangue faz você enjoar. O Narrador pode forçar você a gastar um ponto de Força de Vontade para evitar a ânsia de vômito. Você não pode comer ou digerir nada que provenha do corpo de um animal, incluindo leite e ovos, em qualquer uma de suas formas. Isso o deixa enjoado e provoca a perda de um nível de vitalidade.

Ancião/Ninhada Infame (Defeito: 2-4 ptos)

Um ancião da sua ninhada, que tem autoridade sobre você, tem uma má reputação. Talvez ele tenha se mostrado covarde ou não tenha cumprido os Deveres. Você pode ser insultado ou exposto à desonra por causa dele. Você tem três dados a menos nas paradas de dados para ganhar Renome em qualquer lugar que não seja sua ninhada natal. Por outro lado, você pode vir de uma ninhada inteira com má reputação devido às suas palavras ou ações. O Narrador desenvolverá os detalhes exatos da desonra mas não revelará tudo a você de imediato.

Ancião Insano (Defeito: 2 ptos)

Um ancião na sua ninhada, um que lhe dá ordens, tem Mnese Ruim e está terrivelmente enlouquecido. Pode ser que a doença mental dele não seja óbvia para você de fato, pode ser que você nem mesmo saiba que ele está insano. Entretanto, qualquer informação vinda dele é suspeita (o Narrador pode, através dele, fornecer informações falsas sobre o cenário da crônica) e suas decisões e dizeres estão fora da realidade. Com o passar do tempo, outros Mokolé de seu conhecimento começam a perceber cada vez mais os pontos fracos do ancião e passam a desconfiar de você por causa dele.

Fedor (Defeito: 2 ptos)

Você exala um fedor repelente que penaliza em três dados os testes Sociais, em todas as suas formas. Qualquer coisa que tentar seguir seu rastro através do olfato terá a dificuldade diminuída em 2 pontos, e você não consegue mascarar o odor com perfume nem livrar-se dele com um banho. A maioria dos mamíferos, como os cavalos e os cães, fica inquieta ao seu redor.

Estéril/Infecundo (Defeito: 2 ptos)

Por alguma razão, você é completamente estéril. Você permanecerá assim a menos que “recompre” esse Defeito com pontos de experiência (interpretando uma busca, ganhando um presente mágico ou se submetido a uma operação). Se souberem disso, outros Mokolé podem assumir que você está doente ou está sendo montado pela Decompositora, ou simplesmente evitá-lo você. Você não pode ganhar Matre e é indesejável para o acasalamento: Mokolé e Parentes que conhecerem sua “maldição” não vão querer ter nem mesmo intimidade casual com você, exceto talvez em relações entre indivíduo do mesmos sexos.

Olhos Laterais (Defeito: 2 ptos)

Seus olhos não permitem visão binocular, em nenhuma das formas. Você tem de virar sua cabeça para o lado, a fim de olhar para alguma coisa. Você tem dois dados a menos em todos os testes de Percepção baseados na visão.

Olhos do Tirano (Defeito: 3 ptos)

Da mesma forma que o *Tyrannosaurus rex*, você tem dificuldade para enxergar objetos que não estejam em movimento. A dificuldade de seus testes de Percepção relacionados à visão é aumentada em +3 pontos. Se um inimigo conseguir permanecer completamente imóvel, você não será capaz de enxergá-lo de jeito nenhum.

Ancião/Ninhada Caído(a) (Defeito: 3-5 ptos)

Quer você saiba ou não, o ancião da sua ninhada caiu nas garras da Decompositora. Você não tem conhecimento automático da natureza da tentação e da fraqueza dele. O Narrador criará a situação e a revelará no curso do jogo. Você pode ficar ciente da natureza dele através de histórias de canibalismo, alianças com fomori ou vampiros, ou outras ações hediondas. Se toda sua ninhada tiver caído, você estará seriamente encrencado. Primeiro, você efetivamente não possui ninhada. Segundo, sua ninhada vai querer encontrar você para matá-lo ou transformá-lo num deles. Terceiro, outros Mokolé automaticamente assumirão que você também caiu.

Caçado (Defeito: 3 ptos)

Você é caçado por coureiros humanos, pelos Inocentes na Umbra, pelos Sóis do Meio-Dia, por outras criaturas, ou pelos Garou. Eles procurarão por você e tentarão matá-lo, ou, pior, capturá-lo. Estão equipados com armas de prata ou ouro e conhecem suas habilidades, mesmo que não saibam muita coisa sobre os Mokolé. Eles não estão constantemente no seu rastro, mas aparecerão durante a crônica.

Ápode

(Defeito: 4 pts)

Sua forma Árquide não tem membros úteis: você se assemelha a uma cobra gigante, embora possa ter nadadeiras ou uma cauda. Você não pode manipular nada e não tem ataque com as garras na forma Árquide. Sua velocidade em terra é reduzida a um rastejar (1/4 da velocidade). Entretanto, os Nagah podem apresentar uma disposição favorável em relação a você, se você algum dia encontrar um.

Grande Lagarto Fóssil

(Defeito: 5 pts)

Seu sonhar estava distorcido pelas crenças firmemente mantidas por milhões de pessoas a respeito dos répteis pré-históricos. Você não é um dinossauro verdadeiro na sua forma Árquide, e sim a imagem de um deles, segundo a velha escola. Você é pecilotérmico, tem o cérebro do tamanho de uma noz, tem a pele a cinzentada e caminha aos solavancos, vagarosamente, arrastando sua longa cauda serpenteante. Você se sente mais confortável vivendo num pântano e comendo aguapés macios. Seus Atributos Mentais não mudam, mas você tem uma tendência a pensar "vagarosamente".

Qualidades dos Gumagan

Proprietário da Canção

(Qualidade: 1 pto)

Você possui o conhecimento herdado de parte de uma canção mística da Hora do Sonho. Geralmente, refere-se aos ancestrais e aos seus feitos. Você aprendeu essa canção de sua mãe, tio ou de um Mokolé da sua ninhada. Pode ser que você seja a única pessoa viva que a conhece. Cada verso diz respeito a um passo das grandes jornadas realizadas pelos ancestrais. Dessa forma, você também "herda" o conhecimento de uma longa série de trilhas no deserto, poços etc., embora você não os possua. Esses lugares pertencem ritualmente a você e a qualquer outro que conheça quaisquer versos da canção. Você tem o direito de cantá-la e qualquer outra pessoa que compartilhar mesmo que um único verso da canção tratará você como

Qualidades e Defeitos Recomendados

Se o Narrador permitir que os jogadores comprem Qualidades e Defeitos, os seguintes, descritos no **Guia dos Jogadores de Lobisomem**, são também bastante apropriados para os Mokolé:

- Psicológicos: Selvageria, Intolerância (Garou), Bairrismo
- Atenção: Acromatopsia, Deficiência Auditiva, Deficiência Visual
- Aptidões: Faz-Tudo (obtido através de Mnese)
- Sobrenatural: Amor Verdadeiro, Fé Verdadeira (Sol), Transformação Amaldiçoada (quando o sol não pode ser visto), Inimigo do Passado
- Físico: Gosto Ruim, Inodoro, Longevidade, Corpo Grande, Estritamente Carnívoro, Mudo

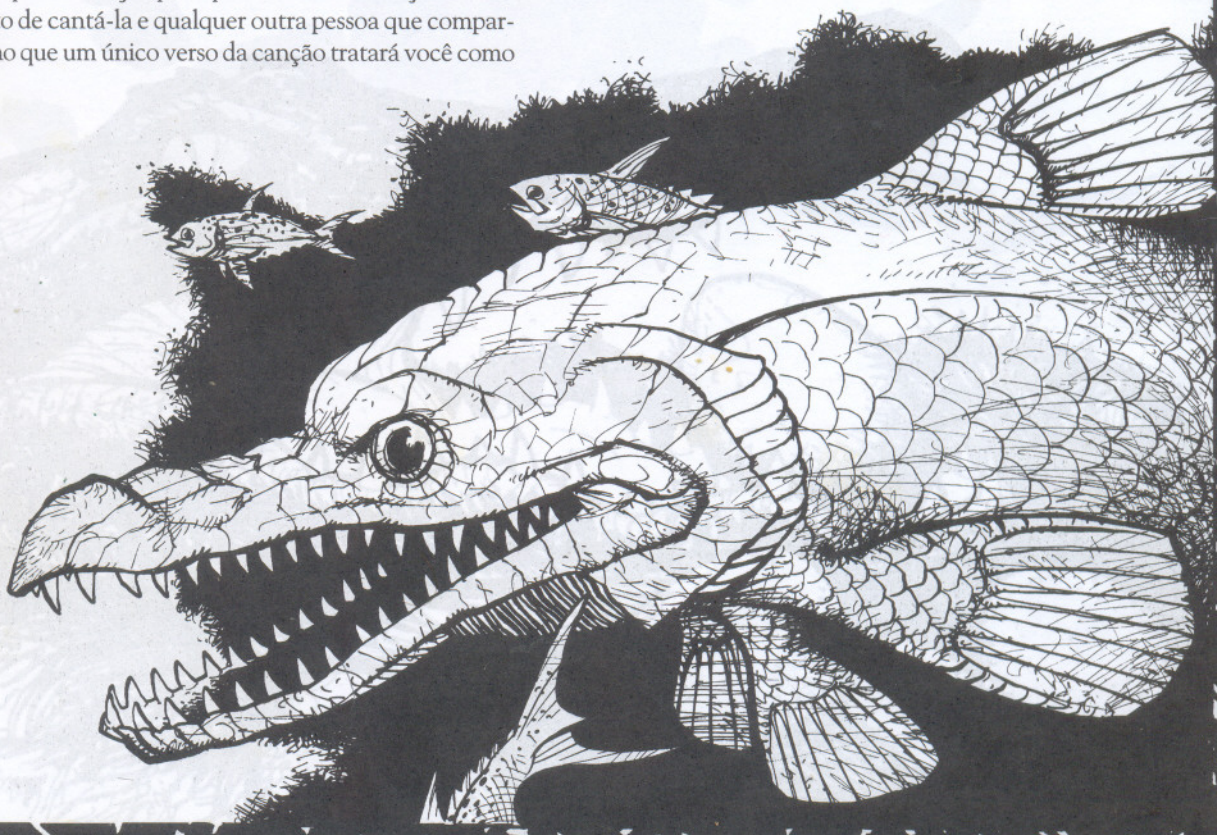
um parente. Você deve passar a canção para seu sobrinho, sobrinha, ou algum outro herdeiro, ou para seu filho, se você for mulher. Além disso, pode ser que os antropólogos queiram "estudá-lo", o que levaria a uma fonte útil de dinheiro e bugi-gangas bizarras da Weaver.

Qualidades dos Makara

Casta Alta

(Qualidade: 1 pto)

Você foi afortunado o bastante para nascer na casta Xátria ou na casta Brâmane e, assim, sua sociedade lhe deve uma quantidade razoável de respeito. Você recebe dois dados adicionais nos testes Sociais quando estiver lidando com seres humanos de sua terra natal. Somente Makara hominídeos podem comprar esta Qualidade.



Ghar

(Qualidade: 3 pts)

Esta Qualidade é exclusiva dos Gharials. Ela indica uma protuberância inchada e vermelha no focinho de sua forma Súquide. Isso adiciona dois dados aos testes Sociais entre outros Makara, e permite ao Mokolé gastar Gnose para aumentar as chances de gerar um descendente verdadeiro. Para cada ponto de Gnose gasto nos ritos de acasalamento, a chance de nascer um Mokolé verdadeiro é aumentada em 1%.

Qualidades dos Zhong Lung

Parente Same-Bito

(Qualidade: 1 pto)

Você é Parente dos homens-tubarões do Oriente. O Narrador criará o cardume Same-Bito relacionado a você, mas não divulgará todas as informações. Você pode não saber muito sobre eles. Se você encontrar algum Same-Bito, ele provavelmente o respeitará e escutará.

Defeitos dos Zhong Lung

Temor ao Ferro

(Defeito: 1 pto)

Você pode ser enxotado pelo ferro. Um caçador pode jogar ferro no seu tanque ou atingi-lo com ferro. Se a Força de Vontade dele superar a sua num teste resistido, você terá fugir.

Essência Fértil

(Defeito: 1 pto)

Você é preenchido com essência vitalizante, o que põe em perigo qualquer um que o conheça. Se alguém beber do mesmo copo que você, usar a mesma piscina de banho ou até mesmo manusear suas roupas e utensílios, poderá ter filhos que se parecerão com você. Mesmo pessoas estéreis ou infrutíferas

podem engravidar por sua causa (a critério do Narrador, e certamente não aplicável a personagens Impuros). Isso pode se tornar irritante e provocar mal-entendidos grandes.

Litopsia

(Defeito: 2 pts)

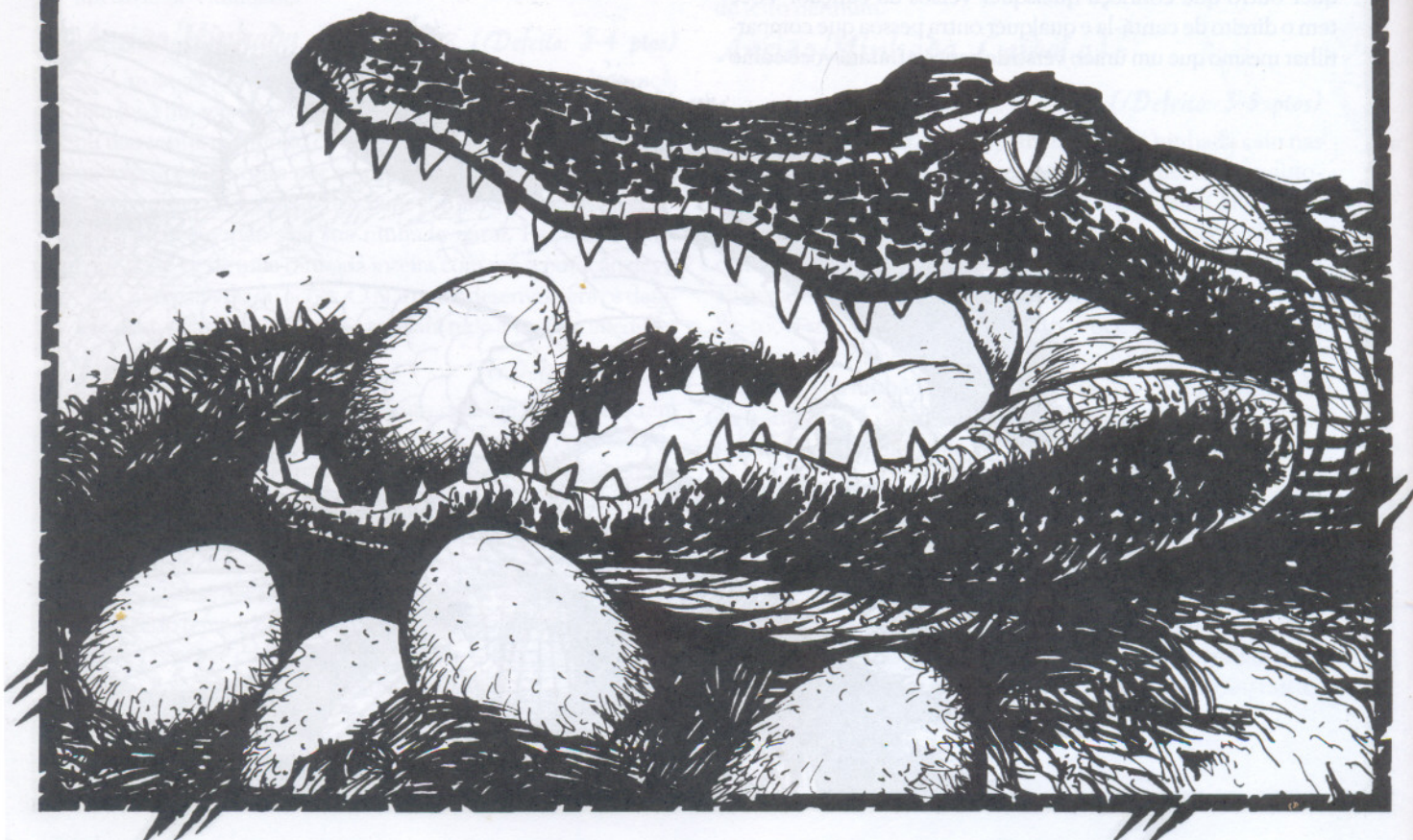
Você não enxerga pedras ou qualquer coisa feita de pedra. Se alguma coisa for feita de pedra com a adição de outro material, tal como argamassa ou tinta, você sabe que a coisa está lá mas não é realmente capaz de dizer o que é. Você não consegue ler inscrições em lápides ou marcos de pedra, e não vê pedras em seu caminho, mesmo se tropeçar nelas. O Narrador é obrigado a inventar usos humorísticos para este defeito.

A Idade da Primeira Mudança no Mesozóico

Peter e os dois Mokolé sentaram-se ao redor do fogo, terminando um quadril de canguru que Peter havia perseguido e levando para a tocaia dos dois perenty.

— Então, como vocês... hã... se tornam Mokolé? A Memória me conta muita coisa, mas tem que ser diferente do modo com a gente faz isso.

O rito de passagem Mokolé é profundamente diferente dos Garou. Os Mokolé, como os Garou, raramente têm um filho Mokolé. Mais freqüentemente, os Mokolé nascem de Parentes humanos ou répteis. Apesar de, há muito tempo, os espíritos Buscadores de Parentes se ligarem aos Mokolé durante os ritos de quebra dos ovos, os atritos resultaram, naturalmente, em grandes números de "filhotes perdidos". Esses



desafortunados com frequência não têm ninguém para guiá-los ao longo da Mudança, mas a Mnese garante que nenhum Mokolé esteja inteiramente perdido.

O Mokolé pode estar ciente de sua herança ou por que isso lhe foi dito, através da investigação de linhagens, ou através de sonhos e visões. Mesmo não sabendo que é um Mokolé, ele um dia submete-se ao sonhar. Exatamente quando isso acontece fica a critério do Narrador. Os Mokolé não seqüestram seus filhotes como fazem os Garou, embora uma viagem para longe dos parentes humanos possa vir a calhar. Algumas vezes, os anciões Mokolé levam os filhotes para “acampar” ou em peregrinações a fim de ensiná-los as Tradições, ou arranjar uma “visita aos parentes”.

O filhote cai num transe profundo. Algumas vezes, o transe dura apenas um dia. É raro, mas o transe pode durar tanto que o Mokolé pode ser considerado erroneamente como morto. Enquanto está em transe, ele sonha com o passado à medida que a Mnese assume o controle.

A natureza exata dos sonhos varia. Em alguns casos, o sonho consiste de uma série de cenas. Em cada cena, uma das características da forma Árquide do Mokolé é adquirida através de evolução. Por exemplo, Vento-Sob-Suas-Asas sonhou ser um réptil primitivo com patágios, que saltava de um penhasco para escapar de um perseguidor, e aprendeu a voar. Kwame Sabedoria do Sol foi atraído por vozes que não podia ouvir até um antigo lamaçal, onde Límulo arrastou-se até a

superfície e o apresentou a três animais; cada um mostrou-lhe uma das características de sua forma Árquide. Em outros casos, o transe é uma história que ensina ao filhote lições importantes. Ainda em outros casos, o sonho diz respeito ao último ancestral Mokolé. No fim do sonho, o Mokolé acorda e tem habilidades de metamorfose. Entretanto, ele pode ainda precisar aprender a erudição e as perícias dos Mokolé.

Em termos de jogo, isso significa que o Narrador pode criar uma história como um prelúdio para o personagem. Outros jogadores podem fazer umas “pontas”, interpretando personagens do passado, ou a ninhada pode se submeter ao rito de passagem em conjunto. Os pontos de experiência da história podem servir para a aquisição de novas perícias ou tornar o personagem mais forte.

Durante o transe, o novo Mokolé pode ser confrontado pelos Inocentes, que assumem uma forma apropriada para o cenário, e o atacam ou tentam fazê-lo se perder. Se ele os derrotar, eles não voltarão a assombrá-lo mais tarde. Caso contrário, eles o atacam na próxima vez que ele estiver na Umbra. Fisicamente, os Mokolé acabam muitas vezes se movendo em direção a um lamaçal ou ao local de um Dragão Adormecido. Conscientemente ou não, o filhote tenta se unir à sociedade Mokolé. Grandes fábulas e canções fazem referência a filhotes que cruzaram continentes inteiros atraídos somente por impulsos que eles não conseguiam explicar, para serem recebidos com alegria por sua nova ninhada.





Anoitecer: O Olho do Dragão

Não vos interponhais entre o dragão e sua ira.
— Shakespeare, Rei Lear

O Sol e seus espíritos aliados conferem aos Mokolé muitos Dons. Os Mokolé podem aprender os Dons uns com os outros, com espíritos ou a partir da Mnese. As regras para aprendê-los com um outro Mokolé ou com um espírito são as mesmas que para os Garou, exceto que muitos espíritos que ajudam os Garou não são tão benevolentes com os Mokolé. Espíritos como Lobo, Urso, Porco-Espinho e outros, geralmente não ajudam os Mokolé. Entretanto, os Mokolé podem ainda fazer algum tipo de acordo com eles ou, se isso não funcionar, ameaçá-los de algum modo.

Os Dons podem ser aprendidos através da Mnese, se o Dom estiver presente em qualquer momento da linhagem mnética do Mokolé (a critério do Narrador). O personagem deve entrar num transe mnético e, nesse estado, passar tanto tempo quanto for necessário, como se estivesse aprendendo o dom com um outro Mokolé. Depois, ele deve fazer um teste de Mnese e obter um número de sucessos igual ao nível do Dom (ele deve, é claro, ter um Posto suficientemente elevado para aprender o Dom que procura). Se tiver sucesso, ele aprende o Dom. Os custos em pontos de experiência são os normais. Para aprender Dons Mokolé, a dificuldade do teste é igual a 8. Para Dons não-Mokolé ela é 9 ou 10.

Um Mokolé iniciante começa com dois Dons, um por seu augúrio solar e outro da lista básica.

Dons Mokolé Genéricos

• **Toque da Queda (Nível Um)** — Igual ao Dom Garou. Normalmente ensinado por um espírito dos Reis Dinossauros ou dos Reis Pássaros.

• **Fraquezas Fatais (Nível Um)** — Igual ao Dom dos Senhores das Sombras.

• **Encontrar Terra Firme (Nível Um)** — Concentrando sua atenção no equilíbrio entre terra e água, o Mokolé é capaz de localizar a terra firme mais próxima em meio às águas de um pântano ou do mar. Este Dom é ensinado por um espírito-Tartaruga.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Sobrevida, dificuldade 6. Um sucesso indica a direção da terra. Três sucessos indicam a distância; cinco permitem ao Mokolé dizer se a terra é perigosa ou está contaminada.

• **Encontrar Água (Nível Um)** — Igual ao Dom: Encontrar Terra Firme, com a diferença que o Mokolé é capaz de encontrar qualquer tipo de água num raio de 32 quilômetros e, do mesmo modo, saber se a água está contaminada caso consiga um número de sucessos grande o suficiente. Este Dom é ensinado por um espírito-Lagarto.

• **Inspiração (Nível Um)** — Igual ao Dom dos Ahroun.

• **Garras Afiadas (Nível Um)** — Igual ao Dom dos Ahroun. Desnecessário dizer, que ele funciona apenas na forma Áruide.

• **Simular Cheiro de Néctar (Nível Um)** — Igual ao Dom dos Roedores de Ossos: Simular Cheiro de Mel Doce. É ensinado por um espírito-Abelha.

• **Sentir a Decompositora (Nível Um)** — Igual ao Dom dos Impuros: Sentir a Wyrn.

• **Sentir a Lua (Nível Um)** — Este Dom capacita o usuário a detectar um filho da Lua: geralmente um colega metamorfo (com exceção dos Corax, Ananasi e Nuwisha).

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Ocultismo, dificuldade 7. Com três sucessos, ele é capaz de dizer de que tipo de criatura da lua se trata; cinco sucessos permitem uma estimativa aproximada do posto e das habilidades. Este Dom é ensinado por um espírito do Sol.

• **Sentir a Presa (Nível Um)** — O Mokolé conhece o truque de localizar presas animais em uma determinada área. Um espírito-Jacaré ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 7. Cada sucesso leva o Mokolé a presas suficientes para uma refeição: um número de sucessos grande o suficiente pode alimentar uma ninhada inteira.

• **Descascar (Nível Um)** — Descascando rapidamente sua pele externa, o Mokolé consegue escapar de um inimigo que o tenha agarrado, ou deslizar por um espaço apertado. Um espírito-Lagarto, ou Serpente, ensina este Dom.

Sistema: Obtendo sucesso num teste de Destreza + Instinto Primitivo (dificuldade 7), o Mokolé consegue escapar automaticamente quando é agarrado, ou baixar em 2 níveis a dificuldade para escapar de prisões ou deslizar por lugares apertados.

• **Visão da Forma Verdadeira (Nível Um)** — Igual ao Dom Garou: Faro para a Forma Verdadeira. Este Dom é ensinado por um espírito dos Reis Predadores.

• **Velocidade do Pensamento (Nível Um)** — Igual ao Dom dos Peregrinos Silenciosos, com a diferença que o Mokolé tem de gastar dois pontos de Gnose ao invés de um para ativar a velocidade em terra.

• **O Mordiscar de Uroboros (Nível Um)** — O Mokolé pode agarrar a cauda com a boca e rolar a distância que ele desejar tão rapidamente quanto sua forma humana correria. Este Dom é ensinado por Uroboros.

Sistema: O Mokolé deve estar na forma Súquide ou Árquide e gastar um ponto de Força de Vontade. Fora isso, os bônus de movimento são automáticos.

• **Fala (Nível Um)** — Este Dom permite ao Mokolé falar em qualquer língua humana que ele conheça, enquanto estiver na forma Súquide ou na forma Árquide. Este Dom é ensinado por um espírito-Pássaro.

Sistema: nenhum teste é necessário; o Mokolé torna-se automaticamente capaz de falar em todas as formas. Com um sucesso num teste de Mnese, dificuldade 8, o Mokolé pode também falar qualquer língua das outras Bêtes durante uma cena.

• **Axis Mundi (Nível Dois)** — Sintonizando-se à terra, o Mokolé consegue saber precisamente onde o Sol está em relação ao planeta. Um espírito do Sol ensina este Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose; o Dom confere automaticamente o conhecimento da hora exata, a estação, a localização do Mokolé na superfície da Terra e a direção para a qual ele está olhando.

• **Sentir Ouro (Nível Dois)** — Igual ao Dom dos Ahroun: Sentir Prata, com a diferença que ele detecta a presença de ouro.

• **Garras de Prata (Nível Dois)** — Igual ao Dom dos Ahroun. “Garras de Ouro” não existe como variante comum: os Mokolé têm lutado contra outros metamorfos muito mais frequentemente do que entre si.

• **Hálito Fétido (Nível Dois)** — O Mokolé pode bafejar gases fétidos, capazes de repelir e pôr em fuga qualquer coisa que respire. Este Dom é ensinado por um espírito do Lixo ou um espírito-Lagarto Monitor.

Sistema: O Mokolé gasta um ponto de Gnose e bafeja sobre seus inimigos. Criaturas que respiram ar (os mortos vivos são imunes, obviamente) são repelidas pelo cheiro e tentam fugir, a menos que consigam um sucesso num teste de Gnose resistido, contra a Gnose do Mokolé.

• **Marés da Luxúria (Nível Dois)** — Este Dom é mais comum entre os montros-do-Gila e os lagartos mexicanos do sudoeste dos Estados Unidos — os Unktehi — que o aprendem de um espírito Galo. Dá a eles o poder sobre as marés internas do corpo de uma pessoa.

Sistema: O Mokolé começa a dançar e faz um teste de Rituais + Interpretação, dificuldade 7. Se o alvo já estiver apaixonado por outra pessoa a dificuldade é 8; e 9, se o alvo for muito velho ou sentir atração pelo mesmo sexo. O número de sucessos determina o número de horas durante as quais a pessoa se sentirá anormalmente lasciva. A impotência, se for o caso, desaparece; se for normalmente estéril, o alvo torna-se fértil (a menos, é claro, no caso de um Impuro), e também se torna um pouco mais liberal quanto a parceiros potenciais. Mesmo assim, o Mokolé ainda tem de seduzir a pessoa através da interpretação, já que este Dom não implanta um desejo óbvio, ele meramente remove barreiras.

• **Monstro de Cera (Nível Dois)** — Revelado recentemente pelos Iluminados, este Dom permite que o Mokolé tire proveito do fato de “os dinossauros estarem extintos” para se esconder à vista de todos, mesmo na forma Árquide. Essencialmente, o Mokolé assume aparência de um modelo ou manequim. Um espírito-Tuatara ensina este Dom.

Sistema: O Mokolé gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Interpretação. Ele consegue permanecer imóvel durante uma hora, sem ser notado por ninguém para cada sucesso obtido. Na forma Súquide, ele parece ser um crocodilo empalhado; na forma hominídea, ele parece ser um manequim ou boneco de cera. Na forma Árquide, o Mokolé parece ser um modelo de dinossauro feito de cimento ou fibra de vidro, em tamanho natural, mas não é capaz de provocar o Delfrio a menos que se mova ou fale. Alguns Iluminados chegam até mesmo a carregar uma pequena etiqueta, designando a espécie de dinossauro à qual eles supostamente pertencem. É claro que a “estátua” levantará suspeitas, no caso de não se esperar encontrar uma no lugar onde o Mokolé se esconde. Ninhadas inteiras já se esconderam desse modo, como atrações de beira de estrada e coisas do gênero.

• **Latido do Cão D'Água* (Nível Três)** — Este Dom permite ao Mokolé latir alto para qualquer pessoa ou objeto, estilhaçando vidro, rachando madeira leve ou até mesmo abrindo feridas num ser vivo. Este Dom é ensinado por um Cão D'Água.

Sistema: O latido provoca só um nível de vitalidade de dano agravado, mas atinge automaticamente o alvo. Não há custo.

• **Bafo do Dragão (Nível Três)** — Este Dom permite ao Mokolé cuspir fogo, como os Reis Dragões. Este Dom é ensinado pelo próprio Dragão.

* Cão d'água é um tipo de salamandra.

Sistema: Custa um ponto de Fúria por rajada. Para ver se acerta o alvo, o jogador faz um teste de Destreza + Briga, dificuldade 8. A chama provoca dois níveis de vitalidade de dano agravado. Para cada ponto adicional de Fúria gasto, o hálito provoca um nível adicional de dano. Dessa forma, um Mokolé poderia gastar quatro pontos de Fúria e provocar cinco níveis de vitalidade de dano agravado.

• **Medo do Dragão (Nível Três)** — Este Dom invoca uma aura ameaçadora tão terrível que a forma Árquide do Mokolé é capaz de induzir o medo da escuridão em qualquer criatura, seja ela sobrenatural ou não. Este Dom é ensinado por Dragão.

Sistema: O Mokolé gasta um ponto de Fúria para invocar o terror durante uma cena. Todas as testemunhas tornam-se sujeitas ao Delfrio. Lembre-se que as outras criaturas podem fazer testes de Raciocínio + Ocultismo para se deslocar para cima na Tabela de Delfrio, como de praxe. Entretanto, os seres criados com imunidade ao Delfrio, como os fomori, podem vir a experimentar seus efeitos quando este Dom é usado.

• **Caminhar Entre Mundos (Nível Três)** — Os Mokolé com este Dom são finalmente capazes de abrir uma brecha na Película e penetrar a Umbra. Na maioria das vezes, eles a penetram através da água, ao invés de usarem um espelho para abrir atalhos. Este Dom é ensinado por qualquer espírito que saiba como se materializar no mundo físico.

Sistema: Depois de ter aprendido este Dom, o Mokolé é capaz de abrir atalhos exatamente como os Garou o fazem.

• **Sintonia (Nível Quatro)** — Igual ao Dom dos Roedores de Ossos.

• **Casulo (Nível Quatro)** — Igual ao Dom dos Garou homínídeos. Os iniciados Mokolé utilizam o Casulo frequentemente para se protegerem quando dormem o Sono do Dragão.

• **Visualizar a Semente (Nível Quatro)** — Este Dom vem da crença de que todas as coisas não passam de um sonho da idéia ou do objeto que deu à luz a elas. Permite a quem o usa enxergar a “semente” de qualquer coisa, desde os pais de uma criança até o mentor do plano. Observe que algumas coisas resultam do crescimento de várias “sementes”. Um Mokolé olhando para os Estados Unidos, por exemplo, poderia ver inúmeras coisas (John Locke em seu estúdio, índios americanos plantando milho, os africanos comprados com o rum de Boston...). Este Dom tem mais chance de ser aprendido pelos Gumagan e é ensinado pelo Tentilhão.

Sistema: O Mokolé faz um teste de Percepção + Mnese, dificuldade 7. Se a coisa a ser visualizada não se encontrar na Mnese da linhagem do Mokolé, a dificuldade será igual a 8. No caso de causas e efeitos realmente alienígenas, a dificuldade pode ser 9 (Vhujunka planejando navegar na Umbra Profunda etc.).

• **Captura à Distância (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom de Nível Quatro dos Theurge.

• **Canção da Grande Fera (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos lupinos. Normalmente, os Reis Dinossauros ensinam este Dom apenas para os sùquides, e eles podem utilizá-lo para invocar as Grandes Feras mesozóicas. Lembre-se, entretanto, que monstros como escorpiões do mar e tubarões gigantes também residem na Mnese e se os Reis decidiram ensinar essas Canções, então os sùquides poderiam fazê-lo.

Dons dos Gumagan

• **Linhas Harmônicas (Nível Um)** — Esse Dom cobre a paisagem com canções. Os Gumagan são capazes de navegar de uma ponta a outra de Bandaiyan usando lendas. Esse Dom é ensinado por um espírito-Ancestral.

Sistema: O Gumagan inicia uma viagem e começa a Canção. Ele faz um teste de Gnose e adiciona à quantidade de sucessos obtidos o número de canções sagradas que conhece. A dificuldade é igual a 6 no território de sua tribo, 7 fora. Em outras terras que não Bandaiyan a dificuldade é 10. O número de sucessos é o número de vezes pela qual a distância é dividida ao se calcular a duração da viagem.

• **Passeio Onírico (Nível Dois)** — O Gumagan pode usar sua conexão com o hora do Sonho para diminuir a Película. Um espírito do hora do Sonho ensina esse Dom.

Sistema: O Gumagan tem de se concentrar no mundo espírito durante um turno completo. Durante o próximo turno a Película local é reduzida em 2 níveis.

• **Lamento dos Bunyip (Nível Três)** — O Gumagan é capaz de penetrar a Mnese e imitar o grito doloroso do Bunyip. Este Dom é ensinado pelos servos de Mu-ru-bul Tu-ru-dan, o Bunyip.

Sistema: O Gumagan gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Atuação, dificuldade 7. Qualquer indivíduo que ouvir este som atrovador, perde um número de pontos de Força de Vontade igual à quantidade de sucessos conseguidos pelo Gumagan. Muitos adversários fogem ao escutar os ecos do passado da terra.

• **Canção da Terra (Nível Três)** — O povo aborígine de Bandaiyan conhece a terra como uma série de Linhas Harmônicas interligadas, os Caminhos da Lei. Escutando com atenção, os Gumagan conseguem ouvir as canções da terra. Um servo de Ngalyod, a Serpente Arco-Íris, ensina este Dom.

Sistema: O Gumagan encosta sua orelha ao solo, ou mergulha-a num poço. Depois, ele faz um teste de Gnose (dificuldade 6). O número de sucessos é igual ao número de quilômetros dentro dos quais ele consegue ouvir A Canção. Ele saberá o que a terra pensa sobre os acontecimentos em sua superfície, dentro daquela área. Se ele fizer um teste de Mnese ao invés disso, ele será capaz de ouvir os ecos do passado. Lembre-se que o uso deste Dom não é considerado ouvir às escondidas, e sim ouvir por acaso os comentários da Terra.

• **Mnese dos Pesadelos (Nível Quatro)** — O Gumagan é capaz de subjugar qualquer adversário, usando a Mnese para forçá-lo a recordar as atrocidades cometidas contra os povos aborígenes e contra os animais da terra. Este Dom é ensinado por um fantasma Bunyip.

Sistema: O Gumagan olha dentro dos olhos do adversário e faz um teste de Mnese (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Se ele for bem sucedido, o adversário se lembrará de vidas de carnificina, tortura, estupro e profanação. Ele terá de ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para não cair em desespero (geralmente Harano). Muitos daqueles que foram atingidos por esse Dom autoflagelaram-se ou buscaram expiar a culpa pelos crimes de que se lembram.

• **Caminho dos Regatos (Nível Cinco)** — O Gumagan entra em qualquer corpo d'água adequado a sua varna (doce ou salgada para os salgadinhos, poços ou riachos para os Perenty) e emerge de outro. Ele precisa ter se banhado na água onde

planeja emergir antes de usar este Dom, que é ensinado pelos servos dos Bunyip.

Sistema: O Gumagan submerge inteiramente e gasta dois pontos de Gnose. Ele então reaparece no corpo d'água de destino.

• **Sede de Sangue (Nível Cinco)** — O Gumagan pode “apontar a si mesmo” como um “inimigo jurado” para um objetivo ou adversário escolhido. Ele perseguirá esse objetivo até a morte e além dela. Um servo de Mu-ru-bul Tu-ru-dan, o Bunyip, ensina esse Dom.

Sistema: O Gumagan gasta dois pontos de Força de Vontade. Depois disso, ele não come, nem dorme, a menos que deseje fazê-lo. Ele pode adicionar dois dados às suas paradas, para qualquer tarefa relacionada com seu objetivo. A absoluta intensidade de sua busca geralmente obriga qualquer pessoa a ajudá-lo, por puro medo: os Gumagan com Sede de Sangue estão, com frequência, à beira do frenesi a todo momento. Ele não pode ser persuadido a abandonar a busca por nenhum meio sobrenatural (trate isso como a Qualidade: Vontade de Ferro). Em combate contra seu inimigo jurado, ganha um ataque adicional por rodada, e a dificuldade dos ataques contra seu alvo é reduzida em 1. Não pode se esquivar de ataques de outros combatentes, mas dobra sua parada de dados de absorção de dano.

Dons dos Makara

• **As Mil Flechas (Nível Três)** — Este Dom permite que um atirador Makara multiplique grandemente o número de projéteis, em meio à trajetória. O arqueiro pode enviar um enxame de flechas, uma metralhadora cospa uma nuvem de balas. Este Dom é ensinado por um espírito-Vespa.

Sistema: O Makara gasta um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. Não importa o que ele esteja usando, armas de fogo, arcos, bestas ou armas de arremesso ganham os benefícios do tiro completamente automático (*Lobisomem*, pág. 230), mas a dificuldade para acertar o alvo é aumentada em dois pontos ao invés de três.

• **Grande Como a Colina Branca (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Fianna: Dom dos Spriggan. É ensinado por um espírito Macaco.

Dons dos Mokolé-mbembe

• **Bico do Tentilhão (Nível Três)** — Esse Dom é ensinado por Tentilhão, o mestre da adaptação. O Tentilhão ajuda os Mokolé a se adaptarem a novas situações a fim de sobreviverem. Eles o fazem remodelando a si mesmos numa forma que possa cumprir esse objetivo.

Sistema: O Mokolé gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Mnese + Sobrevivência. Depois ele, se esforça para mudar na direção desejada. Para desenvolver nadadeiras, ele pula na água e começa a patinhar. Para desenvolver um pescoço comprido, ele tem de se esticar. Este Dom não é capaz de criar nada novo, mas consegue adaptar partes pré-existentes do corpo a novas situações. Os braços podem se transformar em asas, mas um novo par de membros não apareceria do nada. Da mesma forma, pulmões podem se transformar em guelras, mas para respirar o ar novamente o Mokolé teria de mudar mais uma vez. Os efeitos duram uma cena para cada ponto de Gnose gasto.

• **Onda de Calor (Nível Três)** — O Mokolé consegue trazer o calor do Senhor Sol para queimar seus inimigos. Muita gente é capaz de suportar o frio, mas nenhum ser vivo consegue suportar o calor interminável. Um espírito do Sol ensina esse Dom.

Sistema: O Mokolé dança os Passos do Sol e gasta 1 ponto de Gnose. Depois ele, faz um teste de Raciocínio + Interpretação, (dificuldade 5, se estiver quente; 6 se estiver fresco ou 8 se estiver frio). Se a temperatura estiver abaixo do ponto de congelamento, a dificuldade é igual a 9. A dificuldade diminui em 1 nível para cada hora de dança, e aumenta em 1 se o Mokolé não puder dançar, a não ser que com movimentos das mãos (devido a ferimentos ou aprisionamento). Para cada sucesso, um quilômetro e meio do território circunjacente ao Mokolé é aquecido até atingir temperaturas de ondas de calor (54°C). Criaturas vulneráveis ao calor perdem um dado de suas paradas por hora. Os efeitos duram uma hora para cada ponto de Gnose gasto. Estes efeitos não podem durar mais do que uma hora após o crepúsculo.

• **Dentro dos Meus Olhos (Nível Quatro)** — Esse Dom poderoso permite que a fraqueza torne-se uma vantagem. Os Mokolé vêm sendo perseguidos sem interrupção: em algumas circunstâncias, isso pode ser vantajoso. Um espírito-Ancestral ensina esse Dom.

Sistema: O Mokolé olha fixamente dentro dos olhos de um adversário e faz um teste Mnese. A dificuldade é 5 no caso de um parente (incluindo Nagah, Corax e Parentes), 7 no caso

de um ser que tenha pelo menos um ancestral comum (qualquer um nascido de humano, qualquer sáurio e



qualquer Metamorfo), e 9 para alguma coisa completamente alienígena. Lembranças esmagam o adversário durante um turno para cada sucesso, pois ele enxerga tudo que é vivo do ponto de vista do Mokolé. Durante esse período, ele não ataca o Mokolé (embora possa se defender, se vier a ser atacado) e não é capaz de utilizar nenhum poder ou Dom específico de sua espécie (como: Dons exclusivos dos Garou, metamorfose ou Disciplinas vampíricas). Depois de voltar a si, o alvo geralmente está mudado. As reações variam: os Garou retiram-se para a eterna Harano; um *Priscus* do Sabá, abençoado por esse Dom, pôs fim a sua não-vida depois de ver o que havia perdido séculos atrás. O Narrador deve determinar com justiça o que cada alvo faria.

Dons dos Zhong Lung

- **Chi'ih Ming (Nível Um)** — Chi'ih Ming é uma palavra antiga que significa balão. Utilizando esse Dom, um Mokolé consegue andar em pleno ar, à velocidade normal de caminhada. Um espírito-Pássaro ensina esse Dom

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Destreza + Esportes. Um sucesso é suficiente para ativar o Dom.

- **Shou (Nível Um)** — Funciona como o Dom de Nível Três dos Philodox: Sabedoria das Antigas Tradições.

- **Serenidade (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Filhos de Gaia.

Dons de Augúrio

Sol Nascente (Tung Chun/Vasanta)

- **Bramido (Nível Um)** — O Mokolé consegue fazer os pântanos estremecerem com sua voz poderosa, aterrorizando todos que o ouvem. Um espírito-Crocodilo ou Jacaré ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e faz um teste de Fúria ou de Força de Vontade. A dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo: se o teste for bem sucedido, aqueles que escutarem o berro reagem de acordo com a Tabela de Reação ao Delfrio, utilizando-se como guia a Força de Vontade do alvo menos o número de sucessos obtidos no teste além do primeiro.

- **Olhos de Ave de Rapina (Nível Um)** — Convocando os talentos de seus primos emplumados, o Mokolé ganha a habilidade de enxergar a vários quilômetros, como se a distância fosse de apenas 20 metros. Esse Dom é ensinado por um espírito-Pássaro.

Sistema: O personagem faz um teste de Percepção + Pron-tidão, dificuldade 8. O número de sucessos é igual ao número de quilômetros de distância dos quais o Mokolé é capaz de enxergar claramente, embora ele não possa ver através de obstáculos.

- **Mascarar os Prados (Nível Dois)** — O Mokolé é capaz de emitir gemidos de lamento para atrair suas presas. Utilizado normalmente a partir de um esconderijo, esse Dom é adequado para caçadores e guerreiros. É ensinado pela Gralha Azul.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Interpretação enquanto o personagem geme e choraminga. A dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo ou 5, o que for maior. Para cada sucesso obtido, o alvo se aproxima durante um turno. Entretanto, o encantamento será quebrado no caso de se infligir dor ao alvo.

- **Sentir Prata (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Ahroun.

- **Língua do Dragão (Nível Três)** — Dá ao Mokolé a capacidade de convocar o raio sobre um alvo. O Dom é ensinado por um Mensageiro da Luz.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Força + Intimidação, dificuldade 6. Cada sucesso inflige um dado de dano agravado no alvo. A dificuldade pode ser aumentada, a critério do Narrador, caso não haja nenhuma tempestade ou nuvem à vista, caso o Mokolé não esteja ao ar livre, ou no caso de outras condições desfavoráveis.

- **Invocar Maré (Nível Três)** — Esse Dom torna o Mokolé capaz de controlar a maré a sua vontade. É ensinado por Chama-Maré.

Sistema: O Mokolé deve ter uma linha de visão para um corpo d'água sujeito a marés (oceano, mar, estuário fluvial). O jogador, então, faz um teste de Gnose, dificuldade 8. O número de sucessos determina o resultado:

- 1 As marés sobem ou baixam duas vezes mais rápido do que o normal.
- 2 As marés podem ser revertidas, e sobem ao invés de baixar ou vice versa.
- 3 A maré alta ou a maré baixa pode ser convocada numa cena.
- 4 Marés incomuns (marés de sizígia ou de quadratura) podem ser convocadas numa cena.
- 5+ Marés excêntricas (isto é, marés de 9 metros na Flórida) podem ocorrer numa cena.

- **Cura em Combate (Nível Três)** — Funciona como o Dom de Nível Três dos Ahroun.



• **Icor Fervente (Nível Três)** — Esse Dom torna o Mokolé capaz de ganhar pontos de calor, o que aumenta sua perícia na caça ou na batalha. Um espírito-Ave de Rapina ensina esse Dom.

Sistema: Gastando Fúria, o personagem ganha “pontos de calor” temporários, à razão de um ponto de calor para cada ponto de Fúria gasto. A partir do turno seguinte, o Mokolé pode gastar os pontos de calor para adicionar pontos aos Atributos Físicos. Os bônus duram um turno. O número máximo de pontos de calor equivale ao Vigor da forma hominídea do Mokolé + 5.

• **Poder dos Reis (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Cria de Fenris: Poder de Thor.

• **Cólera dos Wani (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom de Nível Cinco dos Wendigo: Invocar os Espíritos da Tempestade. Ao usar esse Dom, o Mokolé cai num transe que dura até o Sol se levantar mais uma vez. Ele oferece seus sonhos aos Reis Dragões como agradecimento por esse Dom.

• **Grito de Gaia (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Cria de Fenris.

• **Mandinga da Lagartixa (Nível Cinco)** — Esse Dom capacita o Mokolé a rejeitar partes decepadas de seu corpo sem nem mesmo precisar tocá-las. Um braço decepado agita-se e se contorce, voltando rapidamente ao talo, rejeitando tão bem ao corpo do jacaré quanto você desejar. Esse Dom é ensinado por Lagartixa.

Sistema: Para rejeitar uma parte do corpo, o jogador precisa apenas gastar um ponto de Gnose. As partes decepadas devem estar razoavelmente inteiras (isto é, não devoradas nem esmagadas) e têm de estar nas proximidades para o Dom funcionar. Isso não cura nenhum nível de vitalidade em dano, mas um Mokolé que tem esse Dom pode gastar um ponto de Gnose para evitar receber Cicatrizes de Batalha.

• **Parede de Granito (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Philodox.

Sol do Meio-Dia (Nam Hsia/Grisma)

• **Garras de Ouro (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Ahroun: Garras de Prata, com a diferença que as garras do Mokolé transformam-se em ouro. Esse Dom é utilizado principalmente contra os Mokolé caídos ou desobedientes.

• **Visão da Forma Verdadeira (Nível Um)** — Funciona como o Dom comum.

• **Verdade de Olodumare (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Garou: Verdade de Gaia. Esse Dom é ensinado por um espírito do Sol.

• **Acalmar (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Filhos de Gaia. Esse Dom é ensinado por um espírito-Tuatara.

• **Determinação (Nível Dois)** — Funciona como o Dom de Nível Dois dos Philodox.

• **Domar o Raio de Sol (Nível Dois)** — O Sol, a quem os Mokolé chamam de Face de Deus, opõe-se ao mal e às trevas. Ele ensina seus filhos a pedirem sua ajuda quando precisarem dela. Um espírito do Sol ensina esse Dom.

Sistema: O Mokolé tem de gastar um ponto de Gnose, e fazer um teste de Inteligência + Ocultismo, dificuldade 6, e adicionar ao resultado qualquer ponto de Fé Verdadeira no Sol. Os efeitos duram uma cena, mais uma cena para cada ponto adicional de Gnose que for gasto.

Sucessos Efeitos

- 1 Iluminar qualquer área escura com luz ambiente.
- 2 O Sol é capaz de atravessar nuvens ou árvores com brilho suficiente para revelar alvos ou ferir vampiros.
- 3 Os raios do sol são tão fortes através da água, do vidro, das nuvens ou das coberturas quanto o seria se o céu estivesse claro.
- 4 Os raios do sol são capazes de acender fogos ou trazer calor aonde estiver frio, ou aparecer dentro de edifícios sem janelas durante o dia.
- 5+ O Sol pode brilhar à noite.

• **Mente Pura (Nível Três)** — Esse Dom permite um julgamento justo, não importando as distrações. Um espírito-Corvo ensina esse Dom.



Sistema: O Mokolé pode gastar quantos pontos de Força de Vontade desejar. Cada ponto gasto adiciona um dado à parada de dados Mentais de sua escolha. Os efeitos duram uma cena.

- **Língua do Dragão (Nível Três)** — Funciona como o Dom do Sol Nascente. A dificuldade pode ser reduzida a critério do Narrador, se o alvo for um Mokolé que falhou em seus Deveres.

- **Olhos de Cobra (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Galliard.

- **Olhar do Predador (Nível Quatro)** — Funciona como o dom dos Fianna: Olho Vermelho.

- **Serenidade (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Filhos de Gaia.

- **Imposição do Dominador (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Senhores das Sombras.

- **Mesmerizar (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Philodox.

- **Sono do Dragão (Nível Cinco)** — Esse Dom permite que o Mokolé entre num estado de entorpecimento. Ele dorme durante um período limitado (por exemplo, “três luas”) ou até uma determinada condição se realizar (“quando o lago se encher d’água”). Em qualquer um dos casos, ele mesmo estabelece a condição para despertar. O Mokolé não envelhece enquanto dorme, embora possa sonhar. Geralmente, o Mokolé se enterra na lama para dormir. O Mokolé adormecido pode ser despertado se for movido ou tocado, mas não por ruídos comuns. Um espírito-Dragão ensina esse Dom.

Sistema: O Mokolé é capaz de entrar no sono voluntariamente. Se dormir mais tempo do que a duração de uma história, ele readquirirá toda a Gnose que gastou.

- **Sabedoria do Sol (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Portadores da Luz Interior: Sabedoria do Vidente, com a diferença que o Mokolé tem de olhar fixa e diretamente para a face do Senhor Sol.

Sol Poente (Tung Chun/Vasanta)

- **Toque da Mãe (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

- **Resistência à Dor (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Philodox.

- **Palma do Trovão (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Senhores das Sombras.

- **Mascarar os Prados (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Sóis Nascentes.

- **Vômito (Nível Dois)** — O Guardião pode guardar o ninho com um vômito de gosma escorregadia. Ele é capaz de beber alguns litros de água e cuspir uma mistura viscosa. Este Dom é ensinado por um espírito-Rã ou Lesma.

Sistema: O Mokolé tem de ter bebido bastante água nas últimas 24 horas antes de usar esse Dom, embora alguns bebam óleo como um precursor. O jogador faz um teste de Vigor + Interpretação, dificuldade 7, enquanto o Mokolé vomita água e muco sobre uma superfície. O número de sucessos determina o raio, medido em passadas, da área coberta com a baba escorregadia. Todas as criaturas que estiverem andando por ali terão de passar num teste de Destreza (mais Acrobacia, se for o caso) para não escorregar e cair. O Mokolé também pode enlamear caminhos com seu vômito, urina ou outros fluídos corpóreos, o que tem como resultado odores revoltantes, além de superfícies escorregadias.

- **Armadura da Tartaruga (Nível Três)** — Esse Dom permite que o Mokolé forme um casco duro ao redor de sua pele enquanto estiver na forma Árquide ou Súquide, protegendo-se ainda mais contra danos. O Dom é ensinado por um espírito-Tartaruga ou Tartaruga Marinha.

Sistema: O jogador faz um teste de Vigor + Instinto Primitivo, dificuldade 6. O Mokolé tem de passar um turno em profunda concentração. O número de sucessos equivale ao número de dados que devem ser adicionados à parada de dados nos testes de absorção. Esses dados são adicionados a qualquer armadura que o personagem já possua, mas o Dom pode ser ativado apenas uma vez por cena.

- **Cura em Combate (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Ahroun.

- **Poder dos Reis (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Cria de Fenris: Poder de Thor.

- **Mordida de Ferro (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Ahroun.

- **Icor Fervente (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom de Nível Três dos Sóis Nascentes.

- **Aura do Sol (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Filhos de Gaia.

- **Fossilizar (Nível Cinco)** — Esse Dom permite que o Mokolé despache um inimigo para a memória, fossilizando-o para a edificação das gerações posteriores. É desnecessário dizer que os paleontólogos provavelmente ficariam confusos com os resultados. Um espírito da Morte ensina esse Dom.

Sistema: O Mokolé aponta um osso para um inimigo. O jogador faz um teste de Gnose, resistido pela Força de Vontade do Inimigo. Para cada sucesso, um nível de vitalidade em dano agravado, não passível de absorção, incapacita o alvo. Se morrer por causa desses efeitos, o alvo torna-se instantaneamente um fóssil petrificado.

Sol da Meia-Noite (Pei Tung/Hemanta)

- **Visão Noturna (Nível Um)** — O Iluminado pode recorrer à luz ambiente da Penumbra para enxergar claramente nas trevas. Esse Dom é ensinado por um espírito da Lua.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Os efeitos duram uma cena. O Mokolé consegue enxergar no escuro, sem penalidades, salvo na ausência completa de luz, e mesmo neste caso ele é capaz de discernir um contorno vago das coisas que estão ao seu redor.

- **Chama Tremulante (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Presas de Prata. É ensinado por um espírito do Fogo ou um espírito do Sol.

- **Sentir o Sol (Nível Um)** — Funciona como o Dom comum: Sentir a Lua, com a diferença que permite ao usuário discernir a presença das criaturas do Sol, como os Mokolé e os Corax. Esse Dom é ensinado por um espírito da Lua.

- **Espíritos do Riso (Nível Um)** — Esse Dom permite que o Sol da Meia-Noite invoque os Espíritos do Riso que fazem tudo parecer engraçado. Um espírito-Tordo-dos-remédios ensina esse Dom.

Sistema: O Mokolé gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose. A dificuldade é 6 no caso de amigos, 7 para estranhos e 9 para inimigos. Para cada sucesso, um comentário feito por alguém fará com que todos riam alegremente.

- **Fala (Nível Um)** — Funciona como o Dom genérico.

• **Comunicação Onírica (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Galliard.

• **Derrubar a Muralha do Amanhã (Nível Dois)** — É um Dom de prenúnciação, ensinado por um espírito Grou. Capacita o Mokolé a recordar o futuro, embora imprecisamente.

Sistema: O Mokolé queima uma pena de ave. O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Enigmas, dificuldade 6. O Mokolé é então capaz de observar além do amanhã e obter um vago *insight* para cada sucesso obtido.

• **Blá-blá-blá (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Fianna. É ensinado por um espírito-Papagaio.

• **Forma de Tronco (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Ragabash: Gerar Ignorância, salvo que o Mokolé tem de estar no chão de uma floresta, num riacho ou lago, ou em outro ambiente familiar à sua varna. Esse Dom é ensinado por um espírito Jacaré.

• **Invisibilidade (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Uktena.

• **Abrir Ponte do Sol (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Ragabash: Abrir Ponte da Lua.

• **A Sorte do Tolo (Nível Quatro)** — O Iluminado, a quem muitos espíritos da sorte devem favores, torna-se grandemente imune ao azar em todas as suas formas. Esse Dom é ensinado por um espírito-Trapaceiro.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose, dificuldade 8. Cada sucesso permite ao personagem converter uma falha crítica numa falha simples. O jogador pode escolher quando invocar esse favor especial, mas os efeitos duram apenas por uma cena.

• **Teatro de Sombras (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Galliard, com a diferença que é comum os Mokolé contarem histórias enquanto os raios de sol atravessam deslumbrantemente a copa das árvores para dentro da escuridão do lamaçal. Quando esse Dom combina-se à Mnese, o resultado é uma arte única, chamada introspecção, na qual o contador de histórias envia sua platéia aos sonhos-lembranças do Povo Dragão. Isso permite ao narrador situar os contos num passado tão remoto quanto o Mokolé que conta a história possa se lembrar. Um espírito da Sombra ensina esse Dom.

• **Sono do Dragão (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Sóis do Meio-Dia.

• **Roubar Forma (Nível Cinco)** — Esse Dom é raro: sabe-se apenas de duas linhagens que o possuem e sobrevivem à Guerra da Fúria. Ele permite ao Mokolé estudar a forma de um outro ser durante um período de tempo, e depois assumir aquela forma como sua nova forma racial. Deste modo, os Mokolé sobreviveram a milênios de evolução sobre a Face de Gaia. Esse Dom é ensinado por um espírito de Peixe Dipnóico.]

Sistema: O Mokolé deve estudar a nova forma durante pelo menos um ano. Ao final desse período, ele pode gastar um ponto de Gnose permanente e assumir a nova forma. A forma deve ser suficientemente próxima da antiga para que sua alma possa habitá-la. O Narrador tem liberdade de decidir o que vai ou não vai funcionar. Normalmente, o Mokolé passará essa forma para seus descendentes, e eles substituirão uma de suas formas pela nova. Apenas alguns Mokolé conseguiram fazer isso funcionar, mas é assim que uma nova varna torna-se capaz de encarnar almas metamorfos. Alega-se que esse dom é responsável pelo surgimento tanto dos Corax quanto dos Nagah. Alguns sábios dizem que todas as Raças Metamórficas originaram-se desse modo. Entretanto, isso é improvável.

• **Mil Faces Secretas (Nível Cinco)** — Esse Dom é ensinado apenas para amigos de confiança. Permite ao usuário assumir a ilusão de praticamente qualquer forma que ele já tenha visto pessoalmente. Não é metamorfose verdadeira, mas é quase uma simulação perfeita. Esse Dom é ensinado por um espírito da ilusão.

Sistema: O personagem deve passar algum tempo estudando a forma que deseja assumir. A critério do Narrador, a dificuldade pode aumentar, se ele não passar um tempo suficiente estudando. Ele então gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Lábia, dificuldade 7. Os efeitos duram um dia para cada sucesso. O usuário pode desfazer a ilusão a qualquer momento. Ao se tentar enxergar através dessa ilusão, usando-se Dons, por exemplo, a dificuldade é de pelo menos 9.

• **Assumir a Forma Verdadeira (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom de Nível Quatro dos Philodox.

Sol Encoberto (Sai Chau/Zarad)

• **Invocar Chuva (Nível Um)** — Um poder que tem sido responsável por mais de um culto ao crocodilo, esse Dom permite ao Mokolé invocar a chuva a partir de um céu limpo. É ensinado pela Ave da Chuva ou espíritos da Chuva.

Sistema: O jogador faz um teste de Interpretação + Rituais, dificuldade 6. Um sucesso traz um chuvisco. Três trazem uma garoa persistente. Cinco ou mais trazem chuva. Se já estiver chovendo quando o Mokolé usar esse Dom, a chuva vira um aguaceiro. Se já estiver chovendo forte, o resultado é uma enchente catastrófica.

• **Toque da Mãe (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

• **Sentir a Desenhista (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Impuros: Sentir a Wyrn, com a diferença que este detecta manifestações da Weaver.

• **Sentir a Decompositora (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Impuros: Sentir a Wyrn.

• **Sentir Magia (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Uktena.

• **Comunicação com Espíritos (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

• **Fala (Nível Um)** — Funciona como o Dom genérico.

• **Derrubar a Muralha do Amanhã (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Sóis da Meia-Noite.

• **Sonhar com a Mente de Matre (Nível Dois)** — Esse Dom, ensinado por espíritos-Ancestrais humanos ou um espírito-animal especialmente renomado por ter uma boa memória, como o Elefante, permite que o Mokolé deixe seu corpo para trás, enquanto seu espírito escapa para o domínio astral, ou para a Umbra Profunda.

Sistema: O jogador tem de fazer um teste de Gnose, dificuldade igual à da classificação local da Película. O uso bem sucedido do Dom deixa o corpo físico do Mokolé inconsciente, enquanto seu espírito escapa para o reino astral. Cinco sucessos indicam que o Mokolé pode até mesmo viajar para a verdadeira Umbra Alta, apesar de estar ainda ligado ao seu corpo pelo cordão de prata. Uma falha significa que o personagem não consegue deixar seu corpo; uma falha crítica lança o ego astral para um destino aleatório ou rompe o cordão de prata. Para mais informações sobre viagens na Umbra Profunda, consulte o capítulo Crepúsculo.

• **Forma de Tronco (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Mokolé.

• **Comandar Espíritos (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

• **Enviar o Sonho (Nível Dois)** — Funciona como o Dom de Nível Três dos Impuros: Comunicação Mental.

• **Caminhar entre Mundos (Nível Dois)** — Funciona como o Dom comum de Nível Três.

• **Invocar Espírito da Água (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Uktena: Invocar Espírito do Fogo, com diferença que é um espírito da Água que é chamado. O Mokolé tem de ter uma fonte de água. O espírito aquático movimenta a água, molha um adversário ou faz com que um sistema gerador de energia entre em curto, de acordo com a vontade do Mokolé.

• **Pulmões Mais Profundos (Nível Três)** — O Mokolé é capaz de armazenar a dentro de si, permitindo que ele viva um período de tempo sem respirar. Esse Dom é ensinado por espíritos-Tartaruga.

Sistema: No mundo material, esse Dom permite que o Mokolé prenda a respiração durante um número de horas igual ao seu Vigor. Na Umbra, a duração é o mesmo número em dias. Em qualquer situação, ao terminar o prazo, o Mokolé tem de ser capaz de respirar ar durante cinco minutos inteiros antes de invocar esse Dom novamente.

• **Exorcismo (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

• **Abrir Ponte do Sol (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Sóis da Meia-Noite.

• **Asas de Sombra (Nível Três)** — Esse Dom permite que o Mokolé voe através do “nada” da Umbra, ignorando os vários caminhos e trilhas em favor de um rota mais direta de Reino a Reino. Esse Dom é ensinado por um espírito do Céu.

Sistema: O Mokolé tem de ter o Dom: Caminhar entre Mundos para penetrar a Umbra, e tem de se mudar para um lugar onde seja possível “voar” entre os Reinos. Ele pode usar Sonhar com a Mente de Matre. Se for capaz de alcançar um Ádito, ele será também capaz de voar através da Umbra Profunda. Nenhum teste é necessário: o Mokolé simplesmente manifesta a vontade de desdobrar suas asas.

• **Captura à Distância (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

• **Caminhar pela Mente de Matre (Nível Quatro)** — Semelhante ao Dom Sonhar com a Mente de Matre, esse Dom permite que o Mokolé penetre de verdade o reino astral, a Umbra Profunda, na forma física. No caso de já estar na forma astral, ele consegue remover seu cordão com relativa segurança. O uso desse Dom é raro, já que poucos Mokolé são versados nele, mas ele permite que o Mokolé penetre na personificação da memória de Gaia sem deixar um corpo indefeso para trás e sem um cordão de prata. Alguns Mokolé postulam que o cordão de prata se torna invisível, mas ainda está lá. Esse Dom é ensinado apenas por vários espíritos familiarizados com a Umbra Profunda.

Sistema: Nenhum teste é necessário: os efeitos são automáticos. Um Mokolé que tiver usado o Dom: Sonhar com a Mente de Matre e passar para a Alta Umbra pode usar Caminhar pela Mente de Matre para remover seu cordão de prata e continuar. Se o fizer, ele terá de se certificar de que retornará antes de seu corpo sofrer demasiadamente: seu Vigor corresponde ao número de cenas durante as quais ele é capaz de viajar (a critério do Narrador).

• **Recapitular (Nível Quatro)** — O Mokolé pode atacar inimigos com a própria herança evolutiva deles, forçando-os a

recuar na árvore da vida em direção ao caldo primordial de Gaia. O adversário é transformado numa forma de vida inferior por força da vontade. Um espírito da Desenhista, chamado Haeckel, ensina esse Dom, e exige um favor em troca.

Sistema: O Mokolé grita o nome do inimigo e certas Palavras anacrônicas. Ele então faz um teste de Mnese + Intimidação, dificuldade 7. Para cada sucesso obtido, o inimigo sofre involução, regredindo um estágio da existência: um sucesso transforma-o num mamífero ancestral semelhante a um rato, dois sucessos transformam-no num réptil e assim por diante. Os efeitos duram uma cena.

• **Olhar da Górgona (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom das Fúrias Negras.

• **Moldagem de Espírito (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

Sol Ornado (Nam Hsia/Grisma)

• **Cozinhar (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Roedores de Ossos.

• **Toque da Mãe (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Theurge.

• **Persuasão (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Garou hominídeos. Esse Dom é ensinado por um espírito-Serpente.

• **Serpente-Piloto (Nível Um)** — Esse Dom permite que o Mokolé invoque a prestativa serpente-piloto, uma criatura que sabe como chegar aos lugares certos. Ela pode ajudar a encontrar santuários seguros, água potável, lamaçais e assim por diante. O Dom é ensinado por um espírito-Serpente.

Sistema: O Mokolé invoca a Serpente-Piloto e faz um teste de Gnose. O Mokolé tem de estar num lugar onde existam serpentes-piloto (como no sudeste dos Estados Unidos). A dificuldade é 6 na natureza, 7 nas proximidades de construções humanas, 8 num parque ou subúrbio, e 9 em áreas urbanas. Próximo às obras da Decompositora, é 10. O número de sucessos mede o sucesso do Dom; geralmente três é o suficiente. A Serpente-Piloto não fala, mas guia o grupo até qualquer lugar dentro dos limites do bom senso. Ela não é capaz de indicar direções para coisas que não conhece, como os caerns Garou. Ao terminar o serviço, ela vai embora.

• **Fala (Nível Um)** — Funciona como o Dom comum.

• **Vento Sob Minhas Asas (Nível Um)** — Esse Dom, criado por um Mokolé pteranodonte, ajuda os Mokolé a viajar mais facilmente, marchando ou voando em formação. A força do grupo como um todo pode servir para ajudar cada membro. Esse Dom é ensinado pelo Ganso.

Sistema: O Mokolé organiza seus companheiros de viagem numa fila (marcha) ou formação em V (vôo) e faz um teste de Vigor + Gnose, dificuldade 7. O número de sucessos equivale ao número de viajantes que podem compartilhar o Vigor do membro mais forte do grupo (que geralmente assume a liderança). Se a formação se quebrar, o Vigor adicional desaparece. Um falha crítica reduz o Vigor de um dos membros do grupo a 1.

• **Chamado do Dever (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Philodox.

• **Treinamento do Dragão (Nível Dois)** — Esse Dom permite ao Organizador transformar sua ninhada numa poderosa força de trabalho. Ele é capaz de tomar uma habilidade conhecida por um membro da ninhada e compartilhá-la com



todos. O Dom pode dar poderes tanto a Parentes quanto a Mokolé. É ensinado por espíritos-Formiga.

Sistema: O Mokolé fala de uma Percícia ou de um Conhecimento para seus colegas de ninhada numa espécie de "levanta-moral". Depois, ele gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + a Percícia ou Conhecimento apropriado. A dificuldade básica é 7, mas o Narrador pode torná-la maior se a Habilidade se mostrar improvável, como ensinar súquides a arrombar fechaduras. O número de sucessos equivale ao número de companheiros de ninhada que ganham o Conhecimento ou Percícia, no mesmo nível do doador, durante uma cena. Esse Dom não é capaz de transferir Dons espirituais, ritos ou outras vantagens desse tipo.

- **Caminhar entre Mundos (Nível Dois)** — Funciona como o Dom genérico de Nível Três.

- **Corrida a Longa Distância (Nível Três)** — Esse Dom permite ao Mokolé reduzir o tempo de viagem de uma jornada, seja a pé ou em um veículo. É ensinado por um espírito-Tartaruga Marinha.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Destreza + Esportes (ou Condução) contra a dificuldade da Película local. Cada sucesso diminui o tempo de viagem em 5%.

- **Remodelar Objeto (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Garou hominídeos.

- **Infestar (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Roedores de Ossos.

- **Imposição do Dominador (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Senhores das Sombras.

- **Acalmar o Rebanho (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Andarilhos do Asfalto.

- **Obediência (Nível Cinco)** — Funciona como o Dom dos Senhores das Sombras.

Eclipse do Sol (Sai Chau/Zarad)

- **Aura de Confiança (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Senhores das Sombras. Esse Dom é ensinado por um Rei Dinossauro ou alguma outra realeza.

- **Bramido (Nível Um)** — Funciona como o Dom genérico.

- **Chama Tremulante (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Presas de Prata.

- **Garras Afiadas (Nível Um)** — Funciona como o Dom dos Ahroun.

- **Pasma (Nível Dois)** — Funciona como o Dom dos Presas de Prata.

- **Pasmar (Nível Dois)** — Funciona como o Dom de Nível Três dos Filhos de Gaia; é ensinado por um espírito servo de Dragão.

- **Caminhar entre Mundos (Nível Dois)** — Funciona como o Dom genérico de Nível Três.

- **Olho de Cobra (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Galliard.

- **Icor Fervente (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Sóis Nascentes.

- **Ira do Dragão (Nível Três)** — Funciona como o Dom dos Presas de Prata: Ira de Gaia.

- **Maestria (Nível Quatro)** — Funciona como o Dom dos Presas de Prata.

- **Sol Encarnado (Nível Quatro)** — Esse Dom poderoso permite que o Mokolé personifique o fogo sagrado do Sol. Enquanto dedica uma oração ao Sol, o Mokolé parece explodir em silenciosas chamas solares, iluminando a área de forma tão brilhante quando o sol do meio-

dia e queimando seus oponentes com um simples toque. Esse Dom é ensinado por um espírito do Sol.

Sistema: O jogador gasta três pontos de Gnose para invocar o fulgor do Sol. Os vampiros que se encontrarem ?? sua linha de visão reagirão como se estivessem olhando para o sol, e as garras, os dentes e a cauda do Mokolé infligem um nível de vitalidade adicional de dano. Por último, o toque do Mokolé inflige dano como se fosse ouro.

• **Exército dos Ancestrais (Nível Cinco)** — Esse Dom raro permite ao Mokolé materializar as características de sua forma Árquide de uma maneira inteiramente diferente. O Mokolé pode invocar os ancestrais que lhe deram a forma que usa, trazendo-os das névoas da Memória para desafiar seus oponentes. Esse Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Mokolé invoca seus ancestrais enquanto enuncia os “presentes” corporais que deles recebeu. Depois ele faz um teste de Gnose, dificuldade 8. Para cada sucesso, um ancestral aparece. Exemplo: um Mokolé com asas poderia chamar Pteranodonte, enquanto um com Tamanho Gigantesco poderia invocar Apatossauro. Os ancestrais são tão inteligentes quanto aquele que os invoca, e geralmente cooperam (a menos que o invocador queira que eles façam alguma coisa estúpida ou ridícula). Os ancestrais permanecem durante uma cena, depois retornam às profundezas da Mnese. Dependendo da cena para a qual são invocados, eles podem desejar não retornar.

• **Realidade Ilusória (Nível Cinco)** — Esse Dom só pode ser usado uma vez na vida de um Mokolé. Ele permite que o Mokolé se transforme em um Dragão Verdadeiro durante uma cena. Ao terminar o confronto, o sonho parte. Esse Dom é ensinado pelo Dragão.

Sistema: O Mokolé dedica uma oração a Dragão e faz um teste de Raciocínio + Mnese, com uma dificuldade igual a 7. As estatísticas de um Dragão Verdadeiro ficam a cargo do Narrador, mas uma criatura dessas é extremamente poderosa. Em geral, seu poder se concentra em afugentar os adversários do Dragão. O Dom não pode ser invocado uma segunda vez, e muitas vezes, os Mokolé que o fazem mesmo uma só vez, morrem depois que os adversários do Dragão são afugentados.

• **Interromper a Deriva dos Continentes (Nível Cinco)** — Esse Dom invoca os espíritos dos continentes, que fluam pela Face de Gaia e através dos milênios. O Coroado pode agir como se a deriva dos continentes não tivesse existido, viajando como os Reis o faziam. Esse Dom é ensinado por um espírito da terra (como Montanha ou Pedra).

Sistema: O Coroado se põe em viagem e faz um teste de Vigor + Rituais, dificuldade 7. O Coroado e seus companheiros de ninhada falam e cantam na Língua do Dragão enquanto viajam. O número de sucessos necessários depende da distância que eles desejam percorrer. Entretanto, a jornada é conduzida como se os continentes ainda estivessem unidos. Uma viagem da América do Sul para a África poderia ser uma curta caminhada de poucos dias.

Ritos Mokolé

Peter sentou-se, pensativo.

— Então, Jeffo, qualquer um poderia aprender esses rituais? Parece que ‘cê ‘tá me ensinando um montão.

— ‘Cê é um de nós agora, cara. Não ‘tô dizendo que ‘cê não pode voltar p’ra casa, mas a gente não tem medo de você, não.

Ele puxou do cachimbo, a mistura de tabaco e pituri encheu o ar de fumaça. O carvão ardia, vermelho como a luz do sol que envolvia em tons acobreados todos os picos e torres de pedra.

— O que você quer dizer? Você acha que eu sou um Mokolé agora?

— Você é Mokolé, tudo menos sua forma. ‘Cê vem dos Reis que nem eu, e ‘cê tem a Memória. ‘Cê é Mokolé e quebra-ovos também. O primeiro que a gente se lembre.

“Eu sou tanto Mokolé quanto Garou. Isso é loucura.”

“É o fim da Guerra.”

— Então, o que mais eu tenho de saber para ser um dragão? Quero dizer, eles não ensinam isso na escola.

Morwangu falou mais uma vez, cada palavra preenchida com séculos de significado. Como podia uma língua, algo feito com a boca, carregar tanta coisa?

Como podia um homem tornar-se um dragão?

Os ritos Mokolé são antigos, alguns deles datam do Tempo dos Reis. Os Garou e os Mokolé compartilham o Rito de Conquista, orações de caçada, saudações ao Sol e no caso dos Iluminados, à Lua, o Rito de Dedicção a um Talismã, o Batismo de Fogo, o Rito Para Despertar o Espírito, o Rito de Conjuração e os Ritos do Fetiche e do Totem. Outros ritos podem também se fazer presentes em certos lamaçais. Os Mokolé possuem poucos ritos, ou nenhum, ligados à viagem pela Umbra, já que raramente penetram a Umbra por causa dos Inocentes. Eles também possuem poucos ritos de julgamento e punição, embora alguns pratiquem o Rito: Devorador dos Mortos, que os Mokolé-mbembe ensinaram aos Bubasti (ver Bastet). Eles ritosestacionais, que diferem daqueles dos ritos dos Garou.

Ritos de Pacto

Rito de Acasalamento

Nível Um

Esse rito é praticado por todos os riachos de Mokolé. Ele consiste de elaborados protocolos de corte, trocas de mensagens, canto e dança cerimoniais, e acasalamento. Garante que os Mokolé se acasalem com um Parente adequado e não com outro Mokolé.

Sistema: O Mokolé em questão dança, canta e comemora de outras maneiras e, por fim, gasta um ponto de Gnose no clímax do rito. Se o parceiro em perspectiva for completamente inadequado (por exemplo, estéril, estiver terrivelmente enfermo, ou for outro Mokolé) ele saberá. Caso contrário, ocorre o acasalamento.

Muda

Nível Um

Este rito pode ser realizado a sós ou em grupos. É geralmente feito uma vez ao ano. O Mokolé descasca sua pele por um período de dias ou semanas, e ao mesmo tempo se livra de máculas da Decompositora, acumuladas através de toxinas ou do contato com Suas criaturas.

Sistema: O mestre de rito faz um teste de Carisma + Rituais como de praxe. A dificuldade é igual a 5 mais o número de vezes que foi maculado pela Decompositora, tocando

fomori ou vampiros, comendo alimentos maculados, pronunciando as palavras da Decompositora e assim por diante. A dificuldade máxima é 9. O número de sucessos indica o número de níveis de mácula da Decompositora que se perde. O Mokolé começa a sentir coceiras terríveis enquanto a toxina é expelida de sua pele. Quando ele se coça, sua pele descasca, revelando uma nova pele por baixo. Em geral, tatuagens, cicatrizes ou marcas desaparecem durante a muda. Esse rito é altamente revigorante para quem o celebra.

Silêncio dos Oráculos

Nível Dois

Esse rito misericordioso permite ao mestre proteger uma pessoa de lembranças que a deixariam louca. Em geral, ele é usado para proteger sobreviventes de tortura, abuso, estupro ou massacre. Permite à pessoa ferida viver normalmente sem enlouquecer.

Sistema: O mestre de rito conferencia com o paciente enquanto executa o rito. É possível vedar uma lembrança para cada sucesso obtido. O alvo do rito continuará sabendo que o trauma aconteceu, mas não sofrerá com as lembranças e será capaz de recordar sem dor. Se o rito for usado para curar uma Perturbação ou a Harano, é permitido ao paciente uma cena de comportamento racional para cada sucesso no teste do mestre.

Ritos de Morte

Última Comunhão

Nível Dois

Esse rito capacita um iniciado Mokolé a receber Mnese de um camarada. Os dois Mokolé devem olhar nos olhos um do outro e o doador da Mnese fala de uma lembrança que ele ou ela mantém ou, se for incapaz de falar, concentra-se nela. Ele então expira a lembrança e o receptor a inspira. Depois de transferida, o doador não tem mais acesso à lembrança. Esse rito é usado com frequência nos campos de batalha para preservar a Mnese dos agonizantes e é a única razão pela qual tanta Mnese sobreviveu à Guerra da Fúria. Muitas cenas de grande emotividade têm como centro a Última Comunhão.

Sistema: Tanto o doador quanto o receptor pode ser o mestre desse rito. Se o doador estiver inconsciente ou morto, o receptor pode inspirar seu último suspiro, mas a Mnese transferida dessa forma geralmente é confusa.

Derramar Lágrimas de Crocodilo

Nível Três

Esse rito mostra o arrependimento de um Mokolé por matar um adversário. O Mokolé, antes de deixar o campo de batalha, chora sobre o cadáver de um inimigo (ou amigo) morto. A quantidade de tempo que ele chora depende da profundidade do sentimento envolvido.

Sistema: O Mokolé deve gastar um ponto de Gnose enquanto realiza o rito. Um sucesso indica que o espírito ou aparição da pessoa envolvida não procurará vingança contra o mestre do rito. Se o Mokolé sacrificar um ponto de Gnose permanente, até mesmo os parentes e aliados do morto acreditarão que o Mokolé não era um assassino louco, e que ele estava fazendo apenas o que era necessário.



Os Ossos do Tempo

Nível Cinco

Esse raro rito é conhecido por poucos Mokolé das Américas e da China. Permite ao mestre recuperar a Mnese de restos mortais, inclusive de "ossos de dragão", fósseis de dinossauros e coisas semelhantes. Para realizar o rito, o mestre tem de acariar os restos enquanto entoia a Canção dos Ossos, que dura muitas horas se todos os seus cantos forem entoados. Algumas vezes, outros Mokolé, dançam acompanhando a canção do mestre de rito.

Sistema: O mestre faz um teste de Carisma + Rituais como de praxe, dificuldade 7 (se os restos estiverem mutilados, como por exemplo, no caso de um casaco de pele de lagarto, a dificuldade é 9). Quando a Canção termina, o Mokolé pode entrar num transe mnético durante um dia. Ele pode então adicionar o número de sucessos obtidos com este rito ao seu teste de Mnese. O Narrador determina que lembranças ele conseguiu recolher: de fato, é possível que os ossos de dragão dos boticários chineses ou os fósseis de dinossauro do Smithsonian possuam algumas lembranças interessantes. Vários Mokolé podem tentar ganhar lembranças desses ossos, mas se o número for maior do que o número de pontos de Gnose do ancestral (ou mais do que um, se o ancestral não for Mokolé), os restos se desfazem.

Ritos Místicos

Rito da Pedra

Nível Três

Permite ao Mokolé prender uma pedra mística ao seu corpo. Pode ser uma pedra abdominal, que dá força, ou uma pedra craniana, que dá sabedoria. Uma pedra abdominal deve ser pesada, lisa e ter a forma apropriada. A busca da pedra perfeita pode durar muito tempo.

As pedras cranianas (carbúnculos, ou "pedras do dragão") são muito mais difíceis de se encontrar, pois têm de ser também jóias perfeitas, sem defeitos. A jóia deve ser lapidada por um artesão com habilidade em lapidação, depois aquecida ao ponto de incandescência, tal como no fogo do Sol, numa forja ou no calor vulcânico. A pedra é então inserida à fogo na testa do Mokolé, onde ela se torna visível na forma Árquide (em alguns Mokolé, ela também é visível na forma homínide).

Sistema: Durante o rito, o Mokolé deve preencher a pedra com Gnose meditando à luz do Sol (salvo se a Gnose entrar na pedra ao invés de no Mokolé). A quantidade máxima de Gnose da pedra é igual à Gnose atual do mestre. A pedra é então engolida, se for uma pedra abdominal, ou inserida a fogo na testa, se for uma pedra craniana. Na caçada ou na batalha, o Mokolé pode gastar a Gnose da pedra na base de um para um; as pedras abdominais adicionam pontos à Força, durante uma cena, e as pedras cranianas podem adicionar pontos a qualquer Atributo Mental. Depois de gasta, a Gnose da pedra é absorvida completamente pelo corpo do Mokolé.

Às vezes os Garou que caçam Mokolé estão em busca dessas pedras místicas e as usam para armazenar Gnose. Além disso, quando um Mokolé antigo morre, sua pedra pode ser passada

para um Mokolé mais jovem sem perder sua Gnose. A Mnese registra as pedras mais poderosas é comum e os anciões adormecidos possuem uma pedra poderosa de uma era passada.

Barca do Sol

Nível Quatro

Esse rito permite ao mestre de rito pegar emprestada a barca do Sol por um tempo, a fim de transportar a si, e aos seus companheiros, para qualquer destino sob a luz do sol.

Sistema: O mestre de rito tem de contemplar a Face do Sol, depois reunir a tripulação, que deve se sentar como se estivesse num barco e manter as mãos como se estivessem remando. Ele pode levar tantos passageiros quantos forem seus pontos de Gnose no momento. O mestre de rito declara o destino, que juntamente com o porto de partida, deve estar sob a luz do Sol. Ele deve conhecer o destino por já ter estado lá, ou através de um teste de Mnese (a critério do Narrador). Ele então marca o ritmo para os remadores e realiza o rito. A dificuldade é 6 para um destino que o mestre tenha visitado e 8 se ele tiver apenas a Mnese como guia. Para cada sucesso, uma pessoa atinge o destino. Os outros são deixados para trás. No caso de uma falha crítica, para cada resultado igual a 1, obtido um passageiro fica encalhado, ileso, entre os dois lugares.

Queimar a Biblioteca

Nível Quatro

Esse rito apaga lembranças. Tem esse nome por causa do dia em que a Biblioteca de Alexandria foi queimada, e sobram apenas dois Mokolé como portadores de seu conhecimento. O rito foi usado pela primeira vez quando Meu-Antigo-Inimigo, um guerreiro Mokolé, apagou sua mente para evitar que os Garou localizassem sua ninhada.

Sistema: para executar esse rito, o mestre de rito pode especificar as lembranças que serão destruídas e depois pronunciar as Palavras de Destruição, que são perigosas de se ouvir. As Palavras buscam as lembranças e as destroem. Para cada sucesso obtido, uma lembrança é destruída. O mestre pode usar esse rito para apagar suas próprias lembranças, embora uma falha faça com que ele apague o conhecimento de como realizar o rito. Uma falha crítica indica que *todo* seu conhecimento se foi.

Seguindo Suas Pegadas

Nível Quatro

Esse rito capacita um Mokolé a seguir aqueles que vieram antes dele. O mestre localiza as pegadas de um Mokolé do passado. Podem ter sido feitas no dia anterior, cem anos antes, ou estarem fossilizadas. Entretanto, as pegadas devem ser visíveis. Enquanto realiza o rito, o Mokolé fica de pé sobre as pegadas do ancestral e pede a ajuda dele. Se for bem sucedido, a habilidade de seu antecessor é passada adiante.

Sistema: Além do teste normal de rito, o mestre de rito tem de fazer um teste de Mnese ou ter um recordador que o faça por ele, a fim de saber o que o ancestral fazia ou era capaz de fazer. O Narrador faz esse teste e mantém o resultado em segredo. Se o rito tiver sucesso, uma Habilidade do ancestral, inclusive Mnese, torna-se disponível para o mestre de rito durante a história. No entanto, se o Narrador determi-

nar que o teste de Mnese falhou, ou que o ancestral não tinha essa habilidade, então um outro atributo possuído pelo ancestral, tal como artrite, poderia vir ao mestre. Se o teste resultar numa falha crítica, o número de resultado igual a 1 obtidos é o número de pontos permanentes perdidos pelo mestre de rito, numa área da escolha do Narrador.

Rito de Anamnese

Nível Cinco

Esse rito permite que um Mokolé comunique Mnese diretamente para um outro. O Mokolé que deseja fazê-lo pode passar adiante impressões visuais, pensamentos e sentimentos. Entretanto, a comunhão é imperfeita.

Sistema: O recordador e o indivíduo devem compartilhar uma das plantas educadoras de Gaia (um halucinógeno). O indivíduo sofre automaticamente um nível de vitalidade de dano em função das drogas nocivas. O recordador tem de obter sucesso num teste de Mnese para encontrar a lembrança desejada, e depois fazer um teste de Gnose contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do indivíduo. No caso de indivíduos não-Mokolé, a dificuldade é 9. O número de sucessos determina a extensão das lembranças comunicadas. Em casos incomuns, o rito pode ser executado mais de uma vez na mesma pessoa, resultando em alguém com vastas quantidades de Mnese. As lembranças de ninhadas e linhagens perdidas foram salvas desse modo. Entretanto, se alguém receber a Mnese de um número de pessoas maior do que seu número de pontos em Força de Vontade, é quase certeza que ele enlouquecerá. A Mnese doada pode então ser passada adiante para os descendentes do receptor como acontece com qualquer outra Mnese.

Rito da Aparição

Nível Cinco

A Mnese é poderosa: é um exercício direto do propósito dos Mokolé como a Memória de Gaia. O Rito da Aparição permite que as imagens (aparições) contidas na Mnese tomem forma. É diferente do Dom: Teatro de Sombras no sentido que a imagem não é meramente uma "tela de fundo": é tão real quanto a mente do recordador é capaz de imaginá-la.

Sistema: O rito pode ser executado a sós ou em grupo. O mestre de rito entra num transe mnético, concentrando-se numa pessoa ou coisa do passado (como uma inscrição egípcia, estátua africana ou um ancestral há muito perdido) e medita por um número de horas igual ao número de pontos que ele tem de Mnese (o que deve permitir a ele contemplar o período da história da qual provém a aparição). Depois, ele gasta um ponto de Gnose para materializar a aparição durante uma cena. Para preservá-la por mais uma cena, ele tem de gastar outro ponto de Gnose. O número de sucessos no teste desse rito é o número de coisas que a aparição é capaz de fazer:

Sucessos Força da Aparição

- 1 A aparição é visível como um contorno vago para os observadores
- 2 A aparição pode ser vista com clareza
- 3 A aparição pode responder perguntas acenando, balançando a cabeça, ou gesticulando, mas não consegue falar. Se a imagem for de uma coisa não

viva, ela poderá ser vista com clareza suficiente para satisfazer quaisquer perguntas sobre sua aparência, e é tridimensional.

- 4 A aparição é capaz de falar em resposta a uma pergunta, mas não pode dizer nada que o recordador já não saiba.
- 5+ A aparição consegue acessar os recessos mais profundos da Mnese é capaz de falar como se fosse o ser vivo que já foi um dia. Se for um objeto, ele pode ser tocado e manuseado como se fosse real.

Observe que a aparição é uma lembrança, não um fantasma. Não provém das Terra das Sombras e provavelmente não conhece nenhum segredo cósmico. O narrador pode permitir que isso se transforme numa "conjuração" semelhante ao vodú, com implicações sombrias, se assim o desejar, ou permitir que seja um vislumbre de glórias perdidas.

Rito dos Sonhos Perdidos

Nível Cinco

Esse rito permite que qualquer pessoa seja levada ao Mar das Sombras com o objetivo expresso de readquirir lembranças perdidas por conta da destruição completa de uma ninhada. A pessoa que vai não tem de ser Mokolé. Isso é mais do que uma forma perigosa de Mnese. Permite ao receptor fazer daquelas lembranças uma parte de si mesmo. Em certo sentido, traz uma ninhada morta de volta à vida. As razões para se fazer isso são variadas, mas sempre sérias. Esse rito é um assunto letal.

Sistema: Primeiro o mestre invoca espíritos da Guerra e do Tempo, que acompanharão aquele que empreende a busca. O mestre tem de encontrar alguma forma de compensá-los. O narrador deve manter registro dos espíritos e de suas naturezas e poderes. Ao ser levado ao Mar das Sombras, o alvo do rito primeiro cai no Abismo, às cegas. Se tudo correr bem, os guias espirituais protegerão dos vorazes Mortos que rondam por lá. Isso não os impede de usar as garras futilmente, gritar e ameaçar o indivíduo. Eles podem também oferecer-lhe favores, ou prometer "poupá-lo" de qualquer mal. Normalmente, eles estão mentindo, é claro. Ocasionalmente, um monstro poderoso pode vir junto, e a menos que seja capaz de escalar logo o Abismo, o indivíduo que está realizando a busca provavelmente morrerá, pois terá de lutar com o atacante sem ser capaz de vê-lo. Ele também se arrisca a perder a sanidade, por causa da loucura carregada por estes seres, ou pelo terror. Se você tem **Wraith: The Oblivion**, use as regras para Espectros. Caso contrário, assuma que os atacantes são espíritos da Umbra Negra, aproximadamente iguais ao viajante em termos de poder. Se passar por estes espíritos, ele pode então penetrar no Mar das Sombras propriamente dito.

Se mergulhar fundo o suficiente no Mar, o indivíduo pode experimentar uma parte das lembranças procuradas, e incorporá-las dentro de si. Como estas memórias de outro modo estariam perdidas, este é um dos feitos de maior honra que um Mokolé pode vir a realizar.

Rito do Dragão Adormecido

Nível Cinco

Esse rito permite que o mestre envie outra pessoa ao Sono do Dragão. Os efeitos são muito parecidos com os do Dom de mesmo nome.

Sistema: O mestre de rito deve deitar o adormecido e cobri-lo (com lama, uma pilha de pedras, sarcófago, etc) enquanto recita o Cântico do Dragão. Se o adormecido resistir, a dificuldade será igual a sua Força de Vontade. O adormecido pode ser despertado, se for movido ou tocado, ou por uma condição estabelecida pelo mestre de rito. O mestre pode usar esse rito para pôr a si mesmo para dormir.

Ritos Estacionais

Rito do Retorno do Sol

Nível Três

A cada solstício de inverno (21 de dezembro no hemisfério norte, 21 de junho no sul), o Sol está em seu ponto mais fraco. A escuridão é intensa pois, Gaia se afasta de sua luz e de seu calor. Normalmente os Mokolé se reúnem nessas épocas e realizam o Rito do Retorno do Sol para fortalecê-lo. O rito assume muitas formas diferentes entre os diversos riachos: os Mokolé-Mbembe acendem velas e presenteiam-se com bolos e doces assados em formas circulares. Guardam vigília durante toda a noite com canções e fogueiras até o Sol mostrar sua face novamente. Os Zhong Lung meditam, pedindo que a Roda gire ininterruptamente. Os Makara, que chamam esta festa de Diwali, iluminam a noite com lamparinas e queimam incenso para mostrar ao Sol o caminho de volta. Os Gumagan encenam batalhas simuladas nas quais uma facção representa o Sol e a outra a escuridão. Os iniciados entre os Gumagan também penetram a hora do Sonho antes da Aurora e enfrentam os inimigos do Sol, desafiando-os a mostrarem a cara.

Sistema: Primeiro, o mestre de rito supervisiona os preparativos do rito, que assume formas diferentes. Depois, ele participa (comendo bolos, bebendo rum, cantando canções ou em atividades semelhantes) durante toda a noite. A dificuldade do rito é 7 em circunstâncias normais, 8 no caso de um inverno frio. Para cada sucesso, um dos convivas ganha um dado adicional que ele pode usar uma vez antes do próximo solstício de inverno.

Uma falha leva o Sol a nascer em meio a uma nuvem negra e o mestre de rito perde seus dados de sol até conseguir contemplar seu signo Solar novamente. Uma falha crítica pode ser interpretada pelo Narrador como querendo dizer que o Sol não nasce ou que acontece algum outro desastre.

Ritos de Lamaçal (Caern)

Alimentar-se do Lamaçal

Nível Um

Esse rito toma uma pequena quantidade de alimento e multiplica a para prover muitos.

Sistema: O mestre abençoa a comida e a divide enquanto executa o rito. O número de sucessos é a potência à qual a quantidade de alimento é elevada. Um jantar para dois serviria quatro pessoas se houvesse dois sucessos, e dezesseis se houvesse quatro sucessos.

Rito do Lamaçal Iluminado

Nível Um

Este rito é muito semelhante ao Rito de Abertura do Caern, com a diferença que a luz do Sol deve preencher o lamaçal

com sua bênção. Para os Sóis da Meia-Noite, um céu noturno é apropriado para "iluminar" o lamaçal com trevas. Observe que o mestre de rito não tem apenas de agradar os espíritos, mas também o ancião adormecido, se houver um. O método pelo qual essas criaturas podem ser sobrepujadas varia de lamaçal para lamaçal. Exemplo: se o ancião era um jogador de mancala, jogar uma turbulenta partida nas areias do lamaçal pode iluminá-lo com riso, enquanto que um ancião que combateu os Garou toda sua vida poderia exigir um rito bem mais sombrio...

Sistema: Funciona como o Rito de Abertura do Caern.

Rito do Ninho Cercado

Nível Um

Esse rito permite que uma mãe empilhe terra e vegetação para criar um ninho protetor para seus ovos. Embora seja um comportamento comum entre os crocodilianos e os monitores, a versão do ritual confere aos ovos uma medida adicional de proteção espírito.

Sistema: Se for executado da maneira apropriada, o rito mantém os ovos à temperatura ótima até eles vingarem. Ou os ovos se partem duas vezes mais rapidamente, ou duas vezes mais vagarosamente, dependendo de como a mãe tiver executado o rito e construído a pilha. Algumas mães tentam usar esse rito para garantir um certo augúrio solar para seus filhos.

Salvar Filhote

Nível Um

Mais de 90% dos potenciais Mokolé súquides e outros répteis morrem no primeiro ano de vida, doentes ou devorados. Esse rito cria um elo entre o progenitor e o filhote, que permite ao primeiro saber a condição de qualquer filhote a qualquer momento.

Sistema: Uma vez executado o rito, o progenitor precisa apenas se concentrar durante um turno num dado filhote e a condição relativa da criança (se ela está segura, ou em perigo imediato, ferida etc.) é revelada.

A Toca do Jacaré

Nível Quatro

Funciona como o rito Garou: A Toca do Texugo. Naturalmente, esse rito é utilizado para proteger um lamaçal.

Abrir Ponte do Sol

Nível Quatro

Esse rito habilita os Mokolé a abrir caminhos de um lugar a outro "através do coração do sol". A Ponte do Sol pode ser invocada quando a luminosidade do Sol deslumbra o olhar, e carrega os Mokolé de um lamaçal a outro. Um meio normal de se usar a Ponte do Sol é passar ao nascer do sol ou ao pôr-do-sol, permitindo que o "caminho solar" criado pelo movimento da luz na água sirva como uma estrada através do mundo. A viagem é instantânea ou quase. Os lamaçais envolvidos devem ter um tanque ou corpo d'água que permita a passagem para a Umbra. Essa água deve ser abençoada com o rito pelo menos uma vez na memória viva (não uma vez ao ano, como no caso da Ponte da Lua). Isso significa que enquanto restar um adormecido que tenha participado da realização do rito, os Mokolé podem abrir um caminho através da Ponte do Sol

usando o Dom: Abrir Ponte do Sol ou o Rito do Lamaçal Iluminado. Entretanto, esse rito é necessário para se criar uma Ponte do Sol, para decidir o destino a ser alcançado, ou averiguar a segurança da passagem.

Sistema: Os participantes meditam enquanto o mestre realiza o rito. A dificuldade é 8 menos o nível do lamaçal. O número de sucessos tem de ser igual ao nível do lamaçal alvo. É preciso haver mais três sucessos, se nenhum Mokolé verdadeiro estiver vigiando do outro lado (i.e., se o lamaçal de destino estiver sendo mantido apenas por um ancião adormecido).

Fortaleza do Dragão

Nível Cinco

Através de cânticos, que o ajudam a penetrar fundo na Mnese, enquanto guia um grupo de artesãos, esse rito permite ao mestre dirigir a escultura de estruturas de pedra com imagens dos Reis Dragões. Essas imagens são tão horríveis que esbarram no terror que os Mokolé provocam nos mamíferos. Esse rito já permitiu aos Mokolé construir fortalezas de pedra escondidas da humanidade.

Sistema: Para realizar o rito, o mestre de rito tem de fazer um teste de Carisma + Rituais, e o menos talentoso dos artesãos tem de fazer um teste de Destreza + Ofício (substituído por Interpretação ou Reparos, se o Narrador assim o preferir), com dificuldade igual a 7. O Narrador determina o número de sucessos necessários, dependendo do tamanho da estrutura: um pequeno santuário toma menos dias do que um castelo. Se o rito tiver sucesso, a construção provoca o Delírio.

Infelizmente, os Mokolé sabem que o medo gera o ódio, e os eventuais caçadores têm força de vontade suficiente para lutar ao invés de fugir, especialmente se atacarem à noite quando as pedras não podem ser vistas com clareza.

Ritos dos Gumagan

Djunggawon

Nível Um

Esse Rito de Rénome é um rito de passagem para os Parentes e os Gumagan. Ele acontece quando eles são jovens. O bando se reúne numa poça d'água ou em um lugar sagrado. Os homens (para um menino) ou as mulheres (para uma menina) vão-se embora juntos. Eles então contam à criança sobre os Gumagan e os espíritos da Hora do Sonho. O rito envolve arte corporal: pintura, circuncisão, ou a retirada de um dente. Para os Parentes, este é o momento no qual os adolescentes se tornam adultos. Os Gumagan geralmente passam da cerimônia para seu grande transe no qual sonham com suas formas Árquide.

Sistema: Homens e mulheres que carregam as cicatrizes do rito são reconhecidos por qualquer um que tenha também sido iniciado desse modo, e recebem um dado adicional nos testes Sociais com qualquer povo nativo de Bandaiyan. Daí em diante, podem aprender os ritos e as canções que esperam herdar de seus tios, tias e outros anciões.

Os súquides também realizam este rito, mas os próprios Mokolé iniciam o jovem, mordendo-os.

O Oknanikilla

Nível Um

Os Gumagan, os Mokolé nativos da Austrália, criaram este rito e permitiram que seus aliados, os Bunyip, o compartilhassem. Ele é realizado por uma pessoa sozinha. O mestre do rito, que tem de ser uma fêmea grávida, faz uma jornada ao longo dos "caminhos dos ancestrais" (Linhas Harmônicas) para um oknanikilla, um lugar onde um totem tenha se manifestado. Geralmente, este lugar é um lamaçal, ou já o foi antes. (É claro que muitos oknanikilla são agora lamaçais de quebra-ovos). Os totens concedem favores especiais para aqueles que nascem em seus locais sagrados.

Sistema: Depois de realizam o rito, a futura mãe gasta um ou mais pontos de Gnose, e bota seus ovos ou dá à luz no local. Ela permanece lá até os ovos se partirem (se for súquide) ou até ser capaz de caminhar após o parto (se for homínideia). O número de pontos de Gnose gastos equivale ao número de dados adicionais que a criança pode jogar, quando adulta, ao tentar invocar o totem do local sagrado.

Canções da Hora do Sonho

Nível Um

Esse rito está associado com canções espirituais. O mestre de rito deve cantar a canção para um lugar (como uma linha harmônica) ou para uma coisa (como um tjurunga, veja abaixo). Ele é então capaz de usar a linha harmônica para viajar ou ler as lembranças do ancestral, geralmente através dos Dons dos Gumagan.

Sistema: O teste é Manipulação + Rituais, dificuldade 6. Entretanto, para aprender o rito, você tem de herdar esse direito.

Dentro do Poço

Nível Dois

Esse rito permite que a alma de uma pessoa morta seja libertada. Dispõe-se do corpo por exposição, cremação ou sepultamento. O mestre de rito então canta, dança e queima os objetivos pessoais da pessoa morta enquanto chama seu nome. A alma passa para uma poça d'água, para renascer e não assombrar mais os vivos. A maioria das almas acolhe bem esse rito. Algumas, assustadoramente, não...

Sistema: Funciona como os outros Ritos de Morte, o teste é Carisma + Rituais.

Tjurunga

Nível Quatro

Esse Rito permite que um Gumagan coloque um pouco de sua Mnese numa prancha entalhada ou pintada, uma tjurunga. A Mnese pode ser acessada por quem quer que conheça as canções espirituais.

É comum os bandos de Gumagan trocarem tjurunga. É uma maneira comum de estabelecer alianças e unificar o povo. Os donos hereditários de tjurunga são muito seletivos com relação a seus parceiros de troca, ou pelo menos costumavam ser. As tjurunga são trocadas a milhares de quilômetros de distância entre bandos que se conhecem bem.



Diz-se que restam três tjurunga feitas pelos Bunyip, antes deles perecerem. Ninguém sabe onde estas pranchas espirituais e místicas se encontram, mas os Gumagan as estão procurando. Esperam encontrá-las antes que os Garou europeus o façam.

Sistema: O mestre de rito tem de sacrificar um ponto de Gnose permanente e entalhar e pintar a prancha durante o rito. A tjurunga é então armazenada numa caverna sagrada ou algum outro lugar desse tipo. Quem quiser ler a prancha tem de cantar e fazer um teste de Interpretação + Rituais, dificuldade 7. O número de sucessos é igual ao número de lembranças que emergem.

Ritos dos Zhong Lung

Trocar Ossos

Nível Cinco

Esse poderoso rito permite ao Zhong Lung prolongar sua vida. Primeiro, ele tem de preparar uma poção medicinal, feita de ervas, para restaurar o equilíbrio entre yin e yang. Isso toma algum tempo. Ele pode também contratar um boticário para prepará-la por ele. Depois, ele identifica seus ossos mais velhos e mais fracos e empurra-os para fora, através da pele. Ao fazer isso, sua juventude retorna.

Sistema: Enquanto o rito é executado, o Zhong Lung tem de sacrificar um ponto de Gnose permanente para fazer crescer um osso novo no lugar de cada um que for expelido. Para cada ponto de Gnose sacrificado dessa forma (e cada osso renovado), cinco anos de idade física retornam ao mestre de rito. Os ossos refugados são valorizados por mágicos-wu, boticários e paleontólogos.



Crepúsculo: Conhecimento dos Dragões

*Qual é a raça? Chame novamente
dentro de alguns milênios
A memória é dinástica*

— Gill Holland,

"Guessing the Alligators at the Charles Towne Landing"

Morwangu disse:

— Nenhum Mokolé confia num lobo. Nós nos lembramos muito bem de vocês. Para vocês, a Guerra da Fúria foi há muito tempo. Para nós, é como ontem. Você mesmo viu.

Peter inspirou profundamente, antes de responder:

— É. Mas, Morwangu, a Vaca-Mãe está morrendo. E, por mais que vocês odeiem os Garou, estamos lutando para salvá-La. Não é o que vocês querem?

— É. Mas a Memória diz...

— Eu sei. Eu me lembro da Guerra da Fúria também. Talvez não tão bem. Mas Sonho d'Árvore me deu A Memória. E... e está tudo lá. Todo aquele ódio e derramamento de sangue, mas existiu uma época em que éramos um, também. Você se lembra do Início dos Tempos. Eu sei que sim.

Os olhos negros se estreitaram em fendas, sob o akubra.

— É.

— Então Mokolé e Garou podem viver em paz. Você sabe que podemos. Está na Mnese. Morwangu, nós temos que tentar. Os Mokolé sabem demais. Vocês têm que nos ajudar a salvar a Mãe!

— Bem, você não está só fazendo fumaça. Vamos ver o que a ninhada diz.

Eles caminharam em direção à poça d'água onde os dragões e os Parentes aguardavam.

A Ninhada

A ninhada é a primeira unidade social dos Mokolé e dos Parentes. Ela consiste de dois a trinta Mokolé e seus Parentes, que geralmente chegam a algumas dúzias ou a cento e poucos. Nem todos os Mokolé pertencem a ninhadas: alguns por serem de temperamento solitário; outros por não existirem presas suficientes para sustentar muitos Mokolé; e outros ainda, porque nenhum outro Mokolé vive em sua área. Um Mokolé sem ninhada não é alvo de insultos e nem merecedor de pena (se não existir uma razão legítima para se ter pena), mas existem muitas coisas que ele não pode fazer. A maioria dos Mokolé pertence a uma ninhada e trabalha para promover seus objetivos. O termo deriva de uma ninhada de ovos e, no Tempo dos Reis, ninhadas de muitos Mokolé freqüentemente nasciam num mesmo ninho. Ao contrário da matilha, uma unidade social que se originou da caça cooperativa dos lobos, uma ninhada tem origem já no nascimento, pelo fato de os ovos estarem mais seguros em seus ninhos, e estes mais seguros quando protegidos. O termo persistiu através da Era do Sono, até os dias de hoje. O título é importante. "Aninhar" é ficar junto. Os Mokolé nem sempre amam seus companheiros de ninhada mas eles sabem o que é a união.



Uma ninhada não é uma matilha, e não é uma família. São Mokolé unidos como se tivessem nascido dos mesmos ovos (como é o caso, algumas vezes). Os membros são partes engrenadas e interligadas de um todo. A ninhada é mais do que os membros, porque eles se combinam para formar algo maior. A ninhada é efetivamente imortal. À medida que os Mokolé morrem ou são mortos, mais podem nascer e a ninhada pode continuar. Os Anciões podem entrar no Sono do Dragão e acordar milênios depois. Existem ninhadas que literalmente datam de milhões de anos como entidades únicas. O fator de interligação é a Mnese. Como cada membro de uma ninhada é capaz de recordar mil vidas às margens do mesmo rio, um sentido de comunhão pode se estender através do tempo e também do espaço.

Observe que, pelo fato de dormirem por muitos anos de uma só vez, os Mokolé podem se tornar quase imortais. Muitas ninhadas possuem anciões adormecidos que prolongam suas vidas dormindo nove anos a cada dez, envelhecendo apenas uma década com o passar de um século, ou dormindo até mesmo mais do que isso. São capazes de planejar e tramar, como fazem as múmias e vampiros, embora existam poucos Mokolé capazes de dormir o Sono do Dragão. Em muitos casos, estes "Nômades do Tempo" cooperam entre si, deixando mensagens uns para os outros em tábuas de pedra na Língua do Dragão. Algumas vezes, duelam durante séculos contra adversários imortais, como as múmias, perseguindo-se mutuamente através do tempo. Seus Parentes mortais os protegem e os revivem através dos anos, muitos vivendo e morrendo sem jamais ver os dragões adormecidos. Desconhece-se o número real de Mokolé adormecidos, mas ele pode ser grande o bastante para dar ainda alguma esperança. Muitas das localizações desses anciões foram perdidas durante a Guerra da Fúria.

A Criação de uma Ninhada para Jogadores e Narradores

O conjunto de anedotas que ele havia deixado poderia ter aplacado o tecno-espírito. De qualquer modo, ele tinha de tentar. Peter apanhou o telefone celular e ligou para o número de Tia Penny. Ela atendeu no quarto toque.

— Alô?

— Tia Penny, sou eu, Peter. Estou...

— Peter, por onde você anda? A seita está doente de tanta preocupação! Pensamos... bem, pensamos que você tinha morrido.

— Eu 'tô legal. Estou, hã, na Austrália. Perto de Darwin. Estou passando uns dias por aqui. Estou, hã, aprendendo um bocado.

Como não lembrar — ele pensou.

— Austrália? Peter, o que você está fazendo aí? Precisamos de você aqui. Os cadáveres andam pegando Parentes. Um Parente de seu primo Don está na UTI, na Santa Casa, por causa de uma hemorragia. Quando você pode voltar?

— Não sei. Acho que tem uns assuntos sérios por aqui.

— Assuntos do Povo?

Não havia outro tipo de assunto que fosse importante — disse-lhe o tom de voz da tia, mais alto do que as palavras.

— Não, Tia Penny. Olha, vou dizer de uma vez. Não fique chateada. Tem Mokolé aqui.

— O quê? Aqueles monstros que costumavam caçar Garou? Não estão extintos?

— Por favor, por favor, escute. Tem Mokolé aqui, de verdade. Dragões de verdade. Eles não são da Wyrn. E eu 'tô legal, 'tá bem? Eles são meus amigos.

Ai! Não devia ter dito isso.

— O quê? Volte já pra cá, Peter. Isso não está me soando bem.

— Tia Penny, por favor, escute. Tinha alguns Mokolé ainda vivos depois da Guerra da Fúria. Sei que você e a Mãe sempre disseram que todos eles já eram. Mas tem alguns aqui. E isto... isto é importante. Costumavam dizer que os Mokolé se lembravam de tudo, e achamos que era só uma história. Mas não é, 'tá legal? É verdade. Tem um Mokolé antigo aqui que se lembra dos dinossauros. E... eles querem fazer as pazes com o Povo. Isto é realmente importante. Acho que eu poderia mesmo fazer isso acontecer.

— Isto é sério, Peter.

O tom de voz dela mudou. Ela não teria sobrevivido para se tornar a Garou mais velha do protetorado sem ter um juízo perfeito. Em sua mente, ele visualizou a seita se reunindo. O que eles decidiriam? O que eles fariam?

— Isto é sério. Quero levar isso adiante com eles. Eles dizem que querem que eu entenda o que significa ser Mokolé. Porque eles precisam de nós. Precisam fazer as pazes conosco porque... porque o Apocalipse está chegando e... nós precisamos deles. Precisamos dos Mokolé. Eles são a Memória da Mãe. Se conseguirmos que eles nos ajudem, podemos restaurá-La, fazer o mundo ser como era antes. Eles são a esperança de Gaia.

— Você acredita nisso. — seu tom era neutro. Para quantas gerações de agressivos filhotes ela tinha sido tão imparcial? Ninguém sabia a idade dela.

— Temos que tentar. Escute, eu vou... vou telefonar pra você daqui a pouco. Estou aprendendo muito agora. Devo poder voltar em breve.

— Peter, não muito tempo longe. Tenho de ir.

— Tchau, Tia Penny.

Ela desligou seu velho telefone de disco giratório em sua sala de estar em Toronto, e na Terra de Arnheim, que fora Ulungan, Peter fechou o telefone.

Mamu, dos Garras, ouviu a coisa da Weaver dizer que o lobo-traidor tinha terminado de falar com a irmã de sua mãe. Disse ao espírito da Weaver que tinha repassado a chamada para ir "se comer" e a coisa desapareceu com um estalo. Sua forma Hispo destacava-se entre os dingos na poça d'água. Ele atirou sua monstruosa cabeça para trás e uivou Juntem-se a Mim através do sertão vermelho.

A matilha começou a se reunir. Mamu discursou para eles.

— Irmãos, sinto o cheiro da urina de um traidor, um lobo caído que usa a forma de um duas-pernas. Esta coisa chama a si mesmo... — e seu focinho canino deu forma às palavras Peter Ward. — Ele está se deitando no meio dos arbustos que a Wyrn mija em cima. Fala com o povo-dragão, a própria imagem da Wyrn. Meus espíritos me trouxeram suas palavras. Vocês já podem farejar a imundície nos desertos do norte. Sigam-me e mataremos dois coelhos com uma só cajadada: esta coisa que já foi um lobo e suas feras da Wyrn. Vocês estão comigo?

O Meia Lua da matilha respondeu, um dingo menor, com pelagem castanha e negra

— Líder, qual é o crime que eles cometeram? O que são estas feras da Wyrn?

— São os Gumagan — disse Mamu, odiando até mesmo pronunciar a palavra — piores do que os Espirais Negras, que já foram Garou como nós. Estas coisas não apenas servem a Wyrn: eles assumem sua forma!

Tanto os Garras quanto os Parentes rosnaram ao ouvir as palavras de seu líder.

O Meia Lua, Acoxa-e-Dilacera, falou novamente:

— Líder, já ouvi falar dos Gumagan. Fábulas sobre eles enchem a noite nas assembleias. São duas-pernas que tomam a pele de um crocodilo, cantando. Se forem apenas uma história, não podem nos fazer mal.

— Isso é conversa de fracotes! Quando os Garras vieram para a Terra do Fogo, desdenhando os Garou fracos que viviam segundo as tradições dos duas-pernas e tinham corações de ratos, nós encontramos os Bunyip aqui, coisas que já foram Garou e se tornaram animais saltitantes como os cangurus! Os Gumagan estavam aqui também. Eles traíram os Garras nas Areias Vermelhas, deixaram-nos para lutar sozinhos contra o Senhor dos Malditos. Nós matamos a matilha deles em Greatrocks por causa disso, mas dez Garras morreram. Então, meu ancestral, Separa Montanhas, jurou que nenhum Gumagan deveria jamais caminhar sobre as areias da Terra do Fogo. Durante muitas estações, eles se esconderam. Agora, nós os encontramos. Agora, nós cumprimos o juramento. Vamos matar, e vamos nos levantar para matar novamente.

Houve latidos e uivos de assentimento. Mamu e sua matilha puseram-se a caminho, trotando através do vazio areal vermelho. Era uma longa jornada.

Existem diversas maneiras de se lidar com a possível existência de uma ninhada Mokolé no curso do jogo.

- Pode ser que uma ninhada já exista quando o jogo começar e pode ser que os jogadores saibam de sua existência.

- Uma outra abordagem é conduzir os personagens dos jogadores através dos sonhos que lhes dão forma, sozinhos ou em conjunto, e então fazer com que se encontrem. Podem passar uma história ou duas encontrando uma ninhada e procurando um lugar dentro dela. Como são intrusos, eles podem vir a ter dificuldades.

- Com certeza, você pode decretar que não existe nenhuma ninhada na área do jogo e fazer com que os próprios jogadores criem uma.

- Por último, os personagens dos jogadores podem encontrar alguma outra base de operações, associando-se a um templo Bata'a ou a um bando de Bastet.

Os jogadores e o Narrador devem pensar sobre a ninhada e sua natureza. Os jogadores podem fazer isso enquanto conversam com o Narrador, antes de criarem os personagens, ou depois de os personagens terem passado pelo Rito de Passagem, mas antes da história propriamente dita começar. Pode ser que também você queira se perguntar sobre estas coisas enquanto planeja o jogo:

- Onde a ninhada vai ficar? Os Mokolé tendem a ficar num único lugar. Sítios de nidificação, presas adequadas e lugares de força (lamaçais) não são comuns. A escolha da localização pode ser importante. É um parque de vida selvagem? Uma floresta tropical ameaçada? Uma vila costeira? Uma ilha remota? Uma favela urbana? Completamente fora dos trópicos? Existe um lamaçal? Se não houver, onde os Mokolé irão para adorar e realizar os rituais? O lamaçal é conhecido por Garou ou magos, que podem querer tomá-lo?

- A ninhada se dedica a um propósito? Muitas ninhadas sempre guardaram o lamaçal, ou sempre plantaram e replantaram um vale florestado, ou sempre ensinaram as Tradições à vila local. Algumas ninhadas não têm um propósito (exceto sobreviver). Existem ninhadas de guerra, ninhadas

educadoras, ninhadas protetoras, ninhadas de nidificação e muitas outras.

- Quão completa é a lista de augúrios solares? Trata-se de uma ninhada perfeita? Ela tem um Coroao? Se não tiver, quem é o mais velho? O mais respeitado? Quem preside as Reuniões quando o Sol nasce? Quem decide quando o Sol está a pino? Quem recorda quando o Sol baixa, ou festeja quando está escuro? Se por acaso houver lugares vagos, existem Parentes treinados para preenchê-los? Se não, eles poderiam ser treinados?

- Qual é o totem da ninhada? Qual é sua natureza? O que ele quer? Lembre-se que totens individuais são muito raros, porque os espíritos totêmicos não se incomodam com indivíduos. Geralmente, apenas uma ninhada é capaz de juntar poder espiritual suficiente para um totem.

- De quem a ninhada se lembra? Quem são as figuras notáveis em sua Mnese? Quão distante no tempo ela vai? Os Reis estavam envolvidos? Existem répteis ou humanos famosos na linhagem? Que lembranças não-Mokolé estão envolvidas?

- A ninhada tem inimigos ou aliados notáveis? Quem são eles? Quão poderosos são eles, e o que eles querem?

- Há realmente um ancião adormecido? Quem é ele? Adormecido, quão poderoso ele é? Quão poderoso seria desperto e quais as condições do despertar? Quanto disso tudo os jogadores conhecem? Observe que muitos anciões deixam instruções para serem acordados quando certos eventos acontecerem ou usam o Dom para acordarem sozinhos.

Depois da estação chuvosa vem a estação seca. Depois da estação seca vem a estação chuvosa. Somos pacientes. Nosso tempo chegará novamente.

— Nada-no-Despertar-de-Mbembe, Coroado Mokolé da Ninhada do Congo.

Matre

Os Mokolé reconhecem um poder místico na fertilidade, que eles denominam Matre (MOT-rei). Uma fêmea Mokolé acasala todo ano, mas põe ovos, ou dá à luz bebês, se for Hominídea, a cada dois ou três anos. Para cada ovo Mokolé chocado ou bebê Mokolé parido, a mãe ganha um dado permanente para adicionar *em qualquer lugar*. Estes são seus dados de Matre. Depois de distribuídos, os dados de Matre não podem ser realocados, embora a mãe possa ganhar outros parindo mais Mokolé verdadeiros.

Jacarés e crocodilos põem, talvez, uma dúzia de ovos em cada ninhada, e cada ninhada tem 10% de chance de conter um Mokolé. Não importa quantos ovos uma fêmea súquide ponha, existe ainda apenas 10% de chance de aparecer um Mokolé. Diversos Mokolé na mesma ninhada são tão raros que chegam a ser lendários. É, portanto, impossível ganhar quantidades imensas de Matre “instantaneamente”, botando um ninho cheio de ovos. Entretanto, a perícia: Conhecimento da Progenie, e as qualidades Reter Esperma e Reter Ovos facilitam a reprodução. Atualmente, à medida que as terras dos Mokolé encolhem e a Decompositora envenena o mundo, Matre não é a fonte inesgotável de poder que pode parecer. Os personagens dos jogadores que desejam ganhar Matre têm de interpretar a corte e salvar seus filhotes. Os Mokolé têm grande afeição pelos filhos, e usam o Rito do Ninho Cercado para salvaguardá-los.

Pode parecer que apenas as fêmeas Mokolé podem ganhar dados de Matre. No entanto, se um macho gerar diretamente

um Mokolé (o que é raro, pois o gene é muito recessivo; é mais freqüente o nascimento se dever a um gene recessivo), ele, também, pode ganhar um ponto de Matre, a critério do Narrador. Já que Matre é uma ligação com a fertilidade de Gaia, o macho saberá quando ele é o pai verdadeiro, se ganhar Matre.

Algumas vezes, fala-se de Parentes que possuem Matre. Se um personagem Parente tiver um filho Mokolé verdadeiro, o Narrador pode permitir que ele ganhe um ponto de Matre.

Metamorfose e Reprodução

O que você tinha de visualizar era uma mulher já grávida passeando por aí em sua ronda diária em busca de alimento. De repente ela tropeça num dístico [das linhas harmônicas], a criança espiritual salta... e impregna o feto com a canção.

— Bruce Chatwin, *O Rastro dos Cantos*.

Os Mokolé realizam ritos de corte, que variam de uma ninhada para outra e de uma ondulação para outra. O acasalamento, mesmo que ele seja realizado todos os anos, apenas traz filhos a cada dois ou três anos. Os Ritos de Reprodução garantem que dois Mokolé de sexos opostos não se acasalem. Os hominídeos se acasalam quando é possível para eles, enquanto que os súquides se interessam pelo acasalamento somente durante a época de reprodução. Algumas varna são afetuosas em outras épocas do ano, mas a maioria dos súquides não. O amor homossexual é conhecido tanto entre os Mokolé hominídeos quanto entre os súquides, embora a maioria dos Mokolé não tenha essa tendência. Como não produzem filhos, as relações homossexuais podem ser mais afetuosas e permanentes do que o acasalamento entre sexos opostos (já que a relação obviamente existe por si só), e freqüentemente o são.

As fêmeas dizem “saber” (permita um teste de Gnose, dificuldade 7) quando estão “carregadas” com ovos ou com um bebê. Elas também “sabem” se é um Mokolé verdadeiro (embora a dificuldade para este teste seja igual a 9). Observe que os ovos geralmente ficam no corpo da mãe súquide apenas alguns dias antes de serem postos.

Quando está grávida, a fêmea pode mudar para a forma Árquide e de volta à forma da raça. A forma maior do corpo pode conter a criança em segurança. Entretanto, é perigoso mudar para outra forma que não seja a Árquide. Uma fêmea hominídea é incapaz de mudar para a forma Súquide depois do primeiro trimestre. Uma súquide falha na tentativa de mudar para a forma Hominídea enquanto estiver grávida. Se utilizar um ponto de Força de Vontade para ter sucesso, ela perderá, na mudança, todos os ovos com exceção de um.

Se uma Mokolé grávida utilizar Fúria, ela correrá o risco de quebrar seus ovos ou de fazer mal a seu bebê humano. Toda vez que a Fúria for utilizada, permita um teste de Vigor, dificuldade 6. Qualquer sucesso significa que a criança está a salvo. Uma falha significa que o poder da Fúria inicia o trabalho de parto prematuramente e a fêmea dá à luz um bebê prematuro ou põe seus ovos precocemente. O Narrador deve determinar se uma criança humana seria ou não capaz de sobreviver: normalmente antes do terceiro trimestre, a criança não é capaz de viver fora do útero. No caso de uma falha crítica, a criança morre e a mãe perde um nível de vitalidade devido ao aborto ou fusão dos ovos. Lembre-se que crianças prematuras podem sobreviver, se receberem cuidados apropriados. Perde-se Matre se a criança morrer. Se a Mokolé tiver sido especialmente estúpida, perde-se também 1 ponto de Sabedoria. Um Mokolé que provoca deliberadamente a morte de uma criança é um criminoso e um assassino na sociedade

Mokolé, enquanto que uma fêmea que provoca a morte de seu próprio filho é considerada perigosamente insana.

Mokolé ou Parentes grávidas são zelosamente protegidas por sua própria ninhada. De fato, qualquer Mokolé consideraria isso seu dever. As leis de asilo exigem que qualquer membro da Raça Dragão conceda ajuda e abrigo a uma mãe com criança. As leis são tão rígidas que uma assassina pode tomar abrigo com a família de sua vítima se ela o demandar. Os Sem-Sóis contam muitas histórias de heroísmo e sacrifício centradas na necessidade premente da reprodução.

Os Mokolé e a Umbra

O Dragão em Voo

Muitos Garou acreditam que os Mokolé sejam ineptos na viagem Umbral ou que ignorem a Sombra. Entretanto, os Mokolé simplesmente freqüentam regiões diferentes do mundo espiritual. Como a "memória" de Gaia, os Mokolé estão mais interessados na Umbra Profunda, também chamada Umbra Alta pelos

magos. Aqui, idéias e pensamentos tomam forma espiritual, e aqui os Mokolé buscam reunir aquelas lembranças que escaparam ou que foram esquecidas. Eles procuram até mesmo por conhecimento dos tempos perdidos do Prodígio, embora tais buscas possam levar ao Harano e à morte.

A Umbra Média

Os Mokolé normalmente não gostam de viajar pela Umbra Média. É o reino no qual rondam os Garou. De fato, exige-se o Dom: Caminhar Entre Mundos, para um Mokolé ser capaz de abrir atalhos, além de um corpo d'água para servir como um portal. Poucos são os filhos do Dragão que arriscam a viagem. Os Garou são tão hostis aos Mokolé na Umbra como em qualquer outro lugar. Além disso, os Inocentes atacam qualquer Mokolé que eles avistam.

Alguns caminhos da Umbra levam à Pangea e à Terra dos Dinossauros. Os Ocultos divergem quanto a questão de a Terra dos Dinossauros estar localizada na Umbra Rasa ou no "Mundo Perdido" da Umbra Interna. Entretanto, Pangea é "Gaia como Ela foi", e pelo menos um Mokolé dormiu por lá desde que o Reino foi criado. Às vezes viajantes Mokolé rancorosos vão até lá para emboscar grupos de caça Garou e devorá-los.

Os Inocentes

Pai?

Sim, filho?

Quero te matar.

— Jim Morrison, "The End"

Os Mokolé não possuem impuros e nunca os terão. Enquanto um Garou usa a mesma forma de batalha desde os Últimos Tempos, todas as formas de batalha Mokolé são diferentes e têm de ser sonhadas para ganhar existência. Um Mokolé com dois pais Mokolé teria de sonhar sua forma Árquide ainda no ovo, o que é impossível. O resultado de um acasalamento Mokolé-Mokolé é um feto deformado (ou uma ninhada de ovos horrendos com embriões monstruosos dentro deles) que muda de forma constantemente. A mãe Mokolé geralmente tem de mudar para a forma Árquide para evitar ser rasgada por seus abomináveis filhotes, que algumas vezes usam as garras para abrir caminho através do corpo dela, em direção à luz do Sol.

Se sobreviverem à quebra dos ovos ou ao parto, os filhotes aparecem na forma da raça da mãe, mas logo morrem. Nenhuma dessas crianças jamais atingiu a maturidade. A criança morre, incapaz de manter uma forma estável e torna-se um Inocente. Diz-se que Sem-Face, filha de Fogo da Noite, foi a primeira. Estes fantasmas famintos vagueiam desde as Terra das Sombras até a Umbra Rasa, sem a lembrança de quem ou o que eles realmente são.

Em geral, os Inocentes são tratados como espíritos, ?? as estatísticas ficam a cargo do Narrador. Alguns têm a força pouco maior do que nível dos Gafflings, enquanto outros transcendem os limites superiores do poder de um Jagglings. Ao invés dos Encantos normais, os Inocentes possuem seus próprios poderes sombrios. Entre eles podem incluir-se os seguintes:

- **Sussurros Sombrios:** o Inocente é capaz de falar com os vivos.

- **Passagem da Umbra:** o Inocente consegue usar um ponto fraco, ou Depressão, na Umbra Negra para penetrar na Umbra Média ou Profunda, geralmente em perseguição a uma presa.

- **Viagem Mnética:** o Inocente consegue penetrar na Mnese de outros Mokolé para assombrá-los.

- **Materializar:** funciona segundo as regras dos espíritos.

- **Assumir Forma Hominídea:** o Inocente é capaz de assumir a forma Hominídea, passando-se efetivamente por uma aparição normal.

- **Assumir Forma Súquide:** o Inocente é capaz de surgir como a aparição de um crocodilo.

- **Conceder Poder:** pode conceder Gnose a outro espírito.

- **Tomar Poder:** capaz de roubar o poder de um outro espírito. A dificuldade é a Força de Vontade do alvo.

- **Roubar Mnese:** o Inocente consegue tirar a Mnese de seu dono. Ele entra em contato com a mente do alvo e faz um teste de Poder contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. O resultado depende do número de sucessos.

Um sucesso: uma lembrança dentro da Mnese torna-se confusa.

Três sucessos: um lembrança menor se perde.

Cinco sucessos: uma lembrança comum se perde, ou uma lembrança grande fica anuviada.

Sete ou + sucessos: uma lembrança maior é destruída.

- **Corromper Mnese:** o Inocente consegue transformar Mnese em Mnese Ruim, distorcendo os sonhos do Mokolé. O sistema funciona como o anterior, com a diferença que ao invés de se perderem, alteram-se as lembranças: um amigo gentil torna-se um inimigo, ou uma perícia aprendida parece sempre dar errado. O dano infligido pode ser curado por Dons, por uma busca mnética ou por peregrinação à Umbra Profunda.

- **Arcanos:** o Inocente pode usar os poderes dos Mortos Sem Descanso, chamados Arcanos. Eles lembram os Dons, mas têm efeitos tétricos. Um Narrador pode usar Dons desagradáveis de forma apropriada ou pode usar o livro **Wraith: The Oblivion**, equiparando Pathos a Gnose.

Eles consideram isso caçar a “mais perigosa de todas as caças” e deleitam-se com o desafio. A maioria dos outros reinos da Umbra Média não são acessíveis aos Mokolé ou não lhes interessam, como a Toca do Lobo. Na Terra do Verão, os Mokolé dizem encontrar os Garou que não são hostis a eles. Como ninguém é capaz de, entrar com segurança na Terra do Verão para verificar isso, a verdade permanece desconhecida.

A Umbra Profunda

A Umbra Profunda é a porção do mundo espiritual que reflete a Mente de Gaia. Sua relação com o Reino é definida de uma maneira semelhante à da Umbra Média, mas para entendê-la é necessário um modo diferente de enxergar as coisas. Em geral, a simples abertura de atalhos não é suficiente para penetrar a Umbra Profunda. É necessário um caminho especial para dentro dela, embora vários lamaçais conheçam uma ou duas dessas estradas. Muitos Mokolé e a maioria dos praticantes de magia devem se restringir a viajar astralmente ao longo das praias da Mente de Gaia, pois são incapazes de avançar mais. Ainda mais distantes do Reino, as profundezas da Umbra Profunda são o lar dos pensamentos de Gaia e das representações espirituais dos seres do Reino. Este é o objetivo do espiritualista Mokolé: navegar para dentro dos pensamentos de Gaia em busca de lembranças que ela esqueceu e dos inimigos que buscam corromper sua mente. Por causa de seus objetivos e métodos diferentes, os magos enxergam a mente de Gaia de maneira diversa. A viagem astral, que é uma disciplina desenvolvida pelos Mokolé usando as mesmas ferramentas mentais que utilizam para viajar através da Mnese, tem suas próprias leis da realidade. Geralmente, o ego astral está ligado ao corpo físico por um efêmero cordão de prata. O viajante não tem consciência da condição de seu corpo físico, mas pode usar o cordão astral para retornar a sua forma a qualquer momento. Dependendo de suas crenças pessoais, um Mokolé pode ver o cordão de prata como um cordão umbilical ligado à Mãe Gaia, ou como a cauda protetora do Dragão.

Os Mokolé em sua forma astral podem viajar a grandes velocidades. Os narradores são encorajados a utilizar 1.600 km por hora como uma diretriz geral. Os viajantes astrais não podem interagir com o mundo físico, exceto de maneira muito limitada. Gastando-se um ponto de Força de Vontade, um viajante astral pode se manifestar como uma forma fantasmagórica e até mesmo falar. Os mortais que vêem um Mokolé fazer isso na forma Árquide estão sujeitos ao Delfrio. Ao se encontrarem, duas formas astrais podem reagir como se fossem físicas. Elas podem falar, tocar ou até mesmo lutar uma com a outra. Entretanto, como não possuem corpos físicos, os atributos de seus egos astrais são derivados de suas mentes. Raciocínio substitui Destreza, Manipulação funciona como Força e Inteligência opera como Vigor. A única maneira de causar dano real a um viajante astral com um cordão de prata é cortar o cordão. Trate os pontos de Força de Vontade do Mokolé como níveis de vitalidade. Quando toda a Força de Vontade for perdida, o cordão é cortado. Os Mokolé fisicamente presentes no domínio astral lutam usando seus atributos físicos e vitalidade normais. Entretanto, eles recebem a penalidade padrão mais um, acrescida às dificuldades de combate físico que todos os Metamorfs enfrentam nos domínios espirituais.

Um ser cujo cordão de prata astral é cortado fica encalhado na Umbra. Seu corpo começa a morrer e sua natureza muda. Dê-lhe uma hora por nível de vitalidade, de prazo para sua forma astral murchar, transformando-se num fantasma; e um dia por nível de vitalidade para o corpo do Mokolé morrer, a menos que ele seja de algum modo alimentado ou sustentado.



Os Magos e a Umbra

Se você for um jogador regular de **Mago: a Ascensão** e está ficando um pouco confuso, lembre-se de que há uma diferença de terminologia entre Mago e Lobisomem. O que os magos chamam de *Umbra Alta*, os homens-feras chamam de *Umbra Profunda* — ambos estão falando da mesma coisa, que é o reino das abstrações.

O que os magos chamam de *Umbra Profunda*, os metamorfos chamam “espaço exterior”. Como **Lobisomem** não assume que a realidade seja consensual, admite-se, em prol da simplicidade, que o espaço exterior é tão físico quanto a Terra. Mas não esquite a cabeça por causa disso. Como se naves espaciais fossem um tema comum no Mundo das Trevas... Qual é a chance de a verdade vir realmente a ter alguma importância?

O infeliz, com o tempo, torna-se uma criatura fantasmagórica, essencialmente uma aparição astral. Ele esquece sua vida anterior e volta a ser um mero invólucro de seus apetites e desejos passados. Seus atributos astrais são os únicos que possui.

Em geral os Mokolé evitam os poucos magos que se encontram na *Umbra Profunda*. Os dois grupos têm pouca coisa em comum e não se importam muito uns com os outros. Um combate real é geralmente desastroso para ambos os lados. Os poucos magos que se dão bem com a Raça Dragão são geralmente xamãs de várias tradições.

Dentro da *Umbra*, existem atalhos e portais para outras regiões. Sabe-se, por exemplo, que certas áreas escuras, chamadas Depressões por alguns Mokolé, tocam as Terra das Sombras. É assim que as aparições peritas em Argos e os Espectros hediondos deslizam para dentro da mente de Gaia. É comum os Espectros se fazerem passar por Malditos, ou serem vistos como Malditos quando penetram nos reinos superiores. Os Mokolé que buscam penetrar nos reinos dos mortos devem desconfiar das almas que se escondem dentro das Depressões. Elas variam desde Espectros devoradores de vida até místicos mortos, que buscam atrair os vivos para as Trevas, para seus próprios propósitos nefastos.

Portais de prata, conhecidos como Olhos, levam a fragmentos Lunares na *Umbra Média*. Eles podem ser vistos à distância por causa de seu brilho suave. Estas são as áreas onde é mais provável encontrar Garou ou feiticeiros viajando vindos da *Umbra Média*. Lunas e Filhos das Clareiras algumas vezes se escondem aqui, embora, normalmente, eles tenham medo de deixar os confins do Olho, pois eles pressentem o perigo contra sua existência. Por último, as ocorrências comuns de luzes brilhantes atingindo a *Umbra Profunda* são chamadas Ascensões. Acredita-se que estes lugares, geralmente temporários, estejam carregados com os pensamentos de grandes intelectos e pensamentos poderosos que criam um condutor que liga as mentes do Reino diretamente com a mente de Gaia. Os magos experimentam epifânias, é possível encontrar sonhadores poderosos e grandes pensadores dentro desses condutos, tanto em pessoa quanto através de algum tipo de idéia que os represente, como a Nona Sinfonia de Beethoven ou os Princípios de Newton. Embora possam ser perigosos, são os personagens que têm mais chance de atrair os Mokolé.

À medida que se afastam das porções da mente de Gaia nas quais o reino físico ainda mantém alguma estabilidade — pelo menos na determinação da forma da paisagem — os pere-

grinos viajam para dentro da *Umbra Profunda*. A experiência pode ser comparada a mergulhar no mar a partir de uma praia rasa: fria e profunda. Repentinamente, o cordão de prata torna-se fino e aqueles que continuam em frente com frequência sentem-se vulneráveis ou chegam até mesmo a alegar que o cordão parece querer puxá-los de volta. O meio mais comum de um místico atingir a *Umbra Profunda* é passando através de um dos vários portais, como os fornecidos pelas Ascensões. Os viajantes que são habilidosos o bastante para chegar este ponto, freqüentemente o fizeram fisicamente, sem um cordão de prata, mas existem aqueles que têm a habilidade de remover o cordão e continuar sua viagem impávidos. Um viajante astral que não é capaz de remover seu cordão, consegue penetrar a *Umbra Profunda*, mas corre grande riscos. Um portal pode mover grandes distâncias e exigir que ele passe quantidades incríveis de tempo tentando retornar para o seu corpo. Algumas vezes, pode acontecer de um portal se fechar, cortando o cordão e deixando o viajante encalhado na *Umbra Profunda*, ao mesmo tempo que seu corpo começa a morrer; ou atrair alguma entidade com a intenção de seguir o cordão até sua localização atual. Normalmente, os Mokolé penetram a *Umbra Profunda* em busca de lembranças perdidas, que nos reinos *Umbrais* podem assumir a forma de seres ou ideais espirituais.

Os Makara da Índia levantam a hipótese de que as lembranças não podem verdadeiramente se perder. Os Pratigata, os sonhos perdidos de Gaia, são seus objetivos. Eles buscam esses espíritos antigos, que estão, com frequência, aparentemente reduzidos a quase nada pelas eras de desuso; que esvoaçam para lá e para cá tão caoticamente que ninguém é capaz de pegá-los; ou que são tão obscuros e enigmáticos que ninguém consegue entendê-los. Os Makara dizem que os Pratigata são as formas de todas as “lembranças perdidas” de Gaia. Se os Mokolé conseguissem encontrar todos os Pratigata o equilíbrio seria restaurado, pois dessa maneira eles conheceriam a mente original de Gaia. É claro que a *Umbra Profunda* é uma sucessão inimaginável de idéias, ideais, espíritos, lugares mágicos, enigmas e quebra-cabeças. Alguns deles não são mais do que pensamentos soltos e são pequenos ou fracos. Uma presença dessas pode não passar de uma piada simples e vã, lembrada, pela metade, no café da manhã, capaz apenas de fazer o Mokolé dar uma risadinha.

Diz-se que, idéias tremendamente potentes, provêm das crenças de culturas inteiras. Diz-se que é possível encontrar aqui as divindades das antigas mitologias, mas quem sabe ao certo? Os Mokolé não são peregrinos na *Umbra*, mas estão lá por uma razão. Se existem alguns Incarna afirmando serem deuses passeando pela *Umbra Profunda*, os Mokolé não têm tempo para bancarem os suplicantes.

Muitas vezes, os Mokolé visitam os reinos da memória, nos quais eles conseguem penetrar através dos sonhos ou migrando para esses locais da *Umbra Profunda* através da Sombra. Os reinos da memória aparecem como cavernas, palácios, ou até mesmo esferas flutuando no céu-oceano da Sombra. Ao se aproximar de um reino da memória, os viajantes podem contemplar a natureza da memória através de janelas, refratadas na superfície da bolha etc. Para entrar é preciso fazer um teste de Mnese contra uma dificuldade que o Narrador pode estabelecer. Para penetrar a lembrança de um indivíduo completamente estranho, sobre uma ida ao supermercado, a dificuldade seria 9; enquanto que acessar os últimos pensamentos de um bósnio num campo de extermínio poderia ser igual a 10. A dificuldade para lembranças como a Guerra Civil Americana, com as quais muita gente está familiarizada, seria apenas 4 ou 5, mas lembranças específicas sobre sutilezas são mais difíceis.

Quando penetram nos reinos da memória, os Mokolé são efetivamente capazes de penetrar qualquer lembrança acessível a qualquer Mokolé. É claro que suas próprias lembranças são as mais facilmente acessíveis. Se penetrarem uma lembrança, o Narrador pode simplesmente permitirem que eles entrem na história que a lembrança relata, e que cada viajante Mokolé interprete um papel nessa história. Se conseguirem terminar a história com sucesso, a lembrança passa para suas próprias Mneses.

De vez em quando, os Mokolé tentam mudar o conteúdo de uma lembrança. O Narrador deve permitir que interpretem seu caminho através desse processo, no qual a força da história se opõe às suas próprias Mneses e vontades. As histórias, entre elas o Mahabharata, a Ilíada e a Odisséia, não são imutáveis, mas o Narrador deve enfatizar a força que elas têm. Nenhum Mokolé, nem mesmo o poderoso Mokolé-Mbembe em pessoa, tem o poder de reescrever a História salvando Martin Luther King da morte ou destronando Set antes que ele fosse capaz de banir os Peregrinos Silenciosos. Para mudar a História tão drasticamente, seria preciso um exército e, mesmo assim, não haveria garantia de sucesso.

Se tiverem sucesso os Mokolé, descobrirão que a lembrança que encontraram estará diferente quando retornarem ao mundo físico. A própria realidade pode parecer inalterada, mas, por outro lado, talvez não pareça. Afinal, o tempo é uma coisa poderosa, tão poderosa que governa o Sol e a Lua. E se o tempo for perturbado, no final ele mesmo se corrige.

Dois espíritos de particular interesse para os Mokolé são o Pranastajjanika Pratigata e o Smrtihara. Pranastajjanika é a palavra que os Makara usam para descrever um Mokolé que perdeu todo o conhecimento ou a memória. Este esquecimento pessoal é um destino pior do que a mera morte, pois as lembranças não podem ser passadas adiante. Dada a asserção dos Makara de que existe um Pratigata para cada uma das lembranças perdidas de Gaia, acredita-se que existe um Pratigata para cada Parnastajjanika. Esta criatura são as lembranças perdidas de um Mokolé. Se puderem ser reunidos, os dois se tornarão um novamente.

Os Smrtihara são espíritos encontrados na Umbra Profunda que aparentemente procuram destruir as lembranças de Gaia. Certos Makara acreditam que os caçadores de lembranças sejam as Filhas da Deusa Satânica do Pesar, personificação dos impulsos suicidas que penetraram a mente de Gaia através do Desequilíbrio. Os Smrtihara caçam e atacam outros habitantes da Umbra Profunda e destroem memória: eles podem fazer uma coisa "nunca ter existido", devorando sua forma ideal no Reino Astral. É claro que, em geral, os espíritos derrotados, simplesmente entram em torpor, e mais cedo ou mais tarde acabam despertando mas ainda assim os Smrtihara são incrivelmente perturbadores e, muito possivelmente, os responsáveis pela natureza fugaz de muitos Pratigata. Os Makara consideram seu dever imobilizar ou destruir os Smrtihara.

Mais Assuntos de Magos

Será de fato possível para os Mokolé, os viajantes mais experientes na lembrança comunal e nos reinos da memória, penetrar o Registro de Akasha – a "Mnese" de uma tradição inteira de magos?

Talvez.

Idéia interessante, hein?

Muitos espíritos dentro da Umbra Profunda conhecem os Mokolé e respeitam seu dever para com a Mãe. Existem tratados escritos pelos Reis Dragões com as lembranças de Gaia, que se parecem os pactos feitos pelos Garou com os habitantes da Umbra Média. Para refletir isto, a Mnese do Mokolé age como um bônus nos testes Sociais com a maioria dos habitantes da Umbra Profunda. As exceções óbvias são os pensamentos malévolos, como os Smrtihara.

Os Mokolé caminham pela Umbra Profunda há tanto tempo que eles possuem muitas pousadas e reinos por lá. Estes lugares são chamados de Yathamaya – "Como Radicado na Memória" – pelos Makara. Os Mokolé-mbembe referem-se a eles como "palácios da memória" e insistem que toda e cada árvore, sala, assento de mármore etc. é uma lembrança dentro do grande esquema das coisas. Existem lamaçais nos quais Mokolé cansados e feridos podem repousar, templos e pagodes onde podem contemplar a natureza dos Pratigata e meditar sobre o elo que existe entre suas mentes e a de Gaia, e bibliotecas com pergaminhos e mapas representando as lembranças que a Raça Dragão protege. Os livros espirituais e as tábuas freqüentemente contêm textos na Língua do Dragão e nas línguas humanas perdidas, que apenas os Mokolé são capazes de ler. As Cavernas da Memória, há muito conhecidas pelos místicos, também são Yathamaya.

O Narrador pode assumir que estes refúgios Umbrais são habitados por Mokolé andarilhos e possivelmente por espíritos que refletem a natureza do lugar. Uma idéia para uma história é ter uma Yathamaya que representa lembranças associadas com a crônica: uma sala poderia estar cheia de "livros" que são a linhagem mnética de um personagem específico, enquanto que um santuário poderia ser decorado com mosaicos de heróis dos quais a ninhada se lembra. O Narrador pode designar um número de pontos a uma Yathamaya, semelhante a um caern ou lamaçal, para refletir sua importância e o número de linhas de memória lá existentes.

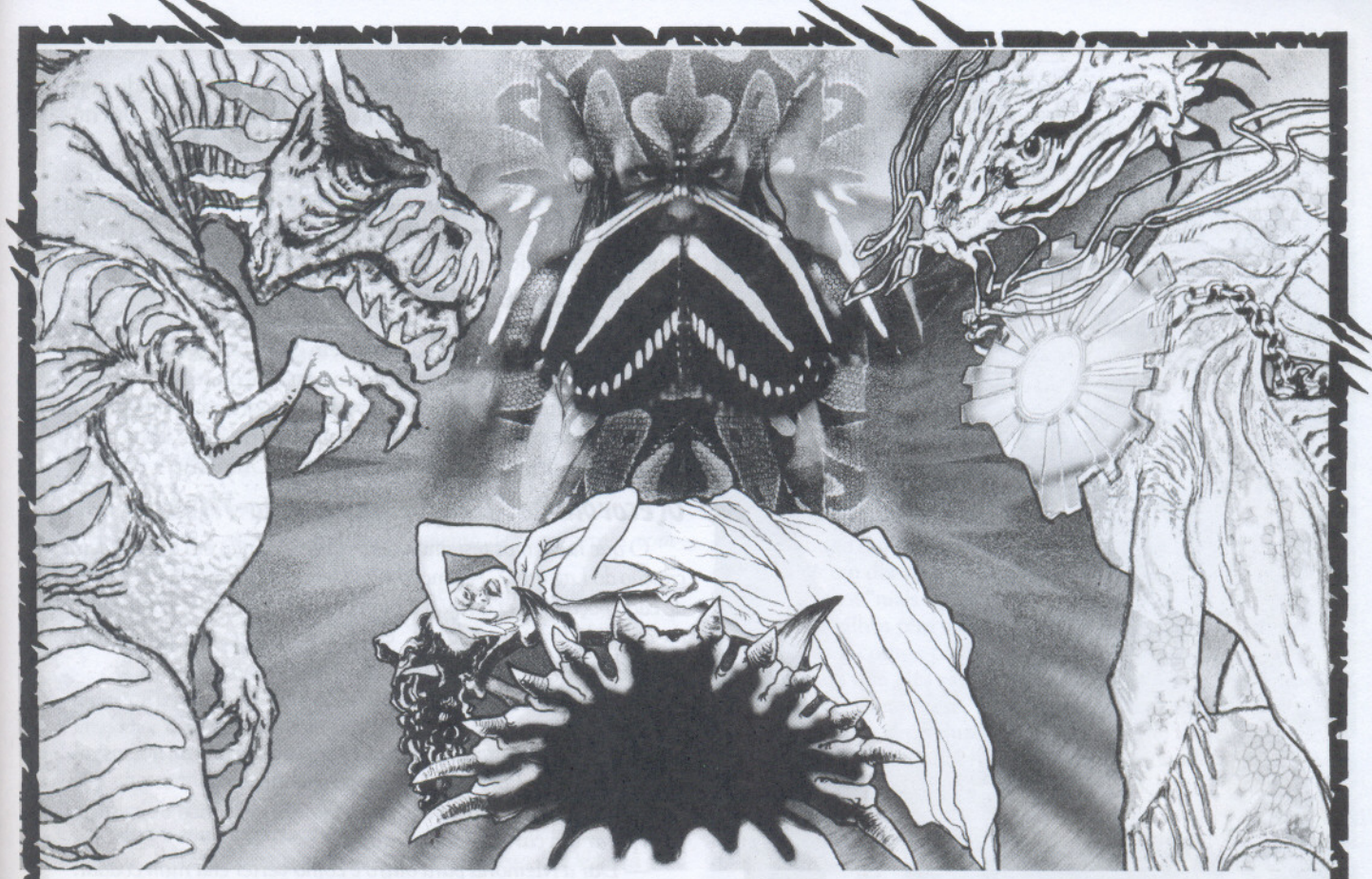
- Uma linhagem de memória
- Duas linhagens de memória, ou uma com lembranças poderosas e famosas.
- Três linhagens, ou uma linhagem majoritária e uma minoritária.
- Quatro linhagens de memória, ou uma linhagem muito poderosa.
- As lembranças mais grandiosas e poderosas estão abrigadas aqui.

As histórias poderiam girar em torno da busca da ninhada por uma Yathamaya, sua luta para entender seus mistérios e as recompensas que a compreensão de tal lugar pode oferecer.

Mnese: Um Guia do Usuário

— Nós, os Mokolé, temos um ditado: nenhum Mokolé morre enquanto todas as vidas tocadas por ele não desaparecerem, enquanto todo o bem feito por ele não for destruído. Nossos companheiros de ninhada viverão pelo tempo em que mantivermos a memória de Gaia.

— De Pé Contra a Maré, Guardião da Ninhada da Torre-Acima-dos-Reis, Recordar a Ninhada Do Outro Lado das Águas Azuis.



A Mnese é o exercício direto da função dos Mokolé como a Memória de Gaia. Vivos e mortos, a Raça Dragão contém Seu passado. Os Mokolé nunca se importaram muito com a noção sentimental da vida após a morte expressa em mitos como os “Felizes Campos de Caça”. A morte não é assustadora nem odiosa para os Mokolé, pois eles evoluem até se tornarem parte da Memória de Gaia.

Os Iluminados são os guias dos mortos, tanto nesta vida como na próxima. Às vezes, eles são visíveis nos leitos de morte da Raça Dragão, ao chegarem para escoltar a alma para seu destino. Os Sóis da Meia-Noite falam de um espaço onírico construído a partir da barragem entre as Umbras Média e Profunda, um anfiteatro grego no qual os peregrinos podem entrar para consultar a Memória. Os transes mnéticos algumas vezes funcionam assim.

O peregrino fica em pé sobre o palco. Na primeira fila, sentam-se seus pais. Atrás deles, seus avós. Os Mokolé da árvore genealógica estão em sua forma Árquide, enquanto outros são humanos ou répteis. Os ancestrais não-Mokolé freqüentemente têm menos a dizer. À medida que as pessoas morrem, são conduzidas para as arquibancadas pelos espíritos dos Iluminados. Cada banco de gerações é duas vezes mais largo do que o que se encontra abaixo dele. Ao longe ficam as formas dos Reis, com plumas e chifres. O nível de Mnese possuído pelo peregrino determina quão longe ele consegue enxergar. O inquiridor pode fazer qualquer pergunta, mas a resposta depende do ancestral – se ele poderia ter sabido disso – e da memória distante – se seus traços puderem ser encontrados e lidos.

Os antigos raramente falam de maneira espontânea, e quando o fazem, os Mokolé são aconselhados a ouvir atentamente.

Buscas Mnéticas

Aprender não é nada mais do que recordar.

— Platão, *Fedo*, 72e.

As buscas mnéticas são perigosas. O Narrador pode enfatizar isso sendo cuidadoso com três tipos de perigo.

A passagem interior tem seus terrores para o aventureiro da memória. O reino da Mnese é habitado por Caçadores Oníricos – lembranças tão brutais e inteligentes que o passado não é capaz de segurá-las. O Caçador Onírico emerge quando o Mokolé recorda uma cena que contém algo perigoso. Ele pode muito bem esperar o momento propício e atacar quando o Mokolé estiver mergulhado no recordar, estilizando a ilusão do passado como o sanguinolento assassino de Lincoln John Mikes Booth pulando sobre um palco. Se for derrotado, ele terá de esperar até o Mokolé, ou um de seus descendentes, recordar novamente a cena onde ele tomou forma.

Existem três portas que os Mokolé não podem abrir: o início da Guerra da Fúria, o Primeiro Metamorfo, e o Prodígio da Wyrn. Aproximar-se de qualquer uma delas é convidar a loucura ou a morte no Interior. Existem muitas, muitas outras lembranças perigosas. Quebra-A-Corrente, uma aventureira da memória da ninhada do Rio de Capim, investigou as lembranças do comércio de escravos e ao emergir, tirou sua própria vida devido ao horror do que vira. Em termos de jogo, o Narrador pode decidir que um Mokolé contemplando uma cena de grande mal e horror deve fazer um teste de Força de Vontade. Um falha significa que o Mokolé deve gastar um ponto de Força de Vontade para evitar Harano ou uma Perturbação.



O terceiro tipo de perigo é muito mais sutil. O passado contém horror, mas também beleza e alegria intermináveis. Um número grande demais de Mokolé ama tanto a Mnese que preferem-na às suas próprias vidas, passando meses a fio revivendo as glórias do passado enquanto Gaia morre. Não há um sistema de regras para isso, mas o Narrador pode preencher os transe mnéticos com dicas e iscas para atrair os jogadores mais e mais para dentro, ao mesmo tempo que promete cada vez mais poder e conhecimento. Uma falha crítica num teste de Mnese é extremamente perigosa. O Mokolé que tem esse azar estará propenso a lembrar fatos importantes de forma errada, ou recordar coisas que não aconteceram. No caso de testes importantes, o Narrador pode fazê-los e depois dar ao jogador a informação. Uma outra opção é permitir um ataque de Caçadores Oníricos.

Recordando Lembranças Não-Mokolé

O que havíamos testemunhado, disse ele, não era a verdadeira canção do Lagarto... A canção verdadeira teria mencionado o nome de cada poça d'água da qual o Homem Lagarto bebeu, cada árvore da qual ele tirou uma lança, cada caverna na qual ele dormiu, cobrindo toda a longa distância do caminho.

— Bruce Chatwin, *Os Rastros dos Cantos*

Peter disse:

— *Ando procurando na Memória para encontrar nossos ancestrais comuns. Por que não consigo encontrá-los?*

Morwangu amassou mais pituri em seu cachimbo e se esticou para pegar um carvão da fogueira.

— *Dar a Memória para outro é como verter chá num coador.*

— *Como assim?*

— *Só folhas.*

— *Quer dizer, hã... que eu não consigo encontrar qualquer coisa que não se encaixe no meu próprio mundo?*

— *É. 'Cê entendeu.*

Os Mokolé descendem de longas cadeias de ancestrais répteis e humanos. Eles carregam as lembranças dessas criaturas bem como as de seus ancestrais Mokolé verdadeiros.

As lembranças dos ancestrais humanos possuem visões claras das cenas e os elementos da cena como o status social ou o grau de relacionamento entre as pessoas presentes, são mais óbvios. O idioma, se algum for usado, é um pouco mais fácil de se entender (o aventureiro da memória pega o significado de um discurso, se o ancestral entendeu o que estava sendo dito) e os pensamentos do ancestral são mais compreensíveis em termos de análise da cena ou do acontecimento. Os ancestrais Súquides pensam em termos mais sensoriais, em termos de padrões e texturas ou variações de odor. Animais, aves, plantas e o tempo são familiares para o ancestral, embora seja possível que ele não saiba os nomes deles, e quaisquer implicações, tais como uma tempestade que se aproxima, são óbvias. O ancestral súquide recorda sons, inclusive idiomas, mas não o que as palavras significam. A consciência do mundo exterior dos súquides é muito mais aguda do que a dos humanos. Eles são capazes de identificar espécies e até mesmo indivíduos a partir de uma única pegada, e dizer pelo cheiro e gosto da água o que está acontecendo.

Em termos de mecânica de jogo, permita que as diretrizes descritas acima governem o quão útil será a Mnese. Se estiver olhando para um pântano através de olhos humanos, o personagem será capaz de ver apenas água, árvores e lama. Um súquide olhando para uma guerra, entretanto, vê apenas humanos matando uns aos outros e não enxerga o significado da batalha.

Êxtase Mnético

Mamu observou por sobre o aclave e farejou. Lagarto, claro como o dia.

— Acaba aqui, companheiros de matilha. Não sei como estas coisas da Wyrn sobreviveram quando todo o resto morreu. Talvez a Wyrn os dê à luz novamente para zombar de nós.

Rosnados impacientes elevaram-se tanto dos Garras quanto dos Parentes, corpos de dingos ondulando e mudando à medida que a Fúria crescia.

— Acamparemos aqui hoje e atacaremos ao cair da noite. Eles são mais fracos à noite.

Ele olhou nos olhos de Fúria-Nas-Ruas.

— A coisa que chama a si mesma de Garou deve morrer também. Não sei se é um Espiral Negra ou algo ainda pior, mas nos traiu.

Um batedor retornou.

— Mamu, encontrei um acampamento de duas-pernas com comida e camas. Não farejei a Wyrn.

— Eles encontraram alguma maneira maligna de esconder sua mácula. Devemos atacar assim que o dia morrer.

Acossa-E-Dilacera falou:

— Mamu, devemos atacar os duas-pernas que estiveram aqui antes? Eles se importam com a Mãe Gaia, como nós. Se não farejamos a Wyrn, pode ser que estejamos no lugar errado. Lembre-se da Matilha da Terra Rachada, morta com prata porque eles abateram humanos em demasia.

— Covarde e traidor! Você me desafia em tempo de guerra?

Mamu mudou para a forma Hispo, sobrelevando o juiz, e rosnou, os olhos selvagens com a Fúria. Acossa-E-Dilacera recuou, fugindo do campo de batalha.

O Garra apoiou a cabeça nas patas e aguardou.

O elo dos Mokolé com o passado é profundo. Isto é expresso não somente através dos transe mnéticos como também na vida cotidiana. Embora a expressão espontânea da Mnese seja rara, isso acontece e pode ser um poderoso expediente do Narrador.

Em raras ocasiões, um Mokolé é capaz de ver um objeto ou um lugar que também se encontra na Mnese. Quando isso acontece, o Narrador pode permitir um teste instantâneo de Mnese. Se o jogador conseguir um sucesso, o Narrador pode permitir que ele sinta uma vaga sensação de *déjà vu*. Três sucessos permitem que o personagem tenha acesso às lembranças do que o ancestral viu. Cinco sucessos contam a "história" do que aconteceu. Se o teste resultar numa falha crítica, o personagem tem convulsões com os pesadelos devidos à Mnese ruim durante um certo período de tempo. É provável que o personagem fique extasiado durante um número de horas igual ao número de sucessos. O Narrador pode permitir que o jogador gaste um ponto de Força de Vontade para evitar isso.

O Êxtase Mnético pode abrir uma história, um novo tema, ou até mesmo servir como um catalisador para uma Primeira Mudança.

Os Andarilhos

A Mnese é passada do progenitor para os descendentes: geralmente da mãe para os filhos. Os Mokolé são sedentários, e geralmente precisam apenas de pequenas áreas para sobreviverem, através da caça, da pesca e da horticultura. Com o passar dos milênios, isso fez com que a Mnese se tornasse extremamente local. Um ninhada sabe mais sobre seu próprio passado do que sobre o de outras ninhadas. Para evitar que as linhas da memória se separem e a Raça Dragão seja dividida em "tribos" hostis, foi criado há muito tempo o cargo de Andarilho. Houve muitos, muitos Andarilhos famosos, desde o Tempo dos Reis, através da Era do Sono e dos Últimos Tempos. A

Guerra da Fúria abreviou severamente as Andanças. O primeiro Andarilho da nova era foi Pilares Ornados, seguido por Busca-os-Esquecidos e outros.

Os Andarilhos são chamados "Sóis Setentrionais" no Hemisfério Norte e "Sóis Meridionais" no Hemisfério Sul, porque o Sol passa através do céu meridional, no Hemisfério Norte, e através do céu setentrional, no Hemisfério Sul. São também chamados os "Sóis do Gancho" e "Sóis do Cruzeiro" pelos contadores de histórias, porque, à noite, o céu setentrional é dominado pelo Gancho (Ursa Maior) e o céu meridional pelo Cruzeiro do Sul. Em ambos os casos, a imagem é a de um sol fora da eclíptica. "Sol Obstinado" é um outro termo antigo para os Andarilhos. Existem Andarilhos Nascentes e Poentes, sendo os Nascentes os mais jovens e os Poentes os mais velhos. Os Andarilhos jovens são geralmente machos, enquanto os mais velhos podem ser tanto machos quanto fêmeas. As ninhadas que os encontram são obrigadas a provê-los com alimento e abrigo durante pelo menos um dia e ouvir suas palavras no prazo de um dia após sua chegada. Um Andarilho em visita geralmente fica "mais do que um dia e menos do que um ano".

Os Andarilhos têm três funções. Primeiro, eles trazem novas histórias e contos com eles. Estas histórias passam para a nova ninhada que eles estão visitando enquanto são contadas ou através de Anamnese, se alguém souber executar o rito. Segundo, eles se reproduzem quando possível com Parentes férteis, impedindo o endocruzamento e concedendo uma nova Mnese à ninhada. Terceiro, eles criam alianças.

Os Andarilhos são iniciados ritualmente em seus cargos antes da partida e podem aprender o Rito de Anamnese antes de ir, para permitir que espalhem a Mnese diretamente. Também podem ter o Rito de Anamnese executado sobre eles nas ninhadas que visitam. Suas jornadas são árduas e muitos não voltam para casa.

Uma idéia de aventura seria os personagens dos jogadores serem Andarilhos, ou a ninhada deles poderia receber um Andarilho (possivelmente com notícias perturbadoras e possivelmente sendo ele próprio uma perturbação). É possível criar muitas crônicas ao redor dos Andarilhos e seus hospedeiros.

A Maldição do Sol

Peter retornou de sua ronda e mudou de volta para a forma Hominídea.

— Morwangu, acorde. Temos problemas.

O velho lagarto ergueu a cabeça e falou:

— O que foi, filho?

— Sinto cheiro de Garou. Garras. Temos que ir.

— Garras?

— Os Garras Vermelhas são os Garou que são todos lobos. Hã, quer dizer, dingos. Eles odeiam os humanos e os Mokolé também, acho. Provavelmente trouxeram uma matilha de guerra. — Ele hesitou — Vão matar todos nós.

— Não vão fazer nada disso. Fique longe deles por enquanto.

O velho retornou à contemplação, silencioso e imóvel como a pedra-ancestral onde estava sentado.

O Sol não é um poder maligno ou vingativo, mas ofendê-lo é perigoso. Os Mokolé e os Corax que promovem a causa das trevas frequentemente sofrem de misteriosas enfermidades: mudanças desfiguradoras, queimaduras horríveis que acabam com a Aparência, câncer de pele e até mesmo lepra. Estas aflições são coletivamente chamadas de Maldição do Sol e são muito temidas. Fica a cargo do Narrador decidir quando o Sol está suficientemente ofendido para descarregar sua vingança: esta desforra deve ser usada com prudência, para enfatizar a natureza horrível do Sol. Lembre-se que as doenças de pele ou de mudanças podem fazer com que as penas caiam, deixando

alguns personagens alados incapazes de voar, ou podem provocar a queda da armadura de escamas ou placas, deixando o personagem indefeso até ela crescer novamente.

Acampamentos

Morwangu levantou-se e falou com Jeffo durante muito tempo depois. Os dois homens, acenderam o fogo e puseram alguns inhames para assar.

Por fim, Peter ergueu-se bruscamente.

— Como vocês conseguem ficar simplesmente sentados aqui? Eles estão vindo, e provavelmente tentarão matar todo o seu bando.

Jeffo respondeu sem tirar os olhos dos inhames.

— Bom, cara, antes de tudo eles não vão matar ninguém. Segundo, não conseguimos correr mais do que um dingo com uma abelha no fiofó.

— Então, vocês vão simplesmente ficar sentados aqui?

— As montanhas fazem a mesma coisa. Talvez elas tenham algum conhecimento.

Peter sentiu o sabor da culpa. Webby tinha desaparecido, e ele sabia por que. Ela o tinha vendido aos Garras em troca de sabe-se lá que favor, e ele tinha levado os Garras até os Mokolé.

Era sua culpa.

Ele podia tentar escapar, alcançar os caminhos da Umbra onde estaria seguro. Mas os Mokolé morreriam, e então os Garras matariam o bando de aborígenes também. Ele não podia deixar isso acontecer.

Não podia impedi-los, tampouco. Não sozinho, contra, seja como for, muitos Garras em frenesi de batalha.

Ele tinha de resistir ali e morrer. Ninguém para contar a história tampouco, como se algum Garou um dia fosse escutar!

Os inhames estavam prontos. Jeffo e Morwangu comeram e sentaram-se, imóveis, mais uma vez.

O Exército de Áton

Esta ninhada de guerra dos Mokolé, composta principalmente de Sóis Nascentes, passa a maior parte de seu tempo na Umbra, lutando para preservar o Sol. Exige-se que seus membros provejam seu valor em batalha e conheçam os Dons que permitem a passagem pelo Umbral. A qualquer momento existe menos de uma dúzia de Mokolé que são membros. Destes, pelo menos dois possuem Fé Verdadeira no Sol.

O Exército de Áton se prepara constantemente para enfrentar uma guerra contra a Decompositora e as forças das trevas. Preparando-se para ela, eles buscam os tesouros antigos escondidos na Terra, nos Reinos Próximos e nos Reinos da Decompositora, e os armazenam para seu próprio uso. Também procuram e destroem vampiros e lobisomens que pareçam ser servos das trevas. São intolerantes em relação aos que fazem acordos com a Decompositora e “corrigem” qualquer Mokolé ou Corax culpado deste crime.

Os Nômades do Tempo

Eles não são tanto um “acampamento” quanto uma sociedade. Os Nômades são Mokolé e alguns Parentes liderados por anciões que conhecem o Dom: Sono do Dragão e o Rito do Dragão Adormecido. Eles mantêm alguns lamaçais nos trópicos, tais como os pântanos de Camarões. Muitos são Zhong Lung.

Os Nômades usam o Sono do Dragão para dilatar o tempo. Dormem durante um certo número de anos enquanto os Parentes humanos trabalham para atingir seus objetivos, depois

aparecem novamente, conforme planejado. Parentes escolhidos são colocados para dormir junto com seus parceiros e filhos Mokolé, a fim de perpetuar a Raça. Alguns Parentes são encorajados a dormir até nascerem seus parceiros apropriados. Recentemente, alguns homínídeos investiram dinheiro e depois entraram em torpor, planejando dormir até terem feito uma grande fortuna. Outros usam suas longas “vidas” para perseguir mortos vivos ou construir lamaçais e ninhadas de Mokolé e Parentes poderosos. Alguns vivem há milhares de anos, embora não se saiba de nenhum Mokolé que tenha hoje em dia mais de dois mil anos de idade.

É claro que os Nômades têm de manter seus covis em segredo, mesmo de outros Mokolé, caso contrário a localização pode ser tirada deles à força e aqueles que se encontram adormecidos assassinados. Ninguém sabe quantos Nômades se encontram adormecidos nem onde suas fortalezas perdidas podem estar. Como eles provavelmente mantêm reservas de jóias, tesouros artísticos e antigos manuscritos, a fim de ter um “adiantamento” quando acordarem, as localizações desses lugares seriam muito valiosas.

Os Mokolé e os Nagah

Por que tinham de ser cobras?

— Dr. Indiana Jones

Muitos estudiosos acreditam que os Nagah (homens-serpentes), os Juízes de Gaia, foram exterminados na Guerra da Fúria. Os Mokolé, em sua maioria, concordam com isso e assumem que o eventual “homem-serpente” que encontram seja simplesmente outro Mokolé. Entretanto, uns poucos Mokolé sabem através da Mnese que os Nagah sobreviveram até o período moderno, e conhecem o segredo deles. Se você estiver interpretando um Mokolé, o Narrador o informará acerca da quantidade de conhecimento sobre os Nagah que você possui. Na maioria dos casos, você não tem nenhum.

Os Mokolé que aprenderam o saber dos Nagah não são necessariamente amistosos para com eles e podem até mesmo confrontá-los no curso de sua assustadora “missão”. Se decidir usar os Nagah em sua crônica, o Narrador pode permitir um teste de Mnese contra a Força de Vontade do Nagah para o Mokolé que quiser saber quem os Nagah realmente são. Além disso, os Mokolé podem ter uma chance de reconhecer uma morte aparentemente “merecida” como sendo, na verdade, uma execução sutil. Exemplo: um Mokolé encontra os restos de um Roedor de Ossos, famoso por devorar homens, que aparentemente se engasgado acidentalmente com um pedaço de carne e morreu. Nestes casos, o Narrador pode permitir ao Mokolé um teste de Mnese para ver se ele percebe que os Nagah estão envolvidos. No entanto, faça isso, apenas se estiver interessado em explorar completamente a trama dos Nagah: eles não sobreviveram sendo descuidados com seu segredo e com certeza perceberiam se um Mokolé começasse a espalhar boatos. É melhor utilizar os Nagah deliberadamente, e não como enchimento.

Esperança

O Sol se pôs. Morwangu estava agachado, imóvel, junto das cinzas do fogo. Jeffo estava de pé ao lado dele. Peter andava de um lado para o outro, na forma Glabro. Partir era covardia. Ficar significava a morte.

Quantos Garou morreram dessa maneira? Ele se perguntou pela primeira vez sobre os Garou que haviam morrido na Guerra da Fúria. Quantos haviam defendido as outras Raças?

Era esta apenas mais uma batalha na Guerra da Fúria?

Mamu subiu ao aclave e o coração de Peter congelou. O Garra era do tamanho de um pônei, os olhos queimando de fúria. Atrás dele, apareceram seis outros Garou e uma dúzia de dingos. Mamu olhou furiosamente para Peter e uivou O Desafio. Peter falou, em resposta:

— Mamu, não desejamos fazer o mal. Sou Peter Ward, da Seita de Taddle Creek, dos Andarilhos do Asfalto. Nossas tribos estão em paz. Continuemos assim.

— Morra, amante da Wyrn! Morra! Morra! — ele avançou com as mandíbulas abertas.

Os dois Mokolé estavam imóveis, como mortos. Abaixo da superfície de sua própria mente, Peter sentiu uma corrente no mar da memória.

— Peter — veio o sussurro de Jeffo — seus ancestrais...

Cassie apareceu na mente de Peter, rindo de alguma história contada na assembléia. Um homem mais velho, vestindo terno, mais do que isso ele não sabia. O que eles estavam fazendo? As imagens iam e vinham.

Mamu estava sobre eles. Peter só conseguia pensar em uma coisa que poderia salvá-los agora.

— Eu me rendo, poderoso Garra! — Ele mudou para Hominídeo e se atirou aos pés do monstro.

Aceitarás uma Rendição Honrosa. Assim havia sido a lei durante incontáveis éons. Mamu parou. Sua matilha juntou-se a sua volta, farejando Peter à procura de traços de medo. Um focinho percorreu sua face, um outro sua virilha.

— Ação dele honrosa — rangeu uma voz, em Garou, com um sotaque dingo tão forte que Peter mal compreendeu. — Nós não matar.

A matilha recuou alguns passos. Agora Peter os via cara a cara, incapaz de parar de tremer, enquanto os dois Gumagan permaneciam imóveis. À beira da consciência, ele sentiu homens, mulheres, lobos nas florestas, cidades, batalhas, ruas pavimentadas, através dos prados da Era Glacial...

— NÃO! Eu sou Alfa! Eu estou no comando! Eu digo MATAR!! MATAR!! — rugiu Mamu — MATAR!!

Ele se atirou sobre Peter.

Mas parou logo adiante. Havia algo em seu caminho.

Era um lobo cinzento. Como podia estar ali? Peter olhou de mais perto, e assim também fizeram os Garras. Ele o ouviu primeiro do quase humano, Fúria-Nas-Ruas.

— O Ancestral.

Não era um lobo, e sim O Lobo. Peter sabia nas profundezas de sua alma que este era Ele, o Progenitor dos Garou.

— Primeiro de Todos Nós, nós... nós vos saudamos — era Muitos Uivos, o contador de histórias dos Garras. Mudo, Mamu meneou a cabeça, incitando-o a continuar — Vossa presença nos honra.

— Estou honrado por alguém se lembrar de mim. Sois Meus Filhos.

— Pai, somos do mesmo Sangue. Que desejais de nós?

O velho lobo olhou fixamente para eles, um de cada vez.

— Somos de fato do mesmo Sangue. Todos nós somos os filhos de Mãe Gaia. Que a Paz dela esteja conosco.

— Obrigado, Lobo Progenitor. Por que viestes aqui?

— Venho para pôr um fim à Guerra da Fúria para todo o sempre. Hoje elas passam para a Memória para sempre. Cuidai de minhas... — ele foi interrompido por uivos.

— Ótimo! Ótimo! Matar os lagartos! Pai diz para matarmos os lagartos! MATAR!! MATAR!! — Mamu estava arrebatado — MATEM AGORA!! Eu...

— Silêncio, meus filhos. Cuidai de minhas palavras. Não sois lobos, apenas cães. E a Raça Dragão são os primogênitos da Mãe. Não os matareis mais. Eles são a Memória da Mãe, e se prestardes atenção neles, tudo o que existe no Outrora poderá ser novamente. A Guerra da Fúria terminou. Deixai que a cura de Gaia comece.

A forma tremeluziu e desapareceu.

— Irmão Garou?

Peter piscou. Era Muitos Uivos

— Eu... eu quase não consigo falar. Você viu o que nós vimos?

— Sim. Sim, eu vi. — aquilo tinha de ser a coisa certa a se dizer.

— Era o Ancestral. Ele nos falou, em pessoa.

— Devemos fazer como ele diz — Peter tentou repetir a admiração e a devoção na voz do Garra.

— Estes são os Dragões do qual ele falou?

— De fato, e eles se chamam Gumagan. Seus nomes são... — Ele traduziu mentalmente por um momento — Calor na Escuridão e Busca-Outros-Caminhos. Eles conhecem muitos segredos.

Mamu rosnou baixo e durante um longo tempo, enquanto balançava a cabeça. Por fim, trovejou mais palavras fragmentadas com suas mandíbulas de Hispo.

— Isto não pode ser verdade. Eu vou embora. Que minha matilha, me siga.

Ninguém o fez.

— Isso acerta a questão da liderança — disse Fúria-Nas-Ruas. Ele mudou para a forma Hominídea — Uau, como isso é bom. Ele é um pirado. Seu nome é Peter?

— Peter Ward. Seita de Taddle Creek.

— Onde é isso?

— Toronto, Canadá.

— Mó longe, né não?

— É. Hã... é.

Jeffo aproximou-se de onde os Garou estavam conversando: — 'Dia. Diz aí, 'cê sabe o que o Garou disse pro Mokolé quando conheceu ele?

Peter suspirou. A sabedoria de Gaia.

...

Mais tarde, ele se sentou ao lado de Morwangu, enquanto o Sol nasceu.

— Pai?

— Sim, filho?

— Por que o Ancestral apareceu? Você teve algo a ver com aquilo, não teve?

— Não. Você teve. Ele não está na minha Memória. Mas está na sua, de todos vocês.

— Como ele falou com a gente? Ele não é um fantasma.

— Não. Ele nunca morreu.

— O que você quer dizer? O Lobo Progenitor viveu na... na Era Glacial!

— Ele vive dentro de você.

— Mas como... como é que conseguimos ver ele?

Cheirar ele? Como ele poderia ser... ser real?

— Existe um ritual. A Memória pode caminhar. Não é sempre assim?

— Mas... você fez ele dizer aquilo? Para impedi-los?

— Eu não fiz ele dizer nada. Foi tudo verdade.

— Obrigado.

— Não me agradeça! Eu estava salvando minha própria pele! Agradeça o que há de bom em você. Foi o que fez toda a diferença.

— Acho que temos muito a conversar com aqueles Garras.

— Muito a recordar também.



Noite: Pele de Lagarto

Lembre-se. Os dragões vivem. Dentro de nós.
— Peter Dickinson, *The Flight of Dragons*.

Personagens Prontos

Desde o início dos tempos, os Mokolé têm amado seus filhos. Todas as várias Raças Metamórficas honram e respeitam seus ancestrais e anciões, mas nenhuma Bête pode se vangloriar de um amor parental pelos seus descendentes maior do que o amor dos Mokolé por seus jovens. Embora os Mokolé não abriguem seus filhos e dêem o melhor de si para garantir que seus jovens estejam prontos para as responsabilidades da Mnese, ainda são muito protetores em relação às suas futuras gerações.

Esse é exatamente o reflexo de que precisam. Apesar da reverência religiosa dos Mokolé pelo passado, nem todas as respostas se encontram na aurora da História. A chave para abrigar e defender a Vaca Mãe reside nas gerações ainda por nascer, naqueles que estão inclinados a olhar para o futuro tanto quanto para o passado. Se está fadada a resistir e a proteger a Memória, a Raça Dragão precisa dos jovens, dos jovens dragões.

Céu de Primavera: Diplomata Militar

Citação: Fica frio aí, grandão. Bandeira branca. Trégua. 'Tá inteirado? Ótimo. Não vim aqui à procura de briga... Posso arrumar uma em qualquer lugar.

Prelúdio: Você foi criado como uma criança privilegiada e freqüentou escolas particulares. Seu pai era um figurão e sua mãe quase nunca estava por perto. Sua mãe veio até a escola quando você tinha catorze anos e levou você para as dunas do litoral. Lá, ela lhe disse que esperasse por ela, e partiu. Você esperou durante dias, até que as visões vieram. A voz de Dragão falou por entre as ondas do mar, contando sobre vidas e mais vidas passadas, ao longo das eras do tempo. Numa manhã da sua vigília, quando o Sol mostrava sua face, você se tornou um dragão. A ninhada de sua mãe veio até você e ensinou-lhe as Tradições. Você voltou para a escola e para a sociedade humana, fugindo de vez em quando para tratar de assuntos da ninhada.

Agora você é um oficial menor do governo nacional, o que lhe dá ampla liberdade para viajar a "negócios". É um bom disfarce.

Conceito: Os anciões acharam você, com suas "artimanhas humanas", um excelente agente para os assuntos Mokolé entre os duas- pernas. As missões mais difíceis são as que envolvem outros metamorfos: você fez contatos entre os Corvos, os Tigres e os Makara. Já os Garou são uma outra história. Mas, algum dia, provavelmente... Se eles são encrenca, como diz a Memória, então talvez você deva trazê-los para o seu lado.

Dicas de Interpretação: Suas habilidades de combate são formidáveis, mesmo para um Mokolé, mas você tenta evitar reavivar as velhas guerras. Consciente das terríveis necessidades da Mãe, você tem esperança de que as alianças que forja entre os companheiros Bêtes mostrem-se potentes contra o Monstro das Sombras Profundas. Seus muitos Aliados e Contatos estão espalhados por todo o Mundo das Trevas. No entanto, você é jovem e inexperiente, e lá existem inimigos poderosos sobre os quais você sabe pouco. Talvez a falta de visão dos humanos seja seu inimigo mais eficaz. Com certeza é alguma coisa que você não está preparado para combater.

Equipamento: Passaporte, documentos do cargo no governo nacional, pistola Tec-9, uniforme de gala, cartões de crédito.



MOKOLÉ																																			
Nome: _____	Raça: <u>Hominídea</u>	Ninhada: _____																																	
Jogador: _____	Riacho: <u>Zhong Luna</u>	Varna: <u>Karna</u>																																	
Crônica: _____	Augúrio: <u>Tung Chun</u>	Conceito: <u>Diplomata Militar</u>																																	
Atributos <table border="0"> <tr> <td>Físicos</td> <td>Sociais</td> <td>Mentais</td> </tr> <tr> <td>Força: ● ● ● ● ○</td> <td>Carisma: ● ● ● ● ○</td> <td>Percepção: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Destreza: ● ● ● ● ○</td> <td>Manipulação: ● ● ● ● ○</td> <td>Inteligência: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Vigor: ● ● ● ● ○</td> <td>Aparência: ● ● ● ● ○</td> <td>Raciocínio: ● ● ● ● ○</td> </tr> </table>			Físicos	Sociais	Mentais	Força: ● ● ● ● ○	Carisma: ● ● ● ● ○	Percepção: ● ● ● ● ○	Destreza: ● ● ● ● ○	Manipulação: ● ● ● ● ○	Inteligência: ● ● ● ● ○	Vigor: ● ● ● ● ○	Aparência: ● ● ● ● ○	Raciocínio: ● ● ● ● ○																					
Físicos	Sociais	Mentais																																	
Força: ● ● ● ● ○	Carisma: ● ● ● ● ○	Percepção: ● ● ● ● ○																																	
Destreza: ● ● ● ● ○	Manipulação: ● ● ● ● ○	Inteligência: ● ● ● ● ○																																	
Vigor: ● ● ● ● ○	Aparência: ● ● ● ● ○	Raciocínio: ● ● ● ● ○																																	
Habilidades <table border="0"> <tr> <td>Talentos</td> <td>Perícias</td> <td>Conhecimentos</td> </tr> <tr> <td>Prontidão: ● ● ● ● ○</td> <td>Emp. c/ Animais: ● ● ● ● ○</td> <td>Computador: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Esportes: ● ● ● ● ○</td> <td>Condução: ● ● ● ● ○</td> <td>Enigmas: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Briga: ● ● ● ● ○</td> <td>Protocolo: ● ● ● ● ○</td> <td>Investigação: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Esquiva: ● ● ● ● ○</td> <td>Armas de Fogo: ● ● ● ● ○</td> <td>Direito: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Empatia: ● ● ● ● ○</td> <td>Liderança: ● ● ● ● ○</td> <td>Linguística: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Interpretação: ● ● ● ● ○</td> <td>Armas Brancas: ● ● ● ● ○</td> <td>Medicina: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Intimidação: ● ● ● ● ○</td> <td>Atuação: ● ● ● ● ○</td> <td>Ocultismo: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Inst. Primitivo: ● ● ● ● ○</td> <td>Consertos: ● ● ● ● ○</td> <td>Política: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Manha: ● ● ● ● ○</td> <td>Furtividade: ● ● ● ● ○</td> <td>Rituais: ● ● ● ● ○</td> </tr> <tr> <td>Lúbia: ● ● ● ● ○</td> <td>Sobrevivência: ● ● ● ● ○</td> <td>Ciência: ● ● ● ● ○</td> </tr> </table>			Talentos	Perícias	Conhecimentos	Prontidão: ● ● ● ● ○	Emp. c/ Animais: ● ● ● ● ○	Computador: ● ● ● ● ○	Esportes: ● ● ● ● ○	Condução: ● ● ● ● ○	Enigmas: ● ● ● ● ○	Briga: ● ● ● ● ○	Protocolo: ● ● ● ● ○	Investigação: ● ● ● ● ○	Esquiva: ● ● ● ● ○	Armas de Fogo: ● ● ● ● ○	Direito: ● ● ● ● ○	Empatia: ● ● ● ● ○	Liderança: ● ● ● ● ○	Linguística: ● ● ● ● ○	Interpretação: ● ● ● ● ○	Armas Brancas: ● ● ● ● ○	Medicina: ● ● ● ● ○	Intimidação: ● ● ● ● ○	Atuação: ● ● ● ● ○	Ocultismo: ● ● ● ● ○	Inst. Primitivo: ● ● ● ● ○	Consertos: ● ● ● ● ○	Política: ● ● ● ● ○	Manha: ● ● ● ● ○	Furtividade: ● ● ● ● ○	Rituais: ● ● ● ● ○	Lúbia: ● ● ● ● ○	Sobrevivência: ● ● ● ● ○	Ciência: ● ● ● ● ○
Talentos	Perícias	Conhecimentos																																	
Prontidão: ● ● ● ● ○	Emp. c/ Animais: ● ● ● ● ○	Computador: ● ● ● ● ○																																	
Esportes: ● ● ● ● ○	Condução: ● ● ● ● ○	Enigmas: ● ● ● ● ○																																	
Briga: ● ● ● ● ○	Protocolo: ● ● ● ● ○	Investigação: ● ● ● ● ○																																	
Esquiva: ● ● ● ● ○	Armas de Fogo: ● ● ● ● ○	Direito: ● ● ● ● ○																																	
Empatia: ● ● ● ● ○	Liderança: ● ● ● ● ○	Linguística: ● ● ● ● ○																																	
Interpretação: ● ● ● ● ○	Armas Brancas: ● ● ● ● ○	Medicina: ● ● ● ● ○																																	
Intimidação: ● ● ● ● ○	Atuação: ● ● ● ● ○	Ocultismo: ● ● ● ● ○																																	
Inst. Primitivo: ● ● ● ● ○	Consertos: ● ● ● ● ○	Política: ● ● ● ● ○																																	
Manha: ● ● ● ● ○	Furtividade: ● ● ● ● ○	Rituais: ● ● ● ● ○																																	
Lúbia: ● ● ● ● ○	Sobrevivência: ● ● ● ● ○	Ciência: ● ● ● ● ○																																	
Vantagens <table border="0"> <tr> <td>Antecedentes</td> <td>Dons</td> <td>Dons</td> </tr> <tr> <td>Aliados: ● ● ● ● ○</td> <td>Fraquezas Fatais: _____</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Contatos: ● ● ● ● ○</td> <td>Bramido: _____</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mnese: ● ● ● ● ○</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			Antecedentes	Dons	Dons	Aliados: ● ● ● ● ○	Fraquezas Fatais: _____		Contatos: ● ● ● ● ○	Bramido: _____		Mnese: ● ● ● ● ○																							
Antecedentes	Dons	Dons																																	
Aliados: ● ● ● ● ○	Fraquezas Fatais: _____																																		
Contatos: ● ● ● ● ○	Bramido: _____																																		
Mnese: ● ● ● ● ○																																			
Renome <table border="0"> <tr> <td>Gloria: ● ● ● ● ○</td> <td>Fúria</td> <td>Vitalidade</td> </tr> <tr> <td>Honra: ● ● ● ● ○</td> <td></td> <td>Escoriado: _____ □</td> </tr> <tr> <td>Sabedoria: ● ● ● ● ○</td> <td></td> <td>Machucado: _____ -1 □</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Ferido: _____ -1 □</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Ferido gravemente: _____ -2 □</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Espancado: _____ -2 □</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Aleijado: _____ -5 □</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Incapacitado: _____ □</td> </tr> </table>			Gloria: ● ● ● ● ○	Fúria	Vitalidade	Honra: ● ● ● ● ○		Escoriado: _____ □	Sabedoria: ● ● ● ● ○		Machucado: _____ -1 □			Ferido: _____ -1 □			Ferido gravemente: _____ -2 □			Espancado: _____ -2 □			Aleijado: _____ -5 □			Incapacitado: _____ □									
Gloria: ● ● ● ● ○	Fúria	Vitalidade																																	
Honra: ● ● ● ● ○		Escoriado: _____ □																																	
Sabedoria: ● ● ● ● ○		Machucado: _____ -1 □																																	
		Ferido: _____ -1 □																																	
		Ferido gravemente: _____ -2 □																																	
		Espancado: _____ -2 □																																	
		Aleijado: _____ -5 □																																	
		Incapacitado: _____ □																																	
Força de Vontade <table border="0"> <tr> <td>Posto: ● ● ● ● ○</td> <td>Dados de Sol</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ganha um dado adicional na parada de dados de iniciativa</td> </tr> </table>			Posto: ● ● ● ● ○	Dados de Sol		Ganha um dado adicional na parada de dados de iniciativa																													
Posto: ● ● ● ● ○	Dados de Sol																																		
	Ganha um dado adicional na parada de dados de iniciativa																																		

Sol do Meio-Dia: Místico Doutrinador

Citação: *O Sol não se desvia de seu Caminho. Você deveria ter seguido o exemplo Dele.*

Prelúdio: Você saiu do ovo sob o Sol flamejante do meio-dia, às margens de um rio australiano, e se dirigiu para a água. O rio estava cheio de peixes e você se sentiu à vontade. Sua mãe fazia rebuliço por sua causa, mais do que as outras, mas você dificilmente percebia. Bastante resistente para sobreviver lá fora, nunca sentiu os vários pares de olhos observando você.

Um dia, o rio começou a ficar com o gosto ruim, logo depois das chuvas. A imundície fez os peixes morrerem. Então os duas- pernas chegaram. A trovoada num céu claro, mamãe sangrando e imóvel, como o resto do bando. Você se sentiu cheio de Fúria pela primeira vez e os duas-pernas fugiram de um tiranossauro vivo. Eles não foram muito longe.

A carne humana era melhor do que a de peixe.

Ao berrar em triunfo, o Coroado encontrou você. Os rituais que lhe ensinaram preencheram-no com a sabedoria de mil ancestrais e as leis de éons. Agora você coloca a sabedoria a seu serviço. É o fogo que inunda seus músculos quando você se põe em movimento. E você consegue se mover bem rápido quando isso é necessário.

Conceito: Você serve o seu bando como um juiz e doutrinador. Você é jovem para um juiz; tem algum conhecimento da Lei mas quer saber mais. Você já se sentou como juiz em várias Reuniões e seus serviços são requisitados pelas ninhadas, já que bons juizes são difíceis de se encontrar. Sua Gnose ajuda a mantê-lo estável. Seja severo, pois é o que os infratores merecem, mas justo. Mas, você pode relaxar numa Reunião e desfrutar da companhia de seus colegas de ninhada.

Dicas de Interpretação: Você fala vagarosa e deliberadamente. Alguns poderiam confundir isso com falta de inteligência, mas é um simples desejo de dizer exatamente o que sente. Falar rapidamente mutila as palavras. Você também é relativamente lento e comedido em seus movimentos, já que observa cuidadosamente a situação e fica atento para o momento certo de agir. Quando você realmente opta por agir, é mais rápido do que uma serpente.

Equipamento: Pintura corporal, pedras favoritas, cajado oficial.

MOKOLÉ™

Nome: _____	Raça: <u>Súquide</u>	Ninhada: _____
Jogador: _____	Riacho: <u>Gumagan</u>	Varna: <u>Karna</u>
Crônica: _____	Augúrio: <u>Sem Sombra</u>	Conceito: <u>Místico Doutrinador</u>

Físicos	Atributos Sociais	Mentais
Força: ● ● ● ● ●	Carisma: ● ● ● ● ●	Percepção: ● ● ● ● ●
Destreza: ● ● ● ● ●	Manipulação: ● ● ● ● ●	Inteligência: ● ● ● ● ●
Vigor: ● ● ● ● ●	Aparência: ● ● ● ● ●	Raciocínio: ● ● ● ● ●

Talentos	Habilidades Perícias	Conhecimentos
Prontidão: ● ● ● ● ●	Emp. c/Animais: ● ● ● ● ●	Computador: ○ ○ ○ ○ ○
Esportes: ● ● ● ● ●	Condução: ○ ○ ○ ○ ○	Enigmas: ○ ○ ○ ○ ○
Briga: ● ● ● ● ●	Protocolo: ○ ○ ○ ○ ○	Investigação: ● ● ● ● ●
Esquiva: ● ● ● ● ●	Armas de Fogo: ○ ○ ○ ○ ○	Direito: ● ● ● ● ●
Empatia: ○ ○ ○ ○ ○	Liderança: ● ● ● ● ●	Linguística: ○ ○ ○ ○ ○
Interpretação: ● ● ● ● ●	Armas Brancas: ○ ○ ○ ○ ○	Medicina: ○ ○ ○ ○ ○
Intimidação: ● ● ● ● ●	Auação: ● ● ● ● ●	Ocultismo: ● ● ● ● ●
Inst. Primitivo: ● ● ● ● ●	Consertos: ○ ○ ○ ○ ○	Política: ○ ○ ○ ○ ○
Manha: ○ ○ ○ ○ ○	Furtividade: ● ● ● ● ●	Rituais: ● ● ● ● ●
Lábia: ○ ○ ○ ○ ○	Sobrevivência: ● ● ● ● ●	Ciência: ○ ○ ○ ○ ○

Antecedentes	Vantagens Dons	Dons
Fetichismo: ● ● ● ● ●	Velocidade do Pensamento: _____	
Totem: ● ● ● ● ●	Verdade de Olodumare: _____	
Lamaçal: ● ● ● ● ●		

Renome	Fúria	Vitalidade
Gloria: ● ● ● ● ●	Escoriado: ○ ○ ○ ○ ○	Machucado: -1 □
Honra: ○ ○ ○ ○ ○		Ferido: -1 □
		Ferido gravemente: -2 □
		Espancado: -2 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □

Gnose	Força de Vontade	Dados de Sol
		Subtraia um dado da parada de dados de adversários relacionados às trovas



Sol Poente: Assistente Social

Citação: Não folga comigo, não. Tem uma coisa que eu preciso te dizer.

Prelúdio: Você nasceu bem aqui, longe do Sul pantanoso, onde Vovó passou a infância arrancando ervas daninhas e colhendo tomates. Mais tarde, ela morou na cidade e esteve completamente ocupada criando você: sua mãe pirou por causa das drogas e seu pai já tinha morrido. As histórias dela sobre os homens-jacarés, 'sombração e outros bichos eram inventadas apenas para divertir, você pensava.

Certo verão, porém, vocês duas viajavam de ônibus de volta para casa, quando um tio do qual você mal se lembrava deu uma olhada em você e começou a dizer as mesmas coisas. Eles fizeram uma excursãozinha com você pelo pântano fedorento e cheio de insetos e você percebeu, de repente, que já tinha estado ali. Todas as árvores, todos os regatos tinham uma lembrança presa a eles: escravidão, fuga, luta, liberdade, trabalho, brincadeiras e seu próprio povo. À medida que o Sol baixava você recordava cada vez mais. No final da trilha, era um aligátor quem acompanhava seus Parentes.

Você foi para a faculdade com uma bolsa de estudos (História foi fácil) e decidiu que o Dragão precisava mais de você aqui do que em algum lugar desconhecido. Pelo menos você conhece o território. A maioria dos piores garotos das ruas respeita você um pouco; os que não... Bem, eles aprendem a respeitar.

Conceito: Você é uma assistente social num abrigo nas ruas escuras da grande cidade. Sua vida não tem sido fácil e, como uma Mokolé, você se sente ameaçada e separada do Sol neste domínio humano de pedra e concreto. Entretanto, o recurso mais precioso do mundo está aqui: novos Mokolé. Parentes desconhecidos das fazendas sulistas e das zonas de guerra do Terceiro Mundo se estabeleceram aqui e a ninhada enviou você para encontrar a Progenie do Dragão na vizinhança.

Dicas de Interpretação: Você precisa de sua elevada Gnose para evitar explodir com Fúria diante da crueldade e da estupidez da sociedade humana. Os Mokolé podem comer carne humana, mas eles não suportam sofrimento desnecessário. Você tem se decepcionado vezes sem fim em suas tentativas de encontrar e ajudar os filhotes perdidos antes que os Garou ou a Decompositora cheguem até eles. Cada um que você encontra, no entanto, é um tesouro inestimável. Você desenvolveu uma consciência em relação aos outros Despertos que vivem nas ruas escuras da cidade onde trabalha, e acabou percebendo que não é prático eliminar todos os Sanguessugas que encontra. O fato é que, alguns deles são criaturas cultas e inteligentes, com um interesse pessoal em desenvolver a sociedade de suas presas humanas.

Além disso, os mexeriqueiros já levaram você duas vezes a garotos perturbados que eram Garou, não Mokolé.

Você não tem muita Mnese e não conhece tanto da vida Mokolé quanto deveria: Vovó faleceu logo depois de você ir para a faculdade. Mas se tem uma coisa que você sabe é que todos os Parentes do Dragão são preciosos demais para serem pegos pelo crack, pelas gangues e suas chacinhas.

Equipamento: Cristal Dragontino, credenciais, telefone celular, furgão, apartamento com quarto de hóspedes.

MOKOLÉ		
Nome: _____	Raça: <u>Hominídea</u>	Ninhada: _____
Jogador: _____	Riacho: <u>Mokolé-mberibe</u>	Varna: <u>Halparée</u>
Crônica: _____	Augúrio: <u>Guardião</u>	Conceito: <u>Assistente Social</u>
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ● ● ● ● ●	Carisma: ● ● ● ● ●	Percepção: ● ● ● ● ●
Destreza: ● ● ● ● ●	Manipulação: ● ● ● ● ●	Inteligência: ● ● ● ● ●
Vigor: ● ● ● ● ●	Aparência: ● ● ● ● ●	Raciocínio: ● ● ● ● ●
Habilidades		
Talentos	Perícias	Conhecimentos
Prontidão: ● ● ● ● ●	Emp. c/Animais: ● ● ● ● ●	Computador: ● ● ● ● ●
Esportes: ● ● ● ● ●	Condução: ● ● ● ● ●	Enigmas: ● ● ● ● ●
Briga: ● ● ● ● ●	Protocolo: ● ● ● ● ●	Investigação: ● ● ● ● ●
Esquiva: ● ● ● ● ●	Armas de Fogo: ● ● ● ● ●	Direito: ● ● ● ● ●
Empatia: ● ● ● ● ●	Liderança: ● ● ● ● ●	Linguística: ● ● ● ● ●
Interpretação: ● ● ● ● ●	Armas Brancas: ● ● ● ● ●	Medicina: ● ● ● ● ●
Intimidação: ● ● ● ● ●	Atuação: ● ● ● ● ●	Ocultismo: ● ● ● ● ●
Inst. Primitivo: ● ● ● ● ●	Consertos: ● ● ● ● ●	Política: ● ● ● ● ●
Manha: ● ● ● ● ●	Furtividade: ● ● ● ● ●	Rituais: ● ● ● ● ●
Lábia: ● ● ● ● ●	Sobrevivência: ● ● ● ● ●	Ciência: ● ● ● ● ●
Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Aliados: ● ● ● ● ●	Toque de Queda: _____	
Contatos: ● ● ● ● ●	Toque da Mão: _____	
Mnese: ● ● ● ● ●	Fala: _____	
Recursos: ● ● ● ● ●		
Renome		
Gloria	Fúria	Vitalidade
● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	Escoriado: ☐
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	Machucado: -1 ☐
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	Ferido: -1 ☐
● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	Ferido gravemente: -2 ☐
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	Espancado: -2 ☐
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	Aleijado: -5 ☐
● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	Incapacitado: ☐
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	
Gnose		
Sabedoria	Força de Vontade	Dados de Sol
● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	+1 dado ao defender outros, bater em retirada ou seguir ordens.
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	
Posto		
● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	
□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	

Céu de Outono (Zarad): Etnobotânica da Floresta Tropical

Citação: Não: respire fundo, não cuspa. Agora sinta o poder disso. Coisa forte, hein?

Prelúdio: Seus pais morreram num massacre em sua nação dilacerada pela guerra. Você cresceu em campos de refugiados, depois num orfanato da igreja no qual as crianças eram tratadas como animais de zoológico. As freiras eram más e as outras crianças também, então você lia tudo o que podia para fugir. Você aprendeu que o mundo era um lugar muito grande e que tinha tantos problemas quanto você. Os textos de botânica foram úteis. Logo você estava passando o pente-fino nas florestas vizinhas procurando exemplares para sua coleção. Irmã Maria arranhou-lhe um lugar no departamento de conservação e você começou a trabalhar para um cientista branco que estudava seu povo e suas tradições, especialmente no uso das plantas educadoras. Em pouco tempo, você sabia mais do que ele. Você gostava dos estados alterados produzidos pelas plantas medicinais, quando as plantas transformavam você num lagarto ou num dragão.

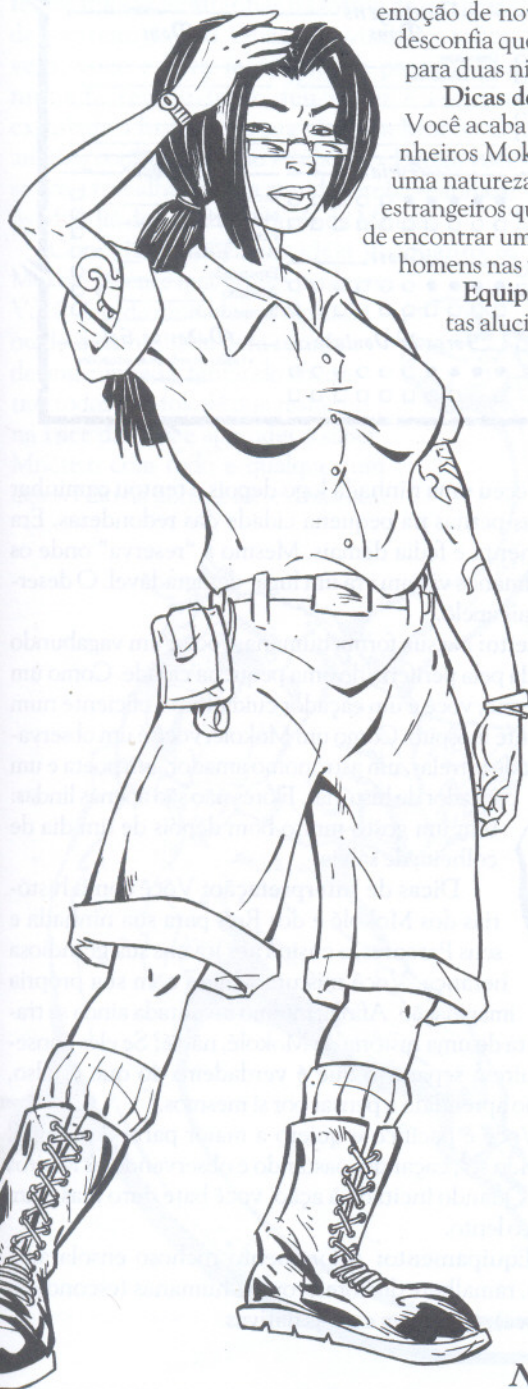
Uma noite, você acordou e se achava ainda na forma de um lagarto. Você estava amedrontada, mas as alucinações voltaram, mais fortes do que nunca: vozes há muito mortas, dizendo-lhe quem você realmente era e qual era o seu destino.

Você encontrou outros Mokolé, mas eles pareciam não se importar com nada a não ser com a memória e com o passado. Para você era tão óbvio que agora era a hora de agir, que a vida e o saber das florestas tropicais tinham de ser preservados antes que desaparecessem no pretérito perfeito para sempre.

Conceito: Você é uma ajudante nativa dos pesquisadores que estudam o conhecimento botânico dos trópicos. Obviamente, muitos são cientistas de corporações que buscam produtos comercialmente exploráveis, enquanto outros estão procurando pela emoção de novos alucinógenos. Você viaja muito e é requisitada para viagens. Ninguém desconfia que a Mnese faz de você a guia perfeita. Entre as viagens, você é mestre de ritual para duas ninhadas distantes, nenhuma das quais tem seu próprio Zarad.

Dicas de Interpretação: Você conhece a paisagem local como a palma de sua garra. Você acaba defendendo os humanos através de palavras e ações. Muitos de seus companheiros Mokolé não vêm por que cooperar com eles de jeito nenhum. Você precisa de uma natureza desencanada para se dar bem tanto com os abusados e exigentes cientistas estrangeiros quanto com os crocodilos rabugentos e intratáveis lá no lamaçal. Você gostaria de encontrar um bom companheiro entre os Parentes, mas, por algum motivo, há uma falta de homens nas vilas. Talvez você encontre alguém numa viagem.

Equipamento: Bermuda cáqui, sapatos de caminhada, bolsa de espécimes de plantas alucinógenas, cachimbo.



MOKOLÉ™			
Nome: _____	Raça: Hominídea	Ninhada: _____	
Jogador: _____	Riacho: Makara	Varna: Makara	
Crônica: _____	Augúrio: Zarad	Conceito: Etnobotânica da Floresta Tropical	
Atributos			
Físicos	Sociais	Mentais	
Força: ● ● ● ● ●	Carisma: ● ● ● ● ●	Percepção: ● ● ● ● ●	
Destreza: ● ● ● ● ●	Manipulação: ● ● ● ● ●	Inteligência: ● ● ● ● ●	
Vigor: ● ● ● ● ●	Aparência: ● ● ● ● ●	Raciocínio: ● ● ● ● ●	
Habilidades			
Talentos	Perícias	Conhecimentos	
Prontidão: ● ● ● ● ●	Emp. c/Animais: ● ● ● ● ●	Computador: ● ● ● ● ●	
Esportes: ● ● ● ● ●	Condução: ● ● ● ● ●	Enigmas: ● ● ● ● ●	
Briga: ● ● ● ● ●	Protocolo: ● ● ● ● ●	Investigação: ● ● ● ● ●	
Esquiva: ● ● ● ● ●	Armas de Fogo: ● ● ● ● ●	Direito: ● ● ● ● ●	
Empatia: ● ● ● ● ●	Liderança: ● ● ● ● ●	Linguística: ● ● ● ● ●	
Interpretação: ● ● ● ● ●	Armas Brancas: ● ● ● ● ●	Medicina: ● ● ● ● ●	
Intimidação: ● ● ● ● ●	Auação: ● ● ● ● ●	Ocultismo: ● ● ● ● ●	
Inst. Primitivo: ● ● ● ● ●	Consertos: ● ● ● ● ●	Política: ● ● ● ● ●	
Manha: ● ● ● ● ●	Furtividade: ● ● ● ● ●	Rituais: ● ● ● ● ●	
Lábia: ● ● ● ● ●	Sobrevivência: ● ● ● ● ●	Ciência: ● ● ● ● ●	
Vantagens			
Antecedentes	Dons	Dons	
Mnese: ● ● ● ● ●	Encontrar Água: _____		
Recursos: ● ● ● ● ●	Chama Tremulante: _____		
Ritos: ● ● ● ● ●	_____		
_____	_____		
_____	_____		
Renome			
Glória: ● ● ● ● ●	Fúria: ● ● ● ● ●	Vitalidade: _____	
_____	_____	Escoriado: _____	
_____	_____	Machucado: -1	
_____	_____	Ferido: -1	
_____	_____	Ferido gravemente: -2	
_____	_____	Espancado: -2	
_____	_____	Aleijado: -5	
_____	_____	Incapacitado: _____	
Gnose			
_____	_____	_____	
Força de Vontade			
_____	_____	_____	
Dados de Sol			
_____	_____	+1 dado em Furtividade ou testes para se esconder	

Sol da Meia-Noite: Poeta Tricerátops

Citação: *As pétalas caem, assim como nós. Mas o que está no Interior, nós passamos adiante.*

Prelúdio: Você foi chocado como um lagarto nos desertos do sudoeste dos Estados Unidos. O sol, a areia e o incessante mastigar dos ratos eram seu mundo até que, certa noite, uma criatura gigantesca começou a perseguir você, e não o contrário. Tinha duas pernas e cheirava muito mal. Você lutou furiosamente e começou a se transformar, mudou até ficar tão grande quanto uma duna de areia e de seu bico, ouviu-se o berro da Fúria, enquanto brandia seus chifres diante do duas-pernas.

Ele sorriu e gargalhou. Então, ele sibilo palavras que, repentinamente, você conhecia. Ele era seu amigo, ele disse, um metamorfo, descendente, como você, dos Reis perdidos cuja forma você vestia sob os dez mil sóis do deserto da meia-noite. Ele contou-lhe sobre o saber e as lendas dos Mokolé e sobre seu próprio signo solar, o louco e contrário Sol da Meia-Noite.



MOKOLÉ™

Nome: _____ Raça: Sólide Ninhada: _____
 Jogador: _____ Riacho: Mokolé-mbembe Varna: Unktehli
 Crônica: _____ Augúrio: Iluminado Conceito: Poeta Tricerátops

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ● ● ● ● ●	Carisma: ● ● ● ● ●	Percepção: ● ● ● ● ●
Destreza: ● ● ● ● ●	Manipulação: ● ● ● ● ●	Inteligência: ● ● ● ● ●
Vigor: ● ● ● ● ●	Aparência: ● ● ● ● ●	Raciocínio: ● ● ● ● ●

Habilidades		
Talentes	Perícias	Conhecimentos
Prontidão: ● ● ● ● ●	Emp. c/Animais: ● ● ● ● ●	Computador: ● ● ● ● ●
Esportes: ● ● ● ● ●	Condução: ● ● ● ● ●	Enigmas: ● ● ● ● ●
Briga: ● ● ● ● ●	Protocolo: ● ● ● ● ●	Investigação: ● ● ● ● ●
Esquiva: ● ● ● ● ●	Armas de Fogo: ● ● ● ● ●	Direito: ● ● ● ● ●
Empatia: ● ● ● ● ●	Liderança: ● ● ● ● ●	Linguística: ● ● ● ● ●
Interpretação: ● ● ● ● ●	Armas Brancas: ● ● ● ● ●	Medicina: ● ● ● ● ●
Intimidação: ● ● ● ● ●	Ação: ● ● ● ● ●	Oculismo: ● ● ● ● ●
Inst. Primitivo: ● ● ● ● ●	Consertos: ● ● ● ● ●	Política: ● ● ● ● ●
Manha: ● ● ● ● ●	Furtividade: ● ● ● ● ●	Rituais: ● ● ● ● ●
Lábia: ● ● ● ● ●	Sobrevivência: ● ● ● ● ●	Ciência: ● ● ● ● ●

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Aliados: ● ● ● ● ●	Descascar: _____	
Mnese: ● ● ● ● ●	Espíritos do Riso: _____	
Ritos: ● ● ● ● ●		
Lamaçal: ● ● ● ● ●		

Renome	Fúria	Vitalidade
Gloria: ● ● ● ● ●	Escoriado: ● ● ● ● ●	
Honra: ● ● ● ● ●	Machucado: ● ● ● ● ●	-1
Sabedoria: ● ● ● ● ●	Ferido: ● ● ● ● ●	-1
	Ferido gravemente: ● ● ● ● ●	-2
	Espancado: ● ● ● ● ●	-2
	Aleijado: ● ● ● ● ●	-5
	Incapacitado: ● ● ● ● ●	

Força de Vontade	Dados de Sol
Posto: ● ● ● ● ●	+1 dado ao enfrentar situações sem esperança

Você conheceu uma ninhada logo depois e tentou caminhar como um duas-pernas na pequena cidade das redondezas. Era muito barulhenta e fedia demais. Mesmo a "reserva" onde os Parentes humanos viviam era um lugar desagradável. O deserto tinha mais apelo.

Conceito: Na sua forma humana, você é um vagabundo que ronda pela periferia de uma pequena cidade. Como um Heloderma, você é um caçador cuidadoso e eficiente num ambiente inóspito. Como um Mokolé, você é um observador de estrelas, um astrônomo amador, um poeta e um contador de histórias. Flores não são apenas lindas: têm um gosto muito bom depois de um dia de colheita de sálvia.

Dicas de Interpretação: Você conta histórias dos Mokolé e dos Reis para sua ninhada e seus Parentes, e ensina aos jovens sua grandiosa herança. Você mistura Mnese com sua própria imaginação. Afinal, mesmo inventada ainda se trata de uma história de Mokolé, não é? Se eles conseguirem separar o que é verdadeiro do que é falso, terão aprendido a pensar por si mesmos.

Você é pacífico e quieto a maior parte do tempo, tomando sol, caçando, pastando e observando os Muitos Sóis. Quando incitado à ação, você bate duro mas é um pouco lento.

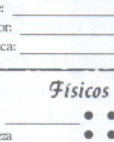
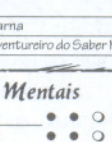
Equipamento: Afloramento rochoso ensolarado, toca, ramalhete de flores, roupas humanas (escondidas na toca), colar com contas nativas.

**Céu de Verão:
Aventureiro do
Saber Mnético**

Citação: *Você fala como Kasyapa. Quem foi ele? Rei da terra, mil e poucos anos atrás. Como assim: “como eu sei?”*

Prelúdio: Você foi chocado como um crocodilo nas ribanceiras do Rio Madras, mas mesmo quando era um filhote, você sabia mais do que devia. Suas sonecas ao sol eram cheias de sonhos nos quais você caminhava como um homem e empunhava uma lança dourada, ou empreendia buscas através das selvas e das tempestuosas montanhas na forma de um grande guerreiro dragão. Quando a Mudança sobreveio, você estava mais do que pronto. Sua ninhada reuniu-se ao seu redor e escutou extasiada a história de sua visão da Mnese. Os anciões consagraram-no Andarilho. Então, você se pôs a trabalhar na sua grande tarefa: reunificar os Mokolé do mundo através da Mnese.

Conceito: Você tem idéia do quanto os Mokolé sabem e quanto eles perderam. Você viaja de ninhada em ninhada, ou de uma ninhada para rumores de uma ninhada, tentando encontrar todos os Mokolé que restaram na Face da Mãe e aprender o saber Mnético com todo e qualquer um deles. Não há porrete forte o bastante


MOKOLÊ™


Nome: _____

Jogador: _____

Crônica: _____

Raça: *Sugilele* _____

Riacho: *Makara* _____

Augúrio: *Grisma* _____

Ninhada: _____

Vama: *Karna* _____

Conceito: *Aventureiro do Saber Místico* _____

Físicos

Força _____ ● ● ● ● ●

Destreza _____ ● ● ● ● ●

Vigor _____ ● ● ● ● ●

Atributos Sociais

Carisma _____ ● ● ● ● ●

Manipulação _____ ● ● ● ● ●

Aparência _____ ● ● ● ● ●

Mentais

Percepção _____ ● ● ● ● ●

Inteligência _____ ● ● ● ● ●

Raciocínio _____ ● ● ● ● ●

Talentos

Proitidão _____ ● ● ● ● ●

Esportes _____ ● ● ● ● ●

Briga _____ ● ● ● ● ●

Esquiva _____ ● ● ● ● ●

Empatia _____ ● ● ● ● ●

Interpretação _____ ● ● ● ● ●

Intimidação _____ ● ● ● ● ●

Inst. Primitivo _____ ● ● ● ● ●

Manha _____ ● ● ● ● ●

Lábia _____ ● ● ● ● ●

Habilidades Perícias

Emp. c/Animais _____ ● ● ● ● ●

Condução _____ ● ● ● ● ●

Protocolo _____ ● ● ● ● ●

Armas de Fogo _____ ● ● ● ● ●

Liderança _____ ● ● ● ● ●

Armas Brancas _____ ● ● ● ● ●

Atuação _____ ● ● ● ● ●

Consert.  _____ ● ● ● ● ●

Furtividade _____ ● ● ● ● ●

Sobrevivência _____ ● ● ● ● ●

Conhecimentos

Computador _____ ● ● ● ● ●

Enigmas _____ ● ● ● ● ●

Investigação _____ ● ● ● ● ●

Direito _____ ● ● ● ● ●

Linguística _____ ● ● ● ● ●

Medicina _____ ● ● ● ● ●

Ocultismo _____ ● ● ● ● ●

Política _____ ● ● ● ● ●

Rituais _____ ● ● ● ● ●

Ciência _____ ● ● ● ● ●

Antecedentes

Alados _____ ● ● ● ● ●

Contatos _____ ● ● ● ● ●

Mnese _____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Vantagens Dons

Velocidade do Pensamento _____

Serpente-Piloto _____

Dons

Renome

Gloria

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Honra

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Sabedoria

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Fúria

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Gnose

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Vitalidade

Escoriado _____ □

Machucado _____ -1 □

Ferido _____ -1 □

Ferido gravemente _____ -2 □

Espancado _____ -2 □

Aleijado _____ -5 □

Incapacitado _____ □

Posto

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Força de Vontade

_____ ● ● ● ● ●

_____ ● ● ● ● ●

Dados de Sol

+1 dado ao agir coletivamente em benefício dos Mokolê.

para afugentá-lo quando você tem a possibilidade de aprender algo (embora muitos tenham tentado). Sempre que possível, você ensina o que aprendeu. Quando isso não é possível, você o recorda. Você até já aprendeu a escrita das duas-pernas para armazenar seu conhecimento: antropólogos e historiadores matariam para pôr as mãos no seu diário.

Dicas de Interpretação: Você é alegre, amistoso e fácil de se conhecer. Pessoas de todos os tipos gostam de você. Se você não gosta delas, elas nunca saberão. Você é insaciavelmente curioso e algumas vezes é repreendido por agir como o Mais Orgulhoso dos Macacos.

Você possui Aliados e Contatos em muitos lamaçais ao redor do mundo, que o ajudam a ir de um lugar para o outro quando você não pode caminhar (na forma humana) ou nadar (como um crocodilo). Você leva mensagens, pacotes, e saudações de um lamaçal para outro, faz favores para as pessoas e ajuda a conseguir coisas sob controle. Muitas ninhadas carecem de um Organizador e pedem para você ficar. Talvez algum dia...

Equipamento: Sandálias, mochila. Dedicada com um caderno enorme escrito na sua variante da Língua do Dragão, cartas em seis línguas diferentes, e o almoço.

Sol Eclipsado: Guerrilheiro dos Direitos Aborígenes

Citação: *Terra e liberdade!* (matraquear de metralhadora)

Prelúdio: Você nasceu de pais Aparentados, uma líder entre O Povo e seu marido. Algum dia, você também seria um chefe, diziam. Mas os forasteiros altos tinham tomado a terra de seu povo, matado os animais, derrubado as árvores e cortado as flores. Seu povo trabalhava para os novos senhores, bebia álcool, ou não fazia nada.

Entretanto, os velhos observavam você e, certo dia, quando já tinha altura suficiente para trabalhar, eles disseram que você era mais do que sabia. Nascido enquanto a coroa tremulava em meio às estrelas do meio-dia, você estava destinado à grandiosidade, o primeiro Chefe Dragão que O Povo tinha visto em uma centena de anos. Então, os Ancestrais dentro de você mostraram-lhe como assumir a forma do Dragão e empunhar os Dons do Sol.

O "proprietário" veio depois disso e despejou O Povo, dizendo-lhes que a terra tinha metal, por isso não era de vocês. Quando liderou um protesto, sua mãe foi presa e espancada até a morte. Os sobreviventes fugiram da vila e do único lar que jamais conheceram. Amontoados em favelas e campos de refugiados, O Povo precisava de um herói.

Você.

Conceito: Você é o líder de um movimento guerrilheiro pelos direitos aborígenes. Apesar de sua pouca idade, você tem obtido sucesso em vários golpes contra os proprietários que desalojaram sua tribo: talvez os tribunais e os juízes escutem. E se não escutarem, eles podem argumentar contra o Fogo do Dragão. Liderando sua equipe de Parentes, você impôs a justiça para os homens que mataram sua mãe. Agora é a vez do proprietário.

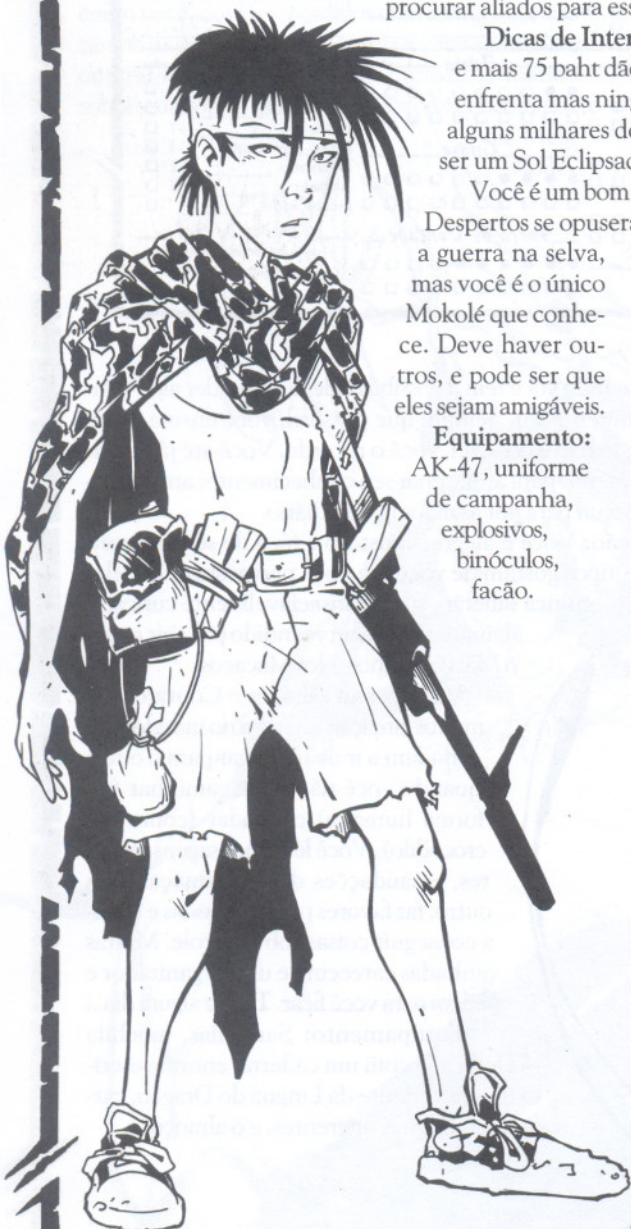
Sua tribo de Parentes depende de você e quase o venera. Você tem duas amantes entre os Parentes e gostaria de ter um filho quando chegar a hora certa. Você se preocupa com o que aconteceria a eles, se você não estivesse lá. Pode ser que seja a hora de procurar aliados para essa luta.

Dicas de Interpretação: Você é um Coroado, robusto, confiante e amado pelo Povo. Isso e mais 75 baht dão para um cafezinho. Você quer uma solução pacífica para os problemas que enfrenta mas ninguém parece dar importância. Você é um rei, mas seu reino é composto de alguns milhares de pessoas numa favela, e as coisas não estão melhorando muito. Apesar de ser um Sol Eclipsado, você vai ter de entrar no jogo da política séria, e rápido.

Você é um bom guerreiro, mas todas suas ações têm sido contra os humanos. Se outros seres Despertos se opuseram a você, você não resistirá muito tempo. Sua forma Árquide é ideal para a guerra na selva,

mas você é o único Mokolé que conhece. Deve haver outros, e pode ser que eles sejam amigáveis.

Equipamento: AK-47, uniforme de campanha, explosivos, binóculos, facão.

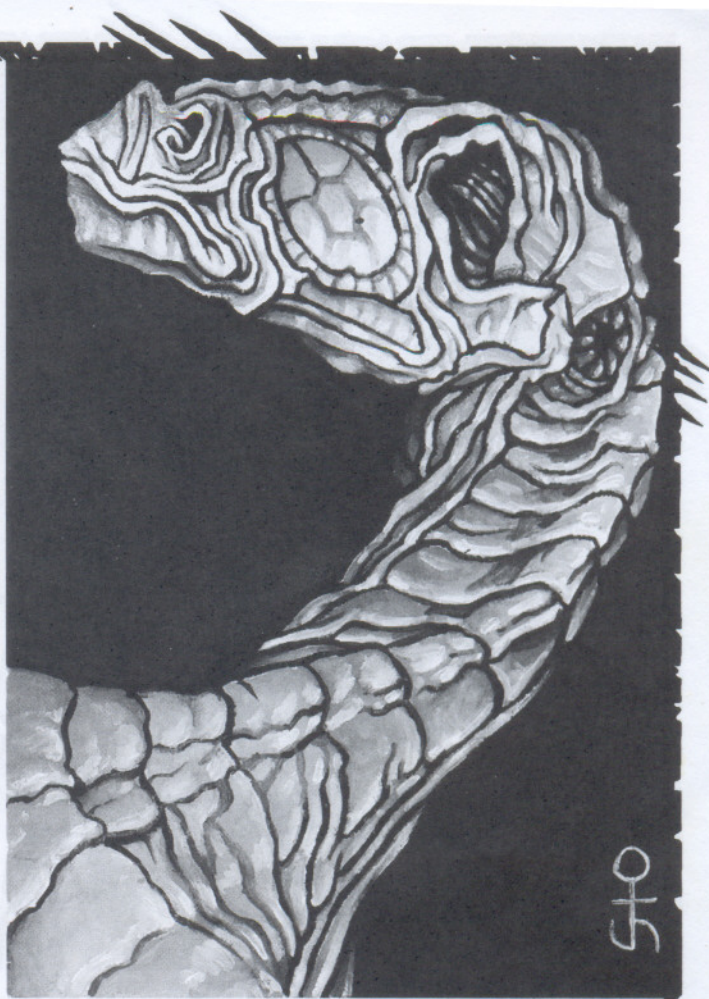


MOKOLÉ™			
Nome: _____	Raça: <u>Hominídes</u>	Ninhada: _____	
Jogador: _____	Riacho: <u>Mokolé-Mbembe</u>	Varna: <u>Syrta</u>	
Crônica: _____	Augúrio: <u>Coroado</u>	Conceito: <u>Guerrilheiro dos Direitos Aborígenes</u>	
Atributos			
Físicos	Sociais	Mentais	
Força: ● ● ● ● ○	Carisma: ● ● ● ● ○	Percepção: ● ● ● ● ○	
Destreza: ● ● ● ● ○	Manipulação: ● ● ● ● ○	Inteligência: ● ● ● ● ○	
Vigor: ● ● ● ● ○	Aparência: ● ● ● ● ○	Raciocínio: ● ● ● ● ○	
Habilidades			
Talentos	Perícias	Conhecimentos	
Prontidão: ● ● ● ● ○	Emp. c/Animais: ○ ● ● ● ○	Computador: ○ ● ● ● ○	
Esportes: ○ ● ● ● ○	Condução: ○ ● ● ● ○	Enigmas: ○ ● ● ● ○	
Briga: ○ ● ● ● ○	Protocolo: ○ ● ● ● ○	Investigação: ○ ● ● ● ○	
Esquiva: ○ ● ● ● ○	Armas de Fogo: ○ ● ● ● ○	Direito: ○ ● ● ● ○	
Empatia: ○ ● ● ● ○	Liderança: ○ ● ● ● ○	Linguística: ○ ● ● ● ○	
Interpretação: ○ ● ● ● ○	Armas Brancas: ○ ● ● ● ○	Medicina: ○ ● ● ● ○	
Intimidação: ○ ● ● ● ○	Atuação: ○ ● ● ● ○	Oculismo: ○ ● ● ● ○	
Inst. Primitivo: ○ ● ● ● ○	Consertos: ○ ● ● ● ○	Política: ○ ● ● ● ○	
Manha: ○ ● ● ● ○	Furtividade: ○ ● ● ● ○	Rituais: ○ ● ● ● ○	
Lábia: ○ ● ● ● ○	Sobrevivência: ○ ● ● ● ○	Ciência: ○ ● ● ● ○	
Vantagens			
Antecedentes	Dons	Dons	
Parentes: ● ● ● ● ○	Inspiração: ○ ● ● ● ○		
Mnese: ○ ● ● ● ○	Pratido: ○ ● ● ● ○		
	Garra Afiada: ○ ● ● ● ○		
Renome			
Gloria: ○ ● ● ● ○	Fúria: ○ ● ● ● ○		Vitalidade: ○ ● ● ● ○
			Escoriado: ○
			Machucado: -1
			Ferido: -1
			Ferido gravemente: -2
			Espancado: -2
			Aleijado: -5
			Incapacitado: ○
Gnose			
Força de Vontade			
Posto			
Dados de Sol			
+1 dado para aplicar onde quer que o Sol brilhe			

Mokolé Famosos

Sal-Afsan, O Que Vê Longe, Oculto da Ninhada do Coração da Terra

Os Reis governaram durante eras sem fim, suas idéias e crenças mudando tão vagarosamente quanto a deriva dos continentes. Afsan era diferente. Um réptil jovem e brilhante, ele nasceu sob um céu coberto de nuvens e, portanto, sua ninhada de adoradores de Gaia assumiu que ele era um místico. Ele se mostrou promissor na contagem das estrelas e passou a ser treinado como observador celeste. Durante uma longa viagem por mar, observou atentamente os corpos celestes e projetou um dispositivo para fazê-los aparecer mais claramente – o “óculo-de-ver-longe”, ou telescópio. Com este instrumento, ele inventou a idéia de que os planetas giravam em torno do sol, ao invés de Gaia. Foi acusado de heresia pelos adoradores de Gaia e os Sóis do Meio-Dia deram um significado real ao seu augúrio solar: Afsan foi cegado, como punição. Entretanto, as evidências de sua teoria tornaram-se impossíveis de se ignorar e lhe foi feita justiça, ainda em vida. Afsan foi responsável, sozinho, pelo conhecimento da estrutura do Sistema Solar entre os Mokolé. Ele teve oito filhos Mokolé, dois dos quais tornaram-se estudiosos proeminentes. Seu instrumento, o “óculo-de-ver-longe” tornou-se equipamento padrão até o Prodígio. Tragicamente, apesar dos Mokolé ainda se lembrarem da história de Sal-Afsan, os humanos tiveram de aprender a mesma lição, tudo de novo.



Caçadora-da-Alegria, Geurreiro pela Ninhada das Praias Douradas

Os Reis amavam o clima do que um dia viria a ser o sudeste dos Estados Unidos. As Praias Douradas eram uma de suas cidades, localizada na atual Flórida. Caçadora-da-Alegria nasceu no Cretáceo Médio. Sua mãe era uma poderosa Coroado e seu pai um soldado entre os Parentes. Ela era famosa, mesmo em sua época, por sua perseguição intrépida aos animais perigosos, os quais o Cretáceo tinha em abundância. Sua forma Árquide era um *Velociraptor*, mas ela adorava caçar na forma Dráquide, carregando armas de sua própria criação, saboreando o desafio. Ela chegava até mesmo a caçar as novas criaturas, os mamíferos, pois eram pestes nas cidades dos Reis.

Caçadora-da-Alegria pôs sete ninhadas de ovos, duas das quais continham Mokolé verdadeiros e muitos Mokolé viventes carregam sua Mnese. O Iluminado Onda-Sem-Praia costuma brincar, dizendo lamentar que Caçadora-da-Alegria não tenha matado uma quantidade maior de mamíferos.





Tio Segunda-feira, o Grande Aligátor, Feiticeiro dos Everglades¹, Oculito da Ninhada do Rio do Capim

Os Seminóles, descendentes dos índios Muskogee que haviam fugido para os pântanos da Flórida, acolheram escravos fugitivos em seu meio. Tio Segunda-feira, assim chamado por causa do dia de seu nascimento, era um Mokolé nascido na África que havia atravessado o oceano para proteger seu povo. Quando o governo dos Estados Unidos forçou o "Tratado" de Payne's Landing aos Seminóles, em 1835, o chefe Aparentado Osceola² liderou a resistência, ajudado pelos Garou Micanopy, dos Uktena, e Saltador, dos Wendigo. Eles levaram as forças do Major Francis Dade aos Everglades, embora as armas da Decompositora usadas pelos brancos tenham matado muitos dos Seminóles. Quando os Garou bloquearam a retirada de Dade, Tio Segunda-feira metamorfoseou-se num imenso aligátor e convocou centenas de Parentes escamosos para ajudá-lo. Do destacamento de 108 homens de Dade, apenas um teve permissão para retornar. Tio Segunda-feira era um Sol Nascente hominídeo da Ninhada do Congo, e portava as cicatrizes da nação congolosa. Ele e seus companheiros Mokolé, algumas vezes aliados aos Garou nessa época de necessidade, mantiveram as tropas federais à distância até 1842, quando o governo cancelou o esforço de remoção. Sua ninhada, o Rio de Capim, ainda mantém um lamaçal antigo nas profundezas dos pântanos. O próprio Tio Segunda-feira entrou no Sono do Dragão muito tempo atrás, e o Rio do Capim afirma que sabe como acordá-lo caso ele seja necessário.

Morwangu

Morwangu nasceu depois da Grande Guerra, quando o Tempo do Sonho estremeceu com os gritos de morte dos Bunyip e as terras dos Mortos se agitaram com uma guerra própria. As nuvens escureciam o céu enquanto a tempestade vertia água sobre a terra. Seu nome de batismo era Abraham Miller, mas para o Bando do Rio Aligátor ele era Morwangu. Ulungan (Terra de Arnhem) era seu lar, nas terras áridas da costa setentrional da Austrália. As velhas, que reconheceram os sinais, souberam logo que ele era Gumagan. Na sua cerimônia de iniciação, ele recebeu as cicatrizes sagradas e penetrou o sonhar, onde assumiu a forma de uma fera do Tempo do Sonho, com crista e bico, e caminhou com o Homem Perenty sob a lua.

Morwangu mostrou ser muito mais do que um metamorfo. Ele passou muitos anos sentando-se com os velhos dos bandos de Ulungan, examinando cuidadosamente histórias e sonhos para reconstruir o saber que os invasores brancos esperavam estar para sempre perdido. Sua poderosa Mnese o habilitou a voltar a um tempo antes da vinda dos brancos, mas uma lembrança sempre se esquivava dele: o destino de Wolaru e da ninhada das Escamas de Muitas Cores. Ele procurou pistas do destino dela num *corroboee*³ atrás do outro. No processo, ele se tornou um mestre dos rituais e do saber Koori. Chegou até mesmo ao ponto de buscar os Bunyip, mas eles se foram há muito.

Morwangu percebeu, quando ouviu falar sobre a Guerra das Lágrimas, que os Garou chacinariam os Gumagan se os encontrassem e, por isso, fez mágicas poderosas para impedi-los. Seu trabalho confundiu tanto os Garou que vários conheceram Morwangu sem saber que ele era mais do que um simples e velho Koori.

¹ Vasta região pantanosa no sul do estado da Flórida, ao sul do lago Okeechobee.

² Índio seminole, líder na segunda guerra dos seminole, nascido em Geórgia, próximo ao rio Chattahooche. Seu pai era um inglês chamado William Powell, sua mãe uma creek.

³ Uma assembleia de aborígenes australianos caracterizada por cantos e danças; às vezes associada a ritos sagrados tradicionais.





Morwangu estava na casa dos cinquenta anos quando sua filha teve um Mokolé verdadeiro, Jeffrey Miller, ou "Jeffo". Ele resolveu cuidar da educação do menino, mas logo percebeu que Jeffo não levava nada a sério. Jeffo sustentava que era melhor os Koori rirem senão eles não fariam mais nada a não ser chorar.

Morwangu e Jeffo perceberam, quando um Andarilho trouxe notícias da Guerra Amazônica, que a guerra poderia trazer a paz entre os Garou e os Mokolé – ou pelo menos, essa era a típica argumentação invertida de Jeffo. O Sol levou Peter até eles, e eles até Peter, e a notável educação de Peter foi o resultado.

Hei Lungren, Tung Chun da Ninhada das Sete Pérolas

Os jacarés súquides chineses são criaturas pensativas. A quase extinção de sua varna transformou-os em soldados relutantes e pensadores. Hei Lungren nasceu num ninho de aligátor, próximo à bacia do Yangtzé, e começou imediatamente a lutar por sua vida: bem cedo, uma mordida rápida convenceu um "coleccionador" de que o espécime não valia o trabalho. Ela cresceu até atingir a maturidade, caçando na lama do rio e mantendo-se fora de vista: a era dos senhores da guerra não era segura para ninguém.

Sua Primeira Mudança ocorreu durante a Segunda Guerra Mundial, quando a vila próxima foi massacrada pelos soldados do Kuomintang e os poucos sobreviventes se esconderam nos pântanos. Ouvindo suas preces para a Grande Mãe, Hei Lungren entrou num transe Mnético e emergiu como um dragão, com crista e chifres, que guiou os camponeses para a segurança, num vale escondido do qual ela se lembrava de eras atrás. Quando Mao tornou-se um governante ainda mais tirânico, ela procurou uma ninhada vizinha, na Fonte das

Sete Pérolas, e com a ajuda de Parentes inteligentes, organizou toda a área numa comuna, tendo Parentes como membros. Sua Mnese dos antigos Zhong Guo foi uma vantagem tática ao combater Kuei-jin, tecnomagos que desejavam drenar a chi do ninho do dragão, e os demônios da Fúria que engordavam com a violência e o medo. Os Kuei-jin, que se alimentaram interminavelmente dos cadáveres dos campos de extermínio e tornaram-se poderosos, eram uma ameaça terrível. Ainda hoje, ela é extremamente intolerante com qualquer vampiro, e a mera menção dos mortos vivos pode enviá-la a um estado de fúria assassina.

Com a morte de Mao, ela entrou no Sono do Dragão e não acordou até alguns anos atrás, preferindo deixar os negócios da ninhada nas mãos dos Parentes e dos outros dragões. A ameaça recente aos fluxos de energia natural do Yangtzé representado pelas represas foi um problema sério o bastante para que seus Parentes a acordassem.

Na sua forma humana, ela é uma pequena mulher de quarenta anos, o cabelo preso num coque, que veste blusa e calças tradicionais dos camponeses. Na sua forma aligátor, ela também é pequena, mas ágil e rápida. Na sua forma Árquide, ela é uma imensa chi'lung com uma crista real, garras compridas e uma pérola flamejante e incandescente na testa. De vez em quando, ela viaja pela Ásia, e pode ser encontrada lutando contra criaturas malignas, buscando justiça para seu povo, ou explorando trilhas nas montanhas e passagens pantanosas há muito esquecidas.

Mão do Sol, Grisma da Ninhada de Kanpur.

Os Makara são o Riacho do Povo, os diplomatas e intermediários dos Mokolé. Mão do Sol é notável mesmo entre seu



próprio povo pela sua energia e por suas manobras bem sucedidas no complexo campo das interações humano-Makara.

Nascido de uma ninhada Gharial, perto de Kanpur, Índia, Mão do Sol viu o pântano desaparecer enquanto os duas-pernas o drenavam cada vez mais em prol de seus campos de feijão. Os anciões da ninhada souberam logo que ele seria um líder vigoroso quando o viram espreitando para afugentar os aldeões, e depois escapar sorrateiramente antes que viesse a retaliação. No dia de sua Mudança, ele assumiu a forma de um grande lagarto do Sol, com três cabeças, uma personificação viva dos Makara das lendas. Sua Mnese não era forte, mas seu desejo de justiça, sim. Sua forma humana, na qual ele entrava nas vilas próximas como um mendigo sagrado, ou *sadhu*, servia-lhe bem já que ele recolhia informações sobre quem e o que estava realmente por trás do saque a sua terra. Memorandos sobre a mesa do prefeito provaram que Magadon queria a terra para uma usina de refino de droga e planejava simular um "acidente" que tornaria a terra sem valor. Mão do Sol jurou fazer a justiça chegar até eles.

Ele tem trabalhado tanto com os humanos quanto com os gaviais e a Raça Dragão, e seus métodos têm sido tão sutis quanto distribuir histórias em quadrinhos para as crianças da vila (o herói era um valente gavião), e tão espalhafatosas quanto extorquir dinheiro do prefeito desonesto para comprar terra para uma "fazenda de criação de gaviais" que se tornou um modelo para os defensores da ecodiversidade.

Agora na casa dos sessenta anos, Mão do Sol costuma ser citado pelos Mokolé-mbembe como "Coroadado", mesmo ele não sendo nada disso. Ele é um dos Juízes de maior prestígio em toda a Índia e requerentes vêm a ele das muitas ninhadas da terra. Na sua forma gavião, ele é um Gharial grande e muito velho, com um calombo proeminente no focinho. Na sua forma Árquide, ele tem três cabeças, armadura de escamas e imensas garras cortantes. Esta forma de batalha permitiu-lhe frustrar "agentes" fomori e gangues de bandidos a serviço de Magadon, que ainda procuram arrancar-lhe seu lar. Sua forma humana é um ancião de barba, geralmente usando tanga e uma vasilha de pedinte, que "perambula", ouvindo a conversa das pessoas e ocasionalmente oferecendo oráculos ou pregando um sermão. Ele usa o nome de Vijay Suryadatti quando se encontra na forma humana.

Mão do Sol procurou formar alianças com outras ninhadas e riachos, embora atualmente eles sejam cada vez mais difíceis de se localizar. Ele contactou recentemente Torres-Acima-Dos-Reis e soube dos problemas deles. Ofereceu-lhes refúgio em sua terra, mas eles são incapazes de viajar para tão longe.

Braney, Iluminado sem uma ninhada

Eu amo você

Você me ama

Vamos realizar atrocidades...

— Braney

Já há vários anos, um programa infantil de televisão imensamente popular, criado por duas "donas-de-casa" do Texas, vai ao ar na TV Omni, a rede de mega-televisão da Pentex. O programa é estrelado por um grupo alegre de crianças abandonadas numa creche, que são interminavelmente entretidas por um feliz dinossauro púrpura. Filmes, shows de patinação no gelo, e uma grande linha de brinquedos e vestuário perpetuam este personagem, "Braney", pertencente ao Grupo Tygers, uma das menores e menos conhecidas subsidiárias da Pentex.

Braney é, na verdade, Escuridão Púrpura, um Mokolé Sem-Sol criado numa fazenda de jacarés da Louisiana. Sua busca por poder levou-o ao Reino das Atrocidades, onde ele dirige um fosso de tortura. Espíritos de crianças são atraídos para o reino e queimados, violentados, esfolados e por fim devorados pelo dinossauro-demônio. A equipe de filmagem da Pentex composta de Espirais Negras grava as cenas e escreve os roteiros para o programa de TV, no qual Braney aparece como um boneco inofensivo que ganha "vida". Entretanto, fitas das sessões no Reino das Atrocidades são itens quentes nas festas corporativas dos altos escalões da Pentex. Benjamim Rushing aprovou pessoalmente a verba para o programa pelo tempo em que a "musa criativa" permanecer com seu astro.

Alguns Mokolé hominídeos tomaram conhecimento das ações hediondas de Braney e querem fazer algo a respeito, mas não têm certeza do quê. O acesso ao Reino das Atrocidades não é fácil e simplesmente matar a criatura provavelmente não poria fim à demanda pelas fitas: a Pentex poderia muito bem encontrar um outro astro e um outro ponto de encontro, um que estivesse melhor escondido dessa vez. A solução real pode ser mais difícil.

Irmã Rae,

Portar a Ninhada do Rio do Capim

Concede-se honra aos Parentes entre os Mokolé, mas raramente surge alguém tão extraordinário como Irmã Rae. Nascida dos Parentes humanos que habitam os Everglades, perto do lamaçal do Rio do Capim, ela escolheu Vê-Como-Ele-Brilha, o Sol Nascente da Ninhada, como seu parceiro e deu a ele dois



filhos, um deles um verdadeiro Mokolé. Ela, então, desenvolveu Fé Verdadeira no Sol, que expressou em música, e vários anos atrás deixou a ninhada para fundar a Igreja do Novo Sol, numa sala comercial em Tallahassee. A Igreja se espalhou, com apresentações e missas show, estrelando Irmã Rae e o coral gospel, cujos CDs tornaram-se populares entre um pequeno círculo de admiradores. Ela prega que o amor de Deus é para todos, e sua fé levou-a às quebradas sinistras do Mundo das Trevas: ela até mesmo tem esperança de algum dia encontrar um dos míticos "clubes de vampiros" e cantar lá, para persuadir os mortos de que o Sol brilha para eles. Os anciões alertaram Irmã Rae e até mesmo a proibiram de pregar para outros Despertos, mas a extensão de sua fama fez ligações em muitos lugares estranhos e uma multidão heterogênea de Despertos comparece em seus concertos e cultos, atraídos por seu veemente estilo de pregação e sua bela música.

Súquides e Suas Espécies

Taboas Ondulantes terminou de empilhar solo sobre as flores altas que lhe davam o nome e deslizou seu corpo comprido de volta para a água. O Sol estava quente naquele dia, e uma nadadinha vinha a calhar. Refrescada, ela desceu o rio até o local onde os duas-pernas vinham brincar. Ela conhecia a Lei: deixá-los em paz quando houvesse outra carne ao alcance de suas mandíbulas. Mas um tolo poderia ser eliminado. Ela quebrava a cabeça, tentando entender como os próprios duas-pernas pareciam desconhecer isso.

De qualquer maneira, havia pouca carne num filhote de duas-pernas.

Taboas Ondulantes sentiu o gosto da mudança antes de a ver. A lagoa não existia mais, com um morro de pedra ao invés disso, uma toca de duas-pernas. O óleo amargo manchava a água. Ela viu duas-pernas pilotando uma coisa de metal que matava as árvores e rasgava a terra. O aligátor dirigiu-se de volta ao lamaçal. O Sábio precisava ser despertado. Havia encrenca a caminho.

Jacarés, crocodilos e lagartos-monitores são criaturas fascinantes, muito mais inteligentes do que os humanos imaginam, e o mais perto que podemos chegar de ver dinossauros. Interpretar um réptil pode ser um exercício maravilhoso de imaginação. As informações que veremos a seguir podem ajudar. Os detalhes descritos neste capítulo se referem aos crocodilianos e aos lagartos-monitores, os dois maiores grupos. A Mnese registra outros tipos de Mokolé, mas não se conhece nenhum que tenha sobrevivido à Guerra da Fúria. Não há nenhum Mokolé vivo cuja forma súquide seja a de uma tartaruga ou de um lagarto pequeno. Estas linhagens não sobreviveram aos ataques exterminadores dos pisa-ovos.

Jacarés e Crocodilos

O Mundo das Trevas possui 23 espécies de crocodilianos e uma espécie de lobo. As varnas de Mokolé são, portanto, extremamente diversas, mesmo antes de incluirmos os monitores e os Heloderma.

Um jacaré americano adulto chega a ter quase seis metros de comprimento e vive nos cursos d'água do sul dos Estados Unidos. Eles se alimentam de peixes, mamíferos e aves; e nidificam nas ribanceiras. Eles também aumentam poças d'água, cavando-as, e empilham terra, desencadeando o cres-

cimento das "taboas de aligátor", uma herbácea florescente. É assim que um lamaçal é criado – uma habilidade essencial para os súquides. Os jacarés possuem movimentos lentos mas são capazes de explosões repentinas de velocidade. São caçadores de tocaia que se escondem para pegar a presa de surpresa. Caçam geralmente através do paladar e do olfato, mais do que pela visão. Os jacarés são capazes de mergulhar e nadar até uma hora sob a água. Eles passam o inverno hibernando em tocas ou abrigos e não toleram climas congelantes.

O número de jacarés em um dado curso d'água varia, mas até 75 podem viver num riacho de oito quilômetros. Em qualquer área, um adulto domina todos os outros, embora não exista uma hierarquia complexa. Os jacarés não são fortemente territoriais, mas se defendem se se virem ameaçados. O acasalamento acontece uma vez ao ano, em abril-maio, e os ovos são postos em junho. A corte é altamente elaborada entre os jacarés comuns; duas vezes mais complexa entre os súquides e seus Parentes. Os ovos são postos a cada 2-4 anos entre os jacarés mais velhos. A mãe põe de 20 a 70 ovos num ninho próximo à água. Ela os vigia cuidadosamente durante as nove semanas de incubação e compacta vegetação ao redor deles para aquecê-los. Esse instinto é o que levou à criação do Ritual de Nidificação. Os ovos podem vingar mesmo se eles não forem mantidos aquecidos, mas levará até setembro ou outubro. O lamaçal inteiro protege-os, mas a mãe supervisiona o ninho pessoalmente e também protege os recém-nascidos. Os jacarés mais velhos nem pensam em comer um filhote no café da manhã. Os recém-nascidos têm 23 centímetros de comprimento e possuem dentes afiados. São capazes de se reproduzir aos cinco anos de idade. Os jacarés pequenos (menores do que os humanos) são capazes de escalar árvores e até mesmo dormir sobre elas. Um aligátor de oito anos pode chegar a 2,4 metros de comprimento e está totalmente maduro, embora o crescimento possa continuar por muitos anos ainda. O aligátor americano estava ameaçado no início do século XX, mas vem sendo protegido há algum tempo, graças ao lobby dos Parentes. As fazendas de jacarés dirigidas por Parentes e Hominídeos têm sido um passo importante nesse processo e Mokolé verdadeiros nascem nesses lugares.

O aligátor chinês (Lung) é semelhante, embora menor. Este animal habita a bacia do rio Iangtsé-Quiang, nas Províncias de Anhuei e Jiangxi, e é desconhecido em outros locais. Poucos passam de 1,5 m de comprimento, embora os antigos Zhong Lung chegassem a 3 metros ou mais. Como o aligátor americano, ele se alimenta de peixes, tartarugas e mamíferos e cava tocas nas ribanceiras. Ele está quase extinto, levando ao temor, os Zhong Lung da China, de "perderem o dragão" e não serem mais capazes da metamorfose.

O sul da Flórida e o Caribe são o lar do raro crocodilo americano, que chega aos 4,5 metros de comprimento. Ele se alimenta de mamíferos e peixes. Esta criatura vive no litoral e cava depressões para dormir e abrigar-se. Trinta a setenta crocodilos podem viver numa mesma área. O acasalamento acontece em março, abril e maio. Seus ninhos imensos têm de 3 a 3,5 metros de largura e contêm 50-75 ovos, que se partem em julho e agosto. O crocodilo do Orinoco, encontrado ao longo da bacia do rio Orinoco, é semelhante, assim como os crocodilos de Morelet e os de Cuba. O crocodilo do Orinoco enterra seus ovos na areia, ao invés de fazer um ninho para evitar que eles sejam encontrados. O crocodilo de Cuba, perto da extinção, caça galinhas, porcos e cães e é muito agressivo. Os crocodilos

de Cuba possuem armadura pesada, especialmente nas pernas, mas raramente têm mais do que dois metros de comprimento. Embora nadem mal no mar, estes crocodilos são comumente carregados a grandes distâncias em jangadas de vegetação flutuante. Por isso, foram capazes de colonizar ilhas e costas distantes de seu território usual.

Os Gumagan cuja varna era o crocodilo de Johnston, uma espécie inofensiva nativa dos rios australianos, estão agora extintos. Isto fez com que muitos Garou acreditassem que os Gumagan haviam desaparecido completamente, mas o fato é que ainda restam alguns. O crocodilo da Nova Guiné é semelhante ao crocodilo de água salgada, mas menor. Chega a ter entre 1,5-2,1 metros de comprimento e nidifica nas margens dos rios da Nova Guiné. Os crocodilos da Nova Guiné são territoriais e bons nadadores. Os crocodilos tailandeses e os de Mindoro são semelhantes.

Por favor, observe que dos crocodilianos do mundo, apenas o aligátor americano não está ameaçado de extinção. Mesmo o crocodilo do Nilo da África está extinto ao longo de boa parte de seu território, particularmente devido aos esforços da Decompositora para abater Mokolé e Parentes.

O crocodilo do Indo-Pacífico, ou de água salgada, habita as águas costeiras de Zhong Guo, a oeste da Índia. Esta possante criatura é possivelmente o maior réptil vivo da Terra, conhecido por crescer até o comprimento de sete metros e pesar 900 quilos. Relatos não confirmados sobre esses crocodilos indicam que eles podem chegar a ter 9 metros, embora certamente estes avistamentos possam ser rumores alimentados pelo Delfírio. Os crocodilos de água salgada também habitam lugares distantes, como a China e a Malásia. Os Mokolé nascidos de crocodilos de água salgada denominam-se Karna, por causa de um espírito das ondas. Da mesma forma que grandes viajantes entre os Mokolé, eles são renomados entre os Mokolé indianos por carregar lembranças de culturas perdidas do Pacífico e de forasteiros. Os Makara do continente procuram por eles com frequência para trocas rituais de lembranças. Os Karna costeiros também atuam como uma espécie de primeira defesa das terras indianas contra a mácula indesejada. Os Karna se vêem, geralmente, como os Makara, destinados a seguir a Trimúrti do Criador, conhecido entre os hominídeos hindus como Brama. Eles sabem que a vida veio do mar e consideram-se seus protetores. As ninhadas de Karna tentam ativamente salvar a vida marinha e se esforçam para eliminar o dano aos ambientes costeiros. Diz-se que os Karna tentam persuadir o Criador a abençoar a terra com novas espécies. Eles recordam a evolução com uma nostalgia particular. Eles conseguem nadar 960 km, atravessando o mar, e uma vez destruíram uma companhia inteira de soldados japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. Caçam destemidamente os humanos que profanam a natureza. Os ninhos são grandes pilhas de vegetação de até 1,5 m de largura e contêm 25-75 ovos. Sabe-se que os filhotes crescem de 46 a 50 cm por ano. Os salgadinhos caçam bem e cobrem suas presas com montes de capim para escondê-las para consumo posterior. Tomam sol menos do que outras varna e são menos gregários. "Buaya", um termo ofensivo, é derivado de uma palavra malaia para crocodilos machos tarados. Atualmente significa qualquer macho tarado, especialmente um salgadinho.

Os verdadeiros líderes entre os Mokolé da Índia são descendentes dos crocodilos indianos. De fato, é da palavra em sânscrito para "Monstro D'Água" que o nome original desses

animais provém, reformado para Magar em hindi a partir de Makara, e mudado para "mugger" pelos ingleses. É claro que, como os Mokolé nunca esquecem, os dessa linhagem ainda se referem a si próprios como os Makara. Os súquides indianos e seus parentes hominídeos dominam os pântanos da Índia. Possuem ligações poderosas com as seitas religiosas, derivadas das eras em que serviram como crocodilos nos templos. Aqueles que conhecem sua verdadeira natureza, consideram-nos demônios ou avatares dos deuses. Os Makara são os reis entre os Mokolé da Índia, mestres dos segredos místicos e os que buscam a verdade. Os Makara buscam preservar toda a Índia contra o Destruidor, a quem eles vêem como corrompido pela Decompositora. A verdadeira realização dos Makara encontra-se em suas relações com a humanidade. Nenhum outro Mokolé possui mais Parentes ou mais influência no reino mortal. A partir de seus lamaçais escondidos nos pântanos, as ninhadas dos Makara garantiram que a Índia absorvesse invasor após invasor e que houvesse lugar para todos, preservando religiões e idéias que de outro modo teriam perecido. Eles vêem a humanidade como uma filha valiosa da mãe-terra, Jya, e cortejam os filhos do macaco cuidadosamente.

Uma terceira raça súquide é razoavelmente comum na Índia, já que o subcontinente é o lar dos gaviais. Os gaviais são crocodilianos, não crocodilos verdadeiros. Eles crescem até 6,3 metros de comprimento e possuem focinhos compridos e estreitos. Os gaviais vivem nos rios da Índia e se alimentam de peixes. A raça súquide gavial é encontrada ao longo de quatro rios na Ásia. Os rios Bramaputra, Ganges e Mahanadi, na Índia, são o lar dos gaviais, assim como o rio Koladon do sudeste da Ásia. É verdade que a espécie estava a caminho da extinção até ser declarada espécie ameaçada e extensos programas de repovoamento terem início. Os gaviais são crocodilianos tímidos, mas são considerados sagrados por várias seitas hindus. Os Gharial, como os Mokolé nascidos de gaviais chamam a si mesmos, não são tão combativos como a maioria dos Mokolé. Em parte, isto é devido ao fato de suas mandíbulas serem mais fracas. Também advém do fato de perceberem seu papel como protetores dos rios sagrados e vigilantes dos mortos. Os Gharial machos são marcados pelos estranhos calombos carnosos e vermelhos que são encontrados entre seus focinhos e as narinas. De fato, são esses calombos que lhes dão o nome, já que "ghar" significa "pote" em hindi. Eles têm a reputação de carregar os segredos da fertilidade e de merecer grande respeito de Gaia por seu papel. Os Gharial são possivelmente os únicos Mokolé no mundo entre os quais se outorga aos machos uma posição com poder semelhante ao da Matre tão poderosa. Os Gharial servem o Incorrompido pela Decompositora, a Trimúrti da Decompositora. Esta estranha relação explica a ligação simultânea deles com a morte e a sexualidade. Os hindus dizem que o grande rio Ganges foi enviado à Terra por Siva e os gaviais são seus governantes. Eles vigiam os mortos que são reverentemente colocados no rio, e dizem que ocasionalmente Decompõem aqueles que precisam morrer para a melhor proteção de Jya. Uma característica incomum da vida dos gaviais é que os animais são destros ou canhotos, como os humanos. Eles nidificam na areia, pondo 20-40 ovos, que se partem em abril.

Os jacarés são crocodilianos parecidos com os jacarés, nativos das Américas do Sul e Central. Os jacarés têm de 3 a 4 m de comprimento, no máximo (muitos são bem pequenos, apenas 1,2 a 1,8 m de comprimento) e se alimentam de peixes e mamíferos. Alguns comem alimentos vegetais quando estão

com fome ou doentes. São tímidos e não é comum eles se agruparem em lamaçais: muitos vivem sozinhos. É freqüente eles caçarem à noite e dormirem durante o dia. Existem várias espécies, a mais comum delas é o jacaré-de-óculos. Eles nidificam como os jacarés americanos, mas põem apenas 25-30 ovos. Muitos jacarés possuem uma habilidade de mudança de coloração como a do camaleão. Alguns têm também costas escamosas e ásperas. Os Mokolé jacarés da América do Sul são pouco numerosos. Acredita-se que restem apenas dois lamaçais na bacia do Orinoco. Esta varna representa os protetores da terra, os conhecedores de seus segredos e os guardiões da Mnese mais profunda. Eles sabem mais a respeito dos Reis Pássaros e Reis Marsupiais do que qualquer outro ser na face de Gaia. São os pais mais dedicados dentre todas as varnas. As fêmeas protegem os ovos e filhotes coletivamente e carregam os jovens para lugares seguros.

Todos os crocodilianos são carnívoros ou piscívoros, mas conseguem viver com muito pouca comida. Sete crocodilos, cada um pesando 45 kg, conseguem viver com a mesma quantidade de comida que um lobo de 43 kg. Portanto, os crocodilianos e os Mokolé podem sobreviver em áreas menores do que as matilhas sempre em movimento de lobos e Garou.

Existem restos fósseis de muitas outras espécies de crocodilianos, diferentes de quaisquer outras vivas ainda hoje, inclusive crocodilos marinhos vivíparos, piscívoros de bico de pato, crocodilos gigantes com 18 m de comprimento, semelhantes a dragões, crocodilos terrestres corredores e muitos mais. O Narrador pode incluir estas criaturas no jogo através de Mnese.

Lagartos-monitores: Os Ora

— Ó! Ó! — ele disse — Aquele é um Grandão. É um que Caminha. Um Perenty.

— Bruce Chatwin, *O Rastro dos Cantos*

As espécies de monitores são encontradas ao longo dos trópicos do Velho Mundo, a partir do Nilo em direção ao leste, para a Austrália. A maior espécie, o dragão-de-comodo, é um bom exemplo. Os Ora, a varna dos dragões-de-comodo entre os Mokolé, são raros, mas muito prestigiados. Sabe-se da existência de apenas quatro ninhadas de Ora.

O dragão-de-comodo evoluiu no Mioceno, no sudeste da Ásia, e é aparentado aos lagartos-monitores da África, Índia e Ásia. Quando os Mokolé se espalharam pelo mundo, depois da Era do Sono, a ilha de Komodo tornou-se um centro para os Mokolé. Os dragões-de-comodo são encontrados ao lado de seus parentes Mokolé na ilhas de Flôres, Padar, Rintja e na própria Komodo. Estes pequenos refúgios insulares são savanas secas com mosaicos de floresta. O dragão-de-comodo é o maior predador, como os leões na África. Eles crescem até 3,6 metros de comprimento, pesam 250 kg, e vivem na terra, comendo veados, búfalos e outros animais de caça. Os humanos não são devorados a não ser que provoquem os dragões ou deixem de cumprir os Deveres. São caçadores de tocaia que atacam rapidamente, e podem reduzir um animal de 30 kg a pelos e cascos (eles comem os ossos) em 17 minutos. A caça cooperativa é rara, mas parece ocorrer ocasionalmente. Eles comem até 80% de seu peso corporal em uma única refeição. Também comem carniça e são capazes de farejar uma carcaça a mais de nove quilômetros de distância. Esta adaptação permite-lhes sobreviver nas pequenas ilhas. Os lagartos conseguem passar mais de 45 dias sem comer nem beber água. São os

répteis mais inteligentes do mundo e sua temperatura corporal é consistente por causa de sua grande massa (tecnicamente eles “têm sangue-frio”, mas na verdade mantêm uma temperatura uniforme). Os dragões são capazes de mergulhar e nadar até 800 metros ou mais, quando varridos por ventos e tempestades, de ilha para ilha. Cavam tocas para abrigo e esconderijos de caça e conseguem cavar 90 cm em uma hora. Todos os lagartos-monitores tem um grande campo de visão, mais de 240°, sendo os 60° centrais binoculares. Eles enxergam todas as cores e freqüentemente caçam usando a visão.

Os dragões-de-comodo se acasalam em junho, julho e agosto e incubam uma ninhada de até 28 ovos durante oito meses. A corte freqüentemente ocorre num local de matança ou próximo a uma carcaça, e pode acontecer de um macho cortejar uma fêmea durante muitos meses antes dela concordar em se acasalar. Alguns machos devotados cortejam o ano todo. Para competir por uma fêmea, os machos tem de “justar”, caminhando sobre suas patas traseiras (para honrar os reis, dizem os Mokolé) e lutar até um deles se render. Os casais se mantêm durante muitos anos, às vezes a vida toda. Os ovos são postos uma vez por ano, no máximo, e algumas fêmeas botam ovos apenas uma vez a cada dois ou três anos. As fêmeas são capazes de armazenar esperma até um ano antes de pôr os ovos. A mãe lagarto não cuida dos filhotes, que comem insetos e pequenos mamíferos. Encontra-se três ou quatro machos para cada fêmea. As fêmeas são capazes de acasalar com a idade de cinco ou seis anos. Os dragões-de-comodo podem viver duas décadas ou mais. Começando em setembro, os dragões mudam, descascando a pele, e os que tiverem sofrido máculas da Decompositora podem tirar proveito do Ritual de Muda, que os purifica. Em geral, os dragões-de-comodo banham-se em lagoas, riachos ou no mar, quando passam pela muda.

A ninhada de Torres-Acima-Dos-Reis, ou ilha de Komodo, possuía quatro Mokolé e várias centenas de parentes monitores. Os Parentes humanos, exilados na ilha pelo sultão de Bima em Flôres, no século XIX, são mais ou menos 500. As primeiras viagens dos chineses (“Bajini”) trouxeram mercadores e marinheiros para o arquipélago de Sonda, inclusive Andarilhos das ninhadas Zhong Lung do Rio Iangtsé-Quiang. Eles se alegraram por encontrar a Raça Dragão prosperando nessa terra distante. Malesi, a última matriarca da ninhada, nasceu nessa época e dorme há muitos séculos.

Em 1912, o dragão-de-comodo foi “descoberto” pelos cientistas da Europa. Os Parentes da ilha se certificaram de que os “lagartos gigantes” fossem uma sensação mundial, anulando qualquer tentativa de exterminá-los e conseguiram que o sultão declarasse que matar um lagarto era um pecado contra Alá. O dragão-de-comodo foi assim uma das primeiras espécies protegidas do mundo. Relatos de répteis monstruosos na ilha, com 7 metros de comprimento, a partir do momento em que dois pescadores holandeses viram um Mokolé na forma Árquide, foram abafados quando os cientistas chegaram, seguidos pelos turistas. O fluxo de dinheiro manteve os Mokolé solventes e garantiu que a ilha permanecesse uma reserva natural.

O supercontinente australiano, incluindo a Tasmânia e a Nova Guiné, era o lar de muitas espécies dos Reis, inclusive o lagarto *Megalanía* de 7 metros de comprimento, e mais de 680kg. Os Perenty, os monitores gigantes de 2,4 m da Austrália, são semelhantes aos dragões-de-comodo e estão intimamente relacionados a eles. Um perenty adulto pode pesar até 16 kg. Eles vivem em áreas desérticas e de cerrado e caçam mamíferos

(inclusive cangurus) e répteis menores. Estes lagartos possuem excelente visão a cores e são capazes de ver um humano a 300 metros de distância. Seu tempo de vida pode ser superior a 20 anos. Muitos são Parentes dos Gumagan. São excelentes cavadores e escavam cavernas com 6 a 9 metros para se esconderem do calor e do frio. São também capazes de escalar árvores. Os perenty hibernam de maio a agosto, freqüentemente com seus parceiros. Eles não gostam de água. Sabe-se da existência de duas ninhadas de Gumagan perenty. Assustados pela Guerra das Lágrimas, seus Parentes e aliados foram ao governo australiano e conseguiram proteção para os lagartos-monitores. Agora é ilegal caçá-los ou retirá-los da Austrália, a não ser para um zoológico legítimo.

Unktehi

Os Dragões do Deserto

Os Reis na Laurásia* deixaram poucas relíquias para trás, mas as espécies de lagartos peçonhentos do sudoeste dos Estados Unidos persistiram durante mais de cem milhões de anos. A varna nativa do sudoeste dos Estados Unidos e do México é também a menor conhecida: os Heloderma e os lagartos mexicanos. Eles se referem a si mesmos como os Unktehi, um nome passado aos seus Parentes entre os índios norte-americanos. Estes animais chegam a ter 1 metro de comprimento e vivem de ovos de aves e pequenos mamíferos em geral, engolem as presas inteiras. A coloração e as manchas servem para escondê-los nas areias do deserto. Sua peçonha age vagarosamente mas é tão mortal quanto a da naja. Em geral, os humanos não morrem por causa dela, mas a mordida é exageradamente dolorosa. Estas varna armazenam gordura nas suas caudas e é capaz de viver mais de um ano sem comida. Eles correm vagarosamente e conseguem nadar somente em casos de emergência. O acasalamento ocorre no verão e os ovos aparecem em julho ou agosto. Os ovos incubam durante um período que varia de um a quatro meses. Os Heloderma são figuras proeminentes no folclore local. Supõe-se que sejam capazes de controlar o tempo e os ciclos dos corpos das mulheres, e suas partes privadas eram, em certa época, comidas como afrodisíaco. Apenas duas ninhadas desses estranhos Mokolé-mbembe são conhecidas, uma no México e uma em Nevada. A não ser que a forma Árquide de um personagem inclua a característica "Tamanho Gigantesco", ele será no máximo do tamanho de sua forma Hominídea quando estiver na forma Árquide, já que as formas Súquide dos Unktehi são tão pequenas.

Antagonistas

Os Mokolé e os Vampiros

Os Mokolé odeiam os vampiros por eles serem criaturas das trevas, excluídos para sempre da glória do Sol. A saudação Mokolé "o Sol vos observa" nunca é usada com um vampiro, já que a luz do Sol os destrói (prova óbvia de que os vampiros estão eternamente amaldiçoados). Os Mokolé atacam ferozmente qualquer Sanguessuga, a não ser que sejam impedidos à força ou prevenidos do fato de estarem decisivamente em

desvantagem. Os Mokolé sabem pouco a respeito da sociedade vampírica e o que conhecem os enoja. Sua crença é de que a única ação honrada para um vampiro é destruir-se, na esperança de obter o perdão do Sol. A maioria dos vampiros mal sabe que os Mokolé existem, com exceção Seguidores de Set, que os conhecem muito bem. Quando eles se encontram, o resultado é catastrófico para os membros da Família, já que ninguém, a não ser os mais poderosos Amaldiçoados, é capaz de enfrentar alguém da Raça Dragão em combate.

Os vassalos dos vampiros ("meio-mortos") são considerados dignos de pena, e podem vir a serem poupados se não ameaçarem os Mokolé. Um vassalo Parente dos Mokolé torna-se alvo de ações de "resgate" por parte de seus parentes Mokolé, que não poupam vidas nem propriedades para tomá-los de volta (contra a vontade deles ou não!). Uma célula da seita carníçal conhecida como os Insubjugáveis foi destruída quando Passadas Gigantes, um Mokolé de Bayou Têche, ficou sabendo que sua irmã estava no esconderijo deles.

Os Mokolé não podem ser Abraçados – o Sol o impede. Se um vampiro tentar Abraçar um Mokolé, o homem-crocodilo tem direito ao teste de Gnose padrão. O Mokolé pode ter sucesso, neste caso ele morre e entra para a Memória de Gaia. Ele pode falhar, neste caso ele morre vagarosamente e sofrendo uma grande dor. No caso de uma falha crítica, ele se torna uma Abominação e instantaneamente entra num frenesi de batalha durante o qual ele provavelmente matará seu "senhor" e qualquer outro que se encontrar nas proximidades, bem como arrancará árvores, derrubará edifícios e mudará o curso de rios. Diz-se que alguns Sanguessugas, ao assistirem à fúria da "Abominação" arquide, encontraram a Morte Final, por puro medo. O Árquide morto-vivo certamente inspira o Delírio nos vampiros (testes de Rötschreck, se estiver usando as regras de **Vampiro: A Máscara**; a critério do Narrador, uma falha crítica nesse teste pode até mesmo infligir dano no vampiro azarado, já que a encarnação do Sol se enfurece diante dele). O frenesi dura até o nascer do Sol, quando o Mokolé queima, liberando os últimos fragmentos de seu espírito. Se for impedido de correr para a luz do sol, o pseudo-vampiro Mokolé morrerá no próximo crepúsculo: sem o Sol, não há vida e nem não-vida. Os Parentes Mokolé podem ser Abraçados, mas qualquer Parente com Gnose pode fazer um teste de Gnose, como foi descrito acima, a fim de retornar para Gaia. Se ficarem sabendo que um Parente foi Abraçado, os Mokolé eles certamente tentarão destruí-lo imediatamente, bem como seu "senhor" e quaisquer outros Sanguessugas que encontrarem.

O Mokolé que bebe vitae (o sangue de um vampiro) tem de fazer um teste de Gnose, dificuldade 7. Para cada sucesso obtido, um ponto de sangue é vomitado ou perdido através de diarreia explosiva. O gosto da vitae garante que nenhum Mokolé a beberá espontaneamente, embora ela possa ser ministrado como um enema, ou injetada. Se receber vitae através de um engodo, um Mokolé pode muito bem entrar em frenesi. O vômito e a diarreia continuam até acabar toda a vitae. Se obtiver uma falha crítica, o Mokolé fica com o vitae em seu sistema até o nascer do Sol, quando um ponto de vitae desaparecerá. Outro ponto desaparecerá a cada aurora. Os Mokolé não podem nunca aprender Disciplinas vampíricas, a não ser o ponto automático de Potência, resultado de uma transformação bem sucedida em carníçal. Além disso, os

* Continente hipotético que teria existido no hemisfério norte, no fim da era Paelozóica. A divisão deste continente teria dado origem à América do Norte e à Eurásia.



Mokolé podem sofrer de Mnese ruim enquanto a imundície vampírica estiver se espalhando em seus corpos.

Em geral, os vampiros que conhecem os Mokolé e conseguiram se alimentar deles não desejam repetir a experiência. Os membros da Família que se alimentam deles freqüentemente desejam apenas lagartear à luz da lua ou podem entrar em torpor. As exceções são os Seguidores de Set, que contam histórias sobre o maravilhoso elixir que é o sangue Mokolé. Dizem que dá a eles "energia de serpente". A verdade quanto a isso é desconhecida.

As Assombrações da Mnese

Caçadores Oníricos

Jeffo fechou os olhos e imaginou Ulungan antes dos brancos: capim alto e verde, com as colinas do Tempo do Sonho ao longe, um odor de fumaça quando o Bando dos Perenty queimava acácias. Ele perambulava para dentro da Memória e observaria seus ancestrais realizarem o ritual: eles possuíam insights de que ele precisava terrivelmente. Caminhou para o interior, nas pegadas de seus ancestrais. O Sol estava baixando quando ele se aproximou da lagoa do encontro. Surpreso, percebeu um canguruzinho bebendo água. À medida que se aproximava, ele se levantou para encontrá-lo. Entregando-se ao caçador? A mão ancestral ergueu uma lança. Era sábio tomar o que os espíritos ofereciam.

O canguruzinho cresceu, impossivelmente, e saltou na direção dele com garras de um palmo de comprimento. Abriu-lhe o peito, enquanto ele lutava para erguer seu braço e atirar a lança. Transformou-se... e o mesmo fez o monstro, em um leão marsupial. O Gumagan gritou e mordeu a coisa, enquanto perdia sangue rapidamente.

Jeffo abriu os olhos, ofegante, e levou as mãos ao peito. Nada de ritos por hoje.

Caçadores Oníricos são lembranças tão veementes que um lugar ou época dentro da Mnese não são capazes de segurá-los. Eles se libertam quando são lembrados e vagam pelos corredores

do tempo e da memória. Geralmente, eles são hostis aos Mokolé que visitam o Interior, procurando subjugar-los ou possuí-los.

Fúria 8, Força de Vontade 7, Gnose 5, Poder 40.

Encantos: Distorção Onírica *, Possessão, Materializar, Metamorfose (o Caçador Onírico é capaz de assumir qualquer forma que existe na cena que o Mokolé recorda. Exemplo: se o Mokolé estiver recordando o antigo Daomé, ele poderia aparecer como um leão, um soldado ou um mensageiro).

***Distorção Onírica** – O espírito é capaz de perverter um sonho que ele vier a penetrar, testando sua Gnose contra a Força de Vontade da vítima. Somente um sucesso é necessário e o custo em Poder é 1.

Imagem: Os Caçadores Oníricos são metamorfos e aparecem como parte da cena que invadem. Eles são inteligentes e terão aparência de uma rocha, árvore, animal ou ser humano: o que for necessário.

Antecedentes: Os Caçadores Oníricos migram de uma lembrança para outra e mesmo de um Mokolé para outro. São aparentemente imortais e muito difíceis de se matar: é possível destruí-los completamente, apagando-se a lembrança da qual vieram ou com certos Rituais.

Eles tentam forçar os Mokolé para fora da Mnese, deixando-os com medo de visitar o interior, de modo que os Caçadores Oníricos possam controlar a Memória. Eles são também capazes de possuir o Mokolé que se lembra deles e controlar suas ações. O Narrador deve ter em mente que os Caçadores Oníricos não são seres Umbrais, e sim criaturas de pura memória.

Smirtihara ((Devoradores de Memória))

Skandadasa abriu suas asas espirituais e pegou uma térmica de fogo onírico. Os ventos astrais eram frescos em seu não-corpo. Ele forçou seus olhos até o limite: lá estava, a lembrança da peregrinação de seu ancestral à nascente do rio. Se ele conseguisse encontrá-la e trazê-la de volta para o Bhatta Ma, a rota estaria aberta.

Com batidas de asa vigorosas, ele adejou para mais perto. O que era aquela forma agarrando-se ao exterior da lembrança? Ele conseguia divisar pernas de inseto, um abdômen inchado. Pla-

nou perto da forma-lembrança e a coisa ergueu sua cabeça e olhou para ele. Skandadasa ficou boquiaberto diante do buraco que a coisa havia aberto a mordidas.

Ele tinha que afastá-la à força. Pousou na esfera-lembrança e agarrou a superfície com firmeza. O Devorador de Memória respondeu com estalidos e cacarejos. Era uma criatura imensa e o medo tomou conta dele. Manteve-se imóvel enquanto a coisa farejava. Que sabor tinha um Makara para uma coisa que comia o passado?

Muito bom, aparentemente! A coisa abriu a boca para morder e o jovem aventureiro travou as mandíbulas em seu corpo. A coisa vomitou linfa sobre ele, a podridão do tempo. Os dois continuaram lutando. Skandadasa preocupava-se: mesmo que pudesse derrotar essa coisa, o que restava da lembrança que ela havia roubado?

Os Smrtihara são criaturas Umbrais que vagam pelo Domínio Astral e consomem memória, alimentando-se dela. São criações da Wyrn e seu propósito original era evitar que a mente de Gaia se desorganizasse com trivialidades. Mas com a corrupção da Decompositora, eles se tornaram predadores brutais que atacam os viajantes Mokolé e as lembranças que eles procuram.

Fúria 10, Força de Vontade 10, Gnose 8, Poder 40

Encantos: Sentido Guia, Reforma, Incitar Frenesi, Devorar Mnese*

***Devorar Mnese** – Os Smrtihara são capazes de morder uma lembrança. A Gnose do Smrtihara é colocada em oposição à Gnose do Mokolé que protege a lembrança, ou eles podem entrar em combate direto na Umbra. Os Smrtihara têm de conseguir um número de sucessos igual ao nível de Mnese da lembrança a fim de devorá-la completamente. Para cada

nível de Mnese que comerem, os Smrtihara ganham um número correspondente de pontos de Poder.

Imagem: Os Smrtihara se parecem com imensas lagartas de tomateiro ou larvas de caruncho, com pernas de inseto, maxilas e mandíbulas de artrópode e grandes olhos compostos. Sua coloração apresenta tons estranhos de verde néon e laranja ardente, com manchas pretas ao longo dos flancos. Para viajar pelo “céu” astral, eles se contorcem como vermes aquáticos.

Antecedentes: O Incorrompido pela Decompositora pariu os Devoradores de Memória para serem os zeladores da Mente de Gaia, apagando lembranças desnecessárias para evitar a loucura. Eles cafram juntamente com seu criador e tornaram-se ameaças à Memória. Vagam pela Alta Umbra, causando dano e procurando encrenca. Eles não possuem organização social e comeriam uns aos outros com prazer. Quando um deles atinge duas vezes o Poder indicado acima, divide-se em dois Devoradores de Memória menores. Procuram por viajantes com muitas lembranças e tentam matá-los e devorá-los. Não são inteligentes, mas têm todo o conhecimento das lembranças que devoraram: Exemplo: eles certamente sabem o que são os Mokolé.

Pratigata:

As Lembranças Desaparecidas

Skandadasa segurou sua não-respiração, temendo perturbar a estranha criatura. Como se dizia olá a um sonho esquecido? Decidiu ser atrevido.

— Namaste, sri Pratigata. Eu sou Skandadasa Carrega-o-Símbolo.



— Hmm? Eu sou... eu sou... esqueci. — o ancestral era uma coisa magra, as estrelas e os lençóis gasosos do Domínio Astral visíveis através de sua forma. Sua crista e escamas denunciavam o Tempo dos Reis. — Faz tempo demais.

— Venerado, poderíeis ser o Sutra do Olho do Dragão? Há muito procuro por vós.

— O... o quê?

— O Sutra do Olho do Dragão, venerado. Por muito tempo os Makara do Ganges pensaram que estáveis perdido. Sois a maior das sabedorias:

— Não me sinto muito sábio.

— Sois aquele sutra!

— Se assim o dizeis. Estou cansado.

Os Pratigata são as lembranças perdidas: muitos Mokolé passam anos ou séculos em buscas mnéticas ou umbrais para encontrá-las e aos ensinamentos que elas contêm. Os Pratigata são quixotescos, estranhos e freqüentemente representam mais encrenca do que valem. Mas a esperança de encontrar tesouros nos destroços do tempo atrai os Mokolé até hoje.

Fúria 2, Força de Vontade 4, Gnose 5, Poder 5

Imagem: Um Mokolé antigo, cuja forma é difícil de se ver. Geralmente, aparecem como alguém capaz de recordar a lembrança que o aventureiro está procurando.

Antecedentes: Os Pratigata são aparições: os Mortos sem Descanso da memória. Eles se originam quando o último mantenedor de Mnese morre ou quando uma lembrança é esquecida ou apagada. Em geral, eles não têm consciência de seu próprio papel ou importância e aparecem e desaparecem aleatoriamente. Freqüentemente, eles se recusam a cooperar com um aventureiro e são caprichosos e imprevisíveis: não muito diferentes de um velho e demente professor universitário com mal de Alzheimer.

Dicas de Interpretação para o Passado

A mulher casada caça os cangurus

O emu corre na floresta

O grande canguru macho corre na floresta...

O gambá cara-de-cão (corre na floresta)

— Fanny Cochrane Smithe, aborígene tasmaniana

Os Reis

O Narrador tem de criar o mundo dos Reis para si mesmo, baseado em mapas do mundo no período Mesozóico. Os Reis eram uma espécie inteligente, capaz de fabricar ferramentas; ou um grupo de espécies semelhantes, que floresceram no Jurássico e no Cretáceo. Eles eram Parentes dos Mokolé. Possuíam tecnologia semelhante à humana, cujo nível variava de acordo com o lugar e a época (mais tipicamente, a Idade do Bronze ou o equivalente). As informações que veremos a seguir são válidas para as cidades da costa da Laurásia, no Cretáceo médio.

A atitude em relação aos Mokolé variava na era Mesozóica: em algumas cidades, eles eram os governantes, sacerdotes etc; em outras épocas e lugares, eram evitados por todos como criaturas perigosas, exceto por seus próprios Parentes. Entretanto, a Raça Dragão circulava abertamente: não havia necessidade de se esconderem nessa época.

Os Mokolé nessa era possuem três formas: Súquide, Árquide e Dráquide.

• **Súquide:** A forma Súquide é um crocodiliano ou lagarto-monitor. As estatísticas são as mesmas do período moderno.

• **Árquide:** Use a lista de características da forma Árquide. O resultado será geralmente mais semelhante a um dinossauro do que a um dragão. O Ritual de Passagem é o mesmo e também os atributos de personagem.

• **Dráquide:** A forma Dráquide lembra um dinossauro bípede com polegares oponíveis e um cérebro grande. Esta era também a forma dos Parentes Dráquide: vejamos as estatísticas a seguir.

A criação de personagens para os Parentes é semelhante à dos humanos, embora algumas Perícias e Conhecimentos sejam diferentes. O que veremos a seguir assume um nível tecnológico baixo, mas é claro que tecnologias mais elevadas são possíveis. Os Reis geralmente não usavam roupas, mas protegiam-se contra o frio. Sua sociedade era hierárquica, mesmo na era equivalente à Idade da Pedra deles, e os postos eram tão importantes para eles quanto para os Mokolé verdadeiros (assuma que os personagens começam com Posto 1). Suas ferramentas e armas eram muitas vezes "cultivadas" e não "fabricadas" de pedras etc. Exemplo: mantinham-se cubas com algas que eram capazes de secretar ouro ou ferro a partir da água do mar. As algas podiam então ser queimadas para se extrair o metal. Criaturas vivas eram criadas para servirem como ferramentas. Exemplo: uma criatura macia e de sangue quente era mantida como um manto.

Atributos 8/6/3, Habilidades 21/12/7, Antecedentes 6, Força de Vontade 5

Atributos Sugeridos: Assuma pontuações de 2, com físicos iguais a 3 ou 4 para caçadores e guerreiros, sociais iguais a 3 ou 4 para comerciantes/governantes e mentais iguais a 3 ou 4 para estudiosos.

Habilidades Sugeridas: Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva, Armas Brancas, Armas Arremessáveis, Liderança, Furtividade, Expressão, Impulso Primitivo, Sobrevivência, Enigmas, Medicina, Rituais.

Renúncia aos Direitos

Alguns dentre vocês podem se ofender com a simples idéia de uma civilização pré-humana, particularmente uma que não deixou artefatos para trás, com ou sem Prodígio. Bom, existe uma solução muito simples para isso: ignore a idéia.

Sim, isso mesmo. Ignore a idéia.

Afinal de contas, você pode presumir que a Mnese foi corrompida, possivelmente pelo Prodígio, e que nunca houve tal era. Você pode até mesmo ignorar referências aos Tempos dos Reis, e simplesmente dizer que tal época nunca existiu e os Mokolé não se lembram de tal coisa. O jogo é seu. Você tem o poder. A não ser que sejam invenções da Decompositora ou da Desenhista. Os dinossauros são muito comuns, é claro. A Decompositora parece ter ficado demente no período Cretáceo, o que levou ao Prodígio. A extensão disso não está clara, mas o Narrador pode in-



Equipamento: lança, arco e flechas, bolsa de ferramentas, ervas medicinais, manto quente, cocar cerimonial, dispositivos.

Não há Película nessa época. Os mundos do espírito e da carne são um só. O Delfrio e o Véu não existem

Reis Aves e Reis Marsupiais

Os Reis falharam, mas eles não morreram. O Prodígio matou os dinossauros, mas sobraram Parentes répteis em número suficiente para que os Mokolé pudessem sobreviver. Mas os jacarés e os crocodilos não foram os únicos herdeiros dos Reis Dinossauros. Enquanto a velha Gondwana¹ se separava (com o coração partido pelo Prodígio, dizem os sábios), sobre seus fragmentos viviam os Reis Pássaros e os Reis Marsupiais. Os Reis Pássaros, criaturas de andar pomposo e caçadores, gigantes e incapazes de voar, caminhavam a passos largos pelas planícies e savanas dos continentes austrais, como os dinossauros que haviam sido. Os marsupiais dominaram Bandaiyan e Ambalasokei (Austrália e América do Sul) sem encontrarem oposição. Aves e marsupiais são homeotérmicos, é claro, mas seu parentesco próximo com os répteis significa que os Mokolé contavam a *Diatryma* (a grande e veloz ave caçadora) e o *Thylacoleo* (um "leão" marsupial) como Parentes. A última dessas grandes linhagens ainda vive em nosso próprio tempo, e os Mokolé ao redor do Oceano Índico cantam até hoje as Aventuras do Vombate e a Canção do Dodô.

Algo semelhante ao reinado dos Reis Pássaros está retratado no romance *Orn*, de Peirs Anthony. *Orn* é uma ave consciente, semelhante aos Mokolé, com Mnese, e o livro por si só poderia ser uma crônica. Os Reis Pássaros e os Reis Marsupiais apresentam muitas possibilidades de aventura: eles poderiam buscar em toda a Mnese pelo saber dos dinossauros, investigar cidades em ruínas e colméias perdidas da Decompositora, e viajar através dos reinos da Umbra, que era um lugar muito diferente no início do Cenozóico. Os Reis Marsupiais e os Reis Pássaros apresentam ao Narrador o tema dos "mundos possíveis". Como seria o nosso mundo hoje? Se os marsupiais dos continentes austrais tivessem prevalecido ao invés dos placentários do norte, quando os continentes colidiram. Que tal um mundo no qual as extinções em massa jamais ocorram, ou onde outros filos (criaturas bizarras) desenvolveram consciência? Gaia seria a "grande mãe" para um mundo de trilobitas inteligentes? As consequências imagináveis estão resumidas no livro *Wonderful Life* de Stephen Jay Gould.

No Mundo das Trevas, as possibilidades se multiplicam, dividem e convergem. A Umbra contém lembranças e fragmentos destes não-lugares, e uma visita a um reino tão minúsculo seria muito interessante. Os Sóis Encobertos dos Mokolé procuraram com frequência por um outro reino governado pelos Reis, e alguns afirmam ter estado lá.

* Continente hipotético que deveria ter existido na era Paleozóica entre Austrália, Índia, África, Antártida e América do Sul.

Os Últimos Tempos

Um crônica ambientada nos Últimos Tempos poderia ser muito interessante. Os Garou e os Mokolé poderiam lutar lado a lado contra criaturas da Decompositora, explorar novas terras, prospectar as profundezas da Mnese, ou viajar na Umbra. Os personagens poderiam ser Mokolé, humanos ou outras Raças Metamórficas, inclusive os perdidos Grondr e Camazotz (para os quais o Narrador deve inventar as regras). A Película seria quase inexistente, 2 ou 3, mais provavelmente. Não haveria Inocentes, o que tornaria fácil a viagem pela Umbra. Alta Mnese e Raça Pura seriam muito comuns: para refletir esse fato o Narrador poderia permitir que elas fossem compradas pela metade do preço ou conferidas automaticamente aos personagens.

A maioria dos Mokolé seria sùquide: mais para o final do período, os hominídeos representariam talvez um décimo da Raça Dragão. É possível que sùquides e hominídeos estéreis nascessem da união de dois Mokolé, mas eles não seriam verdadeiros "impuros". Se uma coisa dessas aconteceu, a Mnese não o registra. Alguns Parentes poderiam também ser Aparentados aos Garou, ligando as duas Raças por laços de sangue.

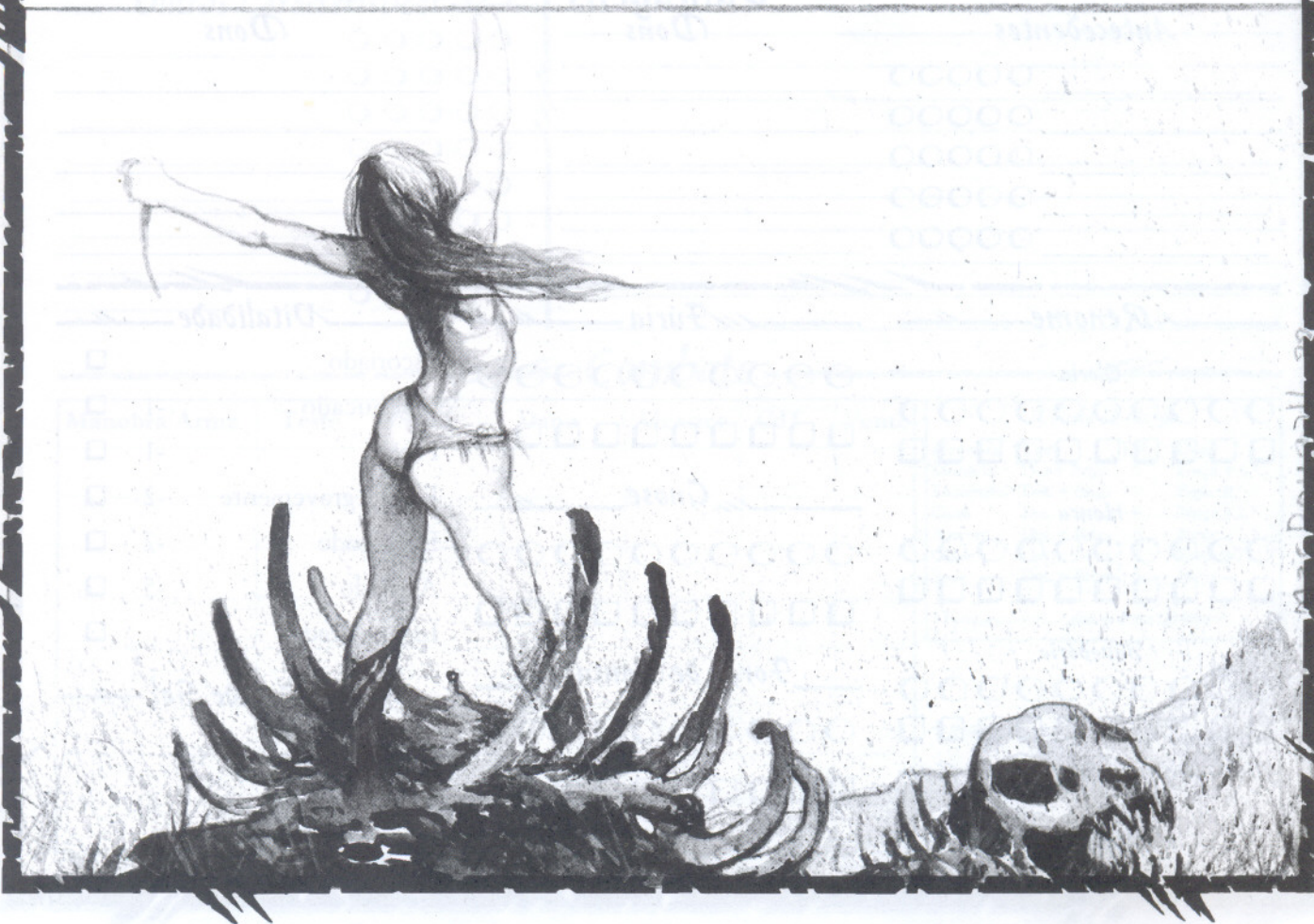
O advento da corrupção da Decompositora despertou uma sensação de presságio nos Mokolé, já que eles recordavam o Prodígio que destruiu os Reis. Sua apreensão não era inteligível para os Garou. O uso mais pungente dos Últimos Tempos é uma história de introspecção para os Mokolé que estão vivos hoje em dia. Eles podem sentir o pesar e a perda mais agudamente se conhecerem a glória do que veio antes.

A Guerra da Fúria

A Guerra da Fúria forneceu muitas idéias ao Narrador. Os jogadores poderiam se defender contra carnificinas Garou; contra-atacar os Garou que mataram seus Parentes ou companheiros de ninhada; procurar refúgio, fugindo para o interior da imensidão selvagem ou através dos oceanos; ou procurando armas e táticas melhores. Os Mokolé, em seu desespero, poderiam procurar aliados entre as Bêtes; alguns poderiam até mesmo escutar as falsas promessas de poder oferecidas pela Decompositora. Com a morte dos Grondr, Ápis, Camazotz e Khara, os Mokolé tentariam preservar todo o conhecimento ou as lembranças desses seres: os Mokolé lutaram na corda de Presa-de-Bronze, quando ele caiu, brandindo a Espada do Javali, e a lembrança do heroísmo do Grondr permanece até hoje.

Eles poderiam também tentar por um fim à Guerra (ela nunca terminou; os Garou simplesmente assumiram que os Mokolé estavam extintos). Talvez uma terceira facção, como os Corax, pudesse ajudar nas negociações. Poderiam os Parentes humanos que tem relações de parentesco ou ambas as Raças Metamórficas ser pegos num fogo cruzado?

Uma outra história poderia envolver o presente, com os Mokolé viajando de volta à Guerra da Fúria para começar um processo de cura com os assassinos Garou. Os Garou poderiam descobrir, usando Vida Passada, as atrocidades que cometeram. Os Mokolé poderiam descobrir, através da Mnese, que os Garou não foram os únicos a prejudicá-los.



MOKOLÉ™

Nome: _____
 Jogador: _____
 Crônica: _____

Raça: _____
 Riacho: _____
 Augúrio: _____

Ninhada: _____
 Varna: _____
 Conceito: _____

Atributos

Físicos

Força ● ○ ○ ○ ○ ○
 Destreza ● ○ ○ ○ ○ ○
 Vigor ● ○ ○ ○ ○ ○

Sociais

Carisma ● ○ ○ ○ ○ ○
 Manipulação ● ○ ○ ○ ○ ○
 Aparência ● ○ ○ ○ ○ ○

Mentais

Percepção ● ○ ○ ○ ○ ○
 Inteligência ● ○ ○ ○ ○ ○
 Raciocínio ● ○ ○ ○ ○ ○

Habilidades

Talentos

Prontidão ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Esportes ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Briga ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Esquiva ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Empatia ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Interpretação ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Intimidação ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Instinto Primitivo .. ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Manha ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Lábia ○ ○ ○ ○ ○ ○

Perícias

Empatia c/Animais. ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Condução ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Protocolo ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Armas de Fogo ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Liderança ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Armas Brancas ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Atuação ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Consertos ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Furtividade ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Sobrevivência ○ ○ ○ ○ ○ ○

Conhecimentos

Computador ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Enigmas ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Investigação ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Direito ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Lingüística ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Medicina ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Ocultismo ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Política ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Rituais ○ ○ ○ ○ ○ ○
 Ciência ○ ○ ○ ○ ○ ○

Vantagens

Antecedentes

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○ ○
 ○ ○ ○ ○ ○ ○

Dons

.....

Dons

.....

Renome

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Fúria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnose

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
 Machucado -1 ☐
 Ferido -1 ☐
 Ferido gravemente -2 ☐
 Espancado -2 ☐
 Aleijado -5 ☐
 Incapacitado ☐

Dados de Sol

YUM

Dificuldade: 6

Força (+4) _____
Destreza (-1) _____
Vigor (+4) _____
Manipulação (+3) _____
Aparência: 0 _____

Dificuldade: 6

PROVOCA DELÍRIO
NOS HUMANOS

Força (____) _____
Destreza (____) _____
Vigor (____) _____
Manipulação (____) _____

Dificuldade: 6

Fetiches

Item: _____ q Dedicado Nível _____ Gnose

Poder:

Item: _____ q Dedicado Nível _____ Gnose _____

Poder:

Item: _____ q Dedicado Nível _____ Gnose _____

Poder:

Rituais

Combate

[illegible]

Manobra	Teste	Dif.	Dano
Mordida	Des + Briga	5	Força + 1 *
Encontrão	Des. + Briga	7	Especial
Garra	Des. + Briga	6	Força + 2 *
Agarrar	Des. + Briga	6	Força
Chute	Des. + Briga	7	Força + 1
Soco	Des. + Briga	6	Força

* Estas manobras causam dano agravado

Armadura: _____



Natureza: _____

Comportamento: _____

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Antecedentes Expandidos

Aliados

Mnesis

Contatos

Recursos

Parentes

Totem

Posses

Experiência

Equipamento (carregado): _____

TOTAL: _____

Equipamento (possuído): _____

Obtido em: _____

Lamaçal

Tamanho: _____

Localização: _____

TOTAL GASTO: _____

Ganho em: _____



História

Prelúdio

Descrição

Idade _____

Cabelos _____

Olhos _____

Raça _____

Nacionalidade _____

Sexo _____

Altura

Peso

Cicatrizes de Batalha _____

Hominídeo _____

Árquide _____

Súquide _____

Visual

Descrição da Ninhada

Desenho do Personagem

MOKOLÉ



Resplandecente em vossa luz é o mundo, grande Sol!
De vós flui toda a vida; sois um esposo para as águas,
E um pai para todos nós.

Grandiosos são os filhos de vosso poder!
Do fogo, os que caminham nas sombras;

Do vento, os campeões dos pequenos;
Da terra, o forte e terrível na batalha;
Da água, o sábio que mantém o equilíbrio.
Muitas são as vossas benções para nós,
ao trilhades vosso caminho!

Vigor ao nascerdes, visão ao ficardes de pé;
baixais; silêncio ao esconderdes vossa face;
astúcia ao dormirdes; determinação ao vos
adornardes;

Nobreza ao abraçardes vossa irmã Lua!
Muitas e grandiosas são vossas obras, ó Sol;
Que nós possamos nos erguer como vós no
crepúsculo deste mundo,
e fazer o mundo estremecer com nossos
passos em vosso nome!

— “Hino ao Sol, o Esplêndido”, Escamas Douradas,
Reunir a Ninhada das Dez Mil Estações.

Mokolé inclui:

- Detalhes sobre a sociedade dos homens-crocodilos, das quatro grandes “tribos” que povoam as regiões quentes do mundo aos augúrios solares e estacionais
- Um vislumbre da história do mundo, como relatada pela Memória de Gaia
- Regras completas para criação de personagens: augúrios, Dons, rituais, fetiches, formas, Qualidades e Defeitos, personagens prontos e mais

