

LIVRO DE TRIBO: ANDARILHOS DO ASFALTO





LENDAS DOS GAROU

No Porão Fétido, Três Sub-Níveis Abaixo da Wyrn

“A segunda coisa que farei”, Thomas decidiu, “será me suicidar. É um castigo e uma penitência pelos terríveis pecados de ter que ouvir o que você tem a dizer. Talvez se fizer isto, então nossa senhora Gaia irá me redimir e me perdoar, e me aceitar de volta em seus seios como sua criança amada”.

O porão, que era isolado de qualquer maquinário ou móveis, ou certamente qualquer outra coisa senão canos vazando abaixo e concreto frio acima, parecia ter sido construído pela única razão de alguém ter decidido que deveria haver um porão ali. A ventilação fraca forçava qualquer um que estivesse dentro dele a lutar para conseguir respirar. Aconchegados no meio deste, sentados um de costa para o outro, havia um homem e um monstro. O homem segurava fortemente uma pistola em uma das mãos e um terço católico na outra. Cada conta do terço continha uma fase da lua gravada, e amarrado às contas havia um símbolo obscuro que significava “Embate Ká-Bum” e outro símbolo construído de dois longos semicírculos, o glifo de Gaia, arrumados aproximadamente na forma de uma cruz. O monstro respirava de forma pesada, suas garras e pêlos pingavam sangue e a raiva em seus olhos crescia conforme o

amontoado de carne encostado em suas costas terminava seu pequeno discurso.

“A primeira coisa que irei fazer será matar você”.

...

“Rodinhas”. O relatório era exibido na mesa, o resultado final de duas semanas de vigilância, conforme Isaak Bockhold entregava o resumo executivo para a célula. “Eles fazem rodas industriais, usadas em carrinhos. A maior parte do dinheiro deles vem de várias parcerias com hospitais, fazendo rodinhas perfeitas para carrinhos de comida e lavanderia, assim como macas”.

Na sala, oito pessoas cada uma ou prestava completa atenção na história de sua atual operação, ou ignorava a chata repetição do que eles já sabiam. O barulho de um computador na sala de limpeza no canto do terceiro andar do apartamento fazia um súbito acompanhamento ao monólogo de Bockhold. “Agora, o que interessa é que nós sabemos que eles começaram ilegalmente despejando o óleo que eles utilizavam na manufatura de seus produtos. Por conta própria? Não é um caso para uma operação. Isto descreve a metade das companhias da cidade. Mas então temos Edward Ditmar”.

Abrindo a pasta, ele puxou uma foto de um homem

careca, gordo, apesar de ter seus cinquenta anos. “Ele costumava trabalhar para o hospital. Antes disso, ele trabalhou para três diferentes companhias farmacêuticas, todas as três suspeitas de estar sobre o controle ou influência de entidades da Wyrn”.

“E é totalmente suspeito que ele tenha sido empregado um mês antes dos acontecimento de despejo ilegal começar,” completou Hinetze, uma linda garota de cabelos escuros de quase dezessete anos de idade. Sem dúvidas ela pensava que isto era profundo, mas a maioria do resto da mesa porcosamente prestava atenção. Nesta situação, era uma declaração de certeza óbvia.

“Agora está lendo o livro, Hinetze. E um contato meu que trabalha para Leitora de Genes e seus amigos checkou um pouco os fatos para mim. Ele foi encontrado num banco de dados que eles tinham, junto com um perfil completo. Ditmar aqui sempre foi a dama de honra, mas nunca a noiva. Ouçam os nomes dos cargos: ‘Diretor Assistente de Marketing,’ ‘Consultor Assistente ao Produtor de Produtos Atlético’ e, o melhor, por último, um simples ‘Assistente’. Ele não teve um cargo em vinte anos”.

O homem alto e forte jogou seus cabelos louros para trás com um movimento e prosseguiu. “O que significa que ele está sendo pago pelos motivos errados. E aí que nós entramos. Thomas?”

Thomas abaixou sua mão que estava levantada e perguntou, “Estamos assumindo que toda a organização é corrupta, ou apenas este único homem?”

“Isto importa?” Bockhold retrucou, com sua voz serena. Thomas confirmou vigorosamente com a cabeça.

“Sim, importa. Se assumirmos que o único problema verdadeiro com a companhia é Ditmar, então faz sentido enviar um assassino ao invés de arriscar um ataque completo com o propósito de desmascarar totalmente a empresa”. Thomas começou. Seu rosto ficava cada vez mais vermelho e suas palavras se embaralhavam, “E depois, leva tempo para encontrar alguém do nada —”

Bockhold balançou sua cabeça rapidamente. “Não temos tempo”. Ele tornou a olhar, sua voz aumentava levemente enquanto levantava de sua cadeira, tentando impor sua autoridade sobre o homem raquítico que levantava oposição. “Tempo é definitivamente dinheiro aqui. Cada dia que o despejo continua é outro dia que uma limpeza precisa acontecer”.

“Pergunta?” Hinetze levantava sua mão a um palmo da mesa.

“O quê?” O barulho agudo em sua voz fez Hinetze saltar um pouco e os olhos de Thomas ganhavam um encarar de raiva, raiva de uma magnitude igual a que crescia dentro dele. Thomas talvez não fosse o alfa, mas ele estava por ali tempo suficiente para estar bem alerta dos exatos resultados de deixar um Garou nervoso, mesmo um tão novo quanto ela.

Hinetze, para o seu bem, sentou-se de novo. “O despejo é ilegal por lei federal. Se os expusermos ao governo evitaríamos nos arriscar, poderíamos até ter uma chance de alertar alguns dos outros Garou da seita para

terminar o trabalho”. Sua voz tinha a alta e argumentativa qualidade de uma criança que tenta impressionar sua mãe após ser pega brincando quando deveria estar estudando. Mas não funcionou, Isaak estava prestes a interrompê-la quando Thomas o fez antes.

“O governo aqui é infestado de sanguessugas, chupadores de sangue e, o mais importante, um vampiro ou dois. Ou ao menos pessoas afiliadas a eles. Qualquer acesso a eles seria sem sentido e abriria nossa guarda. Isaak tem a idéia certa, mas iremos discutir os detalhes mais tarde. A reunião acabou”. Thomas manteve sua voz baixa, para tentar acalmar a barulhenta Hinetze. Era um truque que todo bom Parente aprendia. Provavelmente aprendido em todas as tribos, Thomas pensou.

O truque de Thomas havia funcionado, afinal. Com compaixão suficiente para acalmar a garota e autoridade suficiente para pôr todo mundo para fora. Exceto, é claro, Isaak. Não que isto importasse. Thomas resmungava ‘Não você’ para ele mesmo enquanto o grupo saía e chegava o momento que eles ficariam sozinhos no apartamento. Oito cigarros foram acesos fora do apartamento.

“O que foi aquilo?” O homem menor falou de repente e seus olhos diminuía em desconfiança. “Você embarca na reunião, ignora fatos chave da sua apresentação, intencionalmente antagoniza a pobre Jennifer...”. Thomas levanta seu dedo, discordando de seu alfa, “Ela é boa, você sabe. Ela não passou pelo Catalisador à toa; ela tem o mais rápido tempo de reação que já vi e uma rígida disciplina para uma garota de dezesseis anos de idade. Ela poderia ser o próximo passo a nossa frente. E a idéia dela é errada, mas ainda é boa. Porque você a descartou?”

“Eu não a descartei —” Isaak começou, mas foi rapidamente interrompido por Thomas mais uma vez.

“Oh, cale a boca Zachie”. Thomas teria rido dele não estar rugindo. “Ouça, eu conheço você desde que nossa mãe o pôs nesse mundo. Eu estava lá para odiá-lo quando tive que dividir meu quarto com você”. Seus olhos, apesar de desapontados, permaneciam gentis e quentes, “Eu estava lá para odiar você quando Mudou e mamãe teve que me explicar o quanto você era especial e que eu não era especial como você. Veja, eu não era especial. E eu vou dizer a você que, estou muito perto de odiá-lo agora”. Ele se inclinou para mais perto e falou levemente, “A idéia dela não era tão ruim. O governo não é uma opção, mas por que não os telejornais? Temos amigos por lá. Podemos contatá-los. Por que não?” Uma pausa. “Porque está determinado a fazer esta operação Zachie?”

Houve uma outra pausa. A arrogância de Isaak de mais cedo foi quebrada pelas severas palavras de seu irmão mais velho, substituídas por uma expressão de dúvida. “Ouça, Thomas. Você sempre confiou em mim. Eu não vou desapontá-lo. Apenas confie em mim mais uma vez”.

Sua língua lentamente se abria para esta resposta, Thomas balançou sua cabeça. “Eu não confio tanto em

você Isaak". Ele cruzou seus braços. "Eu quero me assegurar. Faça um reconhecimento através dos espíritos".

• • •

"Não toque em nada" Isaak dava as regras básicas, como ele sempre fazia. A sua volta, a matilha se reunia ao redor da tela brilhante, brigando por um espaço para ver alguma coisa. Dez pessoas não se encaixam bem em volta de uma única tela. "Não digam nada. Não se mexam. Não respirem, se puderem. Espíritos são sensíveis e se não fizerem tudo exatamente como tem que ser eles estão prontos para ir embora. Pior, eles estão prontos para fazer coisas sujas com o seu computador primeiro. Todos estão prontos?"

A maioria da matilha confirmou (Hinetze em especial, firmemente). Entretanto Thomas, acostumado com a postura de seu irmão, simplesmente balançou a cabeça e Julian perguntou, "Eles não estão todos no computador agora?" Julian, uma montanha de músculos, não era tão idiota quanto os outros pensavam que era, mas gostava de parecer às vezes.

Isaak deu de ombros. "A maioria deles". Ele se virou de volta para frente do computador e moveu o ponteiro do mouse até uma pasta marcada, 'Soteneform MP3s'. "Isto era tudo que eu deveria ser, Thomas", ele disse, sua voz baixa e assustada. "Trabalhei meses naquela banda antes de tudo acontecer". Thomas confirmou, igualmente baixo. "O quanto eu devo oferecer?"

"Vinte". A voz fria de Thomas fez Isaak recuar, e então ele recusou. "Cinquenta".

A não ser pelo barulho do computador, a sala estava quieta. Isaak ainda estava com a cabeça abaixada, se recusando a fazer um único comentário. Ele olhou novamente, passando o mouse por vários ícones de mp3, marcando os nomes dos arquivos e olhando para eles apaixonadamente. Sonhos estavam naqueles arquivos. Sonhos mortos, talvez, mas ainda assim, sonhos. Isaak finalmente sugeriu "Dez". E antes que Thomas pudesse argumentar novamente, Issak o fez, "Eu não tenho muitos. Nós gravamos apenas cinquenta músicas, Thomas. Se você não quer que eu saia e faça algo novo, isso é tudo que tenho".

Thomas silenciosamente concordou com seu apontamento e Isaak clicou no ícone que estabelecia a conexão de sua LAN. É claro, o computador estava conectado à internet, mas a conexão que ele estava interessado era a que estava representada por um cartão de Ethernet preso a uma linha de pesca que chegava até a superfície de um espelho. Isto não precisava de verdade de uma conexão de qualquer tipo, mas o simbolismo de um cartão de Ethernet ajudava. Os espíritos achariam o símbolo familiar. Uma vez que a conexão foi estabelecida, Isaak utilizou o comando de 'Pesquisar Computadores' e digitou, 'Araignie'. Alguns minutos se passaram e de repente a tela ficou totalmente azul a não ser por um prompt de texto branco. Imediatamente, um texto apareceu na tela:

> Olá Dave.

> Para onde você quer ir hoje?

"Ótimo. Uma jovem bastarda Aranha da Rede francesa". Thomas resmungou. Isaak olhou para trás com um encarar de raiva, Thomas se calou. Muito do que ele sabia era que o comentário fútil não machucaria, mas sua indiferença poderia sugerir aos outros que eles podiam falar e eles poderiam dizer alguma coisa que machucasse.

E ele ainda teve que manter um sorriso quando Hinetze perguntou confusa, "Aranha da Rede?"

Ignorando a pergunta, Isaak digitou "Bonsoir, Araignie. Ça va?"

> Ça va.

"Bom saber. Precisamos de um trabalho de reconhecimento na companhia de rodas Braunsteiner e Wenz. Vasculhe através dos registros de empregados e arquivos pessoais, compare os nomes com o nosso banco de dados de inimigos conhecidos. Passe também através de suas câmeras de segurança; tenha certeza de que elas se organizem com suas tabelas de horários teóricas. Você provavelmente irá precisar encontrar a sua companhia de segurança; você as encontrará nas contas mais caras. Eu quero os status dos inimigos conhecidos encontrados, da mesma forma que o arsenal de prata que eles possuem entre meia-noite e quatro da manhã, além das capacidades espirituais nesse mesmo horário".

> Você sabe que eu não posso fazer isso, Dave. Nada nessa vida é de graça.

Isaak respirou e se sentiu levemente reconfortado pela mão de seu irmão sobre seus ombros. Respirando novamente, ele digitou, "Dez de meus arquivos de MP3". A tela não respondeu por alguns segundos. Tentando apressar o espírito, ele adicionou: "Escolhidos aleatoriamente. Você provavelmente vai levar um ou dois dos meus favoritos".

> APC-eitável. Traga a faca, Sr. Nome Irônico.

Isaak mordeu sua língua. Seu irmão estava certo; ela era uma jovem bastarda Aranha da Rede que de alguma forma colocou na sua cabeça que era francesa. E seu senso de humor não o ajudou com o próximo passo. Ele já havia feito isto antes, mas nunca foi fácil. Ele apertou o 'ESC' e a tela reapareceu. Fechando seus olhos, ele mexeu o mouse pela tela e clicou. Abrindo os olhos, ele moveu o arquivo para outra pasta. E repetiu o procedimento. Uma vez que isto foi feito, ele prosseguiu e apagou deliberadamente cada arquivo com nada mais do que silêncio. Não havia uma maneira mais forte de apagar o arquivo. Quando terminou, ele se inclinou para trás e esperou que isto fosse o suficiente. Conforme a tela entrava em modo de espera, Julian comentou, "Um início um tanto anticlímax?"

Isaak e Thomas responderam em uníssono, "Apenas espere". E de repente, conforme as palavras saíam de suas bocas, a tela foi preenchida por documentos de texto que começaram a se iluminar com uma velocidade tremenda. A demonstração impressionante chegou a um clímax quando um relatório final apareceu em um documento de texto bem no meio da tela:

> Inimigos conhecidos listados: Edward Ditmar.

Roland Ebner. Hugo Gerbeck. Alwin Hahne. Lorelei Heinemann.

> Probabilidade de um arsenal de prata em um dia de semana entre meia-noite e quarto da manhã: 14%.

> Probabilidade de capacidade espiritual em um dia de semana entre meia-noite e quatro da manhã: 6%.

> Vocês farão a operação hoje à noite? Precisam de uma ajuda em SpiComs? Daniella está por aí? Gosto da Daniella.

Se pudesse ter produzido uma acentuada risada francesa no final da frase, a Aranha o faria. Mas ninguém se importaria, de qualquer maneira. O silêncio contido se tornou um silêncio chocante. “Pelo amor de Deus”. Isaak resmungou. “Roland Ebner. Alwin Hahne. Todos eles estão metidos nisso”.

“Lorelei Heinemann”. Julian adicionou, havia certo toque de raiva em sua voz. “Ainda suspeitamos que ela estava por trás do ataque em nosso caern no ano passado. Perdemos três Garou para ela”.

Thomas falou baixo, e confirmou. “Nós temos arquivados cinco dos humanos mais destrutivos em serviço direto da Wyrms, todos trabalhando em uma operação. Suas defesas são virtualmente nulas. Nós pegamos os bastardos com as calças abaixadas. Eu devo voltar atrás, Isaak. Isto é o bastante para uma operação”.

“Não deveríamos fazê-la durante o dia, então, quando seria mais fácil para nós acabarmos com esses caras?” Hinetze perguntou.

“Não com Lorelei entre eles. Ela terá algo planejado, tenho certeza. Ela é a piranha mais furtiva que já enfrentei e nós suspeitamos que ela carrega algumas ‘bênçãos’ da Wyrms”. Isaak declarou. “E estas estatísticas são válidas apenas entre meia-noite e quatro da manhã desta noite. A operação deve permanecer como o planejado. Preparem suas matilhas, nós pediremos por bênçãos antes de partir. Daniella? Prepare os pontos”.

• • •

“Vamos lá, abra sua mão. Isto não é fácil, mesmo sem você se contorcendo, Hinetze. Pense em nós, Parentes. Você é sortuda se comparada conosco”. O rosto limpo de Daniella já estava todo cheio rugas conforme ela costurava com a agulha cirúrgica sobre o pedaço de carne dos punhos da mão da adolescente. Era a primeira vez que ela passava por este ritual e a maneira brusca da velha matrona do grupo não a ajudava. Ainda assim, Daniella era o membro mais antigo da matilha e suas velhas mãos permaneciam firmes enquanto ela dava os pontos. Delicadamente, mas facilmente, ela colocou um pequeno amuleto na forma de uma meia-lua no longo rolo de linha, e retornou ao primeiro membro, prendendo todos os outros juntos pela linha.

A matilha formou um círculo, cada membro estava de pé com as mãos amarradas no meio do círculo. A mulher velha, de cabelos nebulosos se enfiou entre dois do grupo e advertiu Hinetze, “Feche suas mãos com força. Eles se fecham mais facilmente dessa forma”. Isaak assentiu para a garota. Ela era a nova Philodox da matilha. O ritual era para ela.

Ela agarrou seus punhos, tremendo conforme a agulha era empurrada sobre sua pele e chamou bem alto, “Espírito da guerra e destruição, das armas e da morte, nossa madrastra, nos ouça agora. Embate Ká-Bum, que a voz é ouvida pelos feridos e pelo atirador de elite, dê a suas crianças a comunicação, treinamento, e uma só mente. Dê a suas crianças favorecidas e não favorecidas também”. Conforme ela falava, uma névoa começou a se formar entre eles, uma névoa cinza que cheirava à brasa, nitrato de potássio e sangue. A névoa da guerra. Ela começou a invocar sua oração novamente, mas suas palavras ficavam desordenadas e emboladas. A névoa da guerra crescia cada vez mais forte, e quando repetiu pela terceira vez, ela era incompreendida.

Conforme completava a terceira passagem, todos puxaram suas mãos rapidamente para trás, e os pontos se romperam através da fina pele de seus punhos. A névoa da guerra tornou-se vermelha, e se espalhou por todos eles como uma perfeita névoa de sangue. Alguns do grupo cuspiram, e Daniella distribuiu toalhas para eles se limparem. Hinetze, ainda com restos dos pontos, os arrancou com a própria mão enquanto pressionava os dentes. Sua mão esquerda sangrando doía conforme o grupo limpava tanto sangue quanto conseguia. Os Garou na matilha transformaram suas mãos, observando os rasgos se regenerarem rapidamente. Os Parentes colocaram bandagens e tentavam ignorar o medo.

“Mexam-se pessoal. Partiremos em vinte minutos. Peguem seu equipamento e vamos lá”. Isaak empurrou o grupo para frente. A operação havia começado.

• • •

Nove sombras aterrissaram logo em frente à cerca de arame farpado que marcava a fronteira da Braunsteiner e Wenz, se escondendo atrás de um pequeno jardim, fora do alcance das câmeras de segurança e dos holofotes. Nos lugares que os holofotes não alcançavam, os guardas eram detectados por pequenos brilhos de luz na escuridão: Cigarros. Atrás dos guardas e da cerca, a fábrica se sobressaía no terreno como um monólito de tijolo, vidro e plástico.

“Marx iria amar este lugar”. Thomas fez uma piada, fracassada. “Quem quer nos levar para dentro?”

Hinetze foi a primeira a confirmar, e sussurrou, “Espelho”. Isaak rapidamente pegou um espelho e uma caneta lanterna, cobrindo o espelho com as mãos e então ele refletiu, mas sem revelar sua posição. Hinetze olhou para o espelho e então ela não estava mais lá.

Percorrendo atalhos, a jovem Philodox deu mais uma olhada para sua matilha, não apenas sentindo, mas também vendo as marcas do Embate Ká-Bum sobre eles, os unindo. Havia coleiras sobre o pescoço de cada um da matilha, não apenas os Garou, mas também os Parentes. Ela também viu as Aranhas agarradas sobre o quadril de cada um, se rastejando sobre seus SpiComs e esperando para trocar mensagens entre as matilhas. Completamente indetectáveis, a não ser que conhecesse o segredo. Hinetze sorriu para sua família adotiva mais uma vez, e então foi ao trabalho.

Os Garou possuem mais vantagens sobre os humanos em guerras urbanas do que simplesmente o tamanho e um armamento natural. Passando pelos guardas e atravessando a cerca, Hinetze encontrou um segundo local seguro entre uma pilha de lixo. Cuidadosamente evitando a aranha em seu SpiCom, ela pressionou o botão e perguntou, "Isaak, Daniella, estão me ouvindo?"

Apagando um outro cigarro, a voz ríspida de Daniella respondeu, "Sim. Todas as conversas estão sendo conectadas. Pode falar".

"Alto e claro. Situação?" A voz de Isaak permanecia calma.

"Obrigado, Daniella. Isaak, estou parada entre duas pilhas de lixo. Prossiga mais ou menos um 'k' ao norte, se mantenha fora de vista. Destrua as câmeras, os guardas se precisar, e então escale a cerca e poderemos manter uma visão. Eu continuarei patrulhando o perímetro até que chegue aqui". Hinetze se enfiou entre as latas de lixo e olhou para dentro do espelho na janela acima dela. O mundo em sua volta lentamente voltou ao normal.

Isaak retirou as mãos do SpiCom e confirmou ao grupo. "Sigam-me. Fila única, permaneçam abaixados". Abaixando, Isaak começou a contornar a área, Thomas logo atrás dele. A ordem era inegável, Garou em ambos os finais e exatamente no meio do grupo, Parentes entre os Garou. Se atacados, os Garou poderão saltar para proteger os Parentes, e os Parentes poderiam fazer dar cobertura aos Garou atirando se necessário. Pelo menos, esta era a teoria criada por simulações de computadores e treinamentos. Tão longe, eles não precisariam testá-la e se tudo desse certo esta noite, eles nem precisariam usá-la.

"O 'jacaré' está pronto?" Isaak perguntou em seu SpiCom, e a voz grave de Daniella respondeu.

"Está pronto para ir, Isaak".

"Bom. Lembre-se, não solte o 'jacaré' neles até que eu dê a ordem". Isaak retrucou, e sussurrou, "Certo, eu posso ver você Hinetze. Pa...pare de acenar, diabos. Alguém irá te ver". Ignorando os elogios do outro lado da linha, ele continuou, "Certo. Estamos indo... agora".

A matilha correu até a cerca e pulou o arame farpado, um a um. Ficar preso no arame não era uma preocupação, seus uniformes eram feitos de um resistente tecido parecido com pano que não se quebra ou prende facilmente. Uma maior preocupação estava em balançar a cerca e alertar os guardas, e Hinetze segurou a cerca o mais forte que conseguia para diminuir o impacto da escalada. Conforme eles todos pularam, eles se lançaram para entre as lixeiras, se abaixando e respirando pesadamente. O último a pular foi Julian, que saltou com experiência pela cerca e aterrissou forte com o peso de seus pés. Ele e Hinetze correram para se juntar aos outros. "Limpo!" Hinetze declarou conforme ela abaixava no chão.

"Tudo certo". Isaak olhou para todos eles mais uma vez, sua voz baixa e seu respirar pesado. "Hinetze irá patrulhar à frente novamente. Quando ela disser que

tudo está limpo, todos saiam da lixeira e vão para a janela acima". Ele olhou para a janela acima. Ela estava trancada e barrada, mas nada que pudesse segurar as garras de um lobisomem. "Quando chegarmos ao solo, espalhem-se imediatamente. De três em três, lobos no dois, quatro, seis, e oito. Julian, você será o cinco e esteja pronto para providenciar armamento pesado se necessário. Hinetze, vá". Hinetze assentiu, e em um segundo não estava mais lá.

• • •

Daniella apagou outro cigarro. Estritamente falando, ela não deveria estar fumando as malditas coisas afinal. E ela em especial não deveria estar fumando no apartamento do Isaak, pois ele especificamente detestava a coisa. Mas mesmo em sua posição de baixa prioridade, ela ficava nervosa quando as operações começavam. De certa forma, ela desejava que estivesse lá embaixo, onde pudesse ser útil. Mas nos dias atuais, ela concluiu que era melhor que estivesse ali. Talvez há dez anos atrás, ela deveria ter se mantido com o grupo, mas nos dias de hoje ela seria um peso para eles.

Além do mais, ela tinha um trabalho. Soltar o 'jacaré'. Isaak obteve o 'jacaré' dos Interruptores Aleatórios, e se isso fosse deixado com os seus construtores, eles se assegurariam que a Braunsteiner e Wenz nunca se recuperassem das atividades da matilha desta noite. Como ela entendia, o 'jacaré' atacaria os arquivos de seguro da Braunsteiner e Wenz, modificando seu status de pagamento de "Tudo Pago" para "Muitos anos de atraso". É claro, a Braunsteiner e Wenz iria checar seus computadores para rapidamente encontrar o trabalho do hacker, assim como qualquer alteração que tiver ocorrido em seus computadores. Era por isso que seus mainframes eram os alvos principais da missão desta noite. Eles eram essenciais para a operação da companhia, custavam uma imensa quantidade de dinheiro e precisavam ser destruídos para cobrir os rastros da matilha, de qualquer jeito. Alternativamente, o seguro da companhia não deixaria ninguém chegar tão perto da verdade de seus sistemas comprometedores; tal admissão assustaria clientes por anos.

Se tudo ocorresse de acordo com o plano, Daniella deveria destruir com certeza a Braunsteiner e Wenz, colocar mais ou menos uns seiscentos empregados na rua, destruindo milhares de vidas. A Batalha do Apocalipse pedia certa perspectiva inclinada para o lado moral. Se a matilha não fizesse isso, a Wyrms destruiria suas vidas ao invés, e ela faria um trabalho muito mais agressivo. Daniella se lembrou: Ela era uma boa pessoa.

Naquele momento, a tela ficou toda azul.

> Olá, Daniella. Estava procurando por você.

• • •

"Ela ainda não está aqui". Thomas balançou sua cabeça, "Cinco minutos. Deveria levar segundos. Olhem pelo muro, vamos voltar. Alguma coisa está errado".

A matilha ainda respirava pesadamente, mas por razões totalmente diferentes. Nuvens começavam a se formar sobre suas cabeças e a falta de Hinetze começava a

pesar cada vez mais na mente de todos. Isaak finalmente quebrou o silêncio, “Mudança de planos. Todo mundo para cima **agora**, formaremos um círculo com os lobos espalhados no um, três e seis. Julian fica no centro do círculo. Mexam-se!” Isaak pulou para frente do grupo. Ele saiu da primeira lixeira e já estava com três metros de altura e coberto de pêlos quando pousou. Em um golpe brutal, ele rasgou as barras e a janela retirando-as da parede. No segundo seguinte, ele era humano novamente e havia pulado pelo buraco na parede, e logo depois disso, em sua forma Crinos já estava de pé dentro do prédio, com os olhos queimando e a boca salivando.

Atrás dele caíram mais cinco homens e dois lobisomens, que bateram no chão correndo e assumindo posições, rapidamente formando um círculo sobre o andar da fábrica. Fracamente um som podia ser ouvido.

• • •

> Eu estava procurando encontrá-la.

Araigne repetiu. Daniella, com seu calmo exterior tremendo, não respondeu.

> Nada a dizer? Nada para falar?

A tela ficou roxa. Daniella se levantou, uma sensação de enjôo começou a acontecer em seu estômago.

> Deixe-me lhe dar algo para ter o que falar.

A tela de repente brilhou em vermelho e uma espiral verde começou a girar no meio dela. Daniella xingou e sua respiração vagarosamente se tornava um visível choro conforme ela corria para trás do computador e arrancava o cabo de força, o modem, e rasgava o cartão de Ethernet agarrado em sua superfície. Toda conexão possível que o computador possuía foi desconectada, e Daniella olhava para o que era agora uma pilha de metal e plástico com medo nos olhos. A tela ficou preta. A tela deveria ficar preta.

A tela ficou vermelha, e Daniella resmungou uma última prece.

• • •

De repente, todo o grupo jogou seus comunicadores fora ao mesmo tempo. Um alto chiado foi emitido pelos comunicadores e Isaak rugiu falando o óbvio, “Os SpiComs foram comprometidos! Todo mundo, mudem para o rádio normal!”

“Não!” Thomas respondeu gritando, sua voz tinha o tenor alto da língua Garou, “Eles esperarão que nós façamos isso! Desliguem o rádio! Agora, merda! Fiquem juntos e não percam contato visual!”

Um momento de silêncio tenso preenchia a sala, até Julian gritar de medo conforme o corpo ensangüentado da garota de dezessete anos caía em cima dele. Uma voz solitária falou metade de uma frase, “Embosca —” até uma gigantesca garra negra partir o homem no meio. Gregor Damaske tinha vinte e oito anos e gostava muito de futebol. O Parente se uniu a matilha após ter sido ignorado por sua própria família; agora ele estava morto a serviço de seus irmãos.

A matilha partiu para a ação imediatamente enquanto viam três formas negras no ar em volta deles.

Os rugidos dos rifles de assalto ecoaram pela fábrica conforme cada Parente atirava nas formas negras, enquanto os lobos ficavam em posições defensivas. As formas desapareceram após um segundo de tiros e então de repente um segundo par emergiu de trás do grupo. Pega de guarda baixa e confusa, Maria Gephart deixou seu lado atacada violentamente por duas grandes presas. Um segundo mais tarde, um dos Parentes atirou e três balas de prata queimaram através de sua pele e seus pulmões. Ela tinha trinta e cinco anos.

Julian olhou para o corpo caindo em cima dele. Ele mal podia ver o grupo inteiro se dispersando, toda ordem e disciplina evaporada em face de um brutal e experiente ataque. Mas toda sua atenção estava voltada para a face de Hinetze. Morta, ela estava congelada em uma máscara de medo e horror violado. Os últimos pensamentos de Julian eram o que deveria ter acontecido com ela em cinco minutos.

Por trás do brutamontes deformados nos pêlos e músculos que esmagava a cara de Julian, dois irmãos fugiam da chacina descendo pelas escadas.

• • •

“A primeira coisa que irei fazer será matar você”.

Thomas e Isaak estavam sentados, um de costas para o outro; no porão subterrâneo enquanto eles ouviam os gritos de morte finais de mais um companheiro de matilha. “Eu deveria estar lá em cima”. Isaak rugiu, sua voz estava quase transbordando em um caldeirão de fúria. “Nós estamos os deixando morrer, Thomas. É nossa matilha morrendo!”

“E aqui nós não morremos. O que você faria Zachie?” Thomas passava as contas de seu terço com terror sobre sua mão, as pontas de seus dedos tocando os amuletos de Gaia que eram presos nelas. “Nós nunca tivemos chance disto dar certo desde o início. Tenho certeza que foi aquela sua Aranha de Rede francesa. Eles a pegaram antes de nós. Se um daqueles nomes que ela nos deu era correto, eu ficaria surpreso”.

Isaak parou de rugir por alguns poucos segundos e instantaneamente lamentou. Isto fez os gritos de dor de Rilla ainda mais audíveis. “Nós poderíamos estar lá fora morrendo com eles”.

“Não posso deixar você fazer isto. Mamãe me mataria”. Thomas balançou sua cabeça.

Isaak balançava também conforme Thomas falava. “Cristo, Tom. Não coloque a mamãe nisso”.

As contas do terço chacoalharam, quase não ouvidas entre os sons dos rugidos e gritos. “Eu tenho que colocar. Você se lembra daquele Natal, Thomas?” Isaak perguntou, estranhamente distante. “Depois que tudo aconteceu? Nós todos fomos à igreja, eu rezei com estas coisas e você tocou com a banda. Nós iremos à igreja neste Natal, Isaak”.

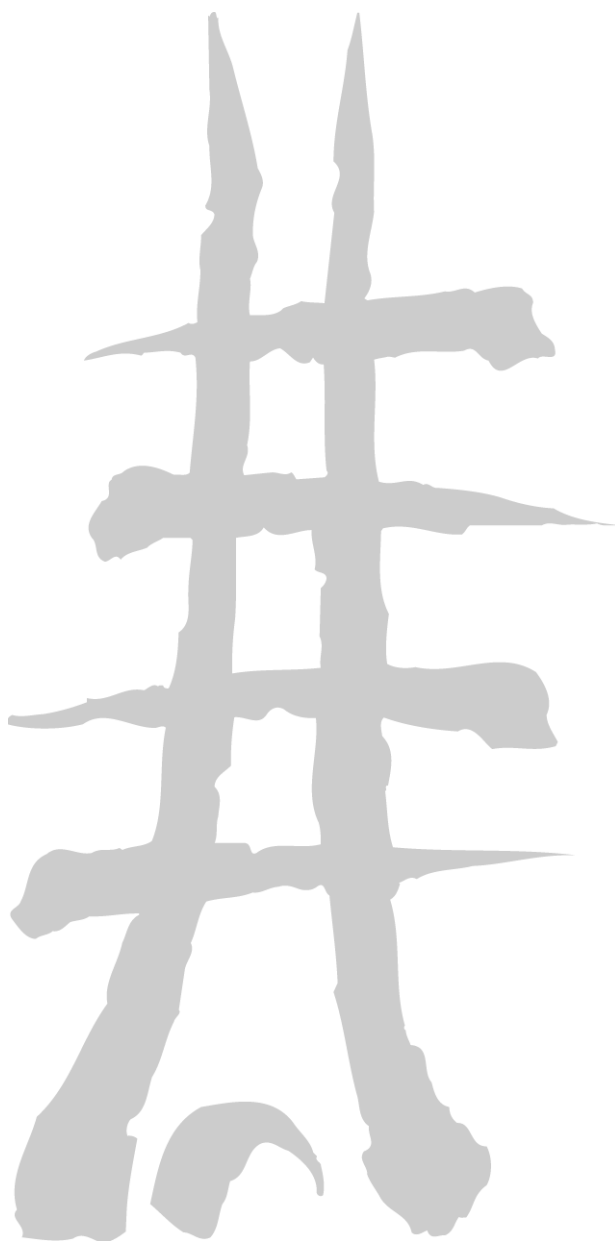
Thomas sentiu o corpo de Isaak tremendo em suas costas, e continuou falando, “Por que fez isto, Zach? Porque nos trouxe até aqui? Nós estávamos fazendo tudo certo. Nós não precisávamos disso”.

Isaak quase não conseguiu sussurrar, “Você não está

lá, Tom. Você não sabe como a seita é. Você ouve todas as fofocas e perguntas quando nunca parece estar fazendo nada. Quando todos olham para você como se nem mesmo se importasse mais. E você se importa, é claro, e isto só faz as coisas piorarem". Ele pausou, e disse um pouco mais alto, "Eu tinha que mostrar a eles que eu queria ajudar".

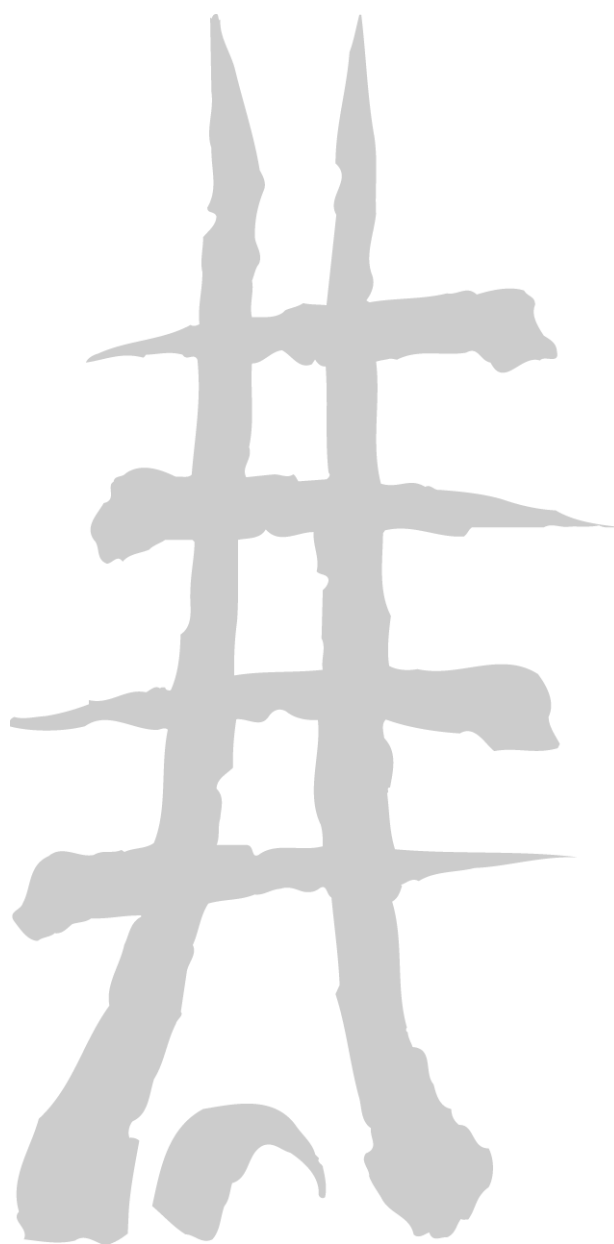
Os gritos pararam abruptamente, Thomas respondeu vagarosamente, "Nós iremos para casa neste Natal, Zachie. Iremos visitar a mamãe. Já faz muito tempo que não fazemos isto". Guardando o terço, ele pegou o rifle novamente. "Talvez Daniella ainda esteja viva, mas eles nos devem por todos os outros".

Devagar, os irmãos se levantaram, e aguardaram.



LIVRO DE TRIBO:

ANDARILHOS DO ASFALTO



Por Sean Riley

Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen

Créditos

Autor: Sean Riley. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Diretor de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Mike Chaney, Langdon Foss e Steve Prescott

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles



Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Glass Walkers Revised

Tradução:

Lendas (Cizinho)

Capítulo Um (Chokos e Adrix)

Capítulo Dois (Einherjar e Cizinho)

Capítulo Três (Chokos, Salomão Tek e Einherjar)

Capítulo Quatro (Chokos)

Revisores: Gustavo, Folha do Outono, André Morto, Chokos e Sussurros do Invisível.

Tratamento de Imagens: Ideos (Movimento Anarquista)

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

Capas: RGT (Arcadia Team)

Se estiver de passagem pela Rede, visite-nos!

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora? Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou
(Nosso 13º livro, distribuído em 20/Março/2008)



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Mind's Eye Theatre, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Book of Weaver, World of Rage, Dark Ages Werewolf, Livro de Tribo: Andarilhos do Asfalto Revisado, Laws of the Wyld West, The Shining Host e Laws of the Wild são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

IMPRESSO? PAPEL É COISA DO PASSADO!

LIVRO DE TRIBO: ANDARILHOS DO ASFALTO

Conteúdo

<i>Lendas Ciaran: Porão Fétido, Três Sub-Níveis Abaixo da Wyrn 2</i>	
<i>Capítulo Um: Lógica Mitológica (História)</i>	<i>13</i>
<i>Capítulo Dois: Rede de Comunicação (Sociedade)</i>	<i>35</i>
<i>Capítulo Três: Caça Corporativa (Criação de Personagem)</i>	<i>77</i>
<i>Capítulo Quatro: Dossiês (Modelos e Lendas)</i>	<i>97</i>



Capítulo Um: Lógica Mitológica

*“Óperas não são construídas nos terrenos mais psicológicos,
elas são construídas nos terrenos mitológicos”.*

— Baz Lurhmann

[INÍCIO DA TRANSCRIÇÃO]

...realmente, estou um bocado impressionada. Quando você disse que queria me entrevistar eu imaginei que fôssemos até um café e você tivesse um gravador ou algo assim. Esse é um ótimo equipamento. Melhor que o meu, 'pra falar a verdade. Uau... estou com inveja! O microfone está ligado? Você pode me ouvir?

Não, eu não pensei que você fosse um “caipira”. É que é engraçado ver outros como nós envolvidos com todos esses computadores e bugigangas, uma vez que isso é a nossa especialidade. Você se acostuma com as pessoas andando uma boa distância por aí vagarosamente, em vez de arrumar uma videoconferência para que minha matilha possa participar. E estamos online! Ei pessoal! Essa é a Raina. Ela está negociando nossas informações sobre a tribo por informações de Veneza. Não, ela me prometeu que vai manter isso longe das outras tribos e Circuitos insiste que a reputação dela é boa.

Bem, vamos começar pelo início. Há dois mitos criacionistas sobre a nossa tribo e... não, espere. Vamos falar sobre outra coisa primeiro.

Uma Nota Sobre a História

Eu sou uma Galliard e isso significa que sou uma historiadora. Para a maioria das tribos, história é uma coisa muito simples de ser entendida. É uma história, começa em um ponto e termina noutro. Imagine uma corda cheia de nós, cada nó representa um evento. Isso é

história. Esse é um método antigo de se entendê-la, no qual tudo tem um significado e um propósito. E se você for um acadêmico vai chamar isso de “grande narrativa” ou “metanarrativa”. A história acontece porque é o próximo passo lógico na história.

A história contemporânea praticamente rompe com isso. O modelo histórico que a maioria dos historiadores humanos usa hoje é como uma rede de pessoas, grupos e movimentos, cada um com seus próprios compromissos, objetivos e esperanças. Imagine várias cordas diferentes, todas amarradas juntas em inúmeros caminhos. Esse é o modelo da história. A história acontece porque as ordens de dois grupos são incompatíveis entre si, portanto os dois grupos entram em conflito e depois desse conflito surge um novo estado do mundo. Um ditado clássico: tese mais antítese é igual à síntese.

Agora, geralmente essa última visão da história é muito mais útil. Ela nos permite investigar as causas dos eventos e o porquê do mundo ser como é. E também, ela é teoricamente mais objetiva desde que não tenha que ser a *nossa* história ou a de qualquer outro. Mas para nós, ela tem uma imperfeição: nega o Apocalipse. Porque ela nega-se a aceitar qualquer significado para história, ela não pode compreender a tragédia na morte de Gaia ou como a perversão da Wyrn está em tudo. Em resumo, é racional, e não pode acomodar o irracional, elementos espirituais que nós conhecemos como verdade. No máximo, ela pode somente classificar a Wyrn como

outro grupo com suas próprias metas.

Então, para nossa tribo, história é uma maneira de balancear os dois métodos. Por um lado nós admiramos a precisão da história moderna, mas não podemos negar que a guerra do Apocalipse é real, uma verdadeira grande narrativa que tem que ser contada. Mitologia não funciona logicamente e há momentos nos quais temos que aceitar que as coisas apenas são.

Elizabeth Leitora de Genes comenta: O que Natalia esquece de dizer é como nós balanceamos os dois. História moderna é sobre utilidade, então nós tendemos a empregá-la quando realmente precisamos ficar por dentro e entender o que temos que fazer sobre alguma coisa. Se você for tentar remover uma wick, ou seja, uma empresa influenciada pela Wyrn, então precisamos aprender como a empresa foi corrompida e quem representa a Wyrn lá. Mas uma vez que isso está feito, é realmente melhor voltar atrás e olhar em função da guerra para Gaia, então nós temos uma idéia da perspectiva e os detalhes não são mais tão importantes. Para falar a verdade, acho que todas as tribos fazem um pouco disso hoje em dia, eu só penso que nós temos uma idéia muito maior da distinção.

Circuitos-Reservas, Tecnotheurge, acrescenta: Uhum, quanto mais longe no passado você for, mais a grande narrativa tende a aparecer. Não há necessidade de sabermos exatamente o porquê de Pele de Aço ter sido ameaçado por matilhas de Crias de Fenris e forçado a trabalhar para ditadores fascistas, tudo o que você precisa saber é como ele foi um grande herói e sobre seu nobre sacrifício. Falar sobre ele como um livro de história de colégio é um insulto ao seu espírito; além do fato que você deveria começar declamando uma poesia épica, entende?

História Lendária

Em geral é verdade, Circuitos, porém nem sempre. Quanto mais vamos ao passado, vamos para o rascunho do nosso conhecimento sobre o tempo, mais nós passamos a depender de evidências históricas e tradição oral. Contrastando, muito da história contemporânea é de melhor compreensão e coerência que nos permite construí-la na forma de grande narrativa. Mas a grande narrativa não é inquestionável, “verdades” estúpidas — isso tem que ser feito claramente. Voltando ao o que estava dizendo, existem dois principais mitos de criação para nossa tribo. Ambos têm seus pontos marcantes e vêm de diferentes ramos da tribo.

O primeiro é muito popular na Europa, principalmente no norte da Europa. O mito diz que algum dia, nos primórdios da humanidade, os Presas de Prata enviaram uma matilha de lobisomens para vigiar os humanos. Eles tinham metade da nossa natureza e eles nos deixaram curiosos porque eles faziam coisas que não tinham nenhum sentido para nós. Essa matilha foi chamada de Guardiões dos Homens. A idéia era que os Guardiões monitorariam os humanos e teriam certeza

que eles não ofenderiam Gaia, porque os humanos eram estúpidos, criaturas tolas que esqueciam Dela facilmente.

Guy “Astuto” Sims, supremo cirurgião de espinha, comenta: E você tem que admitir que essa é uma atitude que o resto das tribos mantêm até hoje. Pergunte-me, eu acho que a história esta escondendo algo, querida.

Mas isso não funcionou desta maneira. Os humanos começaram a realizar várias coisas bastante ofensivas e os Guardiões ficaram intrigados. Eles descobriram como invocar o fogo usando galhos e quebrar rochas até elas ficarem afiadas, então eles poderiam ter presas. Os Guardiões viram isso e acharam que os espíritos poderiam estar envolvidos, então eles começaram a falar com a Rocha e o Galho, pedindo para serem ensinados sobre os mesmos Dons. E, começando uma tradição que se mantém em nossa tribo até hoje, Rocha propôs a eles um acordo de negócios.

“A única coisa que nós não podemos fazer”, disse a Rocha, “é voar. O melhor que podemos fazer é nos arremessar dos penhascos, mas tudo que fazemos com isso é criar rochas menores. Dê às minhas crianças o Dom do voo, e eu os ensinarei como fazer presas”.

Os Guardiões estavam desolados, mas depois eles viram os humanos descobrindo isso por si mesmo, amarrando um pequeno pedaço afiado de rocha em um galho e disparando isso de um cordão amarrado em um pedaço curvado de madeira. O primeiro arco e flecha. Eles ensinaram isso para Rocha, e Rocha ensinou aos Guardiões os mesmos Dons que havia ensinado aos humanos. Conforme o tempo passou, os Guardiões continuaram encorajando os humanos a criarem novos Dons, como casas, e acalmaram a fúria de espíritos como Caverna que os humanos ofenderam. Por volta desse tempo, os Guardiões criaram seu glifo: uma casa com um glifo de Gaia dentro. Assim nasceu a tribo.

Só há um problema com tudo isso: não faz sentido. Os Presas de Preta enviam uma matilha porque os humanos não são espirituais, a despeito dos humanos gastarem todo o seu tempo conversando com espíritos, como Rocha. Rocha os ensinou os Dons para fazer ferramentas, mas Rocha precisava dos humanos para ensiná-lo como voar. É cheio de contradições e inconsistências.

Elizabeth Leitora de Genes balança a cabeça e ri: Você só não gosta disso porque contradiz sua teoria predileta, Nat. Isso é mitologia, literal e simbólica ao mesmo tempo, isso não tem que ter lógica. Quando você olha pelo lado simbólico, há uma boa representação da tribo. Há o respeito pela ingenuidade humana, a crença que as coisas devem continuar avançando e a explicação do glifo tribal.

Minha “teoria favorita” não tem nada a ver com isso, Elizabeth. Qual é o problema com o mito então? Ele começa com a afirmação de que os humanos são ofensivos a Gaia, por ofenderem a Caverna e invocarem o Fogo, que nenhum Theurge pode controlar. Isso confirma tudo que tentamos contar para as outras tribos.

Meu mito preferido é um originado ao sul da Europa. Há muito tempo atrás, antes mesmo de nós pensarmos em numerar os dias, a Wyrn ergueu sua cabeça e desafiou sua Mãe, atacando-a. Assim começou a guerra do Apocalipse e o caos preencheu os corações de todos os que pertenciam a Gaia. Animais atacavam e matavam uns aos outros, desesperados para sobreviver ao mais blasfemo dos eventos. Com os Garou não foi diferente e um se virou contra o outro.

Entre esses estavam aqueles Garou que eram fracos ou aqueles que viram que lutar entre si era errado. Eles não podiam contra-atacar os seus. Então, eles se esconderam entre aqueles que os Garou se acostumaram a apenas ignorar: os humanos. Eles procuraram refúgio tomando a forma humana e nunca a abandonando, ignorando seus instintos lupinos e vivendo como os humanos viviam.

A lenda diz como esses refugiados eram inicialmente inconsoláveis. Eles deixaram para trás o rio borbulhante e os grandes pinheiros, e não podiam ouvir a triste canção de Gaia. Quando a voz Dela silenciou, eles se lamentaram com a idéia de que Ela tinha morrido, e eles nunca poderiam retornar para suas verdadeiras casas onde agora só havia guerra de irmão contra irmão. Eles aguardavam a morte, já que eles não podiam sair para caçar ou apanhar comida.

Mas eles observaram os humanos e ficaram impressionados. Os humanos eram as criaturas mais apavoradas de Gaia, porque eles não tinham garras ou presas, sendo muito lentas para correr. Mas ao invés de esperar a morte, eles acharam novos meios de se manterem vivos em seu pequeno santuário. Eles criavam juntos os machos e as fêmeas que eles possuíam e só os matavam para se alimentar depois que eles tivessem crias, dessa forma eles sempre teriam carne para outro dia. Ao invés de caminhar na perigosa floresta para apanhar algumas nozes ou sementes, eles as plantavam no chão e as persuadiam a criar árvores completas para que eles pudessem comer mais. Quando a chuva vinha, eles escavaram pedras para armazená-la para quando não estivesse chovendo.

Então, quando eles perceberam que podiam sobreviver ali, os Garou voltaram a ouvir a voz de Gaia e descobriram que Ela estava apenas cantando uma canção diferente. Essa canção, diferentemente de Sua canção dolorosa e triste sobre traição, sugeria esperança e uma chance de paz. Desde então, esses Garou estiveram sempre entre os humanos, ouvindo a nova canção de Gaia, aprendendo seus novos costumes e aguardando para ouvir como Ela a terminará.

Elizabeth Leitora de Genes não se convence: É mais consistente internamente, mas tematicamente não é tão evocativo da nossa tribo. Não amamos os humanos, apenas fomos forçados a viver com eles porque as outras tribos teriam nos matado se não tivéssemos feito isso. Não há nada da maravilha da invenção aqui, no lugar disso há apenas um monte de pessoas assustadas guardando água em buracos. E isso

faz de nós os maiores heróis. Fomos os únicos que sabiam que era ruim lutar contra outro Garou. Não se importe que nós fomos a única tribo evitando a batalha, 'pro inferno que não, nós somos heróis!

Astuto Sims observa: Há pelo menos uma evidência disso, acho. Os Filhos de Gaia não acreditam que houve uma guerra civil massiva entre os Garou?

Circuitos-Reservas desdenha: Se aqueles hippies eco-chatos acreditam nisso, então eu fico com o primeiro mito.

Uma Tribo Mutante

Para entender a minha “teoria favorita”, você tem que perceber que os Andarilhos do Asfalto não existiram como tribo até 1890. O vidro não tinha sequer sido inventado até 3000 a.C., e ambas as nossas lendas nos mostram que nos originamos antes disso. Nossa tribo trocou de nome pelo menos quatro vezes desde que começamos, conforme vários grupos dentro da tribo ganharam um poder significativo com isso.

Deixe-me explicar melhor. Por volta de 1450, a tribo inteira era conhecida como “Guardiões”. Mas dentro dos Guardiões havia um pequeno grupo conhecido como os Tetrasomianos. Devotados à filosofia do humanismo (ou pelo menos era inspirada por ela), os Tetrasomianos planejaram dar à tribo um novo foco. Eles já eram os maiores da tribo na Itália por cerca de um século, e conforme a filosofia se espalhou pelo resto da Europa, a sua liderança e poder também cresceram.

Logo, os lobisomens que tão orgulhosamente se nomearam os Guardiões, estavam sendo expulsos. Os Tetrasomianos logo pararam de se considerar um grupo separado dos Guardiões e passaram a ver a si mesmos como tribo. Outros não eram realmente membros, mas copiaram-nos de qualquer forma; o sucesso gera imitadores. E para o resto da tribo a escrita estava nas paredes, então eles sucumbiram. Sem uma decisão realmente formal, o nome da tribo sem sombra de dúvidas mudou. (Algo como “Tetrasomiano” não ficava bem na Alta Língua, então as outras tribos nem sempre usaram o termo, mas mais sobre isso mais tarde).

Agora aqui vai a minha teoria: os “Guardiões” não foram a versão original de nossa tribo. Considerando estas datas, se os Guardiões realmente fossem nossa origem, eles teriam conseguido sobreviver como o campo dominante de nossa tribo por mais de quatrocentos anos. Quando você considera que a próxima dominância mais longa foi a dos quatrocentos anos dos Tetrasomianos (que por si só já é uma interpretação generosa), você realmente começa a enxergar a discrepância. Além do que, não há material que sugira que alguém que tenha nascido em nossa tribo antes do ano 400 se nomeava “Guardião”. Nem podemos encontrar qualquer espírito-ancestral antes dessa data. Há um imenso buraco em nossa história e qualquer achado material ou espiritual que prove exatamente o que nossa tribo era antes de Cristo fará da matilha que o achar heróis. Me certificarei disso pessoalmente se ainda estiver viva.

Astuto Sims defende o status quo: Vamos começar do início! Vamos lembrar que os Guardiões devem ter sido nossa tribo original e, portanto, não tem que se dobrar às nossas regras, certo? É possível que os Tetrasomianos tenham começado a tendência de mudança de nossa tribo. Em segundo lugar, o mito do sul, que você prefere, não menciona o nome "Guardiões", como o do norte faz, mas também não coloca outro nome, não é isso? Isso faz parte da Navalha de Occam; a pessoa que alega que algo existiu tem o fardo da prova, não a pessoa que diz que não. A sua alegação de que existiu uma tribo pré-Guardiões é uma má história. Finalmente, hoje em dia, você realmente precisa de mais matilhas perdendo tempo tentando preencher páginas nos nossos livros de história? De todas as pessoas, você é a que deveria saber melhor, querida.

Eu deveria. Mas mesmo assim, essa é a nossa História, Guy! Essas são as nossas origens e estão se perdendo completamente.

Circuitos-Reservas se intromete: A falta de evidências de uma tribo unificada de qualquer forma antes do ano 900 e a presença de múltiplos mitos sobre a origem sugerem, pelo menos para mim, que não devemos ter existido como uma única tribo até muito depois do que nós gostaríamos de pensar. Eu sei, isso levanta todos os tipos de questão problemática como...

O Impergium

Suspiro. Realmente, aqui há problemas com todas as interpretações desses mitos e eles criam o tipo de contradição que deixa nossa tribo nervosa. Ambos os mitos nos dão uma pequena idéia sobre quando eles ocorreram; o mito setentrional se refere à criação do arco e flecha, o que provavelmente ocorreu no Egito por volta de 3.000 a.C.. Enquanto o mito sulista descreve as primeiras formas de pecuária, colocando nosso nascimento em 10.000 a.C. por volta da mesma área.

Naturalmente, ambas as datas são bem depois do Impergium pré-histórico, no qual, em todos os relatos, fomos fundamentais para que ele acabasse.

Circuitos-Reservas sorri: Caramba! Nós tivemos um início e tanto! Não tínhamos nascido nem a um milênio e já estávamos mudando a história Garou. Puta que pariu!

Elizabeth Leitora de Genes sugere: Ou, talvez, o mito apenas teve alguma coisa acrescentado no contar e agora inclui detalhes anacrônicos, porém simbólicos, que não estavam lá originalmente. Mas eu também gosto da sua teoria, Circuitos.

Qualquer que seja a verdade, não há nenhuma sugestão de que o Impergium foi simbólico. A maioria das tribos tende a ter uma interpretação errada sobre o que o Impergium significou, mas sempre fomos esclarecidos quanto a isso. O Impergium foi um genocídio numa escala jamais vista. Considere assim: Stalin foi responsável por algo em torno de vinte a quarenta milhões de mortos. Nós matamos tantos humanos assim?

Não. Porque simplesmente não havia tantos humanos por aí na época. Mas vamos assumir que nosso "controle populacional" matou um a cada dez humanos vivos na época. Muito? Que tal cerca de um a cada vinte? Um a cada quarenta talvez? Mesmo na última alternativa teríamos matado o equivalente a mais de 150 milhões de pessoas nos dias de hoje. Faz Stalin parecer uma pessoa comum, não é mesmo?

Esse é o motivo de termos nos oposto a ele. Se os Garou puderam ver a depravação dos assassinatos em massa dos humanos e os apontarem como exemplos do veneno da Wyrn, então a faca corta para os dois lados. Não havia dúvida para nossa tribo que o Impergium era um câncer dentro dos Garou. Nele não havia um caminho para defender Gaia, mas um atalho para cair dentro do estômago da Wyrn. Sempre tivemos uma quedinha pela humanidade. Não estou sugerindo em momento algum que proteger nossos interesses não foi um fator motivador, mas não pode se negar também que tínhamos argumentos sólidos contra o Impergium sem trazer nossa simpatia para isso, e nós fizemos isso.

As lendas da época sugerem que nós, como uma tribo, nunca tomamos parte no Impergium, mas ajudamos os humanos a sobreviver, fazendo com que eles entregassem os criminosos para as outras tribos como um gesto simbólico. Somado a isso, procriamos entre eles o quanto pudemos, desde que os Parentes estavam fora dos limites. Talvez isso explique o motivo porque nós nunca tivemos realmente uma "terra natal" da mesma forma que a maioria das tribos têm. Desde o início, temos moldado nossas formas junto com a humanidade, e quando eles se espalharam pelo mundo, fizemos também.

A Guerra da Fúria

Infelizmente, outras tribos também o fizeram. Nunca tão rápido quanto nós, veja bem, mas temos alguns movimentos tribais. Os Crias de Fenris, por exemplo, se mudaram de suas terras natais na Escandinávia para a Alemanha.

Circuitos-Reservas comenta: Um comentário, nossas tribos tiveram batalhas massivas na Alemanha algumas vezes. Nós queríamos nos estabelecer na Alemanha porque ela era o lar de algumas das mentes mais brilhantes da história humana. Eles queriam a Alemanha porque... bem, porque os Crias queriam cada maldito caern que eles pudessem botar as mãos. Piores que os malditos Senhores das Sombras, exceto pelo fato de fazerem isso honestamente. Na porcária que é a Guerra do Apocalipse, os Senhores das Sombras precisam ser sacudidos um pouco e os Crias são os cretinos... desculpe, vou calar a minha boca agora. Prometo.

Obrigado. Conforme lentamente nos expandíamos, nos encontramos em vários lugares em que não deveríamos estar, porque Gaia tinha dado esses lugares para os outros metamorfos, como os Gurahl, os Mokolé e outros. Não deveríamos estar lá para começar; Gaia não

A Máquina

Circuitos-Reservas oferece um comentário silencioso: Uma parte de nossa história, e uma muito controversa, é a Máquina. Natalia odeia sequer considerar essa parte de nossa história; por ser extremamente dúbia a influência que ela realmente teve. Outros, como eu, relutantemente admitem que a Máquina consumiu as mentes de alguns dos nossos maiores pensadores e tem sido, corretamente ou não, associada com alguns de nossos maiores triunfos e desastres.

Resumindo, ela é um Incarna com o formato de um homem construído por ferramentas. Martelos para os dedos, engrenagens para os olhos. Não há emoção alguma em seu rosto, somente um olhar vazio. Ou, como cremos, porque ninguém foi capaz de dizer com convicção que realmente a viu. Escritos sobre o assunto geralmente são de segunda mão.

A história começa logo após o Impergium, quando Sheba Flecha-de-Gaia descreve seus sonhos sobre a Máquina para seus colegas de matilha. Esses sonhos contêm a visão de uma “deusa adormecida de terrível majestade, uma mensageira de um novo mundo e todos as suas esperanças e medos”. É daqui que geralmente tiramos a descrição física, assim como os primeiros pensamentos sobre os propósitos do espírito, “ela sonha sobre os humanos e os humanos sonham sobre ela. Quando sonham com a Máquina, eles sabem o que ela faz, e quando ela sonha sobre eles, ela os conhece”. Porém essas descrições trazem mais perguntas.

Lembre que Natalia pode possuir embasamento nos melhores momentos, mas ela tem bons instintos e acho que ela pode estar certa aqui. Os registros que temos sobre isso foram escritos muito depois do fato, transcrevendo a história oral para a escrita, e elas tendem a repetir detalhes. Natalia acredita que elas são uma mistura de vários contos, todos citam Sheba por conveniência. Isso se torna uma nota valiosa porque outras lendas internas da tribo descrevem Sheba como excêntrica, mesmo para uma Theurge, dizendo que enlouquecera antes de morrer.

Em 550 ou 750; os contos variam, uma matilha de Guardiões com fortes ligações com a igreja se aventuraram na Umbra com a potência de uma “prece respondida”. Isso, por si só, não é comum; sabemos que alguns de nós usaram imagens da Igreja para esconder nossa adoração por Gaia durante o período, mas não há nenhuma indicação de qualquer proposta formal de sincretismo naquele período. Seja quem for que tenha começado com isso, era um cara estranho. É desconhecido o que eles estavam procurando inicialmente, mas quando voltaram, eles falaram sobre um “grande e poderoso espírito” que existia “logo além de nossos horizontes”. Esse espírito ainda dormia e claramente havia ajudado a matilha a

encontrá-lo. É obscuro se o que aconteceu logo depois estava designado ou foi simplesmente má sorte. Conforme a matilha liderava sua seita para dentro da Umbra para ver o espírito, um fogo da Wyld consumiu a área. Dificilmente qualquer membro sobreviveu a isso e os poucos que fizeram balbuciaram palavras de ferramentas sendo forjadas por si mesmas e a luz oscilante da chama reluzindo nos olhos da Máquina.

Contudo a imagem muda novamente com o ano de 1438 com Nicolas Medina. Um Theurge e um dos fundadores dos Tetrasomianos, Medina declarou abertamente a Máquina seu patrono. Medina era, como Sheba, extremamente excêntrico, conhecido por usar drogas. Porém até agora não houve nenhuma dúvida quanto a sua genialidade. Sozinho inventou muitas das técnicas que usamos até hoje na criação de Tecno-Fetiches, capturando diferentes espíritos em partes separadas e depois as combinando, criando resultados espetaculares. As invenções de Medina são largamente responsáveis pela captura e pela purificação do caern de Saint Endroit, até hoje um dos mais poderosos na Itália. Ele também escreveu passagens sobre a Máquina, a descrevendo como “não pertencente a essa época, porém ela chuta o ventre da sua mãe com o desejo de nascer. Cada chute manda sonhos para as mentes dos grandes homens e conta a eles sobre os desejos e pensamentos da Máquina. É o espírito dessa grande era”.

Infelizmente, a Máquina também pareceu ser o espírito da próxima era. Talvez as crenças positivistas envolvendo a Máquina tenham nos pego de guarda baixa, quando a Revolução Industrial começou a dominar a Britânia. A Wyrn claramente tomou vantagem da situação, usando as fábricas para vomitar suas toxinas no ar, mas nossa tribo imediatamente se virou contra a Máquina. Vários Theurges pela Europa proclamaram a Máquina má e da Wyrn, ordenando sua execução. Uma vez que, no entanto, ninguém realmente sabia onde a Máquina estava, essa foi uma ordem exagerada. E isso nunca se tornou nada além de conversa fiada.

A última fase na história da Máquina foi em 1983. Uma matilha de Andarilhos do Asfalto interceptou um filhote perdido que tinha acabado de passar pela sua Primeira Mudança, a abduziu e colocou-a em seu caern até que pudessem descobrir a qual tribo pertencia. Conforme isso ia acontecendo, ela se abrigava em um lençol numa cadeira de escritório, assustada e confusa, como a maioria dos filhotes. Mas depois, ela subitamente viu o brilho da tela de um computador no caern, se levantou, andou até ela e exclamou, “eu posso ver seus olhos agora. Eles são azuis, que bonito”. Quando perguntaram com quem ela estava falando, ela apontou para o computador e respondeu, “A máquina”.

A Máquina (continuação)

Isso pode estar se referindo à Máquina ou não, porque depois disso ela ficou muda e não pôde falar por uma semana. Mas por que a referência para os olhos? A Máquina sempre foi retratada como adormecida, será que despertou? Se sim, sua influência se tornará mais direta ou diminuirá devido ao fato que ela sempre influenciou a humanidade em seus sonhos? Assumindo, claro, que ela tenha influenciado alguma coisa. Não passamos nem perto do conhecimento suficiente sobre esse espírito. Teorias e mentiras, ambos a envolvem. Mas ela tem assombrado a tribo desde o começo e deve ser uma boa idéia aprender mais, o mais breve possível.

tinha nos posto aqui. Então inevitavelmente começamos a fazer o que fazemos melhor. Nós os matamos o quanto nós pudemos.

Ou pelo menos, esse é o pensamento que eu passo e repasso na minha cabeça, e eu estou certa de que eu não sou a única Andarilha do Asfalto que pensa dessa maneira. Veja, a Guerra da Fúria começou por duas razões. A segunda é a que todo mundo conhece, é a história da traição dos Gurahl. Os homens-urso eram curandeiros e médicos, e se negaram a nos ensinar Dons que nós alegávamos ter que saber. Mas a primeira razão, nunca realmente é dita, mas é óbvia o suficiente para

quem observar, Gaia foi sábia o suficiente para saber que nós nunca trabalharíamos bem juntos. Éramos tão erigidos, tão cheios de nosso dever para com Ela e a nossa tendência de acabar com as criaturas que nos olhavam esquisito. Assim, partir pelo princípio de que nós estávamos primeiramente onde outras criaturas estavam foi um grande erro.

E nós fomos o movimento tribal mais rápido do grupo. Daqui a um salto, um atalho, um pulo para a conclusão lógica: nós instigamos um bocado da Guerra da Fúria. E o pior, tenho lendas para provar isso, imensas transcrições da história oral escritas por volta do ano 500, descrevendo nossas gloriosas façanhas do tipo *veni, vidi et vici*.

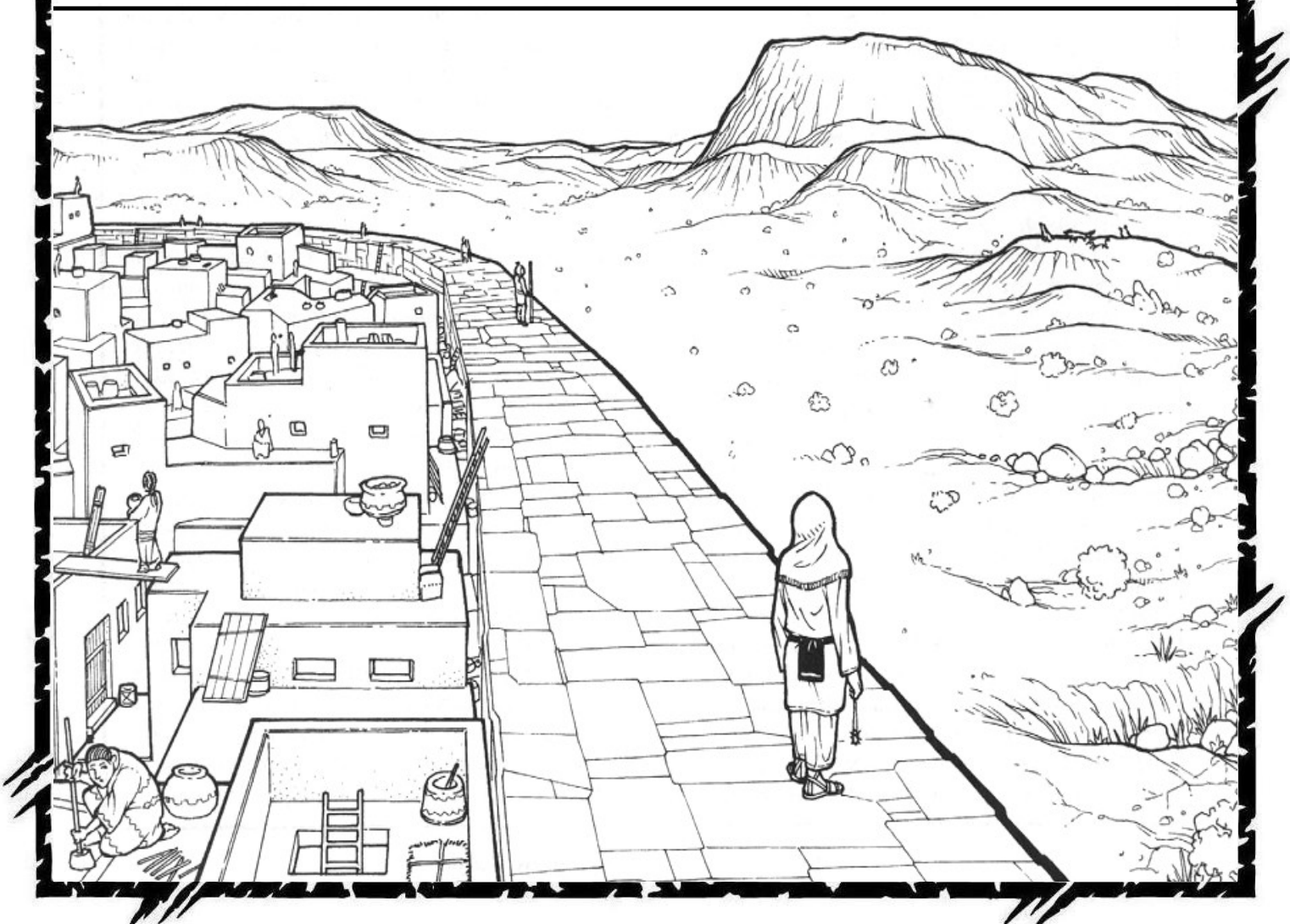
Nós encerramos o Impergium e nunca participamos dele, para o nosso orgulho. Mas nós começamos a Guerra da Fúria, para nossa vergonha. E apesar de saber que não posso me atormentar pela vergonha de nossos ancestrais, algumas noites fico acordada e penso como seria se todos nós estivéssemos ficado onde Gaia nos colocou.

Mas tudo isso é apenas um reles pensamento.

Antiga Canaã / Palestina / Israel —

Sombras Negras na História Tribal

Como disse anteriormente, ambos os nosso mitos de origem, cientificamente sugerem que nossa tribo se originou em algum lugar do Oriente Médio. Infelizmente, como Statler, Waldorf e Astuto me lembram



eternamente, aplicar teoria científica à mitologia raramente funciona. Eu digo infelizmente porque se tudo isso fosse aplicável eu poderia rapidamente descartar o mito do norte em uma só tacada, uma vez que temos uma evidência razoável que sugere que nossa tribo estava no Oriente Médio bem antes da invenção do arco e flecha. Há alguns poucos Garou dentro da nossa tribo com o desejo e a habilidade de remover itens de uma natureza comprometedor de museus e coisas assim. A algumas décadas atrás, eles planejaram roubar um conjunto de ícones que foram originalmente achados em uma escavação em Jericó.

Esses ícones datam de dez mil anos atrás, colocando suas datas de origem numa época por volta de 8 mil a.C., e foram feitos em imagens de baratas. Considerando que a civilização Natufiana não começou sua adoração ancestral até 7 mil a.C., há razões suficientes para acreditar que esses eram os nossos caras.

O que estávamos fazendo realmente é, claro, um mistério absoluto para nós. Nosso verdadeiro “intervalo” histórico começa quando deixamos os mitos, isso começa nesse período. Porém, podemos fazer algumas suposições.

O povo Nafutiano foi a civilização que viveu na região que hoje consideramos como Israel/Palestina, assim como o Jordão e o Líbano. Esse povo viveu no berço da civilização, eles foram provavelmente as primeiras pessoas a descobrir a agricultura, a domesticação animal e, o mais importante para nós, eles criaram algumas das primeiras cidades. Entre as mais importantes dessas estava Jericó, que abrigou duas mil pessoas e estava cercada por uma muralha de pedra de três metros de largura e quatro metros de altura.

Essa muralha, de acordo com o nosso conhecimento geográfico local, nos dá algumas pistas sobre a sociedade daqueles dias e o que nossos ancestrais poderiam estar fazendo. A Palestina Antiga era um terreno ríspido, cheio de estepes e vales que limitaram grandemente a expansão da civilização, esse é o porquê do Egito tê-la sobrepujado-a. Quando você adiciona uma muralha massiva cercando Jericó, você começa a ter umas imagens de pessoas rústicas e acostumadas a batalha.

Nossos ancestrais provavelmente fizeram algumas coisas aqui. Primeiro de tudo, fixaram a adaptação e crenças humanas para o seu próprio uso como a nossa tribo sempre fez. Até então, ainda tínhamos que escavar crânios humanos como fetiches para contatar espíritos, mas conseguimos superar isso. Em segundo lugar, aqui é quando desenvolvemos nossa união com a cidade (não sendo mais unidos apenas aos humanos), e é interessante notar que as marcas nos ícones mencionados anteriormente parecerem mostrar tendas. Será que a tribo precocemente associou a Barata com a cidade? E finalmente, permanecemos guerreiros, é provavelmente nesse tempo que as primeiras noções de combate urbano foram discutidas em nossa tribo.

Ainda há várias outras questões para serem respondidas e infelizmente, provavelmente, nunca serão. Como era a Umbra dentro das cidades antigas? A

construção das cidades ofendeu espíritos ou criou novos? Ouvi histórias sobre figuras de aranhas sendo desenterradas também, então isso realmente me impressiona sobre o quanto foi compartilhado sobre a Weaver. Eu sinceramente amaria saber as respostas para essas questões.

Astuto Sims dá de ombros: Acho que esse é o preço que pagamos pela permanência da história escrita. As tribos que ainda confiam completamente na história oral nunca se desligaram das tradições e dessa forma têm essa linha contínua. Nós rompemos nossa própria história na troca de uma pela outra e temos tentado recolher as peças desde então.

Tempos Bíblicos e o Judaísmo

Muitos, muitos anos se passaram nessa área. Havia um monte de brigas, a maioria delas tremendamente feia. Eu posso imaginar que a fé da tribo na humanidade estava minguando, quando, por volta de 2000-1800 a.C., alguém foi e escreveu um livro que os fez lembrar o que primeiramente era a humanidade que eles tanto amaram. Ninguém sabe quem foi o autor, mas o livro é chamado Jó. Você pode encontrá-lo como o 18º livro da Bíblia, mas ele foi o primeiro a ser escrito. E apesar de saber que outras tribos são afeiçoadas a lastimar sobre a religião humana, apenas leia este livro e você vai ver porque eles instantaneamente gostaram disso. No meio do derramamento de sangue e da violência sem sentido, esse escrito foi humilde. Reflexivo. Ele continha o pavor pelo Todo Poderoso que eles tinham, senão em sua magnitude, exatamente como eles tinham para com Gaia. Entretanto, a religião por trás disso se propagou rapidamente. E subitamente a tribo teve um problema massivo. O Judaísmo era monoteístico, acreditava em só um Deus. Ela era mais firmemente construída do que as religiões anteriores e de repente a adoração da tribo por Gaia sobressaiu. O que eles fizeram ?

O que vários outros pequenos grupos religiosos, incluindo o Judaísmo, poderiam fazer quando forçados dentro de uma sociedade com outra religião dominamente. A tribo deu a impressão de se tornar Judaica enquanto secretamente continuava com seu próprios rituais. Algumas coisas foram fáceis — o Judaísmo usava o calendário lunar, o que tornou a adoração a Luna fácil. Uma vez que os Salmos foram escritos, eles usaram os mais militantes em seus rituais de Guerra.

Outros empenhos eram mais estranhos. Um escrito talmudista descrevia o mundo dois mil anos antes da criação do mundo, quando as Sete coisas foram criadas: O Torá, O Trono Divino, Paraíso, Inferno, o Santuário Celestial, um jáia que ficava em seu altar gravada com o nome do Messias e uma Voz que chorava alto “Retornem, ó filhos dos homens”. Outros textos peculiares para os nossos precessores sugerem que a nossa tribo usou esta lenda para ajudar filhotes a entender outras Feras. Éramos a voz que chorou alto para as Feras, que não nos escutaram. Os Mokolé eram o Torá, os

Bastet, o Trono Divino. O Paraíso eram os Corax (aposto que você está feliz), enquanto os Ratkin eram o Inferno. Os Gurahl eram o Santuário Celestial com os Ananasi os esculpindo.

Não faço idéia do que exatamente essas analogias significam mas toda a leitura é claramente um lição da origem das Feras e seu lugar na ordem das coisas. Não importa como você interprete isso, é um material fascinante.

China Antiga e os Boli Zouhisze

O único problema com a teoria do Astuto sobre a troca entre história escrita e oral é que, em teoria, a própria história oral tornar-se-ia a história escrita. Ano após ano, falamos sobre o nosso passado em inúmeros termos. É possível que nós tenhamos perdido nossa conexão de algum modo, mas teoricamente isso não teria que acontecer.

Outra possibilidade é que simplesmente ignoramos as conexões mais óbvias na nossa arrogância ocidental. Enquanto a maioria dos estrangeiros, e mais que um bocado dentro da tribo também, nos vê exclusivamente como uma tribo ocidental, há uma longa tradição chinesa que foi descoberta quando ficamos cientes dos Boli Zouhisze. Chamá-los como um campo ou apenas uma parte de nossa tribo é injusto; eles são praticamente uma tribo completamente diferente. Mas como semelhança, eles são uma tribo urbana que reverência a Barata. Eles são o nosso povo. Ouço dizer que eles se surpreenderam conosco, mas nós interagimos bem e aprendemos deles muito sobre o que nossa tribo estava fazendo na China Antiga.

Os Boli Zousisze são únicos entre todos os Garou que possuem um mito de criação de uma tribo única, sugerindo que não haviam outras tribos na China nos dias lendários. De acordo com o mito, o mundo foi formado por duas forças onde cada uma era dividida em duas, um yin-yang dentro de outro yin-yang. Uma força era a vida e a morte e a outra o caos e a ordem. Originalmente elas eram unidas, mas conforme elas foram se dividindo a Umbra e a Terra foram formadas. Em cada coisa, viva ou inanimada, as forças existiam, mas nenhuma criatura era tão perfeita como os humanos e os lobos. Os lobos eram os maiores assassinos, e ainda assim mantinham famílias, e exemplificavam o caos perfeito. Os humanos faziam muitas vidas, e ainda sabiam como tirá-las, e eram os mais organizados dos seres.

Circuitos-Reservas fica confuso: Entendo as quatro forças, Gaia e a Tríade, certo? Mas essa referência ao lobos sugere que os Garou serão os personagens principais aqui. No Ocidente, entendo, mas na Ásia? Como eles ignoram as outras Feras? E o que é isso sobre os humanos "saberem como tirar" vidas?

Sacrifício humano, Circuitos. Eles faziam isso.

Cruzes.

De acordo com o mito, cinco homens se destacaram perante os outros. O primeiro deles foi Fu XI, o

Domador-de-Touros, que aprendeu como lavrar a terra e montar uma família. O segundo foi Sheng-Nong, o Fazendeiro Divino, que inventou o arado e a enxada. E depois Huang Gi, o Lorde Amarelo. Ele criou o arco e flecha, barcos, seda, a escrita e a cerâmica. Outro homem, Yao, criou o calendário e o ritual. E por último, Yu criou o controle de cheias.

Elizabeth Leitora de Genes aponta: Huang Di realmente se encaixa bem no mito do Norte. Um grande homem criou o arco e flecha, e os Garou tomaram posse da invenção com alegria.

Eles também se encaixam nos cinco augúrios e os Boli Zouhisze geralmente os tomam como exemplo. Yu, que enganou a natureza, é um Ragabash; Yao é um Theurge por razões óbvias. Fu Xi criou os relacionamentos, então é um Philodox, Sheng Nong um Galliard, enquanto Huang Di é um Ahroun. De acordo com o mito, os lobos viram o que os humanos tinham feito e perceberam que eles não tinham ninguém entre eles que poderia empatar a disputa. Eles se dirigiram para Luna, que os favorecia, e pediram a ela por uma chance para fazer coisas tão grandes quanto os humanos. Então ela os tornou Garou. É interessante como eles citam a nossa criação vinda exclusivamente dos lobos enquanto simultaneamente exalta a humanidade, não é?

Circuitos-Reservas pergunta: Essa é uma boa pergunta. Por que a lenda deles cita apenas os lobos? Com os Boli Zouhisze, eu esperava um mito mais abrangente, que falaria sobre todos os metamorfos, não apenas os Garou. Não há vários tipos de metamorfos por lá?

Supostamente, mas os Boli Zouhisze nunca fizeram parte do sistema. É estranho, porém me foi explicado que tem a ver com a Barata. Para a maioria das Feras asiáticas, a imagem do inseto é associado à Wyrn. Com isso, os Boli Zouhisze não são muito bem recebidos. Na realidade, eles parecem ser mais mal tratados que os Ananasi, apesar do fato das aranhas orientais estarem manchadas pela Wyrn, de acordo com o meu contato de lá, que, sinceramente, pode estar influenciado. Mas ainda assim continua sendo fascinante.

O que também é fascinante é como claramente o mito é influenciado pela mitologia humana. Todos os cinco homens aparecem no mito chinês, com Huang Di como o primeiro comandante pré-dinástico. A versão dos Boli Zouhisze omite Shun, o senhor que veio depois de Huang Di que ordenou Yu para conter as enchentes.

Que foi uma das primeiras tecnologias chinesas; Os chineses eram extraordinariamente avançados. Por volta de 3000 a.C., eles tinham agricultura, lanças e ferramentas básicas, animais domésticos, excelentes habilidades matemáticas e a perícia em lapidar o jade. Esse foi um nível que não foi alcançado pelos Nativos Americanos em 1600, como comparação. Os Boli Zouhisze estavam lá, usando as invenções humanas para criar as suas próprias. Um truque que eles eram muito orgulhosos de possuir era o de prender espíritos do ar em lanças para fazê-las muito mais leves e ainda assim sem

perder o corte ou a potência se comparada a uma normal. Por serem mais leves, as lâminas podiam ser muito maiores. Uma adoração ancestral também era muito comum na China por volta de 2000 a.C., e certos Boli Zouhisze alegam que foram eles que introduziram isso aos humanos, não o contrário. Entretanto, eles continuam não parecendo capazes de contactar os seus ancestrais atualmente, como o resto de nossa tribo.

Por volta de 400 a.C., mudanças começaram a varrer a China. Apesar da ascensão das Dinastias Shang e Zhou ter sido a mudança mais importante para o país, a principal mudança para nossa tribo foi o aparecimento do Confucionismo, juntamente com a resposta do Taoísmo e Legalismo. Apesar de longe de ser a primeira filosofia humana (ou até mesmo a primeira filosofia que a tribo tinha encontrado) essas filosofias aparentemente intrigaram os Boli Zouhisze, em particular o Confucionismo e o Legalismo (o Taoísmo, acidentalmente, também surgiu nesse período, mas seus modos passivos não condizeram muito bem com a tribo).

O Confucionismo era uma filosofia ética, que acreditava que qualquer um, comandante ou a escrava mais fraca, tinha seu próprio papel para cumprir e aquele que tentasse ir além daquele papel somente causaria dor. Isso tinha muito apelo com alguns da tribo, enquanto o seu foco no tradicionalismo aborrecia algum deles, a forte definição dos papéis sociais se encaixou fortemente com os pensamentos Garou. (Adivinhe: Os papéis dos augúrios tornaram-se mais ou menos importantes nessa época?). Outros aspectos também pareciam se espelhar na sociedade Garou, tais como o Mandato do Paraíso, como discutido pelo estudioso confuciano Mencius, onde as pessoas se voltariam contra um comandante injusto, mas apoiariam um justo. Para os Boli Zouhisze, isso parecia ser um exemplo direto do modo de desafio Garou. Entretanto, alguns sugeriram que foi Confúcio que ensinou os Garou esses caminhos! Entretanto, mais provavelmente, foi o instinto lupino que os ensinou aquilo, assim como para todos nós.

O outro lado disso era o Legalismo. Onde o Confucionismo oferecia idealismo, aderência à tradição e uma crença básica na bondade humana, o Legalismo esbanjou pragmatismo, uma recusa em acreditar que uma lei poderia ser aplicada igualmente em duas situações quaisquer e uma mensagem de crença em que os comandantes sabiam o que era melhor para os comandados. Assim como o Confucionismo, essa filosofia tratava-se da harmonia da sociedade, mas dizia que a rígida ordem e organização do governo tinha muito mais a fazer do que qualquer papel inato na sociedade ou virtude pessoal. Ele nunca teve a compatibilidade com a filosofia Garou como teve o Confucionismo, mas sua forte rejeição à tradição deixou algo na alma dos Boli Zouhisze. Acho que isso prova que sim; eles são da mesma tribo que nós.

Budismo Entre os Boli Zouhisze

Claro, meros cinquenta anos depois, eles encontraram outra filosofia que mudaria radicalmente a



China: o Budismo. Assim como a tribo ocidental tinha dificuldades em existir em uma sociedade com crenças religiosas que contrastavam severamente com as deles, agora os Boli Zouhisze precisavam descobrir como poderiam encobrir sua adoração por Gaia dentro de uma sociedade que estava se tornando rapidamente fortemente ligada a esse novo ponto de vista sobre a vida.

Diferentemente da relativa adaptação rápida da tribo ocidental, os Boli Zouhisze tiveram uma grande dificuldade em se adaptar aos novos modos, tanto que muitos da tribo pensaram em se juntar às crenças do Taoísmo que a tribo antes negara, uma vez que o Taoísmo estava se erguendo nessa mesma época. Porém, no fim das contas, as mesmas dificuldades que a tribo teve com o Taoísmo no começo ainda estavam presentes, e foi difícil admitir como o Taoísmo oferecia uma cobertura melhor que o Budismo. Os primeiros esforços para se ocultar no Budismo foram focados em usar os *skandhas* como os nomes para os cinco augúrios. *Sanna*, uma palavra para se referir as nossas percepções, era a nossa palavra-chave para Ragabash. *Vijnana* se referia a consciência e Theurge; Enquanto Philodox pegaram *sankharam*, o *skandhas* que descrevia nossa capacidade mental. Emoções, ou *vedana* representava os Galliards; e *rupa* servia tanto para o corpo físico tanto quanto para os Ahroun.

A tribo praticamente sobreviveu a esse período se apegando ao muito mais poderoso Confucionismo, (a ideologia do estado da Dinastia Han), até o final do

quinto século a.C., quando o Budismo Mahayana foi introduzido na China. Mahayana, um campo do Budismo, oferecia muito mais para a tribo que o original Theravada. Mahayana incorporava mais elementos do Hinduísmo, que os Boli Zouhisze usaram para se ocultar. Guanshiyn, na forma feminina de “mãe da raça humana” foi usada como um símbolo para Gaia. O que provavelmente foi de extrema ironia para os Boli Zouhisze, as três formas de Buda ensinadas no Mahayana foram utilizadas para se referir a Tríade.

Assim como a camuflagem adotada no Judaísmo, essas ilustrações de Gaia e outros espíritos permaneceram através da história e podem ser encontradas até hoje. O caern da Mãe das Pessegueiras, ainda possui muitas das imagens de Gaia que foram claramente inspiradas por ilustrações de Guanshiyin.

Antigo Império Romano

Agora, a forte evidência que temos a cerca de nossas atividades na China, se comparado com a fraca evidência de nossas atividades na Palestina, poderia sugerir que nós, na realidade, somos originários da China, e depois migramos para o Oeste, fazendo assim dos Boli Zouhisze os Andarilhos do Asfalto originais. Só há dois pequenos problemas com isso.

Astuto Sims assente: Aqueles símbolos da Barata. O ponto principal que mostra que estávamos no Oriente Médio antes da civilização chinesa ter começado.



E o fato de sabermos que estávamos por aí na Antiga Roma desde 60 a.C.. Ignorando as teorias de que tínhamos membros da tribo peregrinando, sem registros de qualquer historiador, que encontraram Roma sozinhos (não é tão ridículo quanto você pensa; pontes da lua fazem com que a tentativa de rastrear nossos movimentos seja, na melhor das hipóteses, um exercício acadêmico), devemos tentar descobrir onde exatamente a nossa cultura e a cultura romana se unem. A resposta óbvia é na conquista de Jerusalém por Pompeu, em 63 a.C.. Ainda não é impossível que tenhamos começado na China e chegado até Jerusalém depois, através dos mesopotâmios, exceto que não temos provas que sugerem que estávamos entre os mesopotâmios.

Desnecessário dizer que, no entanto, o Império Romano estava cheio de surpresas e novas idéias para nós. Chegamos na época de ver tijolos queimados se tornado o principal material de construção e vimos as ruas pavimentadas e aquedutos. A filosofia dos Gregos Antigos nos desafiou e, talvez para o nosso alívio, a religião panteísta nos permitiu misturar mais facilmente que antes. Roma era uma cidade muito além de todas as possibilidades sonhadas — se nosso povo reverenciava a Barata como um espírito da cidade naqueles primeiros dias, então imagine o deleite deles com Roma! Na verdade, Roma teve tanta importância para nós que é impressionante o quão pouco tempo a maioria de nós realmente passou por lá.

Roma era o centro do mundo ocidental. E a Wyrn já tinha seus agentes na humanidade: vampiros. Desnecessário dizer que eles eram numerosos na cidade, e fizeram o seu melhor para manipular o Senado, geralmente através de uma magia de sangue que aprisionou os humanos nas garras da Wyrn. (Temos as explicações dessa magia muito bem catalogada agora. Ela exige sete vampiros, cercando o humano em um círculo. O humano tem que beber um cálice com o sangue misturado de todos os sete. Isso provavelmente é utilizado até os dias de hoje). O outro principal problema em Roma, os Presas de Prata, viram o mesmo problema que nós, mas não pareciam ter nenhuma pista de como resolvê-lo. Nunca nos olhamos nos olhos, e nossas tribos se desentendiam frequentemente. Dissemos a eles que tentar forçar os vampiros para fora das famílias patrícias e da política era uma luta na qual estávamos sem esperança e desarmados, mas não nos ouviram. Ironicamente, éramos os únicos a perceber que a cidade oferecia poucas oportunidades.

Mas as legiões nos ofereceram oportunidades que a cidade por si só não ofereceu. A magia do sangue tendia a perder o efeito, e longe dos seus patronos vampíricos era muito fácil seguir seus servos e destruí-los. Ir para a mata aberta, distante da proteção durante o dia, mantinha os vampiros distantes, também. Nosso grande problema era a disciplina; as legiões romanas com seu alto treinamento de formações, não acomodavam bem a nossa tendência de se enfurecer. Fazíamos o nosso melhor para tornarmos oficiais tão logo quanto o possível, nos

colocando longe das batalhas. E uma vez que César provou quanta pressão um general carismático e com o apoio popular poderia suportar, felizmente usamos nossa mais recente influência para selar os poderes dos vampiros e laçar os seus humanos aliciados. Também conseguimos uma pequena vantagem sobre os Presas de Prata e, talvez mais importante, conseguimos expandir bastante o foco geográfico da tribo. Os vampiros responderam jogando todo o seu peso na Guarda Pretoriana, mas nós fizemos muito bem com as legiões de qualquer modo.

Foi provavelmente quando nos encontramos com as outras tribos pela primeira vez e muito pouco disso foi amigável. Também havia Garou de outras tribos nas legiões, claro, mas a grande maioria das outras tribos era dos povos que os romanos conquistaram, não romanos. Isso começou com uma tradição que provavelmente é verdade atualmente: nos aliamos com os vencedores, eles se aliaram aos perdedores.

Não que nós tivéssemos abandonado a cidade completamente. Nós **somos** uma tribo urbana, ponto final. Os Presas de Prata e os sanguessugas tinham muita coisa em todos os ângulos das famílias patrícias e do Senado que podia se ver, mas havia uma repartição religiosa que eles se esqueceram: as Virgens Vestais. Nós fizemos grandes esforços para empurrar uma, ou mais, de nossas Parentes nessa altamente buscada posição por duas razões. Primeiro, qualquer criminoso que conseguisse ser tocado por uma das Virgens Vestais era imediatamente perdoado, e devido aos inúmeros atos ilegais que estávamos envolvidos, isso era uma boa vantagem de se ter. Em segundo lugar, em uma cidade cheia de vampiros, controlar os fogos sagrados parecia um ótima vantagem.

É verdade que Roma não era um refúgio da beleza de Gaia. Havia um monte de desprezo e a Wyrn tinha suas garras cravadas em seu coração. No final, o pior de tudo foi a fundição de chumbo romana, que produzia níveis hediondos de poluição em um nível global, isso criou um poderoso Maldito chamado Estanho. Estanho é mencionado em algumas escrituras de nossa tribo da época como um Ciclope monstruoso, com mãos que tinham dezoito dedos cada, acompanhadas de garras venenosas. Seu olho era fumaça e sua respiração queimava como prata. Acertá-lo apenas o transformava em fuligem que rapidamente se reconstruía. A despeito disso, na época ele era facilmente derrotado, mas impossível de ser destruído. Isso pode não ser verdade quando nós nos encontrarmos novamente com ele.

Mas entre as nossas influências militares e outros fatores, parecia que tínhamos pelo menos algum tipo de controle sobre a cidade. Se tivessem nos dado mais tempo, talvez conseguiríamos expulsar os vampiros e fazer da cidade algo ainda maior do que ela era. Mas isso não aconteceria. Entre os visigodos e hunos, assim como os Crias de Fenris, se acreditar neles, Roma caiu. Se os Crias de Fenris foram responsáveis, então eles podem ser culpados pelo sofrimento e o crescente poder da Wyrn que vieram em seguida.

Europa Medieval e os Guardiões

A Idade Média não foi nosso melhor momento, mas ao contrário do que muitos Andarilhos do Asfalto modernos pensam — e pare de sorrir para a câmera, Circuitos, estou dizendo isso para você — a razão para isso é a falta de esforço humano aproveitável. Durante esse período, havia uma grande porção de pensamento filosóficos, desenvolvimento artísticos, e até mesmo avanço científico. Isso não era muito difundido, claro. Literatura era abismal, superstição (algumas partes são verdades, outras falsas) era exaltada e a quebra do sistema político que define a época significava que a maioria das pessoas estava ocupada demais tentando sobreviver para se preocupar em aprender alguma coisa que não os ajudasse diretamente. Lembre-se que isso não significa que os humanos da época eram ignorantes, significa simplesmente que aprender os métodos mais produtivos de agricultura era muito mais importante que experimentar novos métodos, por exemplo. O aprendizado e o desenvolvimento levam tempo, recursos e riscos, e nenhum desses fatores estava em abundância naquela perigosa época. Mas isso aconteceu. Considere o impacto do moinho de vento, inventado nesse período.

A verdadeira razão pela qual ficamos de cabeça baixa por tanto tempo nesse período teve mais a ver com a nossa localização geográfica. Uma boa parcela de nossa tribo esteve na Itália desde o período clássico, e ainda mais migraram para lá mais tarde na Idade Média, pois as cidades-estados do norte da Itália estavam cheias de espíritos da tecnologia que nós adoramos lidar, e sempre preferimos uma existência o mais urbana possível. Infelizmente, outras criaturas sobrenaturais também disseram o mesmo: os vampiros. Sob o Império Romano tínhamos nossas influências para nos proteger, mas o seu colapso permitiu aos vampiros dominar o período. Eles se espalharam pela Itália para que pudessem, cada um, ter seu próprio território de caça, e manipular uns poucos indivíduos para controlar uma cidade era infinitamente mais fácil do que tentar conseguir uma posição decente no Império. Então, para onde poderia fugir um lobisomem que foge de seus inimigos ancestrais e deseja estudar escondido? A resposta era óbvia: a Igreja.

O Apoio dos Guardiões na Igreja Medieval

Mais uma vez, cale a boca antes mesmo de começar a falar, Circuitos. A Igreja se opôs a um monte de pensamentos, é verdade. Mas também é verdade sobre qualquer grande instituição; eu estou certa que Astuto o informará quão bem os empregados que tentam sugerir novas estratégias dentro de uma corporação acabam. Você também pode tirar da sua cabeça a imagem da única e toda poderosa Igreja. Havia numerosos mosteiros, igrejas, catedrais e corpos individuais que formavam a igreja e, havia assim, a possibilidade de divergências privadas. Da mesma forma, enquanto o Papa exercia um tremendo poder sobre os monarcas e líderes

da época, a igreja dependia do dinheiro desses lordes para operar. Era um jogo interno de poder.

Circuitos-Reservas *tediosamente pergunta: Posso falar agora?*

Contra o meu melhor julgamento, sim.

Eu acho que você está sendo mais do que suave sobre a Igreja da Idade das Trevas. Eles foras as pessoas que começaram a Inquisição e torturaram hereges até a morte só por acreditar em algo diferente. Eles atrasaram o pensamento científico fazendo coisas como aprisionar Galileu por descobrir que o sol era o centro do Universo e eles assassinaram milhares nas Cruzadas. Ao que me lembro, eles mataram oitocentos não-combatentes porque eram judeus e, portanto, eram da parte que matou Cristo. Não estou negando que a Igreja tenha feito algo de bom, mas há muitas coisas ruins nisso tudo também.

Claro, há o bom e o ruim em todas as coisas. Mas nunca é tão simples. A Inquisição Espanhola foi mais produto da Rainha Isabella do que da Igreja em si, e há dúvidas de que a história de “torturar até a morte, queimar na fogueira” seja inteiramente correta. A maioria dos hereges era publicamente humilhada ao invés de morta, e enquanto a Inquisição Espanhola usava a tortura, eles fizeram isso a despeito dos protestos do Papa. Entretanto, Galileu fez sua alegação na Renascença e não na Idade Média. E por último, sim, as Cruzadas foram uma abominação, mas elas também foram responsáveis pela introdução do sistema numeral árabe na Europa. Francamente, se você quer dar alguns golpes na Igreja, sugiro que você olhe coisas como a escandalosa doutrina de arrancar dinheiro relacionada ao Purgatório, que convidava as pessoas a dar dinheiro à Igreja então seus mortos poderiam entrar no paraíso mais rapidamente ou como a Igreja vendia perdão dos pecados para os abastados.

Circuitos-Reservas *resmunga: Com certeza. Não se importe que aqueles hereges eram, em maioria, judeus fingindo serem católicos, para que pudessem encontrar trabalho e não serem perseguidos, ou que —*

O ponto de tudo isso é que, para nós, a Igreja era um lugar de aprendizado ao invés de ignorância e, no mínimo, alguns de nós a apoiavam. Nisso, não fizemos nenhuma amizade com as outras tribos, uma vez que algumas igrejas ensinavam que os lobos eram do demônio. (A ironia, que a maioria das seitas ensina para os Garou, que os humanos eram da Wyrn obviamente nunca surgiu). Além disso, a Igreja desenvolveu e participou na perseguição e assassinato das fés animísticas, o que matou muitos Parentes. Realmente não sabemos como os Guardiões lidavam com isso, mas aposto que houve muito sangue ruim entre as outras tribos e a nossa, devido a nosso apoio.

Demônios na Igreja — Ocultando-se com o Cristianismo e o Islamismo

Outra razão pela qual escolhemos para apoiar a Igreja foi nossa habilidade em se esconder dentro dela

facilmente, uma importante consideração para nós em um tempo de uma população tão pequena! Nos tornamos excelentes em nos ocultar entre a cultura judaica enquanto estivemos em Canaã/Israel/Palestina, e muito disso foi facilmente transferido para o nosso tempo na Igreja Católica. Salmos permaneceram muito populares entre nossa tribo, a poesia ritualística e os tons militares de muitas escrituras permaneceram como verdade em um contexto Cristão, como antes. A principal mudança foi em muitos componentes materiais de nossa fé.

A técnica mais óbvia que usamos foi a substituição de imagens de Maria por imagens de Gaia. Isso aconteceu de várias maneiras, utilizávamos imagens de Maria com tons de natureza bem explícitos pintados em suas roupas. Após Santo Agostinho, as jovens filhotes fêmeas rotineiramente faziam votos de castidade enquanto eram ensinadas sobre a virgindade eterna de Maria, o que permitia seus professores as instruírem sobre Gaia numa linguagem de duplo sentido bem embaixo do nariz dos humanos. Mesmo que elas fossem pegadas falando com seus colegas de matilha sobre o assunto, o mesmo código nos permitia escapar de sermos detectados.

Uma nota interessante é que a Igreja também nos permitiu manter, um dos poucos em nossa história, caern não-urbanos. A idéia de uma vida no monastério veio da China para a Europa em 397, e muitos da nossa tribo rapidamente foram atraídos para essa idéia. Houve algumas razões para isso. Não seria improvável sugerir que existiam rituais que foram desenvolvidos entre nossa tribo na época da China que talvez fossem conhecidos por alguns de nossos membros ocidentais e que retornar a um ambiente similar ajudaria a ressuscitar o uso desses rituais. Além disso, a idéia nos deu uma rara oportunidade na Europa, de expandir para fora do ambiente urbano e desenvolver caerns longe dos olhos humanos. Ou alguns olhos, pelo menos. Muitos caerns dessa época parecem ter sido construídos na periferia de um monastério, permitindo que os monges humanos vivessem fora do caern em si.

Por fim, aqueles Garou que fingiam viver como monges, ganharam uma vantagem quando se tornaram parte da sociedade feudal. Apesar dos juramentos de pobreza, os monges controlavam grandes propriedades de terra e empenhos na agricultura e eram responsáveis pela educação de muitas pessoas. Esses monges não eram ferramentas de poder utilizadas quando necessários.

Os espíritos também eram encontrados facilmente entre os santos. O espírito que eventualmente viria a ser conhecido como Embate Ká-Bum era conhecido para os Guardiões como o Arcanjo Miguel, enquanto a Roda Dourada ocasionalmente fazia referência ao Apóstolo Mateus. Algo que deve ser observado é que os Guardiões nunca realmente adoraram o santo Cristão como tal, (aconteceu de certo modo mais tarde), mas apenas esconderam a sua adoração por Gaia nos laços da fé.

Também estávamos presentes em outras áreas da Europa e também além do continente essa época, o Mugahl, ou Dinastia "Escrava" na Índia era uma das

áreas onde encontramos evidências de nossa influência. Assim como no Cristianismo, os Guardiões se ocultaram se utilizando dos ensinamentos Islâmicos. Eles utilizavam o mesmo calendário lunar do povo Judeu, e novamente utilizamos isso. A idéia de *jihad* se encaixou facilmente na sociedade Garou, entretanto uma parte interessante do assunto é como as nossas guerreiras eram ajudadas em continuar guerreando sem serem notadas. De acordo com os *hadiths*, textos religiosos que gravam as palavras de Maomé, a mulher Umm Sulaim trouxe com ela uma adaga para abrir o ventre dos inimigos do Islã. Maomé sorriu para ela por causa disso, mas falou para ela para ao invés disso, carregar um cantil, para que os soldados pudessem beber. Mesmo hoje, muitas Andarilhas do Asfalto nos países muçulmanos prendem espíritos da guerra em cantis d'água para molhar suas lâminas ou garras antes da batalha. O que começou como um disfarce, tornou-se tradição.

Os Guardiões e Campos Políticos na Europa da Idade das Trevas

Enquanto falo sobre o assunto, é nesse momento que conseguimos uma quantia significativa de evidências materiais de uma tribo nomeada de "Os Guardiões", curiosamente tem muito a ver com a nossa discussão, Circuitos. O arquivo é uma carta enviada de Gabriella Bernini, uma Parente e freira perto do ano 420, onde implora para o recebedor, Braccio di Danilo (presumidamente um Guardiã, apesar de que se era um Parente ou Garou ainda não se sabe) aceitar a Igreja como uma instituição útil. O trecho relevante declara, "Lembre-se que nesses tempos, a Igreja é tudo o que a humanidade tem para se prender. Mesmo com a Igreja, a Itália é pouca coisa mais do que um cercado de campos controlados por tiranos que se espalham sobre os fracos com sede de sangue; sem a Igreja isso poderia ser nada além disso. Lembre-se que assim como eles são os protetores dos seus irmãos, ainda somos seus Guardiões".

A conotação religiosa dada ao nome da tribo aqui é fascinante, e repetida em qualquer outro lugar, ainda que nem todos os Guardiões viam sua missão em termos religiosos. De fato, a dicotomia entre os Guardiões italianos do norte e do sul parecia ser volátil, e às vezes ocasionalmente violenta. Um campo poderoso no norte da Itália, a Roda Dourada, difamava veementemente um campo chamado Irmandade do Livro, mais poderoso no sul da Itália. A Roda Dourada era interessada em comércio e mercadores, acreditando que o chute inicial do aprendizado humano requereria uma mudança de idéias e eles acusavam a Igreja de ser uma controladora de conhecimento e sabedoria, então isso não beneficiava ninguém. Isso incluía a Irmandade do Livro (nome que os descrevia muito bem, um bando de estudantes em sua maioria), que estavam pesadamente envolvidos nos assuntos da Igreja. Enquanto algumas cartas e documentos que nós possuímos sobre encontros entre os dois gupos estão cheios de pedidos para uma diminuição da violência de ambos os lados, esses pedidos mostram

que a violência estava presente.

O Grandi Pazzi

A única exceção de todo esse partidarismo foi, claro, a corte de Frederick II, em Palermo. Frederick o Grande, o *Stupor Mundi*, a Maravilha do Mundo. Ele era, para ser franco, um homem louco, mas no sentido bom. Ele reuniu homens esclarecidos por toda a França e Alemanha (lembra-se, a sua corte era na Sicília!). Incluindo Leonardo da Pisa, que criou a espiral Fibonacci, e o extremamente influente teólogo São Tomás de Aquino. Ele tinha astrônomos, filósofos, poetas, físicos, mágicos e sim, ele tinha lobisomens. Eu, sinceramente, duvido que ele sabia disso, mas um membro de sua corte era o muito capaz Theurge e alquimista Drogo Krauthammer, um dos primeiros membros de um campo de alquimistas conhecido como "Fogueiros".

Krauthammer foi o primeiro a extrapolar os conceitos alquímicos para conceitos espirituais. A alquimia pregava que todos os metais eram uma mistura de enxofre, sal e mercúrio; e ao alterar essas misturas você poderia, segundo a lenda, transformar chumbo em ouro. Não funcionou, mas quando Krauthammer pegou esses conceitos e observou que o enxofre era propenso a aprisionar espíritos da Wyrn, sal geralmente prendia os espíritos da Weaver e mercúrio era um condutor para os espíritos da Wyld, ele se divertiu. Suas capacidades lhe deram um lugar na corte de Frederick e Krauthammer prontamente convidou cerca de vinte outros Guardiões de toda a Europa para se juntar a ele.

Você não pode chamar seu alegre grupo de um campo, porque eles se envolveram proximamente de todos os campos dos Guardiões da época. Eles eram mais uma matilha gigante, e quando você lê os contos sobre seu comportamento, o único que não era um Ragabash era Krauthammer. Eles se chamavam de o *Grandi Pazzi*, ou os Grandes Lunáticos, e os seus experimentos e debates que conduziam rapidamente tendiam a se transformar em uma orgia de "lógica" irracional que não fazia sentido a ninguém, exceto a eles mesmos, com misturas alquímicas que definiam o senso comum e funcionavam perfeitamente, e muito mais álcool do que seria razoavelmente saudável. Eles eram os mais loucos em uma corte de um homem louco, e não há dúvida que se você vivesse no século XIII e quisesse desesperadamente romper os limites do conhecimento humano ou Garou, você realmente gostaria de estar ali.

Ah, e Frederick eventualmente foi em uma Cruzada Santa a despeito de ter sido excomungado (duas vezes!) e forçou o Papa a excomungar toda a Jerusalém, a cidade mais sagrada da cultura Cristã.

Elizabeth Leitora de Genes balança a cabeça com um sorriso no rosto: Seja lá qual for o lugar que os espíritos humanos vão quando eles morrem, espero que esse esteja descansando em paz. Eu gostaria que tivéssemos mais humanos como esse, francamente.

Circuitos-Reservas concorda: Ditto.

Ditto.

Assim como Astuto Sims: Ditto. Esses são os tipos de caras que na verdade assinam os orçamentos vez ou outra, Deus os abençoe.

O Renascimento

Então, fora do brejo da Idade Das Trevas, repentinamente se espalhou uma vasta e poderosa e sublime revolução artística, científica e cultural! Pensadores de muitas das nossas terras natais na Itália se cansaram da igreja e da sua constante petição para que esperássemos por nossa justa recompensa no Paraíso, pois esses pensadores queriam criar grandes coisas aqui e agora, espalhando uma onda de invenções como o mundo ocidental nunca havia visto antes. O mundo havia renascido pela pura vontade humana e esse mundo exaltaria o homem acima de tudo mais!

Elizabeth Leitora de Genes assovia inocentemente: E a forte presença da filosofia Grega e Romana circulando pela Itália por causa do comércio com o Império Bizantino, reforçada pelos refugiados de Constantinopla não teve absolutamente nada a ver com isso. Nem o sistema de mercado predominante na Itália, que manteve distantes os piores aspectos do sistema, que esmagava o desenvolvimento, que era o Feudalismo. E foi absolutamente, inteiramente não relacionado a vasta quantia de dinheiro possuída pela família Medici e suas inclinações em apadrinhar grandes pensadores como Francesco Petrarch. Mas bem, você já sabia disso, Natalia.

De fato, eu sabia. Embora eles não tenham apadrinhado Petrarch, o criador do Humanismo, ele estava por aí bem antes deles continuarem e fundarem a Academia Platônica e outras. Eles nem se cansaram da igreja; Petrarch às vezes se percebia dividido entre o seu desejo por aprender e sua sede pela salvação. E como disse antes, a Idade das Trevas era um brejo, então ela não se compara ao Renascimento.

Mas chega de todos esses detalhes. O ponto é que essa época foi algo o qual a tribo estava sedenta por mudanças. A Irmandade do Livro surgiu de pesquisadores do conhecimento, tentando achar aquele conhecimento que valia a pena ser registrado; e se tornaram editores, questionando o que entre tantos eles deveriam escrever e o que deveriam deixar de lado. A Roda Dourada saiu da tentativa desesperada de manter o sistema de mercado da Itália e chegou a colher seus lucros. A tribo começou a forjar novas alianças nesse período e migrou em massa para Florença, enquanto alegremente se aproveitava de cada nova idéia e invenção que os humanos tinham.

Talvez a melhor maneira de mostrar exatamente o quanto o Renascimento influenciou a nossa tribo é algo muito simples: os Guardiões se foram ao final do Renascimento, substituídos por uma nova tribo.

Os Tetrasomianos

O Humanismo era a coluna filosófica do Renascimento, crendo na fundamental racionalidade,



dignidade e valor da humanidade, mantendo os clássicos textos gregos e romanos em alta consideração. Ele também foi a origem de uma área do aprendizado moderno: a área de humanas. Isso é, acidentalmente, a área que cobre a história. Portanto, acho que devo muito ao Humanismo.

A razão pela qual isso é importante é que ajuda a entender como os Tetrasomianos surgiram. Eles foram fundados por uma reunião de Guardiões italianos inspirados pelos trabalhos de Petrarch; os mais notáveis entre eles, incluindo o produtivo inventor e Theurge Nicolas Medina, o poeta e Galliard Merlino Ruffillo e Vittoria Zuccaro, uma Ahroun e tradutora dos escritos Gregos Antigos. Esses três eram fascinados pelas idéias do Humanismo e pela possibilidade do “Garouísmo”, uma filosofia que poderia promover a racionalidade e responsabilidade dos Garou.

Ruffillo foi o responsável por grande parte da doutrina do campo. Ele se inspirou bastante no filósofo e cientista grego Empedócles, que acreditava que o mundo era dividido em 4 elementos clássicos. Empedócles, entretanto, foi mais longe e descreveu figuras mitológicas para cada elemento. Zeus foi associado com o ar, Hera foi a Terra, Hades fogo, e Perséfone foi relacionada com a água. Essas quatro forças foram empurradas para trás e para frente pelas duas grandes forças da vida: Conflito e Amor, que eram associadas com Ares e Afrodite. Ele

acreditava que no início, o mundo inteiro era feito de Amor numa esfera perfeita, mas Conflito despedaçou Amor nos quatro elementos que fazem nosso mundo assim como nossas almas e estávamos lentamente voltando ao tempo onde o Amor poderia formar uma segunda esfera perfeita.

A partir disso, Ruffillo criou muito da filosofia essencial dos Tetrasomianos. Os quatro elementos significaram a Tríade e Gaia: Ela era Hera e Terra, a Wyrn era Hades, a Weaver era Zeus e Perséfone representava a Wyld. Essas eram, entretendo as encarnações “menores” da Tríade e Gaia, recheada por nossas almas e opostas às encarnações “maiores” de Gaia e da Wyrn, representadas por Afrodite e Ares. Assim como o Humanismo acreditava na habilidade da humanidade em melhorar a si mesma com racionalidade, Ruffillo acreditava que os Garou poderiam se tornar melhores balanceando os quatro elementos em suas almas. Isso não negava a responsabilidade dos Garou de combater a grande Wyrn e proteger a grande Gaia, mas dentro de suas próprias almas era melhor balancear entre Gaia e a Wyrn, retirando os melhores valores originais de cada espírito.

Se Ruffillo era o cérebro por trás dos Tetrasomianos, então Medina era as mãos e Zuccaro era a boca. Medina era mais interessado nas tradições alquímicas do que Empedócles era influenciado por elas e gastou seu tempo

criando alguns dos mais extraordinários fetiches da época. Zuccaro trabalhava como uma louca pesquisando Empedócles e as misteriosas tradições gregas que o influenciaram. Ela foi quem construiu a estrutura do campo, que era bastante similar ao Orfismo, um culto misterioso. As Assembléias eram realizadas sob a luz da lua e os Rituais de Passagem eram encerrados por uma ferida quase mortal no filhote com uma adaga de prata. Essa experiência de quase-morte era destinada a equilibrar a alma e ajudar o filhote a alcançar seu próprio equilíbrio.

Talvez por causa da demanda sobre a racionalidade (e seu primo, o objetivismo), o equilíbrio era visto como uma coisa muito fácil de se medir. Os Garou que possuíam um posto maior eram vistos como mais sábios, mais fortes e melhores, e eram encarregados de maiores responsabilidades. Não se sabe se isso era o que Rufillo realmente pretendia; mais provavelmente, Zuccaro interpretou suas palavras em sua típica agressividade.

Entretanto, a promoção e o recrutamento impiedosos de Zuccaro, as vitórias inspiradoras de Medina e a filosofia de coagir de Rufillo ganharam uma grande parte da tribo. Toda a noção de proteger os homens parecia contra-produtiva em uma época em que a humanidade caminhava para a grandeza, e tanto a Irmandade do Livro e os Fogueiros encontraram um patrono nos ricos Tetrasomianos. Apenas a Roda Dourada se colocou rapidamente contra os Tetrasomianos e não foram o suficiente para manter viva a memória dos tempos anteriores. Os Guardiões estavam mortos, longa vida aos Tetrasomianos. E apesar dos Tetrasomianos serem elitistas, e seu ocultismo flertar com a Wyrms mais do que o normal, eles também deram cobertura e apoio para muitos Garou que eram devotados aos ideais do Renascimento tanto quanto a Gaia. Eles fizeram um monte de coisas boas, mas infelizmente também trouxeram muitos prejuízos com o passar do tempo.

Bem, o problema é que os Tetrasomianos não aparecem realmente na história oral das outras tribos, mas há uma boa razão: “Tetrasomiano” não se traduz muito bem na Alta Língua. Não em seu sentido completo. Os nomes das outras tribos possuem conceitos que podem ser expressados na linguagem Garou — cores, ações, coisas físicas, os nomes de totens poderosos e por aí vai. Até mesmo “Fianna” pode ser pronunciado na Alta Língua de forma satisfatória.

Então, como as outras tribos, ou até mesmo os próprios membros lupinos da nossa tribo, chamavam os Tetrasomianos? Infelizmente não sabemos, perguntei aos Galliards das outras tribos, porém eles geralmente respondem “Andarilhos do Asfalto” (a falta de senso de tempo da história oral trabalhando contra nós, droga), “Guardiões”, “Guardiões dos Homens”, ou até mesmo “Guardiões dos Macacos”. O último é realmente atraente, não é? Então não sabemos se eram chamados de coisas parecidas com “A Tribo dos Quatro”, “Os Equilibristas”, ou o que mais. Como você disse, Astuto,

esse é o nosso preço por tentar reunir uma história escrita permanente e negligenciar alguns dos contos mais velhos apenas porque são “vagos”.

Circuitos-Reservas aponta: *Não se preocupe muito se a mudança do nome foi percebida ou aceita pelas outras tribos ou não. Tenho certeza que eles reagiram às múltiplas mudanças de nomes de nossa tribo nos oferecendo um único e permanente nome que eles usam quando não estamos por perto. Então somos todos “Cretinos Pretensiosos”, não se esqueça disso.*

O Novo Mundo

Há uma profunda, e incomum ironia no fato de que todas as tribos Nativas Americanas (os Uktena, Wendigo e, os últimos, Croatan) chamavam a América de “Terras Puras”. Assim como eles supostamente foram para o continente buscando pureza fora da influência corrupta da Wyrms, os Pais Peregrinos vieram para o continente buscando pureza para sua religião.

Astuto Sims sorri: *Muita ironia. Isso soa como a clássica e pioneira semiótica; seja o primeiro a estabelecer o termo para algo e todos o seguirão, independente das conotações. É um dos truques fundamentais das relações de mídia. Eu poderia colocar empecilhos na idéia de que os europeus surgiram com o termo e os nativos, desorientados, usaram os termos porque os europeus o fizeram.*

Elizabeth Leitora de Genes revida: *Não há nenhuma evidência para sugerir isso, Astuto, pelo menos até onde eu sei. Certamente, a história americana não é o meu ponto mais forte, mas acho que as lendas Uktena (pelo menos) falam sobre purificar as terras aprisionando a Wyrms em redes. Eu realmente pensaria que isso é apenas um daqueles toques irônicos que fazem você pensar, “Uau, essa história é estranha”. Além disso, Astuto, se nós costumamos criticar Natalia pelas suas fantasias insubstanciais, temos que fazer o mesmo com você.*

Puxa, obrigada Elizabeth. Muito obrigada mesmo. E você está certa sobre as lendas Uktena.

De qualquer modo, não estávamos realmente interessados nos Pais Peregrinos. Tínhamos uma forte presença na Inglaterra, cortesia do Império Romano, e o nosso interesse na religião humana nos alertou sobre eles, mas no final era apenas outro movimento seccionário feito por um punhado de fazendeiros e carpinteiros. Realmente nunca achamos que eles estavam chegando em algum lugar, então não prestamos atenção. Eles foram para a Holanda, nós mal percebemos. Mas então eles voltaram para Londres em 1617 com planos de fazer uma expedição para o Novo Mundo e nossos ouvidos de negócios captaram a mensagem. Isso era realmente uma coisa nova, um possível desenvolvimento nos negócios humanos e nós pelo menos queríamos observar isso atentamente. Eu duvido que algum de nós realmente esteve a bordo do Mayflower ou até mesmo do Speedwell, porém é interessante notar que um de nossos Galliards, em desconfiança, conseguiu copiar uma lista

dos mercadores de Londres que investiram na expedição. Após alguns anos, ele finalmente comprovou sua desconfiança quando caçou um espírito Ancestral que esteve em Londres naquele período. Um Senhor das Sombras, por incrível que pareça. O Galliard conseguiu rastrear um filhote perdido dos Senhores das Sombras para o espírito, em troca de uma olhada na lista e a confirmação se Ian Margesson era realmente um Garou Tetrasomiano.

Astuto Sims sorri forçadamente: O jogo de inteligência mais comum do mundo moderno: Contabilidade. Dê para qualquer um algum lucro e você jamais irá se livrar dele.

Ao menos não até 1627 quando eles conseguiram pagar a dívida de vez. Eu não acho que os Tetrasomianos esperavam que iam fazer tão bem quanto fizeram. Há mais ironia aqui, imagino, quando digo que os Tetrasomianos em breve cairiam perante um campo americano.

A Divisão Começa

Daí, pequenos movimentos da tribo começaram a fazer a mudança para a América, a maioria devido a política tribal da época. A liderança “equilibrada” dos Tetrasomianos começou lentamente a se tornar mais e mais restritiva, com os líderes exercendo mais e mais seu poder, e os jovens Garou ficando frustrados com a falta de oportunidade. As palavras do Iluminismo também começaram a surgir na mente da tribo.

Claro que você está surpreso quão facilmente nossa tribo se curva ao pensamento humano. Você não é um Andarilho do Asfalto.

O Iluminismo começou a surgir na mente da tribo, e muitos deles estavam pedindo por uma revolução total na tribo, forçosamente destruindo os Tetrasomianos e colocando uma nova tribo em seu lugar. Caso doze anos a mais tivessem passado, a Revolução Francesa teria muito bem dado a eles a inspiração para tentar. Felizmente (uma vez que tal feito certamente teria resultado em uma matança horrível e sem sentido de Garou), eles encontraram inspiração na Guerra da Independência dos Estados Unidos. Outros membros da tribo exaltavam as virtudes do Novo Mundo e a possibilidade dessas oportunidades se destruírem por completo mobilizou os membros mais jovens da tribo. Para deixar claro, o movimento não foi devido a uma simpatia pela América, ou por nos preocuparmos com algum assunto humano. Foi completamente egoísta, uma proteção de nossos próprios interesses.

Independente das razões, no entanto, um grupo de vinte a sessenta Garou Tetrasomianos fizeram um êxodo organizado para a América na tentativa de apoiar os colonos. O número menor é de Garou absolutamente confirmados que fizeram a viagem; metade deles vindo da Inglaterra. O resto, que poderia estar entre dez e cinquenta, veio de toda a Europa. Apesar de ter sido um esforço organizado, eles nunca chegaram em um só grupo, e sim em pequenas quantias.

O quanto esses Garou afetaram a guerra? Obviamente não há nenhum registro oficial, mas alguma lógica básica pode nos revelar algumas pistas. Garou são extremamente mortíferos contra humanos normais, dos quais, apenas alguns podem sequer nos ver sem sair correndo. Enquanto é altamente duvidável que o pequeno grupo que nós reunimos poderia dar cabo das centenas de milhares de soldados Britânicos, não precisávamos fazer isso, até porque eles tinham as suas mãos ocupadas, lutando contra os próprios colonos. O desinteresse do povo britânico na guerra, o ânimo inabalável dos colonos e as eventuais ajudas de povos estrangeiros sempre deram dores de cabeça aos ingleses, sem nós sequer termos nos envolvido. Mais provavelmente, simplesmente os empurramos em algumas batalhas importantes para assegurar sua vitória.

Circuitos-Reservas zomba: Até mesmo isso seria ir longe demais, Natalia. De modo algum os Garou se revelaram aos colonos. Isso seria idiota e perigoso, o que significa que eles nunca teriam sido capazes de agir de forma completa em sua guerra. Nem poderiam ter lutado com todo seu potencial nas grandes batalhas; levar um Crinos teria espalhado ambos os exércitos. Merda, é bem possível que vários de nós encontraram influências da Wyrn e passaram seu tempo enfrentando-as, assim como a Guerra Revolucionária. É mais do que provável que éramos uma influência marginal que ajudava grandiosamente nos aspectos de guerrilha da guerra, operando independentemente, mas com alguma ordem dos líderes dos colonos.

Santa Maria e José, um bom argumento de Circuitos! Me impressionou, ainda faremos de você um historiador.

Cricuitos-Reservas curva-se.

O Início das Cavaleiras do Ferro e do Oeste Selvagem

Muito aconteceu nos anos por vir, claro, como a ratificação da Constituição e a guerra de 1812. Em 1861, P.T. Beauregard disparou no Fort Sumter e iniciou a Guerra Civil dos Estados Unidos.

Mas para nós, o evento principal aconteceu em 1829. Um Philodox da tribo, Patrick Schulde, contactou 19 outros Garou Tetrasomianos por toda a América através de cartas. As cartas continham um fervoroso tratado discutindo sobre um “grande novo espírito” que ele tinha visto na Pensilvânia, que disse a ele para ir até a cidade de Filadélfia três anos depois, com todos aqueles que conseguisse reunir. Ele conseguiu levar vinte Garou para a Filadélfia, e esses Garou observaram os testes de Old Ironsides, uma locomotiva de cinco toneladas. O mesmo espírito que Patrick Schulde vira primeiro também iria visitá-los: o Leão de Stourbridge. Nascido de uma locomotiva de mesmo nome, a primeira locomotiva testada na América, ele falou aos Garou reunidos e fez uma promessa de que se eles fizessem dele e seus irmãos grandes, ele nunca deixaria a tribo, e faria com que todos

seus primos os injejassem.

Isso é, claro, como nós sabemos que pelo menos 20 Garou surgiram para ajudar os colonos. Schulde era um deles, e os outros 19 eram seus companheiros. E com a promessa do Leão de Stourbridge, eles tornaram-se os primeiros 20 Cavaleiros do Ferro.

Astuto Sims pergunta: Pergunta. Por que esse espírito surgiu após o teste do Leão de Stourbridge? O primeiro teste de locomotivas foi feito por Richard Trevithick em 1804, feito em Londres.

É uma excelente pergunta. Acho que a melhor resposta é que o espírito nunca tivera a oportunidade de aparecer por lá porque não havia ninguém para que ele pudesse aparecer. Talvez o teste do Leão de Stourbridge o criou, já que é necessário uma criatura de espírito (como os Garou) para formá-lo, ou ele já havia se formado em Londres e adotou uma forma apropriada quando finalmente tinha um público. Com espíritos, quem pode dizer?

Com o Leão de Stourbridge agindo quase como um segundo totem da tribo, nos concentramos em estender nossa rede de poder (e linhas férreas) pelos Estados Unidos. Aqueles que tinham dinheiro, faziam isso por trás de companhias férreas, aqueles que não tinham, passavam seu tempo reunindo espíritos do dinheiro para ficarem em volta de seus escritórios e trabalhavam para tirar os nativos que ficavam no caminho da estrada de ferro. (Novamente, algo do qual não nos orgulhamos agora).

As outras tribos nos consideravam loucos, com nossas locomotivas gigantes correndo pelas planícies, mas o engraçado é que éramos indispensáveis. Pela primeira vez, estávamos lutando com as outras tribos, ao invés de contra elas. Exceto pelos Uktena e Wendigo, e nossas tribos nunca se deram muito bem como resultado. Além disso, os trens levavam comida, água, suprimentos e pólvora. Os Cavaleiros do Ferro retiraram os espíritos da estrada de ferro e acrescentaram muito poder de fogo à causa. Odeie-nos, amaldiçoe-nos e desconfie de nosso povo. Mas você não pode nos ignorar. O Oeste Selvagem foi o que finalmente fez os Garou nos aceitarem. Desde então, nos sentimos seguros indo aos caerns das outras tribos. Não que fazemos isso bastante, mas é bom ter a opção de poder fazê-lo.

Como uma nota lateral, um ritual que não durou até os dias de hoje foi a Semana da Barata. Parece que a Barata ficou, justificadamente, com ciúmes de tanta ênfase que os Cavaleiros do Ferro colocavam no Leão de Stourbridge, então, toda vez que uma matilha de Cavaleiros do Ferro chegavam em uma nova vila, eles se asseguravam de passar uma semana longe do Leão de Stourbridge e em oferendas à Barata. Percorrendo atalhos, eles colocavam marcadores espirituais, tipo um caern miniatura, para os espíritos da Barata, fazendo com que eles soubessem como chegar lá. Isso também permitia à Barata ficar de olho em toda vila que surgia, e alguns Cavaleiros dissidentes pensavam que era a forma da Barata assegurar que nunca escaparíamos dela. Mas eles

se esqueceram; a Barata é um totem de Sabedoria. A Barata sabia que o Leão de Stourbridge nos deixaria um dia, como um amante cansado, e viria o dia em que a Barata ficaria ao nosso lado. Esses mesmos marcadores foram nossos caminhos para as vilas que viraram cidades e não demorou para que fizéssemos nosso caminho até as cidades estadunidenses quando o Oeste Selvagem se foi.

A Revolução Industrial e a Morte dos Tetrasomianos

Enquanto tudo isso acontecia, a Europa continuava em seu caminho. O Iluminismo desferiu o primeiro golpe nos Tetrasomianos. Apesar da racionalidade do Iluminismo estar de acordo com os Tetrasomianos, sua feroz afirmação dos textos antigos como a base da sabedoria ofendeu-os profundamente. A rejeição da liderança dos Tetrasomianos de filósofos como Voltaire e Kant os separaram de membros mais novos da tribo e as rupturas na tribo se iniciaram. Mas por volta de 1780, uma tribo dividida era algo fatal de se ter. Em Londres, a Revolução Industrial começou e nossa tribo subitamente tinha suas mãos cheias.

Não há dúvida de que a Revolução Industrial marcou o início da Guerra do Apocalipse moderna. O que nos machuca é que nós talvez tenhamos entregado aos humanos a arma que deu o primeiro tiro. Através da história, gostamos das invenções da humanidade. Em sua maioria, a humanidade tinha uma sólida luta contra a Wyrn em nossa visão. As invenções humanas acabavam com o sofrimento, enfraqueciam os Malditos à sua volta e proviam um ambiente inóspito para a maioria das criaturas da Wyrn. O que nos esquecemos foi que a Wyrn também era igualmente capaz de empregar as ferramentas da humanidade, assim como nós, e em nossa determinação de proteger os humanos das outras tribos, talvez tenhamos feito nosso trabalho bem demais. Não estou dizendo que estávamos errados em parar o Impergium, mas certamente estávamos enamorados demais com o bem da humanidade para ver o potencial para um desastre. Mas talvez, caso não estivéssemos lá, essa situação só teria acontecido mais cedo. Quem sabe?

Astuto Sims intervem: Olhe, sei que isso é quando usamos a nossa grande camisa de pêlos, mas não é como se tivéssemos perdido nossa fé na humanidade. Nossa tribo sempre teve um bom direcionamento e tínhamos os caras certos até na Revolução Industrial para provar isso! Pare um pouco para olhar para caras como Robert Owen. Quando o resto da Inglaterra estava ocupada empregando crianças e assistindo seus trabalhadores se transformarem em autômatos bêbados, ele viu a situação e não gostou. E fez algo a respeito disso. Os aconselhou a não beber. Pagar mais a eles. E ainda assim conseguiu um bom lucro. Não há muitos chefes por aí que conseguiram essa última parte da equação.

De qualquer forma, desculpe. Por favor, continue



com suas desculpas, Natalia.

Qualquer que tenha sido o nosso papel, a guerra começou em Londres, em 1780 com o surgimento das primeiras fábricas. Lixo e fumaça eram lares para os Malditos, miséria e dor, nós estávamos nos fazendo uma pergunta que nunca tínhamos feito antes. Nós apoiariamos a tecnologia ou, pela primeira vez, a atacariamos? No final, a escolha não estava em nosso alcance. A Wyrm estava fazendo sua grande jogada e não pretendia que nós estragássemos tudo. Os fomori perambulavam nas sombras dos becos, os Malditos rugiam nas bordas de nossos caerns a cada dia, e éramos atormentados sem um minuto de descanso. A guerra tinha começado, e a Wyrm estava vencendo já no início.

Mas de todo os erros que os Tetrasomianos trouxeram para a tribo, eles compensaram tudo isso com seu fim. Na Umbra, a Revolução Industrial trouxe um velho inimigo: Estanho. Desperto pela queima do carvão nos últimos dias da Revolução Britânica, ele matou uma seita inteira em Londres antes de retornar à sua “casa”. E por mais que os Tetrasomianos fossem elitistas, não eram hipócritas. Sabendo que Estanho tinha de ser freado, os anciões do campo se reuniram no antigo lar da tribo — Roma — e prepararam-se para a batalha. Vinte anciões estavam ao lado de um punhado de Athros. De acordo com uma lenda popular, uma matilha de Cliaths acidentalmente foi parar na batalha.

E a batalha é algo que os Galliards sonham em contar. Estanho surgiu com hordas de Malditos menores ao seu lado e a batalha ocorreu por três dias completos. No final, apenas dois Garou ficaram de pé para enfrentar Estanho, e a batalha acabou quando Elia Tarico afundou seus dentes no olho de Estanho. O veneno daquele olho matou Elia, mas a força de seu dente foi profunda e Estanho caiu em meio ao pó. No final, os anciões corresponderam às suas responsabilidades, mas os Tetrasomianos foram destruídos. No vácuo da liderança, os Cavaleiros do Ferro se tornaram a face da tribo e quando muitos deles retornaram à Londres para colocar lá as estradas de ferro, em 1844, toda a tribo se chamaria de Cavaleiros de Ferro.

Os Boli Zouhisze se Mudam para Hong Kong

Enquanto tudo isso acontecia, os Boli Zouhisze sofriam. O surgimento dos Manchús em 1644 foi uma semi-bênção para a tribo. Por um lado, os Manchús trouxeram um poderoso respeito pela história da China, muito dos atuais conhecimentos sobre a China Antiga é porque os Manchús apóiam os projetos históricos. Porém, a Wyrm explorou a mudança da Dinastia de forma excepcional. Os Boli Zouhisze conseguiram colocar alguns Parentes e Garou nos altos cargos governamentais e militares da China Han. Quando os Manchús chegaram ao poder, os infiltrados foram expulsos e pior, os Bakemono — isso é, a variante asiática dos fomori, para aqueles que não sabem — substituíram muitos deles. A Wyrm não apenas ganhou uma posição de poder, mas

usou a informação que os Boli Zouhisze foram forçados a abandonar, para estrategicamente atacar os caerns do campo.

Isso continuou por bem mais de um século. Abatidos e desesperados por uma arma, em 1813 os Boli Zouhisze fizeram um movimento audacioso, jogando sua sorte nos estrangeiros. A Companhia Britânica das Índias Orientais foi crucial para perpetuar o comércio de ópio na China e os Boli Zouhisze ofereceram seus serviços, empregando táticas Umbrais para se tornarem alguns dos maiores contrabandistas da Companhia das Índias Orientais. Até mesmo muitos dos anciões dos Boli Zouhisze ajudaram.

Quando o governo chinês ofereceu Hong Kong como um porto britânico em 1842, os Boli Zouhisze se mudaram em massa para a pequena ilha. Melhor ser, pensaram eles, um grande peixe em um pequeno aquário do que um peixe pequeno em um grande. Apesar de muitos Boli Zouhisze terem permanecido no continente, desse ponto em diante, o foco da tribo seria Hong Kong.

O Nascimento dos Andarilhos do Asfalto

A Revolução Industrial e a aparição de Estanho espalharam os Garou de Londres. O caern mais forte de Londres foi destruído e um punhado de ianques ricos e arrogantes chamaram-se de líderes, apesar de não terem ninguém para seguir suas ordens. Foi uma época depressiva para a tribo naquela área. Adam Sutton, um Ragabash londrino, resolveu peregrinar a cidade por dias,

Mas... Nossa Matilha Seguiu o Pai de Praga em 1124!

Vários detalhes sobre essa história podem estar errados. Um motivo, a forma como Natalia se baseia na história escrita a deixa cega para os detalhes da história oral, como quando os primeiros Pai ou Mãe da Cidade foram **realmente** descobertos. Além disso, o Pai da Cidade sempre foi um espírito sorrateiro e trapaceiro. Até mesmo na ambientação moderna do jogo você pode contar nos dedos a quantidade de Pais e Mães das Cidades formalmente conhecidos pela tribo. É perfeitamente compreensível acreditar que mais Pais e Mães das Cidades existam em outras cidades, e que eles podem ter, secretamente, adotado matilhas em tempos antigos. Eles apenas não iniciaram a revolução que a descoberta de Sutton sobre o Pai da Cidade de Londres iniciou. Pais e Mães das Cidades tendem a ser bastante anacrônicos; o Pai de Londres pode parecer nos tempos de Roma da mesma forma como aparece hoje em dia. Assim, ambientar seu jogo em eras mais antigas pode causar grandes contrastes visuais e uma interpretação bem divertida.

Ou, em resumo: sinta-se livre para ignorar isso e coloque o Pai da Cidade em qualquer era ou lugar que quiser. Divirta-se!

de uma só vez. De acordo com seu diário (agora mantido como um tesouro tribal pela seita de Londres), ele ouviu um barulho nos becos e começou a segui-lo, em 1882. Isso aconteceu por semanas, até que ele finalmente resolveu percorrer atalhos e seguir o barulho na Umbra.

Assim, ele encontrou a fonte do barulho. Um longo e esguio guarda-chuva batia contra os muros, empunhado por um homem alto, vestindo um paletó colorido, um relógio de bolso de latão com números romanos e um broche de anarquia em sua lapela. Adam Sutton tinha descoberto o Pai da Cidade de Londres, o primeiro a ser descoberto. Os Andarilhos do Asfalto de hoje tendem a esquecer que nós sequer sabíamos que os Pais e Mães das Cidades existiam até pouco mais de um século atrás.

Mas, uma vez que descobrimos o primeiro, foi como um fogo descontrolado. Pais da Cidade começaram a surgir em todos os lugares. Talvez tenha sido um truque do Pai de Londres, que era em seu coração um espírito trapaceiro — mortalmente sério até que você perceba o truque, quando ele então explode em risadas. E da clássica forma dos trapaceiros, os Pais e Mães da Cidade estavam em nossa frente o tempo todo, apenas não sabíamos pelo que procurar. Após as notícias da descoberta de Sutton terem se espalhado pela tribo, Pais e Mães das Cidades foram encontrados em Nova York e Filadélfia em um **mês**, e Atlanta, Boston e Chicago foram todos achados no mesmo ano. Porque as cidades estadunidenses pareciam se dar melhor ainda não se sabe, apesar de que Toronto foi encontrada nos anos 50 e Paris e Melbourn foram descobertas no final do último século. (A Mãe da Cidade em Paris já apareceu apenas para estrangeiros, o que é justo. Aquela cidade sempre esteve mais bela na imaginação de seus admiradores).

Durante esse tempo, os Cavaleiros do Ferro estavam desmoronando. Membros individuais do campo ainda eram muito ricos e poderosos, mais do que nunca, mas eles tinham cada vez menos em comum. A finalização da estrada de ferro no Norte Pacífico em 1883 mostrou quão bem sucedidos eles tinham sido, mas também sugeriu que eles tinham completado seu propósito. Assim, o campo perdeu seu poder e o campo mais livre na história tribal conseguiu mudar o nome da tribo. Uma vez que esse novo campo, unido apenas por sua devoção aos vários Pais das Cidades, passou a maior parte de seu tempo na Umbra, seu nome refletiu —

Circuitos-Reservas, não expressa emoções: Pare. Você está me matando.

— nisso. Havia a necessidade de uma superfície refletora para percorrer atalhos para a Umbra e a superfície refletora mais comum na cidade era o vidro. Percorredores do Vidro parecia idiota, então, logo os Andarilhos do Asfalto substituíram os Cavaleiros do Ferro e os Tetrasomianos.

A Virada do Século e a Tribo Contemporânea

Claro, isso não durou. Os Andarilhos do Asfalto

eram muito desorganizados, sem nenhuma liderança real ou planos além de encontrar mais Pais das Cidades. É graças ao poder do Pai da Cidade que eles duraram tanto quanto duraram, mas ironicamente, foi talvez sua falta de longevidade que assegurou sua imortalidade na tribo. Na época em que os Guardiões, Tetrasomianos e Cavaleiros do Ferro fizeram seu percurso, a tribo inteira estava cansada deles e queria esquecê-los o mais rápido possível. Eles já estavam por aí há tempo demais.

Por outro lado, os Andarilhos do Asfalto eram um grupo popular, não tão poderoso ou efetivo como se esperava. Quando os Espertinhos conseguiram ganhar algum tipo de poder na tribo que os outros campos dominantes tinham, o resto da tribo não parou de chamar a si mesmo de Andarilhos do Asfalto. Talvez algum dia, se um campo tornar-se sólido o suficiente para atrair a atenção da tribo e durar alguns séculos, você verá a nossa tribo escolher um outro nome, mas parece bastante improvável. A curta corrida ao poder dos Andarilhos do Asfalto, meros trinta anos, colocou o que agora é conhecido na tribo como a Virada do Século, onde quatro campos realmente estavam sob os holofotes da tribo. De alguma forma nós superamos os horrores de duas Guerras Mundiais, uma depressão e a discoteca.

Mas são os eventos mais recentes da tribo que mais nos preocupam, e não serei eu quem contarei a história. Elizabeth?

Elizabeth Litora de Genes respira fundo e termina a história: Quando tudo havia terminado, os acontecimentos mais recentes na história da tribo começam com a conquista de uma matilha chamada os Cães Cibernéticos.

Os Cães Cibernéticos eram... visionários, para dizer pouco. Todos eles eram mentalmente brilhantes e fisicamente impecáveis. Eles também eram assustadoramente adeptos da Weaver. Eles estavam formando um campo inteiro ao seu redor, e o campo era exatamente como a matilha, mas sem sua sagacidade ou potencial. Os fetiches cibernéticos nos preocupavam, mas conjurar espíritos da Weaver nas Assembléias quando espíritos de Gaia deveriam ser chamados era o que me aterrorizava. Pessoalmente.

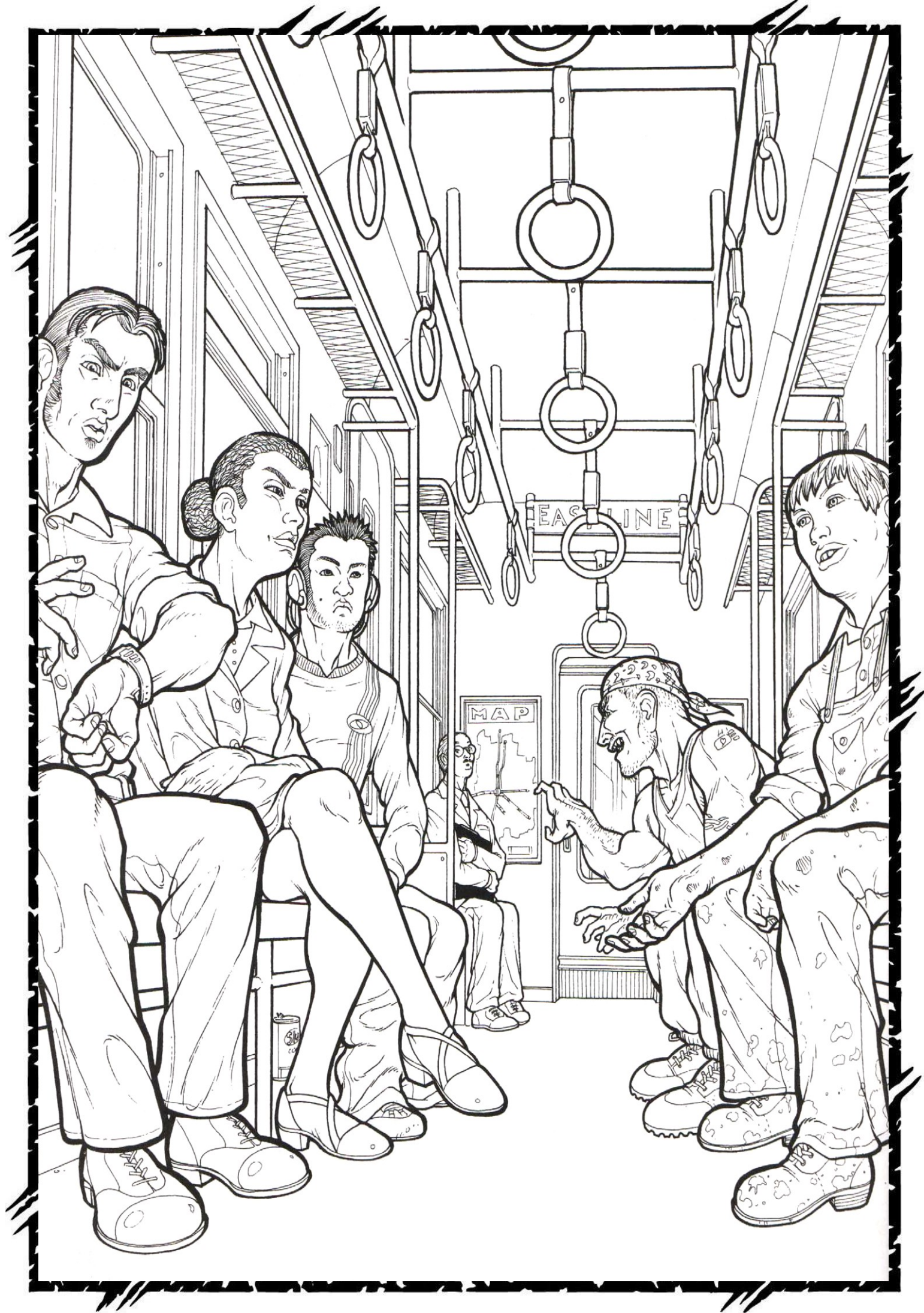
Eu falei com outros Interruptores Aleatórios durante os dois anos em que o campo esteve se

estabilizando, eles estavam tão aterrorizados quanto eu. Alguns Primitivos Urbanos se uniram a nós em nossa pequena aliança e começamos a tentar encontrar um caminho, qualquer forma, de impedir que os Cães se espalhassem ainda mais. Merda, eu não era especial de maneira alguma; ainda era pouco mais que uma filhote na época. Só aconteceu de eu ser a sortuda que encontrou uma direção que me deu um contato que me levou até outro contato, e no final desse ciclo, encontrei um aliado que achou para mim a informação que nós dois precisávamos e tínhamos ouvir.

No final de 1999, usei um de nossos rituais periódicos como apoio e disse à nossa tribo, em uma videoconferência entre tantas seitas quanto conseguimos reunir: os Cães Cibernéticos estavam envolvidos em experimentos com Garou lupinos, que não estavam dispostos a ajudar. Esperávamos que isso intimidasse a ambição e impedisse a expansão do campo. Ao invés disso, deu início à violência. No dia seguinte ao meu anúncio, três matilhas de Andarilhos do Asfalto marcharam até o caern de Rotterdam e exigiram que certos Cães Cibernéticos fossem entregues. Eles não tinham autoridade para fazer isso e o caern os atacou. Quando a história se espalhou, não houve como evitar uma guerra civil dentro da tribo. As batalhas aconteceram em toda Europa e até mesmo na América. Apesar dos Cães Cibernéticos serem uma força que rapidamente crescia, eles estavam em uma gigantesca desvantagem numérica e foram mortos onde quer que fossem encontrados.

Imagine a minha situação: minhas ações catapultaram os Interruptores Aleatórios aos holofotes da tribo. Ganhamos a atenção da tribo e todos querem uma parte de nós. Uma vez que eu era a participante mais visível do campo, tornei-me a líder de fato. Não acredito que qualquer campo dominante já tenha sido liderado por uma fostern. A única razão pela qual não sou uma cliath é o reconhecimento que recebi por minhas ações. E pior, tornei-me a líder do campo dominante, porquê, indiretamente, fui a responsável pela chacina de um grande número de membros da minha própria tribo.

É aqui que atualmente está nossa tribo. E eu poderia estar muito mais feliz com ela.



Capítulo Dois: Rede de Comunicação

“O futuro é uma coisa inseparavelmente boa”
— Warren Ellis

As Primeiras 48 Horas

Se você não for um Andarilho do Asfalto, você não entende completamente as primeiras 48 horas. Aqueles primeiros dois dias após isto tudo ter acontecido. Se você não for um hominídeo, então você simplesmente não entende. Você não teve o privilégio de uma Primeira Mudança no meio de uma multidão de pessoas, a maioria delas que você conhece de vista e pelo nome e talvez até pessoalmente. E você está naquela multidão de pessoas quando uma pequena coisa, e é sempre a mais estúpida das coisas, faz você perder o controle. Ao contrário do clichê, você não “vê tudo vermelho”. Você vê as pessoas, os rostos e suas próprias garras. Você sabe muito bem quem você matou.

Afinal, isso apenas não importa na hora. Matá-los parece certo.

E quando você entende o que está acontecendo, e já está molhado de sangue, pelado e congelado de terror, você escapole pela esquina e olha para todos eles imaginando o quê há de errado com você. E então, outros monstros aparecem, o agarram e você fica gritando como se esperasse pela morte.

Uma grande parte de vocês que tinha pais humanos sabe disso, eu sei. Mas a maioria de vocês não entende a próxima parte. Para aqueles de vocês das tribos selvagens, esta cena é sempre seguida de ser jogado num caminho

e ser levado para fora da cidade. É meio doloroso, eu acho, mas acaba rapidamente.

Para nós, entretanto, tacam um cobertor na sua cabeça e você é empurrado para dentro do assento de trás de um carro enquanto os monstros se transformam em pessoas, e dizem para você ficar calado (lembra quando os Espertinhos estavam em seu auge, eles o largaram no tronco). Então, você é levado amável e lentamente pela rua principal, faz a curva em um estacionamento e caminha até um elevador e sobe quarenta andares. Você fica inexplicavelmente assustado. Você quer gritar. Mas não pode, pois você já viu como funcionam as coisas e você quer viver. Daí você cala a boca enquanto eles o encaminham para fora do elevador e para baixo de um chuveiro. Se você tiver bons olhos, reparará que no banheiro não têm espelhos ou nenhum objeto pontudo ao alcance. Assumindo que eles estejam em festa, os Andarilhos do Asfalto raramente perdem um filhote por suicídio. Não conseguem admitir.

Dadas a você roupas (de número único), você é levado a um conselheiro que explica, com muita paciência, que você não é louco, mas sim, um monstro. Não é muito tranquilizante, mas ainda é o melhor procedimento que temos. Enquanto isso, todos em sua volta são pessoas falando no telefone. E você lentamente compreende que cada um deles está falando sobre você.

Pense nisso por um instante. O quão difícil é cobrir um assassinato em massa? Isso depende de onde você

está, é claro. Toda esta sequência é muito real para países de primeiro mundo. Países mais pobres têm uma versão mais magra desde que a maior parte dos inimigos (isto é, a polícia e a mídia) são tanto menos equipados ou menos preocupados em proteger a população do que a controlar. E lobisomens andando em pobres distritos de lugares como na América (falo dos Roedores de Ossos aqui) têm a vantagem que, em geral, a polícia não se importa tanto. É um cinismo hediondo crer que se um assassinato em massa acontecerá, ele deve acontecer nos lares mais ferrados, mas esta percepção age em vantagem deles.

Mas se você vem de áreas razoavelmente ricas, como a maioria dos Andarilhos do Asfalto, você não tem essa vantagem. Parar uma investigação da mídia ou da polícia em qualquer lugar de seis a doze assassinatos em uma farra brutal é um processo diabólico exigindo subornos, acordos, contatos com o submundo e qualquer outro extremo que possa manter algumas pessoas chaves. Geralmente é necessário um bode expiatório. Nós fazemos o nosso melhor para culpar um assassino que sirva às ordens da Wyrn, mas eles nem sempre estão convenientemente aptos. Não é muito bonito, mas como eu disse antes, não são tempos bonitos.

Assim, pelas primeiras 24 horas, este pequeno pobre adolescente também está tentando matar todos no prédio, chorando de sair os olhos e, geralmente, sendo escondido. E pelas segundas 24 horas, ele fica lentamente observando pessoas que nunca viu antes sacrificando seu tempo, dinheiro e esforços no objetivo de protegê-lo. E enquanto fazem isso, eles todos têm um enorme sorriso no rosto; eles dão tapinhas nas costas e mãos dos outros e sorriem muito freqüentemente. Eles comemoram, pois um filhote foi encontrado.

Se você deixar passar toda a parte assustadora disso tudo, acaba ficando absurdamente engraçado.

Iniciação

De certa forma, estas 48 horas são seu verdadeiro Ritual de Passagem. Você não sabe naquele momento, é claro, mas você está sendo monitorado desde o momento que você chegou ao caern (para os curiosos, aquele arranha-céu que mencionei mais cedo é o caern. Eu não estou apenas me referindo a minha Primeira Mudança, também; muitos caerns são em arranha-céus. Falarei mais disso, depois). Se você estiver pronto, eles até tentarão envolvê-lo nos últimos estágios, com alguma ajuda. Um favorito em particular é fazer você editar seu próprio registro na polícia e, se você tiver alguma experiência em computadores, eles vão gostar muito que você o faça. Para aqueles que estiverem tendo uns flashbacks de *Homens de Preto*, nós não apagamos seus registros. Estes registros representam ricos contatos e serviços úteis disponíveis para nós. Por que nos livrar deles?

Se você for menos inclinado a computadores, isto pode ser alguma coisa como fazer ligações para conseguir para si uma nova casa, ou se você for muito novo para viver sozinho, encontrar um tutor. Os estudos não acabam quando você transforma; se isso acontecesse,

Para o Resto

Isto funciona assim, é claro, apenas para os membros hominídeos da tribo, o que cobre uns 90-95%, com a maioria dos que sobram sendo impuros. Estas raças devem ser introduzidas na tribo diferentemente.

• Impuros

Os impuros tendem a ter um espaço muito maior entre os Andarilhos do Asfalto do que receberiam nas outras tribos assim que tiverem sua primeira transformação, mas antes disso, eles terão vidas que fariam até mesmo um impuro Fianna tremer. Como um filhote impuro ser visto por humanos seria um modo eficiente de dilacerar o Véu, eles são guardados a sete chaves, geralmente por um de nossos Parentes (teoricamente, os guerreiros de Gaia têm coisas melhores a fazer do que criar uma criança, especialmente uma que precise de tal cuidado intensivo). Após sua Primeira Mudança, os impuros são instantaneamente permitidos a se unir ao caern e aprender algumas habilidades físicas e sociais ensinadas a ele com pressa antes do seu Ritual de Passagem. Ironicamente, enquanto os impuros não sofrem o mesmo estigma que nas outras tribos, eles ainda sofrem muito no início. Muitos impuros nascidos na tribo são reservados e sem muito instinto de luta. Entretanto, os impuros são considerados iguais aos outros Garou, pelo menos em teoria.

• Lupinos

O número de lupinos em nossa tribo é tão minúsculo que existem algumas poucas generalidades que podem ser feitas. Cada caso é único, entretanto; lupinos tendem a ser premiados pela tribo precisamente devido a sua raridade. Geralmente, eles são mantidos como “mascotes premiados” de seus familiares ou do líder da seita, sendo levados para caçar e aprender as habilidades com seus primos selvagens. Infelizmente, isto geralmente cria lupinos que são muito acostumados a receber ordens e pouco acostumados a tomar uma iniciativa.

Como os hominídeos são claramente a maioria, eles tendem a ser vistos como o padrão da tribo em muitas seitas. Isto não significa de jeito nenhum que eles são a raça “preferida”; de fato, algumas vezes isto pode funcionar de modo contrário e os lupinos serem favoritos para missões mais importantes em virtude de agüentarem mais. Entretanto, a tribo pode esquecer-se da necessidade de seus membros lupinos e impuros de tempos em tempos como resultado de seus status minoritários.

Muitas seitas tentam combater isto da mesma forma que muitos corpos políticos do oeste, se assegurando que membros de cada raça sejam representados em todos os níveis de liderança. Ao menos uma posição maior de responsabilidade deve ser dada a um impuro ou lupino. A escolha mais comum é de Vigia do Portão, por duas razões principais. Como

Para o Resto (continuação)

os lupinos e impuros possuem mais Gnose do que os hominídeos, eles freqüentemente são uma escolha melhor para o trabalho. A segunda razão é que mesmo que eles não sejam a melhor escolha para o trabalho, a mesma lógica por trás da primeira razão pode ser explicada para um hominídeo que se sinta (independente de estar certo ou não) injustiçado em nome da política racial.

É claro, esses são todos costumes da era moderna. Nos dias antigos, as coisas eram um pouco mais balanceadas entre os lobos e homens — mas aquilo foi antes. Isso é agora.

seria uma tremenda desvantagem.

O específico não importa, de qualquer forma. A idéia não é mostrar o quão conhecedor ou resistente é você, a idéia é mostrar como você lida com situações sobre alta pressão. Os filhotes que suportarem as primeiras 48 horas bem, provam seu valor antes do Ritual de Passagem e têm todo o ensinamento que pudermos prover o mais rápido possível. Mesmo antes de se tornar “oficialmente” um Garou, você será levado a Umbra e instruído sobre cada detalhe do seu augúrio. Isto não é apenas um serviço de informação que todo filhote tem; é um treinamento sério, em profundidade, que na maioria das vezes você não recebe antes de concluir seu Ritual de Passagem. Geralmente o apelidamos como “Catalisador”. Filhotes no Catalisador dificilmente têm um Ritual de Passagem real: um Theurge precisa apenas negociar com um espírito amigável e fazê-lo fazer algo específico para eles ou um Ahroun deve ser pedido para “desencorajar” alguém de atormentar um de seus Parentes. Tudo que é realmente exigido nesses casos é demonstrar uma competência básica, esta que os filhotes já demonstraram com o controle e força de vontade que um Garou precisa para ser um Andarilho do Asfalto. Tais Garou são geralmente os melhores que temos e não faz sentido os colocar em perigo com um duro Ritual de Passagem.

A maioria, entretanto, não passa por bons momentos. Se você, como eu, casualmente, gastar suas primeiras 48 horas enfiado em uma festa e implorando para que todos fossem embora, então você recebe o tratamento padrão. O aprendizado vindo dos anciões é mínimo: alguns filhotes não mostraram habilidade para lidar com pressão e são por isso, riscos para a segurança, doravante eles são apenas ditos o que precisam saber e o que nós não nos importamos de desistir.

Os mais sagazes de vocês observarão um problema no sistema: apenas membros hominídeos da tribo suportam as primeiras 48 horas de certa forma que isso possa se tornar um solo de testes. Significa que os lupinos e impuros nunca são considerados para o Catalisador e isso é um assunto de certa tensão em alguns caerns, tenho certeza. Como isto vai ser reparado, eu não sei.

Os Rituais de Passagem para esses filhotes são feitos em grupos, sempre que possível (na verdade, faríamos o



mesmo para os filhotes no Catalisador, mas o quão freqüente você imagina que consigamos filhotes aptos para o Catalisador ao mesmo tempo?). Eles são também baseados inteiramente em cima do que o caern precisa para ser feito no momento. Há muito debate que corre por aí sobre o quão desafiador deve ser este desafio. De um lado, queremos que nossos soldados sejam de um certo padrão. Estamos em guerra, não num jardim de infância e fazer o Ritual de Passagem fácil para um caso sem esperança, na verdade, poderá custar caro mais tarde. Por outro lado, qualquer Garou é melhor do que nada e jogar um grupo de filhotes para os — hummm — lobos, é um desperdício de recursos. Mesmo os mais incompetentes e repugnantes bagunceiros podem sangrar, se não puderem fazer mais nada.

O acordo alcançado em comum é que a cada Ritual de Passagem é dado um grau de dificuldade baseado em nosso conhecimento da situação, que vai de um à dez. Qualquer coisa perto de seis o confere um supervisor que não interferirá a menos para salvar o filhote do fogo (e imediatamente declarar que o teste foi um fracasso, porém, se eles sobreviverem poderão tentar de novo). Quanto maior do que seis for o grau de dificuldade, mais supervisores contratamos. Se por alguma razão infernal os filhotes forem mandados para um Ritual de Passagem nível 10, eles mereceriam uma matilha de supervisores. Para sua informação, a partir do momento que ouvirmos que outro lobisomem estiver contra o filhote, o nível já passa para 7. O nível 8 requer pelo menos tantos lobisomens quanto oponentes (ou criaturas de igual poder destrutivo) e o 9 é invocado quando há pelo menos um oponente para cada filhote. O nível 10 requiere aos filhotes que haja dois inimigos para cada um, portanto estamos francamente discutindo situações como “fazer uma incursão completa numa colméia dos Espirais Negras”. Qualquer ancião que impor tal Ritual de Passagem irá enfrentar muitos desafios para a decisão.

A maioria, é claro, não chega a ser tão terrível. De fato, o nível de desafio geral dos Rituais de Passagem está em volta de 6 e são designados a testar as habilidades dos filhotes em trabalhar em grupo, seu auto-controle, força de vontade, lidar com alta pressão e habilidade de agir silenciosamente. Minha matilha foi mandada para adquirir detalhes dos membros e capacidades de um pequeno culto da Wyrn e, então, pudemos começar a limpeza. O Ritual de Passagem pediu que usássemos os bancos de dados públicos e privados de computadores, uma busca Umbral de seus locais de reunião e um bom e velho papo com pessoas nas calçadas, com uma atenção especial para a nossa habilidade de não chamar a atenção da polícia. Isto deveria também ser dado um grau de dificuldade 7 após descobrirmos que quatro dos membros do culto eram fomori, mas isso é outra história.

Desenvolvimento único: Entre alguns Andarilhos do Asfalto mais jovens, o nível de dificuldade do seu Ritual de Passagem tem se tornado um símbolo de status. Se você “passou” em um ritual de nível 8, você tem o direito de se vangloriar sobre outro que apenas enfrentou

um nível 3. Se não me engano, mesmo sendo os verdadeiramente bons Andarilhos do Asfalto, aqueles que passam pelo Catalisador, sempre enfrentarão os Rituais de nível 1. Imagine só.

Circuitos-Reservas tem um ponto de vista contrário: Nossa, há uma razão verdadeira para aqueles que passem pelos rituais mais duros conseguirem respeito imediato — eles provaram valor, cara! Estar no final de um telefonema e manter seu raciocínio não é a mesma coisa que encarar uma matilha de lobisomens psicóticos, por isso que tantos “Catalisados” caem na primeira luta. Eu encararia o nível 10 contra o cachorrinho destreinado do titio qualquer dia, muito obrigado.

Após o teste, o verdadeiro Ritual toma conta do caern inteiro e combina os aspectos da massa católica (culpe os Espertinhos), graduação na faculdade (culpe os Lobos Corporativos) e cavalheirismo (só a Deusa sabe de onde veio isso). O filhote, ou filhotes, se ajoelham ao mestre de rituais e recebem mantos cerimoniais antes que os deveres de seus augúrios sejam recitados. É pedido para que recite a Litanias ao mestre de rituais e então ele pinta a marca de Gaia em seu tórax, então o glifo de seu augúrio no topo dele, o glifo tribal sobre este e, por último, o símbolo do totem do caern. Finalmente água corrente e pura é jogada sobre sua cabeça (água mineral funciona). Isto invoca o totem do caern para reconhecer os filhotes como Garou e o ritual é completado quando o mestre de rituais invoca o caern para reconhecer o Garou como um irmão e um Andarilho do Asfalto.

Certos detalhes são negociáveis. Pintura tradicionalmente vermelha é usada para marcar os glifos, mas tatuagens têm sido bastante usadas pelos Caerns mais urbanos e se os tempos forem duros e tais rituais precisarem funcionar mais rápido, conhecedores de marcações mágicas farão o trabalho. Como qualquer coisa na tribo, nossos rituais evoluíram, portanto será intrigante de ver como o poder crescente dos Interruptores Aleatórios na tribo influenciará o ritual.

Papéis dos Augúrios

Quando o mestre de rituais fala sobre os deveres dos augúrios, ele usa linguagens tradicionais, e isso soa apropriadamente arcaico a ponto de ser impressionante. Galliards, como eu, são ensinados que “você deve honrar aqueles que servem a Gaia e condenar aqueles que danificam sua beleza radiante. Você deverá se assegurar que aqueles que se tornem mártires sobre seus olhos serão lembrados e nem deixará esquecermos nossos erros. Você é o guardião dos contos, você é um Galliard”. Mas de verdade, a sociedade dos Andarilhos do Asfalto é geralmente muito generosa ao interpretar os papéis dos augúrios. Tirando algumas dicas da sociedade humana ocidental que pelos últimos dois séculos se devotou a permitir a mobilidade social você conseguirá ter uma idéia. Mas não somos tão liberais quanto você deva pensar; ainda somos Garou. Quando andamos pelos ares da noite e vemos Luna nos mostrando o símbolo de nossa

nascença, ainda sentimos a sensação de orgulho e Fúria que todos os Garou sentem. E é maravilhoso lembrar que os augúrios não são apenas algo que as pessoas em sua volta escolheram: são os mandamentos de uma Deusa.

Entretanto, imaginamos que ela confia em nós e que é melhor que tenhamos alguém trabalhando entusiasmado em algo um pouco tangencial ao seu papel que um desanimado seguindo cegamente os deveres de seu augúrio. E talvez assim, a maneira que vemos os augúrios seja uma coisa cíclica, assim como Luna.

Ragabash

O estereótipo do Ragabash é um hacker de computador, que se diverte destruindo os sistemas das companhias controladas pela Wyrm e gerando o caos. Todavia, o estereótipo não vai tão longe; é bom para o Ragabash ser inteligente tecnicamente falando, pois eles podem produzir muitas coisas criativas dessa forma. Ainda, há muito mais diversidade no augúrio do que um grupo de analfabetos viciados em sites pornô. Antes, quando os Lobos Corporativos estavam em seus melhores dias, o que estava na moda para um Ragabash era ser um “consultor” que poderia tranquilamente invadir uma corporação toda estruturada (ou caern) e identificar suas fraquezas. Com, é claro, um pequeno empurrãozinho para soluções ambientalmente mais seguras.

Então temos os ativistas políticos, os jornalistas cibernéticos e todos os tipos de outras mutações. O objetivo aqui é que um Ragabash tem dois trabalhos: localizar as fraquezas e promover um pensamento um passo à frente. Onde o primeiro é preocupante, nós não nos importamos se estiver pegando o calcanhar de Aquiles dos nossos inimigos ou nos ajudando a proteger os próprios traseiros, apenas queremos ter certeza de explorar bem a situação e não nos deixar abertos a explorações. O segundo é mera auto-explicação — questionando o porquê de algo tão bem como se o porquê fosse um dos primeiros passos para a inovação. E nós amamos inovar. O “palhaço” que todos falam é uma tradição de pregar peças, mas não é a essência de tudo. Se for a melhor maneira de chegar a um objetivo, vá em frente e faça, mas do contrário, apenas venha e nos diga qual é o problema e como nós devemos resolvê-lo. Isto gasta menos tempo, e reduz distrações.

O que não se pode dizer é pregar peças nunca acontece na tribo. Criticar a mídia ilegalmente é uma idéia completamente Ragabash que você não consegue evitar, apenas esperar que alguns membros do augúrio estejam lá para ajudar a criar seus princípios. Outros membros do augúrio parecem se satisfazer em encontrar buracos nas nossas defesas enquanto disfarçados, e então fazer o caern inteiro sentar e rever os vídeos de segurança diversas vezes para descobrir como ele fez aquilo. Em um caso clássico eu vi uns 9 kg de grampos roubados de três guaritas, todas equipadas com detectores de metal. Operadores preguiçosos e mudanças de turno o permitiram negociar cada quilo. É claro, que quando ele chegou aqui ele os esfregou em nossa cara, zombando, “estoques do escritório?”. Todo mundo é um comediante.

Theurges

É aqui que as coisas começam a ficar estranhas para as outras tribos. Os Theurges aparecem de todas as formas e tamanhos entre os Andarilhos do Asfalto, do mais tradicional a um absoluto relapso. Na parte mais familiar da equação, você tem uns modernistas simples que realizam alguns rituais tradicionais com algumas alternativas convenientes. Uma jornada a um pet shop proveria um coelho que muitos Garou deveriam caçar, antes de pô-lo no fogo e fazer algo gostoso. Eles compram baterias de Yamaha para fazer fetiches ao invés de peles e acordam os vizinhos toda manhã para saudar a Hélios. Eles são os piores vizinhos que você poderia ter. Mas há uma razão.

Aí você pega um religioso excêntrico. Por várias razões, a sociedade dos Andarilhos do Asfalto é em geral profundamente heterogênea, religiosamente falando, e em nenhum lugar isto é mais evidente do que entre os Theurges. Seja uivando o hino de guerra sobre o símbolo de Santa Elizabeth de Portugal ou realizando Misogi para um Ritual de Purificação, estes Garou pegam os elementos básicos da adoração a Gaia e os interpretam no contexto da religião humana.

E finalmente temos os que vêem Gaia tecnologicamente. Usando LEDs para incitar consciência limitada em sonhos paradoxais e produzir um sonho lúcido (ou apenas sentando na frente da tela do computador por muito tempo até cair inconsciente), eles conseguem encontrar a Deusa no computador, e no vídeo cassete, e em qualquer eletrodoméstico que você possa se lembrar. Você não pode apreciar o quão flexível é Gaia até observar um Andarilho deletar um desenho em perspectiva 3D de uma vaca que ele trabalhou por dias para usar como “sacrifício” e então ver isto dar certo.

Os Theurges não são apenas os diplomatas oficiais dos espíritos entre os Andarilhos do Asfalto. Eles são esperados como líderes em situações de crise e até mesmo como comandantes militares na defesa de um caern, especialmente durante ataques que têm um elemento espiritual. Simplificando, os Theurges são considerados nossas lojas de conveniências dos espíritos com a técnica de obter bons resultados. Muita responsabilidade cai sobre seus ombros, mas quando você olha para as biografias dos grandes heróis Andarilhos do Asfalto, você perceberá que muitos lua crescentes estarão lá.

Curto-Circuito, um cretino barulhento, reclama sobre sua vida: Cara, a gente sempre se ferra. Todos na tribo acham que somos novatos, todo mundo que não é da tribo acha que a tribo inteira é como a gente. O fato é: não somos novos, mas ainda somos minoria. Ou algo assim.

Muitas pessoas fora daqui tendem a pensar em ver Gaia tecnologicamente como algo muito moderno, colocando o nascimento do movimento junto da criação dos primeiros computadores nos anos 30 e 40. Mas algumas pessoas espertas perceberam que por um tempo, um grande número de caras que vêem Gaia

tecnologicamente era a gangue dominante na tribo: os Cavaleiros do Ferro. E eles estavam fazendo um bocado de coisas por quase um século antes do computador nem mesmo sonhar em se tornar realidade. Esqueça os inventos de Babbage, esses caras ainda estavam nas máquinas a vapor.

Você não precisa de um computador para ver Gaia na tecnologia; você só precisa de qualquer invenção com partes móveis. Mesmo que seja uma distinção totalmente artificial; uma klaive é tecnologia. Nós apenas estivemos estendendo os princípios básicos com o tempo. Quando havia os moinhos d'água, nós procurávamos pelos espíritos neles, e então nos moinhos de vento, e nas armas de fogo, e então nas máquinas a vapor, e agora nos computadores. Quase todas as tribos possuem os que vêem Gaia na tecnologia, na verdade (com exceção dos Garras Vermelhas); é que apenas admitimos isso livremente.

Veja bem, se formos parar para pensar, ver Gaia na tecnologia não é radicalmente diferente de ver Gaia regularmente em termos de crença. Há apenas um espírito ou dois que adoramos que os outros não, mas nós reverenciamos Gaia sobre todas as coisas e temos uma linguagem específica para darmos a graça.

Natalia realmente não está ciente do quão variados somos. Tenho visto alguns de nós encontrando espíritos em sonhos paradoxais induzidos, mas outros têm encontrado maneiras de invocá-los com um comando de "localizar computador" ou até mesmo com um comando de "ping" em um PC. Outros apenas encontram maneiras de habitar seus computadores com espíritos por um bom tempo, tornando-os fetiches. Fazer isso requer uma verdadeira "casa" para os espíritos, porém como esta casa é criada depende do quão forte for a personalidade dos que vêem Gaia tecnologicamente. O estereótipo "punk hacker" oferece aos espíritos de guerra lares feitos com editores de tiro de primeira classe, enquanto tipos mais urbanos utilizam softwares de arquitetura. Um cara que eu conheço está para experimentar um lar com criação de personagens em MMORPGs com a intenção de "infectar" os computadores dos outros jogadores com espíritos. Não faço idéia de como isso vai funcionar.

Ver Gaia tecnologicamente meio que acontece em ondas. Fica muito popular, e então sai de moda, e daí aparece novamente. Como há muitos de nós entre os Interruptores Aleatórios, gosto de pensar que estamos na crista de uma onda esperando para que se quebre.

Philodox

Dado que os Theurges são sobrecarregados com tanto peso, não é surpresa que os Philodox são chamados para pegar muito do que sobra. Enquanto os Ragabash e Theurges têm deveres específicos como "mantenha-nos na linha", ou "lide com os espíritos", os Philodox têm o mais abrangente dever de "mantenha-nos seguindo sem problemas". Nem é preciso dizer, que eles tendem a ser do tipo faz-tudo. Alguns papéis podem soar familiar para

muitos Garou. Os Philodox têm o trabalho de resolver disputas, punir ofensores e aconselhar almas encrascadas. Outros papéis, entretanto, surpreenderiam muitos em outras tribos.

Fazer funcionar um caern urbano decente é caro. Segurança tecnológica precisa ser mantida e atualizada regularmente; suprimentos como comida e munição devem ser recarregados. Contas como de luz, aluguel e de água devem ser pagas, e de certo modo que nossos inimigos não possam descobrir onde estamos se começarem a monitorar as companhias deste tipo de serviço. Este é o tipo de trabalho ingrato que cai sobre as costas do Philodox.

Da mesma forma, lembre-se que nossos "médicos" estão ocupados tentando refinar os planos de defesa do caern, portanto os Philodox assumem o papel do combatente médico, também. Isto é tudo parte da mesma idéia básica de "Mantenha a matilha como uma máquina bem lubrificada".

E é claro, você está olhando para a preservação básica da lei. Isto pode parecer um trabalho bastante simples; mesmo assim, nós Urrah devemos ser bastante relapsos em manter as regras, certo? Mas não é bem assim. Cada seita tem seus próprios procedimentos e há os mandamentos espirituais da Barata e de Gaia, e é claro as leis da Nação Garou de quebra. Para um esperto meia-lua, é melhor ser capaz de lidar com tudo isso.

Muitos tendem a ter outros empregos (para, no mínimo, suspeito, esquecer um pouco de qualquer coisa que exija a sua atenção no caern). Isso ajuda, pois somos um tipo de organização sem fins lucrativos e precisamos de cada contribuição que pudermos conseguir. Os Philodox geralmente trabalham como administradores de negócios, contadores de alto nível, administradores de sistemas e muitos outros empregos com muita variedade e que podem ser manipulados tudo de uma vez. Eles têm muita prática nisso. Uma vez que você tenha trabalhado em como acalmar um Ahroun descontente enquanto pensa em maneiras de investigar um distúrbio e de onde virá o dinheiro para substituir um equipamento quebrado, eu acho que todo o resto seria brincadeira.

Galliards

O único ponto em que um Philodox falha é em organizar comunicações. E como isto ainda é um dos pontos críticos para assegurar que possamos fazer funcionar um bom negócio, Galliards são tradicionalmente os Garou encarregados de espalhar as mensagens (digo, uivar) e essa tradição tem de certa forma sido mantida em nossa tribo. Mas como não ficamos sentados no topo dos arranha-céus uivando comandos por aí, acabamos servindo também como conhecedores de coisas como protocolos de transferências seguras, dispositivos confusos e outras coisas de pouca importância. Galliards também acabam no dever de cuidar das "relações públicas", como um dever secundário. Se a merda for jogada no ventilador, espere por nós nos telefones e emitindo defesas legais de todas as formas que temos.

Mas é um foco diferente dos Philodox. Enquanto os Philodox gastam seu tempo se assegurando que a matilha e a seita estão saudáveis, nós estamos na frente para fazê-las *parecer* saudável. Somos os artistas profissionais da cortina de fumaça, os policiais que dizem, “vamos andando, não há nada para ver por aqui”. Às vezes somos melhores que eles e fazemo-los acreditar nisto, outras vezes apenas usamos os mesmos truques que eles e fazemos isso não valer o problema de tentar ver através de nossas palavras. Isto é útil? Você é quem diz. Isso é chamado “contra-inteligência” e quando você pega um Ragabash esperto tentando estudar onde acertá-lo, somos a primeira linha de defesa.

Como sempre, os deveres mais tradicionais do augúrio também têm uma boa parcela na coisa. Premiar a criança da cidade que fez uma boa ação é nosso trabalho (da mesma forma que amaldiçoar um pentelho que fez bagunça), e a idéia aqui vem direta de Gilbert e Sullivan: faça a punição se encaixar ao crime. Há horas para ser sutil e horas para chutar o balde, horas para ser tradicional e outras para ser gritante. Pessoalmente estive mais à vontade da forma sutil, sussurrando nos ouvidos certos como foi e como tem sido tranquilo e calmo fazer as coisas que precisam ser feitas, então assegurar que ele e sua matilha se encaixam num perfil mais importante, uma chance nos holofotes. O que ele fez foi honrado, é assim que você o reconhece. Por outro lado, conheci um Galliard que fez um clip com as imagens gravadas de uma câmera de segurança roubada de uma Ahroun cortando ao meio, cirurgicamente, um enorme fomori. Ela (quero dizer, a Ahroun) prontamente nos forçou a ver o vídeo umas cinquenta vezes durante a semana seguinte. Foi a maneira perfeita para mostrar seu momento de glória, eu não teria feito melhor.

Finalmente, e o mais importante na minha opinião, somos os historiadores da tribo. E isso se estende desde os maiores eventos até os minúsculos detalhes. Os Parentes foram roubados? Anote e archive de forma apropriada. Uma de nossas matilhas massacradas numa emboscada brutal? Anote, archive da forma apropriada e tenha certeza de fazê-los um obituário. Um de nossos Theurges criou um poderoso fetiche? Anote, archive de forma apropriada e construa agradecimentos apropriados pela sabedoria do Theurge.

Pode soar frio e impessoal, mas não é. Temos mais orgulho de nossas histórias escritas do que outras tribos têm de suas histórias orais e as nossas são bem mais detalhadas. Somos arquivistas tão bons quanto contadores de histórias e se fizermos bem nosso trabalho, trabalhar no porquê estamos combatendo fulano nunca será tão difícil. Tudo deverá estar lá, arquivado apropriadamente. E mais importante, nossa história é quem somos nós como Garou, como Andarilhos do Asfalto, como uma seita e como matilhas. Eu sei que eu enrolei um pouco, mas eu tenho orgulho de ser um Galliard, e não poderia ser de nenhuma outra maneira.

Ahroun

E então fechamos o círculo. Mesmo que alguns

Ahroun pareçam ser a primeira vista um bando de, bem, hackers de computadores causando caos. Assim como os Ragabash. Talvez alguma explicação esteja em ordem.

Ninguém quer ser um índio; todo mundo quer ser o chefe. É assim que trabalham os humanos e em um alto grau é assim que trabalham os Garou. O entendimento de um lobo sobre liderança e submissão fica para trás, nós somos bestas competitivas. Enquanto isso, confiamos nossa liderança básica aos Philodox, e confiamos uma boa porção de nossa liderança militar (pelo menos quando não estamos no campo de batalha) aos Theurges. A primeira vista, parece que o único papel de um Ahroun é o de capanga. Vocês acham mesmo que eles aceitam isso contentes? Não. E assim você encontra uma grande diversidade no augúrio, a partir do momento em que o Ahroun precisa encontrar seu nicho ao invés de tê-lo dado nas mãos por alguém. Doravante, você encontrará hackers de computadores que são sem igual em destruir sistemas inimigos ou jornalistas sujos profissionais que podem arruinar a carreira de qualquer político que não gostarmos da campanha. Conheci pessoalmente um Ahroun que se devotou a aprender sobre o mercado de troca e hoje gasta todo seu tempo deliberadamente quebrando os estoques das companhias que suspeitamos ser maculadas pela Wyrn. A diferença entre o Ahroun e o Ragabash é simples: os Ahroun não ficam tentando encontrar fraquezas, eles tentam é simplesmente causar o maior dano possível aos nossos inimigos. Eles são, como em qualquer outra tribo, as tropas de choque de nosso exército.

E também vale mencionar que em nível de seita, os Ahroun tendem a se perder no meio dos outros augúrios, mas em nível de matilha eles geralmente são líderes capazes e freqüentes alfas. Acho que ultimamente, o modo que nossa tribo vê os vários augúrios fica claro para nós quando se olha para o Ahroun, porque os forçando a encontrar o próprio nicho, nós atrasamos sua investida impetuosa para fazer algo sangrar e forçamo-los a pensar um pouco. Uma vez que isto seja feito e eles tenham um senso comum em suas cabeças, eles geralmente são os melhores dos melhores de nossas tribos: decisivos, apaixonadamente devotos a Gaia e ferozmente leais aos companheiros de matilha que os adotam após a seita nada os oferecer.

Não mexa com nossos Ahroun. Eles conhecem tecnologia de guerra, conhecem Sun Tzu, eles conhecem trilhas corporativas e sabem como arrancar seu maxilar pelo meio-fio com um chute na nuca e conhecem campanhas da mídia e toda e qualquer tática de persuasão conhecida pela Máfia, Yakuza e Máfia Russa combinadas. E eles gostam de se mostrar.

Espiritualidade

A Barata

Falando de adoção, vamos falar sobre a Barata. Outras tribos irão lhe contar uma história fantástica e inacreditável sobre como o Totem representa



perfeitamente a tribo, e como a tribo e o totem se encaixam perfeitamente. Bem, aqui vai o porquê eu acho que a Barata adotou nossa tribo: ela gostou de nós e nós não tínhamos nada contra.

Pense sobre nossa tribo, no passado quando estávamos emergindo lentamente. Éramos párias ali, portanto quantos espíritos você acha que olhavam para nós favoravelmente? Pior, nós defendíamos os humanos, aquela criatura com um talento peculiar para destruir completamente as outras criaturas. Duvido que fôssemos muito populares no mundo espiritual. Mas a Barata... a Barata é um espírito gentil. Ela viu o quão bagunceiros eram os humanos e ela nos viu como uma coisa muito boa. Já notaram o quão freqüente pode ser encontrar cervos ao redor dos caerns dos Fianna, falcões com os Presas de Prata e como aqueles caerns dos Senhores das Sombras são escuros e tempestuosos na maior parte do tempo? Parece-me que uma vez que você adota uma tribo, seus verdadeiros filhos passam a andar muito lá.

E se nós iremos ficar na cidade, então se dane, mas a Barata encontrará uma maneira para que seus filhos se banqueteiem dos restos da humanidade. Quem você acha que chegou primeiro nas cidades, a Barata ou nós? Eu o desafio a provar quem foi. Suprimos a Barata com comida e ela nos supriu com legitimidade espiritual. Isto é chamado simbiose ou, simplesmente, "um bom acordo".

Ainda temos muito respeito pela Barata, imagine você. Ela é uma criatura adaptável; você já viu algumas das baratas gigantes das selvas? Existem três mil e quinhentas espécies diferentes de baratas por aí e elas são todas muito diferentes. Adaptação é uma parte crucial do progresso e nós admiramos isso. Ela é uma *esperançosa* parceira de negócios, também e se qualquer um de nossa tribo começar a subestimá-la, nós Galliards entregaremos seus traseiros e os lembraremos do que aconteceu no velho oeste. Ainda, a Barata é antiga, e isto é algo que nós realmente adoramos. Os Presas de Prata podem falar tudo que eles gostam sobre como eles são os líderes mais certos por virtude da história ou tradição, mas eles poderiam fazer bem em lembrar que o humilde totem de nossa tribo está por aí por mais do que o dobro do tempo que os primeiros ancestrais do Falcão. Elas estão em todo lugar, já foram as únicas criaturas dominantes no planeta e elas podem provavelmente sobreviver a um inverno nuclear. Há pilhas de razões para gostar da Barata. Mas tirando todas elas, nosso relacionamento não passa de negócios. Estritamente negócios.

Astuto Sims Interrompe: Acho que nossa pequena Natty aqui está sendo um pouco escrupulosa sobre os insetos. Garotinha típica, estou certo ou estou certo? Ouça, muitos de nós vêem a Barata como muito mais do que um parceiro de negócios; ela é um totem de resistência e sucesso. Sempre que estou no vermelho, começo a desenhar pequenas baratas em todo papel que assino. Estranho, mas funciona: ainda não fali. Sei que o Circuitos-Reservas mantém uma pequena baratinha de metal no computador também.

Mas enquanto a amamos, às vezes você quer levar

uma garota para casa e apenas torce para não ter as paredes se mexendo como num apartamento barato. Mas você não pode matar os filhos do seu pai, então aqui vai o que você deve fazer. Pegue um pote de margarina, e suje seu interior com óleo antes de despejar um vidro de ketchup no fundo, e então ponha uma colher de óleo no topo. Deixe algumas delas pela casa e em breve elas vão estar lotadas de baratas que você pode levar para fora de casa. Nós temos uma casa limpa, elas ficam chapadonas, eu consigo dar umazinha e todos ficam felizes!

Você é simplesmente um grosso, Guy. Nada bom, da sua parte. Nada bom mesmo.

Rituais e Celebrações

O Pequeno Ritual

Outro modo de manter nossos laços com a Barata é através de um ritual ironicamente chamado de “O Pequeno Ritual”, que é realizado todo ano no dia 15 de Março. Por que nos Idos de Março? Talvez para nos lembrar de não se colocar acima de nosso posto como fizeram os conspiradores romanos, pois este rito honra todas as coisas que esquecemos, mas não podemos viver sem. Seja a Barata e seus pequenos filhos, as máquinas que nos fazem café e mantêm nossos sucos gelados ou o garoto que traz o papel e nunca recebeu uma palavra de agradecimento; dedicamos este dia para manter puras nossas relações com os outros. Em seu final, nós damos presentes. Enchemos a cozinha de sacos cheios de açúcar cristal e deixamos durante a noite para as baratas, ou gastamos tempo ouvindo um chat binário entre Aranhas de Rede ou damos ao garoto algum trocado. Seitas geralmente celebram o Pequeno Ritual juntas com um grande presente aos trabalhadores de salário mínimo da sala de correspondência abaixo do caern ou com um ataque aos Malditos num ninho de Aranhas de Rede até que a coisa fique realmente limpa.

Independente de como o fizermos, o Pequeno Ritual assegura que não nos esquecemos de nada, nem ninguém. A cidade é feita de detalhes, esquecer qualquer um deles é perigoso.

Dia da Lembrança

Apesar de pertencermos a várias nações, a única que conta em nossos corações (para a maioria de nós) é a nação de Gaia e dos Garou. Toda nação tem um dia para honrar sua queda na guerra, e neste dia, honramos a nossa.

No alvorecer do Dia da Lembrança (o qual, falando nisso, varia de país para país; nós observamos feriados similares em cada lugar), todos os Andarilhos do Asfalto na cidade se unem no Hall da Honra. Ele é similar a Tumba dos Heróis Sagrados, mas é mantido num caern apenas se for o único caern na cidade. No Hall há um registro do nome de todos os Andarilhos do Asfalto da cidade que morreram servindo a Gaia ou a Barata. Às vezes é um computador dedicado com um monitor touchscreen, outras vezes uma estátua mais digna ou um

monumento com os nomes entalhados serve. Durante o ritual, adicionamos todos os novos nomes ao registro e então invocamos um espírito da cidade para o Hall. Em troca de um favor, o espírito concorda em manter o Hall seguro e, através de uma extensão simbólica as almas dos caídos, por mais um ano. Que eles descansem em paz.

O Deslumbramento de Prometeu

À primeira vista, este ritual parece quase genérico. Uma semana de banquetes e purificação não é única para os Andarilhos do Asfalto. Mas veja quando o realizamos e a razão por trás do ritual se torna clara. O Deslumbramento de Prometeu acontece exatamente no fim do ano, junto com outras celebrações como o Natal, Kwanzaa, Chanukah, e é claro, o Ano Novo. Nós geralmente somos chamados de “Tribo de Hominídeos”, e este ritual certamente dá certo peso ao apelido.

Este ritual se divide em duas partes: a primeira parte é marcada por gula, e como resultado, tende a durar a maior parte da semana. Comemos, bebemos, lutamos e fazemos amor (com os Parentes, em teoria) para contentar nossos corações. Durante este tempo, supostamente trabalhamos para superar nossos limites. Isso tudo acontece através de conversas, velhos cabeça duras se soltam com o vinho e a hora da janta encontra uma informalidade que nos deixa encontrar maneiras simples de operar. Mas como nossa Elizabeth aqui provou, isto pode também acontecer de maneiras grandiosas. Graças à rede dos AA e videoconferência, este ritual tem se tornado mais e mais global a cada ano, e dessa forma, ele pode fazer possível uma grande plataforma para movimentos políticos.

Elizabeth suspira: Se há um jeito melhor de se expressar, juro que eu já utilizei. Apenas espero que não tenha nos destinado a acabar em anúncios chocantes a cada Deslumbramento.

A segunda parte começa quando todos estão cheios para sequer comer mais alguma coisa e mortos de cansaço para festejar. Nesta, tentamos prever o ano que está por vir. Isto acontece de varias maneiras, Theurges invocam espíritos por conselhos, enquanto outros tentam utilizar uma dedução inteligente para fazer predições lógicas. Nós todos tentamos ver maneiras consagradas na qual a tribo poderia aumentar seus laços espirituais Garou, e humanos. Fazendo isso, nós nos renovamos.

Caerns

Certamente, nossas reuniões podem dar a nossos inimigos um alvo muito atrativo. Quando as coisas estão bem, vocês nos verão adotando um sistema de quase prisão, com matilhas permitidas a se comunicar apenas com outras matilhas específicas através de mídia segura.

Mas as coisas não andam bem. Na guerra do Apocalipse, um objetivo reina sobre todos: capture, controle e mantenha seguro cada caern que puder encontrar. O princípio da Litanias sobre não permitir que um caern seja violado é simplesmente o mais importante de todos, em todas as circunstâncias, e por esse motivo



vivemos em um estilo de vida ao contrário da maioria das tribos neste assunto. O caern é de toda a importância e nós gastamos a maior parte de nossas horas acordados (e algumas vezes dormindo) lá, se for possível.

Existe algumas diferenças. Muitos Andarilhos do Asfalto optam por não morar dentro do caern, porém eu duvido que mais da metade da seita esteja fora dos arredores do caern ao mesmo tempo. Da mesma forma nenhum Andarilho do Asfalto ao menos mora mais longe do caern do que uma corrida de cinco minutos de carro. Isso não é um padrão, é lei da tribo. Também, a localização exata de nossos caerns tende a ser muito diferente do que a maioria das tribos.

Pense sobre o seu caern medíocre. Ele fica no meio do nada. Isto o permite muita da liberdade que um caern urbano simplesmente não o proporcionaria. Você pode levantar muros firmes na área e administrar a justiça que quiser (geralmente morte) a qualquer pessoa tola o suficiente para se aventurar na área. Da mesma forma, você geralmente não espera ser pego, mesmo porque próximo de uma investigação federal você está fora da jurisdição do reforço da lei humana.

De forma diferente, o comportamento urbano é restrito e todo mundo anda por todos os lados. Mesmo se tentássemos estabelecer fronteiras, nós nunca seríamos capaz de reforçá-la de nenhuma maneira útil. Nós teríamos que examinar qualquer um que passasse por elas,

e lembrar que um pote de cerâmica com um Maldito aprisionado pode ser uma arma de destruição em massa enquanto estivermos preocupados. Se não acredita em mim, pergunte a Simon Gentle, que continua gastando dinheiro num lugar ilimitado mais conhecido como "Central Park", que é tão afogado em câmeras de segurança hoje em dia que ele gasta mais tempo brigando contra advogados privados do que contra a Wyrn.

Há em geral uma progressão nos caerns. Os mais poderosos caçam nas cidades que eles estão e aparecem geralmente em locais não trabalhados. Aqueles que ainda estão por aí são raros, pois são indefesos e alvos prioritários da Wyrn. O Central Park é uma exceção, e é uma maravilha que ele ainda esteja vivo.

Os mais novos que datam de um século ou dois atrás tendem a ser fracos e localizados nos limites da cidade, tanto nos subúrbios da cidade quanto nas áreas semi-urbanas que estão rapidamente se tornando subúrbios. Eles não são bem uma "mansão", mas são a melhor coisa depois disso: grandes propriedades feitas para pessoas ricas na América desenvolvida (ou Austrália, Europa, ou qualquer outro lugar), que geralmente se atualizam mais tarde com muros sólidos e dispositivos de segurança. Essas são áreas de menor tráfego, e são as mais defensáveis, porém tendem a ficar em zonas isoladas, espiritualmente, vazias tanto dos verdadeiramente poderosos espíritos da Wyld da densa selva quanto dos

genuínos espíritos da Weaver do coração da cidade. Ainda há um grande número desses caerns por aí, mas eles não são tão fortes como gostaríamos que fossem, isto é um verdadeiro inconveniente.

Os caerns criados neste século, e especialmente na última metade deste, são mais comuns do que você possa imaginar, porque a grande preocupação quando se cria um caern são aqueles que sabem exatamente o que está acontecendo e aonde atacar. Isto é, os Dançarinos da Espiral Negra. E enquanto os Dançarinos recorreram mais às cidades do que a maioria das tribos, eles não conseguiram nada com a gente. Eles ainda, mesmo hoje em dia, estão em nossos territórios. Isso é cada vez menos verdade a cada dia, infelizmente, mas você utiliza de cada vantagem que possui. Mesmo 50 anos atrás, éramos quem mandávamos nas cidades entre os Lobisomens. Nossos verdadeiros rivais eram os Sanguessugas e eles nunca desconfiaram se nós tentávamos criar um caern pois eles nem ao menos tinham idéia do que estava acontecendo.

Então, após as experiências de lidar com os velhos, e porcamente posicionados caerns e os semi-rurais, chute qual foi a primeira coisa que prestamos atenção na hora de construir os novos? Como dizem os arquitetos, localização, localização, localização. E esta localização era *alta*. Nós começamos a construí-los nas coberturas dos arranha-céus.

Eles são perfeitos. Nós ainda temos os poderosos espíritos da Weaver por estarmos no meio da cidade, onde a Weaver é forte. Literalmente ninguém caminha pela área de nossos caerns, pois controlamos os andares inteiramente. Conseguimos nossas fronteiras de volta. É caro, mas não muito mais do que as grandes propriedades que utilizávamos antigamente. E eles são defensáveis. Esta é a chave para toda a escolha. Os inimigos que visam nos atacar por terra desistem antes de chegar perto dos nossos andares. Se o pior acontecer, nós podemos invocar os espíritos para que terríveis “acidentes” ocorram como cabos de elevador rompendo. Ou podemos encher uma escadaria de tiros. Do contrário, ataques pelo alto requerem helicópteros, o que nós podemos observar por milhas de distância e contra-atacar com espíritos da fumaça ou (caso necessário) balas de grosso calibre e lança-granadas. E sim, isso deixa um helicóptero sem controle caindo e matando pessoas. Qualquer ataque pelo alto é gritante e chama a atenção, o que, nesse caso, é bom para nós, pois pode facilmente dirigir a atenção da polícia para os nossos rivais e dá-los umas boas dores de cabeça. Misturar tecnologia com Dons é melhor, pois isso não nos acusaria, mas você usa o que tem.

A única maneira que você tem para fazer ataques decentes em caerns em lugares altos é da Umbra. Infelizmente, para nós, isto é uma preocupação real. A maioria dos Andarilhos do Asfalto não são os melhores Garou no mundo em pular rapidamente para a Umbra do mundo físico na pressa, pois aos homínídeos parece faltar certa conexão espiritual que os mulos e animais possuem e que os permite rapidamente alcançar o outro lado. Não é surpresa que os Impuros não têm tanto estigma em

nossa tribo como em muitas outras; eles são úteis demais para nos livrarmos deles.

E é por isso que os Theurges pegam uma grande parcela do comando militar em nossa tribo. Quando as invasões em nossos caerns estão para acontecer, elas quase que inevitavelmente acontecem pela Umbra. E como não somos os melhores do mundo em combate Umbral, aliados espirituais são cruciais para nossa esperança de sucesso em defender o caern.

Preocupações com a defesa também dita a nossa segunda opção de localização dos caerns — subsolo. Os bunkers têm problemas diferentes que os caerns no alto, cada um possuindo seus próprios pontos fortes, também. A força de um caern no subsolo é óbvia: você não precisa lidar com seus vizinhos dos andares inferiores; a polícia é praticamente inexistente, você pode realmente apenas deixar acontecer e bolar todos os seus planos sem precisar esconder porque ninguém estará observando. Os problemas são consideráveis, entretanto. Estamos falando

O jovem “Astuto” Sims adverte:

Cuidar de toda uma seita pode ser um grande desafio. Mesmo quando se é um profissional com uma voz sereníssima como a minha, você ainda acaba enfrentando algumas discussões e tendo que resolver umas rixas. Isso acontece, mas a dica é estar preparado para isso e trabalhar para minimizar o dano.

Em primeiro lugar, qualquer coisa que não pode ser reposta é mantida nas salas de trás, não nas grandes salas da frente. Isto inclui os Parentes, à propósito; eles têm sua própria seção especial no caern, longe de nós. Qualquer um que quiser ir para as salas de trás pede permissão antes. Não trancamos a área, não faz sentido. Tente manter um lobisomem longe com uma fechadura? Caia na real. Ao invés disso, mantemos um silencioso alarme na porta, com uma câmera abaixo dela e se pudermos, aquele pequeno toque espiritual que só nós podemos fazer. Se você quebrar as regras, nós o encontramos, lhe damos um belo esporro em público e deixamos os Galliards anotarem isto no relatório anual. Ui, toma essa!

Segundo, fornecemos uma outra história para cobrir. Se você não pode aumentar o capital para possuir um prédio inteiro, e nem mesmo trabalhar para um Andarilho do Asfalto que possa, então você precisa considerar uma investigação. Enquanto minha equipe especial de consultoria puder trabalhar na solução perfeita para suas necessidades, tendemos a comprar muitos computadores velhos, porém grandes, e atualizamos nossas estações de trabalho o mais freqüente que pudermos, vendendo os outros ao invés de quitar um aluguel. É tudo ilusão de ótica, meu bem, mantenha nossa conta com o nosso fornecedor de computadores em alta e o maquinário “explosivo” pode tratar de um barulho ou dano que foi observado.

Apenas jogue com as regras, e qualquer problema que tiver serão pequenos e moles de resolver. Me ligue se precisar de alguma ajuda.



da Wyrn, afinal de contas, e de minhocas cavando túneis no solo. Detectores de movimento se preocupam em nos informar sobre um ataque, mas eles apenas nos alertam, e não os detêm 'pra falar a verdade. No final, bunkers subterrâneos nos dão fronteiras e privacidade, mas não segurança suficiente para serem escolhas melhores do que os arranha-céus. Em nações menos desenvolvidas, porém, eles estão em primeiro lugar.

Quando não estamos arriscando a vida e nos aleijando para proteger o caern, as seitas dos Andarilhos do Asfalto são 10% clubes sociais, 40% de missões militares e 50% templos. A parte do clube social é mais importante do que você possa imaginar. Somos uma tribo que gasta todo nosso tempo entre os humanos e, isto é, na verdade, uma boa demanda. Pequenas coisas que os humanos simplesmente ignoram, podem ser incrivelmente irritantes, especialmente quando se repetem. É apenas aquela incrível sensação que eles não entendem; que eles não podem sentir os últimos suspiros da Terra que são tão altos em nossos ouvidos. Acredite em mim, quando os caipiras vêm até a cidade e acabam matando alguém, nós poderíamos ficar putos, mas não podemos realmente culpar o cara. Após alguns dias, qualquer Garou poderia simplesmente querer assassinar os humanos por serem tão ignorantes a respeito desse assunto. Nós ainda ficamos com raiva, é um problema para cuidar, mas não somos mais os protetores dos

homens. Pessoas morrem. Isso acontece.

Portanto o aspecto do clube social se torna importante. Se puderem bancar, a maioria das seitas gosta de comprar televisões, som estéreo e outras coisinhas que facilitam a conversa e interação social com os civis. Não temos os mesmos luxos que os caerns selvagens, se alguém aparece de repente e tenta rasgar o intestino de outra pessoa, o barulho e o distúrbio atraem atenção, e atenção é um sério problema para nós.

Missões militares são, entretanto, muito mais importantes. Nós somos um exército, não celebridades (bem, alguns de nós são ambos. Mas o primeiro é o mais importante). Para terminar, temos computadores. Muitos deles, todos conectados a diversas redes de informações ou agindo como foco para comunicações espirituais. Informação é tudo no mundo de hoje, e nós gostamos de tê-las quanto mais for possível. Nós pegamos atualizações de qualquer minúscula Aranha de Rede trilhando pessoas que precisam ser trilhadas. Estamos de olhos bem abertos nas novas tecnologias, e quanto mais alto pudermos estar, melhor. Apenas as melhores seitas por aí conseguem ter notícias antes da CNN anunciar, mas uma seita bem "antenada" pode esperançosamente consegui-la antes dela aparecer na televisão. Muito disso é um serviço quase perfeitamente normal, legal e comercial: Janes.com é útil para manter rastros de observações de confusões mundiais e o Reuters oferece excelentes

serviços no setor econômico. Todas essas são informações que nós podemos usar e usamos.

Finalmente, nós não nos esquecemos de nossos próprios agentes. Há um grupo inteiro em nossa tribo devoto a destruir sistemas dos inimigos eletronicamente e invadi-los, com táticas umbrais eles podem vencer reuniões da Inteligência como se fosse brincadeira de criança, se tivermos alguém apto na área (que dado o tamanho de nossa tribo, nós muito raramente não temos). Esta é, entretanto a área em nossa tribo na qual os Parentes realmente brilham; todos nós amamos ser capazes de ter uma voz que passe confiança em qualquer lugar do mundo. Uma pena isto ser completamente lixo e muitos Parentes com razão odeiam a idéia de serem separados de suas famílias para viver numa terra estranha, investigando criaturas que os matariam de maneiras muito cruéis e sádicas se forem descobertos. Eu voltarei neste assunto, porque isso é muito importante.

Finalmente, e de maior importância os nossos caerns são templos. Caerns dos Andarilhos do Asfalto são geralmente lotados de pequenas iconografias religiosas. Você encontra balas com o símbolo gravado do Embate Ká-Bum espalhados por todo o lugar em um caern de Glória ou pequenas estátuas de macacos colocadas no topo dos bebedouros em caerns de Sabedoria. Cada um tende a fazer sua marca pessoal, também, então uma seita multicultural em particular pode ser gloriosamente eclética: uma seqüência de estações de trabalho cada uma decorada diferente, com baratas de metal coladas em uma, glifos de Gaia convertidos em cruzes (geralmente crucifixos) na outra e uma estátua de Buda segurando um pequeno ícone em forma de lua na terceira.

A maioria das características que você esperaria encontrar em qualquer caern você encontrará nos nossos. Santuários são incorporados aos acontecimentos de cada dia como acabei de dizer e muitas tribos também têm alguns santuários dedicados em forma de estátuas. Santuários dedicados são sempre trabalhos de amor e certa beleza paralisante; o escultor coloca sua alma na peça como um valioso tributo ao totem. Sacrifícios feitos ao totem tendem a ser em forma de posses queimadas ao invés de sangue, entretanto comprar presentes caros para serem queimados é considerado um insulto ao espírito. Posses preciosas, guardadas por muito tempo se encaixam perfeitamente como oferendas queimadas e dinheiro na maioria dos casos é apropriado. Mas o último caso, porém, é oferecido ritualisticamente ao espírito, que é então consultado, e o dinheiro é gasto em uma causa que satisfaça seus desejos. Para que gastá-lo queimando?

Em contraste a complexidade dos santuários, o coração do caern é exageradamente simples. Decorado no chão, ou em cobre ou em qualquer outro metal decorativo, ele é um círculo perfeito em volta do glifo do espírito do caern, também decorado no chão. Nenhuma outra decoração é colocada na área. Algumas vezes, essas decorações são encontradas em uma sala, muitas das vezes simplesmente em um espaço vazio do chão envoltas

pelos outros detalhes da sala.

Agora, você deve achar que em cada coração do caern, nós encheríamos a área com itens apropriados, como balas para um totem de guerra ou ícones apropriados a um totem de calma, e por aí vai. Não o fazemos, por uma simples razão. Enquanto a Weaver é um maravilhoso aliado que podemos contar em qualquer circunstancia, a Wyld é de suprema importância ao caern. Sem a Wyld e a conexão à mudança primordial, fazer com que a Película se abra o suficiente para o caern funcionar é impossível. Como nós tendemos a encher nossos caerns com artifícios dos pés à cabeça faz sentido deixarmos o coração do caern tão livre dessas coisas quanto pudermos. Isto ainda parece antiquado para a maioria dos Garou, mas simples, elegância bem arrumada parece apelar aos espíritos que invocamos, e quando fazemos isso certo é tão fácil de percorrer atalhos como se estivéssemos em um de nossos caerns selvagens.

Uma coisa que você não tende a encontrar em nossos caerns é um monte de albergues. Escritórios são muito menores do que quartos e apenas as seitas mais ricas podem oferecer um espaço para cada lobisomem. Há um monte de outras razões para evitar fazer do caern uma moradia. Em primeiro lugar, apesar de podermos ainda criar um caern bastante grande em mais ou menos três andares ou mais, nós nunca teremos um deles tão grande quanto os selvagens. Isto significa que quando acontecem conflitos, novamente devo lembrá-lo que eles ocorrem, nenhum lobisomem com raiva tem a oportunidade de caminhar longe o bastante para se acalmar. Temos nossa parte nas lutas em caerns urbanos, elas são as mais arriscadas. Manter o quanto menos potenciais distúrbios no território ao mesmo tempo parece ser sábio. Em segundo lugar, somos conhecidos como a “tribo do dinheiro”. Pode imaginar de verdade todo um bando de pessoas muito acostumadas com conforto decidindo ir em frente e viver, no que efetivamente seria, um dormitório? Na verdade, posso imaginar isso quando você considera o quanto a maioria de nós é dedicada a causa, mas continua sendo algo que preferimos não fazer.

Em geral, a maioria dos Andarilhos do Asfalto vive em apartamentos o mais próximo possível do caern, certamente não mais do que cinco minutos de carro. Muitos deles se parecem com aquela cena do espelho de *Operação Dragão*, também. A possibilidade de se deparar com um bloqueio na rua colocado para manter nossos guerreiros fora da cena é tanta complicação que a opção de utilizar a Umbra para chegar ao caern deve ser mantida aberta. E enquanto isso parece como uma tremenda corrida com obstáculos, ela funciona em nossa vantagem, forçando o inimigo a ser mais cauteloso. Se todas as nossas tropas estiverem num mesmo lugar, então estamos sendo um grande e chamativo alvo. Mas matilhas dirigindo para a invasão têm nos permitido facilmente a flanquear o adversário e são geralmente taticamente úteis. Da mesma forma os inimigos não podem fazer nada simples como cortar a comunicação para nos impedir de utilizar ferramentas como a polícia.

A maioria dos caerns mantém um número de servidores conectados às casas de nossos guerreiros e se qualquer computador de repente não conseguir ser encontrado, temos três ou quatro ligações para fazer para fora de nosso local de trabalho.

Geralmente, pelo menos metade da seita pode ser encontrada no caern a qualquer hora. Normalmente é mais durante o dia do que a noite, mas isso muda dependendo de que inimigos são os maiores problemas para nós na época. Se estivermos combatendo vampiros, então você verá a maioria da seita se tornando noturna e passando suas noites no caern. Em adição, muitos dos Interruptores Aleatórios gastam mais tempo nos caerns do que os outros. A maioria defende que isto é por eles serem “verdadeiramente dedicados a salvar Gaia” e poucos irão oferecer uma dedicação mais verdadeira: “nós somos os mais jovens, precisamos mostrar trabalho”. E com certeza, eles trazem seus sacos de dormir; eles acampam felizes no chão para ficar no caern com um pequeno respeito a sua própria modéstia ou privacidade, ou educação como fazer a limpeza (eu não sou inteiramente a favor deste desenvolvimento). Mas se você me perguntar, a verdade é que eles querem que suas festas na LAN nunca acabem e essa é apenas a maneira mais fácil de fazer isso.

Parentes

E agora, para manter minha promessa. Lembra? Falar sobre os Parentes, como eles realmente preferem não pegar os trabalhos que exigem que eles deixem suas famílias e viajem para lugares perigosos sem muito agradecimento. Bem, infelizmente não há muitas opções para esse tipo de pedido em nossa tribo e isto é um problema muito grande.

Pense nisso por um segundo. Quais papéis deveriam as tribos designar aos Parentes? Suporte financeiro ao caern? Somos uma tribo que passou as duas últimas décadas controladas por aqueles com interesse corporativo, e mesmo que nosso capital não seja ilimitado, não precisamos de doações de nossos Parentes. E o que acha de mandar os Parentes para as cidades para que mantenham os olhos abertos por lá? Nada bom, nós estamos na cidade, e mandar os Parentes para a selva é exatamente o lixo do dever com toda razão mais odiado. Agindo como um contato com a humanidade? Mesmo quando éramos os protetores dos homens, isto tem sido o **que fazemos**. Nós somos a tribo que lida com os humanos melhor do que todas as outras e nós não podemos aceitar que as habilidades dos nossos Parentes sejam inutilizadas.

Todos os papéis padrão para nossos Parentes humanos são o tipo de coisa que nós Andarilhos do Asfalto fazemos na rotina de cada dia. Tudo que resta é fazer um trabalho lixo, servir como soldados da infantaria ou reprodução. Quando você adiciona a complicação que a maioria das seitas **força** seus Parentes a sair do caern por razões de “segurança”, você logo imagina que temos a pior relação de todas as tribos com Parentes. Os Parentes são ignorados, pedidos a fazer trabalhos hediondos sobre

riscos inacreditáveis e são raramente vistos como uma coisa mais atrativa do que material genético.

Isto costumava ser um pouco melhor antes quando os Espertinhos lideravam a tribo. Toda a ênfase em “família” significava que todos tinham alguma coisa para fazer. Mas mesmo assim, as Parentes mulheres nunca faziam nada além de cuidar das crianças ou serem escravas sexuais, ser um Parente ainda era visto de certa maneira como um “desapontamento” para a família. Eles acabavam ainda tendo muito pouco o que fazer, mas os Garou não podiam fazer melhor. E os Lobos Corporativos faziam toda a bagunça ainda pior; nepotismo corria desenfreado e os melhores trabalhos eram invariavelmente negados aos Parentes na nossa versão de “teto de vidro”.

De longe, nós ainda não chegamos ao desastre de ter alguém nas proporções do Samuel Haight. Mas dá para sentir que é apenas questão de tempo, e quando tivermos o nosso Sam Haight, há uma grande chance de que ele seja alguém rico, poderoso e influente. Alguma coisa precisa ser feita, mas ninguém está realmente certo do quê. Com alguma sorte, os Interruptores Aleatórios irão ajudar na situação de alguma forma, mas novamente, é difícil de enxergar como. Suas especialidades são análise de dados e invasão de computadores, e novamente os Parentes não têm tanto papel para desenvolver.

Elizabeth Litora de Genes se envolve no problema dos Parentes: Agora mesmo, existem três casos de Parentes “problemas” que estamos nos preocupando. Eles são coletivamente conhecidos como SH-2 em nossos arquivos, e todos eles têm duas coisas em comum. Primeiro, eles são perigosamente poderosos. Nós temos pilhas de Parentes que guardam rancor, mas apenas alguns poucos deles podem realmente voltar e nos chutar nos dentes. Pequenas coisas como fingir varrer o lixo para algumas fábricas dos Lobos Corporativos, isto não é nada. Qualquer Parente tolo e ignorante pode fazer isso. O que estamos falando aqui é sobre dirigir ações que possam levar a morte de dúzias de Garou, no mínimo. E por segundo, todos eles sabem que não podemos apenas resolver o problema da maneira mais óbvia possível. Sim, nós amamos nossos Parentes. Mas quando chega a esse ponto, somos soldados. E se eles vão se tornar traidores, você faz um ataque surpresa. Mas cada um dessas três pessoas tem uma proteção, portanto devemos ser mais cautelosos.

O primeiro deles é Melissa Ruth Bithell. Ela é a mais velha dos três, nascida em 1938 e implantada nos Lobos Corporativos mais tarde em seu período de maior influência. Os Lobos Corporativos estavam fazendo uma caminhada, e eles encontraram esta garota (que já havia sido forçada a ter dois filhos antes dos 20, por sinal) casada com um rico barão do petróleo como forma de conter seu poder crescente. Eles não pensaram muito sobre o passado dela, isto foi um erro. Assim que seu marido bateu as botas, ela começou contratando os melhores consultores que o dinheiro podia comprar e usou o bom senso onde ela

falhava para diversificar a companhia rapidamente. Agora, ela é bastante conhecida no círculo de negócios, é mencionada pela Wall Street, e sustenta sua família formada relutantemente, por ter sido tão maltratada no passado. Não podemos tocá-la diretamente, pois isto seria noticiado. Ela possui muito rancor e mais grana do que Deus. Uma combinação assustadora. Agora mesmo, ela é considerada a candidata número um no SH-2. Não é certo que ela vai se “virar contra nós” ainda, mas é considerado que ela irá.

O número dois nos leva até a antiga URSS. Aristomakh Wowk, nascido em 1943 e um confiável coronel do exército russo. Nós também acreditamos que ele é afiliado ao movimento dos Dies Ultimae na tribo, o que poderia explicar a força do campo e o seu sucesso na Europa, ele está os suprindo com armas e dados. É por isso que somos duas vezes preocupados com Wowk. Primeiro, ele poderia colocar pelo menos alguns exércitos russos contra nossa tribo. Da mesma forma não podemos passar por cima dele, pois ele tem uma conexão com a galera russa, o que, se for verdade, lhe daria acesso a até mesmo opções militares mais duvidosas. Ele é uma das poucas pessoas que podem pôr abaixo um caern com facilidade. Pior, se ele mesmo decidir se tornar um agente duplo, ele poderia bem possivelmente colocar os Dies Ultimae contra a tribo. Felizmente, não temos razão para acreditar que ele está para se virar contra nós e os Dies Ultimae têm a reputação de ter ótimas relações com seus Parentes. Mas o potencial pela destruição é enorme, então nós mantemos os olhos nele, também.

Finalmente, temos Lin Zai-shu. Este é um dos poucos caras que decidiram sair e ser um informante errante para nós. Ele passa seu tempo em Cingapura e é simplesmente o único informante que temos na área. Há um punhado de pessoas assim como ele. Mas em janeiro, ele fez aniversário e alguns outros Parentes resolveram fazer uma visita surpresa para ele e nenhum voltou de lá. Muito menos ele mencionou ter notado uma maior atividade da Wyrn em seu último relatório anual. Se ele esteve nos passando informações erradas, então por tudo que sabemos a Wyrn pode estar sendo parte de algo de proporções literalmente de tremer o mundo na área, e nós não sabemos nada sobre isso. Isto é suficiente assustador para colocá-lo na lista dos SH-2. O problema é: ele pode não estar nos contando mentiras, e se nos livrarmos dele, perderíamos a única fonte de inteligência na área. Ainda assim, não se surpreenda se aparecermos por lá.

Notas à parte: A idéia de um desses Parentes se voltando contra nós é bastante assustadora. O que acontecerá se dois ou todos os três deles o fizerem? Ou se um que nós não conhecemos o fizer?

A Litanía

Não Te Acausalarás Com Outro Garon

Não ajudamos a situação de nossos Parentes aqui. Não temos uma tremenda reputação como os Roedores de Ossos ou os Filhos de Gaia em apadrinhar impuros, e sendo sincero, não apadrinhamos tantos. Mas mesmo assim, temos muitos deles na tribo. Eles não precisamente nasceram na tribo. O Ritual de Renúncia tem um grande custo, mas quando você considera como a maioria das tribos trata seus impuros, muitos deles acham que o preço vale a pena ser pago.

Veja bem, reservamos um bom espaço para os impuros. Parte deste é de interesse prático. Os impuros são incríveis guerreiros pela sua capacidade de mudar mais rápido que qualquer um para sua forma racial e sua forma natural têm 3 metros de altura com grandes garras pontudas nas patas. Eles possuem uma conexão com Gaia mais forte do que nós hominídeos, e como eu disse antes, realmente precisamos disto. Nosso ponto fraco sempre foi ultrapassar a Película, e qualquer ajuda oferecida é mais do que bem vinda.

Elizabeth Leitora de Genes levanta a voz em discórdia: Me preocupo com o quão tolerante nós somos com os impuros. É ótimo ter teorias que mostram como as deformidades dos impuros podem ser apenas o resultado de genes recessivos, mas não posso aceitar o sentimento de que estamos estendendo nossa fé na ciência a um pouco mais do que nossa fé em Gaia. Nós vemos coisas que simplesmente não podem ser explicadas pela ciência no dia-a-dia, ou pelo menos, quando passamos muito tempo na Umbra. Não acho que devemos começar a matá-los de novo, mas quase que parecemos recompensá-los por serem impuros. Esta é mesmo uma boa forma de mostrar aos filhotes que pegar a sua parceira de matilha é uma má idéia?

Pior, tenho conseguido rastros de remanescentes dos Cães Cibernéticos. E eu tenho visto muitos impuros. A não ser que esteja errada, eu acho que eles estão visando especificamente impuros para serem recrutados e esta é uma técnica que tem lhes dado uma tremenda força.

Mas há mais nisso do que podemos ver. Há uma base ideológica aqui também, e vale notar que antes, mais ou menos nos anos 70, tínhamos histórias de impuros que eram mortos quando nasciam e um diário perturbador realmente intrigante de um médico que dissecava impuros para tentar encontrar suas almas. Ele argumentava que elas deveriam ser negras, “descoloridas com as muitas substâncias da Wyrn”.

Encantador. Mas acho que nossa tribo realmente se balançou na Era do Iluminismo, ouvindo as idéias de liberdade e igualdade oferecida pelos filósofos como Kant. Aquelas idéias, e as políticas encontradas nelas, definitivamente foram trazidas para nossa tribo. Prejudicar os impuros começou a ser visto como bárbaro. Não são todos que pensam assim, certamente, mas é assim que é visto hoje.

Entretanto, aqui vai o outro lado da moeda. Se os impuros não são erros, o quê faz eles serem errados? Há muitas respostas (aqui vai uma: técnicas cirúrgicas são

extremamente difíceis em lobisomens que não estejam em sua forma racial, então achamos muito difícil de reduzir as assustadoras taxas de mortalidade maternal por nascimentos de impuros). Infelizmente, este é o caminho da razão. Daí, é um pulo até perguntar a razão na verdade de se unir ou simplesmente fazer sexo com outro Garou ser um problema. Raciocínios como “se você estiver usando métodos contraceptivos está tudo bem” funcionam, e logo em breve você acaba com uma tribo que, mesmo que não nasçam vários impuros, certamente possui um monte de Garou se relacionando.

Francamente, sou neutra nessa discussão. Da mesma forma que não irei crucificar ninguém por quebrar esta regra da Lítania, eu ficaria puta se um Garou me chamasse para passar a noite em particular com ele. Eu não vejo nada errado nisto, eu acho, mas me sinto suficiente enjoada sobre este assunto para acreditar que isto não é para mim. Mesmo em uma tribo moderna como a nossa, tabus têm força.

Combate a Wyrms Onde Ela Estiver e Sempre que Proliferar

Pessoalmente adoro a maneira que esta regra está escrita. Se apenas “combatermos a Wyrms onde ela estiver”, estaríamos em real harmonia. Pois não fazemos isto. Considere isto. A cidade é uma cova para os cultos da Wyrms, corporações marionetes, vampiros, fomori e Malditos. A Wyrms nos ataca por todos os lados, todos os dias de nossa vida e se tentássemos dizimá-la por completo, só haveria 11 tribos restantes na Nação Garou.

Felizmente, a regra adiciona “sempre que proliferar” e isto nos dá uma justificativa para priorizar o que iremos correr atrás. Os cultos da Wyrms mais próximos sempre têm uma matilha temporária devotada a eles, simplesmente porque qualquer coisa, até mesmo as maiores delas podem ser destruídas facilmente se chegarmos lá rapidamente. Nós vamos atrás de “onde quer que ela se prolifere”. Enquanto isso, os vampiros raramente têm muita atenção. Não por causa de qualquer “acordo” ridículo ou qualquer coisa parecida, mas simplesmente pelo respeito de que eles poderiam, se quisessem, provavelmente assassinar-nos em uma década se estivessem tão destinados, pois nossas esperanças em se livrar deles é mínima. Isto não significa que gostamos deles, eles são cadáveres andantes contaminados pela Wyrms, isto significa apenas que nós esperamos o tempo passar e surgirem oportunidades. Assim como com a maioria das corporações da Wyrms.

Respeita o Território do Próximo

Nossa interpretação desta regra é uma herança do passado e dos Espertinhos. O território definido em seus próprios termos era onde funcionava a máfia, onde eles faziam negócios, e por aí vai. Basicamente, o que você chamaria de “território”. Você pode entrar no território de alguém e ser respeitoso, mas isto significa não interferir na área. Os Lobos Corporativos adicionaram um segundo ponto de vista, definindo propriedade e

outras formas de influência como território. Se um Lobo Corporativo está fazendo muito dinheiro na área, você não compete com ele. Você se instala e ganha dinheiro em qualquer outro lugar. Fez sentido e fez a tribo como uma força maior. Os Interruptores Aleatórios têm começado a tentar aparecer com algumas novas interpretações desta regra para cobrir “coisas cibernéticas”, mas não acho que você verá nada de muito diferente. Simplesmente, não é algo que lhes interessa.

Aceita uma Rendição Honrosa

Hora de uma surpresa para você: na tribo, esta regra quase não é observada em geral. Mas espere, nós não somos a tribo urbana correta e civilizada? Bem, às vezes, e é por isso que videogames são desafios mais populares do que duelos e confrontações. Render-se num videogame? Por que se preocupar? Mas nós ainda somos lobisomens. Os guerreiros de Gaia. E lutas acontecem de repente, e quando acontecem, deixamos acontecer. Saia do sistema então, por assim dizer. Muitos de nós temos meios médicos específicos de saber quando alguém está em perigo de vida, e perto disto, nós todos o curamos muito rapidamente. Se for necessário, um Theurge ou um Parente médico podem geralmente agilizar o processo.

Quando lidando com outras tribos, é claro, a regra é mais estritamente reforçada. E esta é a verdade para todas as regras da Lítania.

Submete-te aos Garous de Posto Mais Elevado

Circuitos-Reservas toma controle da discussão: Grrrr! Odeio esta parte. Nós não gostamos de mentores, pois eles fazem tudo funcionar como eles querem e se asseguram de que apenas poucos de nós usemos nosso cérebro. Não gosto desta regra, pois ela confia a muitas poucas pessoas a decisão. Você sabe como as coisas deveriam funcionar? Submete-te aos com as melhores idéias, é assim. Todos devem se meter, cada um fala sua parte, e todos nós votamos no melhor curso de ações. Esta é a democracia, pessoal!

Elizabeth Leitora de Genes retruca: Então as portas são chutadas por estúpidos usando nada além de seus membros deformados, com uma espiral gravada no peito de cada um e sorrisos maldosos. “Desculpem-me”, eu imploro, “por favor, deixe-nos reunir para decidir o que devemos fazer”. Todos precisam de hierarquia, Circuitos-Reservas. Nos tempos de hoje, as pessoas impõem postos por boas razões.

Circuitos-Reservas continua sendo um babaca teimoso: Qual é, Elizabeth? Treinamos para este tipo de situação. Quando crises aparecem, todos sabemos o que fazer. Nas outras horas, devemos conversar e tomar decisões racionais.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança de Acordo Com a Necessidade de Cada Um

Estou brincando. Ainda o chamamos de “Oferece o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado”. Mas entre nós? Nós ilegalmente ignoramos esta regra. Os de posto mais elevado podem se cuidar, não podem? Ao invés disso, nós tendemos a partilhar os brinquedos entre a seita e quem souber melhor utilizar a coisa fica com ela. Eficiência máxima, é isto que gostamos de ver.

Astuto Sims acrescenta: Nem sempre funciona deste jeito, entretanto. Se alguma coisa tem aquele “tchan”, aquele a mais, que “eleva a temperatura”, então você acaba em uma luta por ela e quem tiver o melhor soco tende a ficar com a coisa, mesmo se não for o que chamaríamos de melhor opção. Estou certo? Ou estou certo?

Não Provarás da Carne Humana

Sim. Nós obedecemos esta parte. O quê? Você esperaria algo diferente?

Respeita Aqueles Inferiores a Ti:

Todos Pertencem a Gaia

Supostamente, somos uma daquelas tribos elitistas. Temos os Roedores de Ossos, que estão pelos lixos; temos os Fianna, que ficam felizes com qualquer companheiro que traga a bebida. E então temos os Presas de Prata, Senhores das Sombras, Crias de Fenris e... nós. Aqueles que pensam que alguns caras simplesmente não se encaixam e precisam ser cuidados.

Não posso falar pelos Presas e os outros. Eu não sou um deles. Mas posso lembrar a todos que somos uma tribo devota a seguir um inseto? Uma vez que você colocar sua cabeça nisso — e é um sentimento onipresente, como se a cada minuto eu pudesse *sentir* a Barata me observando — você começa a olhar para as coisas de modo um pouco diferente. Se um minúsculo inseto, e não um dos mais belos e limpos, pode fazer tanto, então o quê poderia fazer mesmo a pessoa mais aparentemente inútil?

Obedecemos esta regra. Não porque é a coisa “certa” a fazer, mas porque simplesmente não podemos evitar.

Elizabeth Leitora de Genes zomba: Certo. E nós somos felizes e contentes e vemos potencial em todos, e nós achamos para todos os nossos Parentes papéis maravilhosos para preencherem!

Me desculpem, mas esta parte me irrita. Nós vemos potencial em uma barata, mas não podemos fazê-lo em nossas irmãs? O que há de errado conosco?

Não Erguerás o Veu

É melhor você acreditar que esta parte é rigidamente reforçada. Sei que ela é importante em todo lugar, mas é mais ainda em nossa tribo. Veja bem, do contrário de muitas tribos, nós temos endereços. Caminhamos por onde existem câmeras de segurança. Também por onde existem forças policiais e detetives. Onde pessoas começam a unir os fatos e figuras e pistas e trabalham nelas — espere aí, alguma coisa não está certa aqui.

Não é suficiente não dar pistas às pessoas que nós somos lobisomens, não podemos deixá-las perceber o fato de que somos estranhos, ponto final. Devemos parecer normais e saudáveis, sem nenhum motivo para se preocupar, vá em frente oficial! Nada para se ver aqui. Se iremos ficar à mostra, devemos parecer normais. Se as coisas tiverem que ficar esquisitas, precisamos não estar ligados a elas.

A boa notícia é que somos equipados para a tarefa. Usar espíritos unidos à tecnologia funciona maravilhosamente com câmeras de segurança; contatos nos lugares apropriados podem fazer histórias ou investigações serem deixadas de lado instantaneamente. Mas você deve obedecer a estas táticas, o que significa ter a disciplina para se controlar e saber a hora e lugar certo para entrar em fúria.

E se não puder, terei de usar de minhas raízes de Espertinho um pouco e iremos aprender que um pouco de disciplina é muito bom.

Não Serás um Jardo Para Ten Povo

A maioria das tribos interpreta esta parte como, “Quando você está ficando muito velho para lutar, suicide-se”. Como resultado, ela é um verdadeiro drama. Vai bater um filme da Julia Roberts qualquer dia.

Temos uma alternativa muito mais simples. Quando estamos velhos de mais para continuar, nós apenas nos aposentamos. Nós nos separamos de todos os laços com a seita e damos um jeito de cuidar de nós mesmos. Aqueles de nós que são razoavelmente saudáveis acham fácil sobreviver depois de velhos, especialmente aqueles que perderam o lobo. O que, como você deve imaginar, acontece muito em nossa tribo. A Fúria e a paixão de lutar por Gaia simplesmente se vai, e ao invés disso, fica o desejo de fazer crochê. É triste e nós lutamos contra isso, mas e quando vem? É hora de tratar isto como uma recompensa ao invés de uma punição e gastar nossos últimos dias longe da guerra. Aqueles de nós que não são tão saudáveis geralmente conseguem um “fundo de aposentadoria” da seita, contratam alguém para cuidar de si e eles também se retiram para um lugar onde possam aproveitar a vida.

Casualmente, quando ouvimos que a Wyrn achou um de nossos retirantes e os matou, nos preparamos para uma vingança sangrenta. Uma muito sangrenta.

Pode-se Desafiar o Líder em Particular

Não Desafiarás o Líder em Público

Por tudo que seja válido, é assim que estas regras tendem a ser reforçadas. Como sempre, não mudamos a verdadeira forma de se escrever, porque se fizéssemos, teríamos muito a explicar às outras tribos todo tempo.

Um dos problemas que sofremos com estas duas partes é que há um espectro muito largo de opiniões em exatamente quanta “liderança” deve realmente ser exibida. De um lado, temos os tradicionalistas, que ainda utilizam a organização e os títulos dos Espertinhos, como chamar os líderes da seita de “Dons” ou “Lords”. Aí,

qualquer desafio pode ser visto como um insulto, uma falta de respeito, e “pode-se desafiar o líder a qualquer momento em tempos de paz” é uma defesa maior do que qualquer outra. A resposta padrão é reconhecer a validade do desafio e então exigir um duelo para resolver isso, onde o desafiador pode aceitar ou se calar. Matilhas de seitas como estas são um pouco diferentes, tendo alfas muito fortes que exigem ser obedecidos, a maioria das vezes como questão de orgulho.

E então temos as seitas mais radicais que abraçam os Interruptores Aleatórios e tentam adaptar a seita a um tipo de organização a seu favor. Aqui, o líder é pouco mais do que um moderador; seu trabalho é deixar que todos tenham a sua palavra e contar seus votos. Desafiar não é realmente esperado; é como o sistema inteiro funciona! Sério, você não desafia o líder, você desafia quem quer que apareça na liderança do projeto atual, mas a idéia é que estas duas regras são quase sempre ignoradas nestas seitas.

E por último, temos a maioria das seitas. Estas são as que vêm da hierarquia dos Lobos Corporativos e estão lentamente em transição para a dos Interruptores Aleatórios. O líder é um tipo de prefeito ou um presidente corporativo. Desafios em tempos de guerra podem ser tolerados se forem fortemente apoiados e tiverem aprovação popular. Se isto acontecer, é esperado que o líder seja cordial e saia sem luta.

O que é verdade para todos estes grupos é que em particular, um desafio é geralmente aceito como legítimo, mesmo na maioria das seitas tradicionais. Você teria a garganta cortada por isso em algumas seitas, mas não seria zombado por desafiar. Do contrário, mesmo nas seitas mais liberais, sair desafiando onde não-Andarilhos podem ver é sinal de estupidez. Você seria degolado, e ficaria parecendo um tolo. Não faça isto.

Não Tomará Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Ou nós o mataremos. Ao contrário das duas últimas regras, nunca houve nenhuma mudança nesta política desde, eu ousar dizer, o início da tribo. Você acha que, por que vivemos na cidade onde há tantas outras (devemos dizer raras?) pessoas que deixaríamos entrar em lugares que as outras tribos não? Pense novamente. Isto só nos deixa ainda mais paranóicos quanto aos perigos. Trazer um Andarilho do Asfalto é tranquilo, entretanto nós manteríamos os olhos abertos nele. Tente trazer uma das Feras, expulsaremos vocês dois e provavelmente pedir-lhe que nunca mais volte. Não os conhecemos e não confiamos nelas (sem ofensas). E se você insistir nisto, sem uma razão muito boa, o matamos. E eles também.

Não traga pessoas. Não diga às pessoas sobre nós. Não faça bagunça na sua guarda e deixe que as pessoas ganhem vantagem sobre a gente. Não temos lugar para compaixão fora do lugar, perdedores ou incompetência. Você traz qualquer um deles e nós o matamos.

Não nos tente. Temos um monte de Ahroun nervosos que amariam ganhar Glória fácil.

Seitas e Assembléias

Os caerns são todos muito similares de uma cidade para outra. Apesar de tudo, são localizações físicas que não mudam o tempo inteiro assim como as pessoas. Mas como você deve ter imaginado com meus comentários acima, seitas são negócios completamente diferentes. Sua seita de Andarilhos do Asfalto em Chicago é muito diferente de sua seita de Andarilhos do Asfalto em Seattle, porque o campo que definiu a maneira que ela opera é diferente. Isto não significa que qualquer um em Chicago é um Espertinho; se tivesse ainda cinco Espertinhos em Chicago eu ficaria surpreso. Isto apenas significa que eles estão utilizando a estrutura que os Espertinhos estabeleceram todos aqueles anos atrás.

Seitas Tradicionais

Ou talvez um melhor termo seria “Seitas Antigas”. Estas seitas estão em declínio ultimamente, já que a influência do campo que as originou, os Espertinhos, está quase toda acabada. Para nossa surpresa, esses caras conseguiram fazer as mais burocráticas seitas do bloco, ainda mais do que os Lobos Corporativos, que adoram papeladas! A razão principal para isto são as “casas”, uma característica única das seitas tradicionais que estão em maioria saindo de moda.

Apesar de todas as seitas tradicionais terem um Don, um ancião que mantém um alto posto sobre todos os outros na seita, elas também possuem alguém que representa uma das quatro casas, organizações rígidas que monitoram várias coisas. Tem a Casa Central, que elege o Don. Elas são as únicas pessoas que realmente podem o desafiar, e são responsáveis por rastrear a Wyrms na cidade. A Casa do Avanço Tecnológico lida com os espíritos tecnológicos, como as Aranhas de Rede. A Casa da Defesa Urbana (um nome que confunde o real significado) é na verdade mais responsável por rituais de purificação na cidade e ensinar rituais e Dons para jovens Garou. E finalmente, a Casa da Justiça, que recebe as ordens da Casa Central para erradicar criaturas da Wyrms.

O que significa que, sim, a Casa Central não faz nada a não ser dar ordens, o que é ridiculamente redundante. Também, se você tiver talvez dezesseis Garou em uma seita, está em uma seita de sorte, mesmo assim terá basicamente uma matilha para cada casa. Era uma estrutura louca que dificilmente funcionava nas melhores horas e era composta por ter uma casa “cabeça” para cada um na qual o resto deveria reportar. Por exemplo, toda Casa Central da seita deveria reportar à Casa Central cabeça, a qual mudava de localização de Roma para Veneza e vice-versa muito frequentemente. Pode rir de quão porcamemente isso funcionava.

Agora, cale a boca e pare de rir. Veja, tudo tem a sua força. A Casa Central tinha um Dom, um poderoso. Ele permitia que eles invocassem espíritos ancestrais, não apenas os nossos próprios, mas de qualquer um que devesse um favor à tribo, de qualquer período da história.

As Casas estão quase todas desaparecidas hoje em

dia e o Dom se foi com elas. Se foi. Kaput. Para sempre. Eu desesperadamente tentei o encontrar e aprendê-lo, ou aprender com alguém que soubesse, mas apesar de ser uma Espertinho, eu não era uma anciã e não pude o aprender. Eu tentei encontrar outra pessoa que fosse um ancião, mas ele não era um Espertinho. Quando eu achei alguém apropriado, meu professor foi assassinado. E até onde eu sei, ele era o último Garou da face da Terra que o conhecia. Ninguém sabe a quais espíritos perguntar. Mesmo se soubéssemos, eles ficariam gratos em recusar a nos ensinar, pois não somos da Casa Central.

Nós simplesmente perdemos, nestes últimos anos, uma das mais poderosas armas que tínhamos. É por isso que precisamos de Galliards para contar histórias, e mantê-las vivas. O lado negro do constante avanço de nossa tribo é que perdemos uma das melhores coisas que tivemos em toda a história. 'Pro inferno, perdemos a coisa mais perto que tivemos de uma liderança central na tribo. Não há maneiras de podermos colocar nossa tribo no ato apropriado do concerto hoje, nós somos apenas uma coleção de várias seitas, conectadas por nada mais do que interesse comum e herança.

Astuto Sims contra-ataca: Porém, isso era verdade até mesmo quando a Casa Central estava em seu auge. Diga a última vez que a tribo agiu como um grupo.

Bem, é verdade. Mas de volta aos tópicos felizes, as seitas tradicionais têm suas assembleias no dia 23 de cada mês, pontualmente às 12:37 a.m. pelo relógio do Don. Isto é por causa de uma noite de sorte, em 1908, quando um ataque a um caern foi feito exatamente na hora que a assembleia ia começar, e é claro, tínhamos todos os nossos guerreiros para cuidar disso. Elas têm sido feitas nesse horário desde então. As Assembleias tradicionais tendem a ser realizadas como serviços parecidos aos que você encontra na igreja. O Don conduz o "sermão" que também cobre os planos para o próximo mês, mas ele também agradece a todos com um beijo na bochecha assim que entram. E então todos falam e ele casualmente menciona seus planos enquanto batem papo. Quando ele se levanta para fazer seus pronunciamentos, ele tem uma boa idéia da opinião da seita. Outros rituais são também realizados; isto recarrega os espíritos do caern.

Assembleias menos formais também são realizadas muito esporadicamente, e são menos religiosas e sombrias, sendo selvagens e desordenadas. Basicamente, são lutas organizadas, como lutas de boxe sem luvas. Geralmente toca uma banda ao vivo, e os mais jovens (ou mesmo alguns dos mais velhos) pisam no ringue e tentam mostrar alguma coisa. Estas lutas sempre começam em Hominídeo, mas raramente terminam desta forma. O resto da seita, enquanto isso, se embriaga, grita bastante e faz apostas. Há influências óbvias dos anos 20 aqui, mas é importante notar que os tempos mudaram. A música não é sempre Swing e o álcool é raramente um Gin feito em casa. Mas o espírito do negócio é muito bem nascido dos loucos anos 20.

Seitas Contemporâneas

Estas seitas se baseiam nos dias dos Lobos Corporativos e são as mais comuns que você encontra hoje. Os líderes da seita aqui são chamados de "prefeitos" ou "VP's" (o "Presidente", é claro, é o totem do Caern). Estas seitas baseiam-se nos mesmos princípios das seitas tradicionais, mas algumas poucas coisas mudam. Para iniciantes, as Casas são vistas como pouco mais do que hipocrisia. Você nunca vê ninguém pertencendo realmente a uma Casa; ao invés, "os deveres da Casa" são falados em termos abstratos. Se ninguém está enchendo o saco para fazer as Aranhas de Rede nos ajudarem na defesa do caern, então a Casa do Avanço Tecnológico está sendo negligenciada. Elas, na maioria das vezes, são reportadas como alvos empenhados.

Assembleias são, mais uma vez, feitas no dia 23 às 12:37 a.m. pelo relógio do VP. Elas tomam a forma de reuniões de negócios, com uma agenda e minutos tomados. É esperado que se siga o Manual de Regras de Ordem e falar fora da sua vez é uma boa forma de se perder Renome. A outra tradição excessivamente importante é a rodada de apertos de mão. Toda Assembleia termina com cada Andarilho do Asfalto se virando para o Garou à sua esquerda, começando pelo VP e apertando sua mão. Isto é um símbolo de unidade com cada um e, como extensão, com o caern. Os espíritos ficam muito gratos de verem esta tradição sendo mantida.

A variação de Assembleia menos formal destas seitas é chamada de uma "rave". Ao contrário do nome, nem em todas essas assembleias toma-se todas, como em uma grande festa de Techno. Algumas dessas Assembleias tomam a forma de um discurso corporativo animador, onde o VP toma a frente e coloca as tropas em ordem. Outras, sim, tomam a forma de festas... mas festas do tipo que todo mundo usa substâncias ilícitas e ninguém é mais o mesmo. Um DJ uma vez me disse que organizar o play list de uma rave é na maioria das vezes entender quando a coisa toda irá evoluir para uma briga livre para todos e planejar deixar a música rolar daquele ponto em diante.

Seitas Radicais

Os novos caras do pedaço. Estes caras ainda são agitados, tentando encontrar novas maneiras de fazer coisas à estrutura de uma seita conectada aos ideais do campo dos Interruptores Aleatórios. De longe, cada uma delas é única, cada uma delas tenta algo de diferente, experimentando as novas maneiras de fazer as coisas.

Uma coisa interessante é que o encontro regular às 12:37 a.m. (pelo relógio do computador, ajustado com precisão comparado com um relógio atômico) está geralmente sendo integrado como uma variedade mais formal. Com idéias de onde a seita deve rondar no próximo mês e com debates geralmente se tornando disputas amigáveis. Normalmente videogames formam a base dos desafios, assim como um jogo de computador, para tentar ver quem consegue desenvolver certa façanha de manipulação de dados mais rápido ou, não estou zoando, uma guerra de insultos com o resto da seita

jugando quais insultos são mais impressionantes. Duelos também acontecem, entretanto, pois nem todos na seita adoram tecnologia. Se este for o caso, normalmente o duelo deve ter algum tipo de variação esperta, como lutar vendado ao primeiro golpe, forçando a cada oponente ficar quieto e pensar.

De ambas as formas, a idéia é que toda a Fúria e energia que são significantes para se organizar uma rave são trabalhadas durante todo o mês, assim como a “agenda” do mês. As idéias são reconstruídas várias vezes durante o mês, com todo mundo adicionando algo e ainda mais debates sendo discutidos. Quando a Assembléia finalmente chega, ela é uma sessão de cumprimentos, um debate apaixonante em volta da mesa que deve, idealmente, se tornar tão bravo quanto possível sem se tornar violento. É um equilíbrio delicado que o líder da seita (o “moderador”) deve trabalhar duro para manter. Mas, feito certo, você sai dela drenado emocionalmente, porém recompensado, e com um firme plano de para onde você vai rondar no próximo mês.

Campos

“Tecnologias têm ciclos de vida, assim como as cidades, como as instituições, como leis e governantes têm.”

— Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown*

E como os campos têm. Nada dura para sempre. O velho é sempre substituído pelo novo. É como o homem tem sempre sido, e é como os Andarilhos do Asfalto são também.

Campos comumente se modificam por estágios. Quando eles se formam inicialmente, são pequenos grupos com interesses em comum, um grupo baseado em uma idéia que não ainda não havia sido realmente finalizada. Quando os Espertinhos começaram, eles não eram nada mais do que um bando de jovens assassinos com a idéia básica de usar o crime para disfarçar suas atividades. Com o passar do tempo, eles alcançaram o segundo estágio, onde a sua filosofia havia sido aperfeiçoada. Para os Espertinhos, isso significava envolvimento com a Máfia. Eles arrumariam suprimentos de armas para eles e começaram a usá-las contra alvos que eles e seus fornecedores gostariam.

A terceira fase, e esta é uma que muitos campos nunca alcançam, é aquela onde algo acontece e os coloca lá no topo. Um pequeno agito, uma pequena (ou dramática) mudança de método, uma coincidência de sorte, e o campo começa a fazer negócios sérios. Muitas vezes citada por ter se tornado “a cara da tribo” ou “dominância válida”. Quando os Espertinhos deixaram de ser apenas um bando de assassinos e começaram a ganhar reputação como o grupo que, se você quisesse resultados tinha que pedir a eles, eles começaram a se dar bem. Subitamente eles estavam em uma posição de cobrar por favores, ensinar um pouco os seus próprios caminhos, e sugar o poder de uma vasta rede criminal. Ninguém mais nos Andarilhos do Asfalto poderia competir com isso. Os Espertinhos atuais nunca foram

um grupo grande. Mas conseguem muito mais resultados do que outros Andarilhos do Asfalto que começaram a tentar imitá-los e os Andarilhos do Asfalto como um todo foram vistos como sendo “a tribo da Máfia”.

Então, é claro, os Lobos Corporativos mostraram simplesmente quanto peso você poderia suportar com uma multinacional e os Espertinhos rapidamente se tornaram notícias de ontem. Este é o preço do sucesso.

Criando o Novo

Campos morrem. Novos campos nascem. Os Andarilhos do Asfalto foram moldados para ter a síndrome moderna da “Próxima Coisa Grande” e novos campos inevitavelmente estouram. Um objetivo que uma matilha pode ter é ser a catalisadora para a Próxima Coisa Grande, ou ao menos conseguir um punhado de seguidores, e aqui há um punhado de modos que eles podem fazer isso.

- **Espertinhos, v2.0:** Os Espertinhos estão em seus momentos finais. Todos sabem que com exceção de poucos duros de matar dentro do campo, outros estão tentando desesperadamente salvá-lo. Então porque preocupar-se em revivê-lo quando você pode substituí-lo? A Máfia atual opera mais na base da extorsão computacional, então é mais possível que uma matilha de Interruptores Aleatórios possa mudar de lado. Outras redes criminais como a Máfia Russa ainda tem influência e os Andarilhos do Asfalto têm sido tentados em acabar com a Yakuza para sempre. Talvez alguns Primitivos Urbanos irão se juntar a uns poucos ex-gangsters se voltando mais para o crime organizado. Todos podiam começar uma revolução com a faísca apropriada.

- **Não Há Negócio Como o Show Business:** Os Lobos Corporativos possuem grande compreensão de como lucrar na indústria do entretenimento, mas nenhum campo foi tão longe em experimentar realmente em como a indústria funciona e seu bombardeio da mídia na mente da humanidade pode ser usado como uma arma. Uma matilha de Interruptores Aleatórios pode pular em efeitos especiais, um Lobo Corporativo pode deixar de escrever memorandos para escrever notícias ou os poucos remanescentes dos Espertinhos podem fazer a mesma transição do “gangssta” para a “alta roda da interpretação” que o rap e o hip hop têm, caso um deles tenha talento.

- **A História se Repete:** Os Andarilhos do Asfalto possivelmente têm esquecido mais truques do que qualquer outra tribo, justamente porque eles têm inventado novas bugigangas continuamente. Quem sabe que segredos úteis o passado pode guardar? Quem sabe qual verdade misteriosa repousa no passado, desacreditado por todos? Sua matilha pode. E se vocês tiverem sucesso... bem, os Andarilhos do Asfalto amam o sucesso. É assim que como os campos começam.

Circuitos-Reservas mantém um arquivo de dados sobre os campos. Eis o que ele tem a dizer.

Interruptores Aleatórios

Data de Origem: 1987

Dominância Mantida: 1999 — até hoje

Liderança Individual: Elizabeth Leitora de Genes

História

B. Clarence Gilson (Ragabash) e J. Endurance Earle (Galliard) são considerados os fundadores dos Interruptores Aleatórios. Os dois foram estudantes que trabalhavam com computadores na década de 1960 e tinham experiências vastamente diferentes. Gilson foi algo como domador de animais, dado o acesso que tinha ao sistema de computadores com documentação útil e era esperado que cuidasse de todo o sistema. Earle, ao contrário, possuía mínimo acesso e tinha que desenvolver séries de bugs e truques para enganar seus supervisores.

Eles se conheceram em 1986 enquanto tentavam desenvolver uma rede de grande área entre as numerosas WANs que começavam a emergir usando protocolos TCP/IP assim como SPAN e NSFnet (o projeto teve sucesso apenas, para uma extensão limitada, em 1992. Talvez metade de todos os caerns de Andarilhos do Asfalto sejam conectados em 2002). Gilson e Earle começaram uma amizade imediata e ficaram intrigados pelas visões dos outros Andarilhos de como os computadores poderiam afetar a Batalha do Apocalipse. Enquanto Gilson inicialmente via os computadores como uma luz altamente positiva, ele era logo controlado pela visão pessimista de Earle, como os Garou iriam ignorar e rejeitar as ferramentas e logo sofreriam como a Wyrm usou a tecnologia contra eles. Para Earle, a meta realista dos Andarilhos do Asfalto era minimizar o dano destas ferramentas pela Wyrm.

Em 1987, a dupla formou uma matilha com a idéia de usar as técnicas tradicionais e espirituais para destruir sistemas de computadores suspeitos de estarem controlados pela Wyrm. Earle escreveu o manifesto para o campo “Lobos Insetos” e logo criou duas matilhas iguais, fundando os Interruptores Aleatórios. “Insetos Lobos Gigantes” defendiam atos completamente aleatórios de destruição, sem lógica alguma ou inteligência tal como os alvos escolhidos, em ordem de amedrontar e confundir o inimigo. Em 1989, esta meta foi repensada e os Interruptores Aleatórios começaram a escolher deliberadamente seus alvos para destruição.

Em 1999, o campo continuou a crescer, apesar da morte de seus fundadores em 1984 (Gilson, morto em batalha) e 1994 (Earle, supostamente morto em um acidente de carro). O campo começou a desenvolver relações com um novo campo, os Cães Cibernéticos. Discussões entre os campos focavam largamente em tópicos como a natureza da identidade, computadores e o futuro da Batalha do Apocalipse. Uma pequena facção começou a desenvolver o conceito de uma “Tellurian Virtual”, uma cópia completa computadorizada do mundo

físico e da Umbra e que a Wyrm poderia ser reprojetada. Enquanto ao apoio inicialmente dado a eles, a oposição era grande. Elizabeth Leitora de Genes era a maior voz de oposição do conceito, com o seu famoso conceito, “você não pode codificar Gaia”. Seus opositores a responderam pedindo um modo alternativo de usar os computadores na guerra.

Leitora de Genes respondeu habilmente. Voltando-se para muitas das coisas que Gilson escrevera muito tempo antes, ela sugeriu que os computadores deveriam ser usados para encontrar uma solução para os problemas do mundo ao invés de criar um novo, clamando para que mentes criativas usassem computadores para construir ferramentas para fortalecer a Nação Garou ao invés de para enfraquecer a Wyrm. Por isso, ela foi ajudada por um benfeitor anônimo que apoiou sua direção com um cartão que prometia “US\$50,000 para a primeira pessoa que enviar a análise completa de Parentes dos Garou por tribo durante a última década”. Isto foi enviado em três semanas e o dinheiro entregue. A tribo foi redefinida e começou a mudar de hackers anárquicos para a espécie de “hackers” que Gilson havia originalmente imaginado, pensadores criativos explorando o sistema e seu potencial, a serviço de Gaia.

Organização

Os Interruptores Aleatórios são muito pouco organizados em “projetos”. Um dos membros posta uma idéia na GWnet como uma informação obtida sobre um problema específico, analisando as aquisições das companhias suspeitamente controladas pela Wyrm, ou liderando um ataque a um vampiro causador de problemas. Os recursos exigidos como dinheiro, pessoal e equipamento também são postados, qualquer um que possa oferecer recursos e aprovação ao projeto em questão responde.

Projetos atuais dignos de nota incluem a análise completa da taxa de Parentes/Garou, que mostrou que os Andarilhos do Asfalto têm a maior taxa de Parentes/Garou que qualquer outra tribo, com exceção dos Garras Vermelhas. Muito do grande interesse está em um projeto que pretende conectar todos os caerns de Andarilhos do Asfalto a GWnet e o “Projeto dos Mil Malditos”. Originalmente supervisionado por Chantelle Aldiss, o projeto visa analisar um grande número de Malditos de diversas fontes usando tecno-fetiches que podem definir um espírito em termos numéricos. Uma vez que fontes suficientes sejam encontradas, os espíritos podem ser comparados uns aos outros e dados e todas as variações podem ser descartados para encontrar os elementos comuns que todos possuem, o que Aldiss teoriza será um “instantâneo numérico da Wyrm”. É um projeto ousado, contudo, os dez anos que levarão para chegar aos resultados fazem com que algumas pessoas considerem o projeto algo sem valor, enquanto tudo vai pelos ares. Outros louvam o projeto sobre uma base diária, argumentando que ele poderia ser o primeiro passo para o começo de uma verdadeira ofensiva contra a própria Wyrm.

Apesar da recente reinvenção do campo feita por Leitora de Genes, ainda há um forte elemento de hackers destrutivos que preferem se empenhar em terrorismo computacional contra Wyrn. Eles simplesmente não são mais todo o campo, com analistas, engenheiros de hardware, Tecnogaianos e outros grupos que estão fortemente presentes. O apelido corrente deles é "Trituradores Numéricos" ou apenas "Trituradores", e reflete isso. Alguns membros do campo nem mesmo usam computadores, em vez disso usam técnicas tradicionais de comunicação direta com espíritos com informação, embora muitos não sejam habilidosos nisso.

O campo não tem rituais reais de iniciação, embora, somente os que contribuíram atualmente com idéias para projetos são considerados membros reais. Aqueles que simplesmente respondem aos chamados são considerados pretensos-Interruptores-Aleatórios e "lamers" imitadores, no pior dos casos. Este tipo de atitude elitista pode ferir o campo mais tarde, não menos que três outros campos esperam vê-los ruir e os Interruptores Aleatórios podem ter sucesso em ser o primeiro campo dominante a durar menos que uma década. Ou mesmo metade de uma.

Então Quem É Ele?

Então, quem é o benfeitor anônimo? Com a ajuda dele, ou dela, Elizabeth Leitora de Genes teve sucesso em redefinir os Interruptores Aleatórios e os moldou no campo dominante dentro dos Andarilhos do Asfalto. No processo, ela mudou a cara da tribo e obteve para si uma posição de grande importância.

Talvez não exista benfeitor algum e isto seja uma invenção da própria imaginação de Leitora de Genes. Ela postou de forma anônima e entregou o dinheiro. Onde ela conseguiu o dinheiro é o maior problema desta teoria, embora existam informações de que um grupo muito rico de magos tecnológicos tenham entrado nas posses do campo poucos anos antes e ela encontrou um comprador. Se ela fez isso, contudo, ela simplesmente pode ter dado à tribo um novo inimigo muito poderoso.

Pode ter sido um Lobo Corporativo. Os Lobos Corporativos viram o caminho que os Cães Cibernéticos levavam a tribo com pressa e ajudar os Interruptores Aleatórios poderiam bem ter sido um esforço para manterem-se longe, enquanto sem pensar criavam uma nova ameaça. Ou, alternativamente, ele pode ter movido em benefício próprio, ao invés do benefício do campo. Talvez ele tenha mesmo atuado pela tribo e por Gaia, e não por simples altruísmo.

A última, e perturbadora, possibilidade, é que seja o Senhor das Sombras Margrave Konietzko. Leitora de Genes pediu por sua ajuda antes (ver *A World of Rage*, páginas 60-61) e esta poderia bem ter sido a forma como ele ajudou. E, se for este o caso, qual preço ele pediu a Leitora de Genes? Konietzko age, sem dúvida, para o bem de Gaia, mas seus métodos podem não ser bons para os Andarilhos do Asfalto.

Lobos Corporativos

Data de Origem: 1912

Dominância Mantida: 1975-1998. Todavia, em 2002 o campo ainda permanece forte e pode muito bem recuperar a dominância. Caso aconteça, serão o primeiro campo a recuperar a dominação depois de perdê-la.

Liderança Individual: Brian Smitherman, Colin Jeffcott e Frederick "Grana Firme" Paul Leo o Quinto.

História

A criação atual dos Lobos Corporativos é uma das mais simples histórias dentro da tribo. Em 1912, um Philodox chamado Bruce Harper reclamou da inabilidade de sua seita de cobrir múltiplas ameaças adequadamente. Sendo um acadêmico, ele usou as teorias de Frederick W. Taylor de engenharia social e estudos de mudança na esperança de realizar mais tarefas mais eficientemente. Ele subdividiu a seita em uma "corrida de cavalos" e repartiu os pedaços para cada matilha, dando-lhes responsabilidades sobre uma área. Se um inimigo cruzasse certa área, a matilha apropriada era avisada. O plano funcionou, melhorando a comunicação dentro da seita e reduzindo os esforços em vão. Deleitado com isso, Harper aconselhou outras seitas a tentar organizações similares de suas matilhas.

Porém, Harper havia apenas começado. Voltando à história de sua tribo, ele percebeu que os dois últimos campos dominantes eram todos focados em comércio ou economia: os Cavaleiros do Ferro usavam a indústria de trilhos para sua vantagem e os Espertinhos se focaram em modos ilegais de obter dinheiro. Para continuar o progresso da tribo, Harper acreditou que outro passo seria necessário e se focou nos caminhos que ele poderia favorecer a guerra por Gaia por um lucro. Ele usou inicialmente a extorsão e outras atividades ilegais para sangrar seus inimigos e miná-los, então desenvolveu negócios que legitimava ações para interromper as operações inimigas. Entre seus grandes sucessos está Harper Contracting Inc., que conseguiu mais contratos governamentais para manter sistemas de drenagem, que Harper usava para saber onde vampiros e fomori moravam. Algumas das outras seitas que Harper havia contactado tentaram imitar seu sucesso, consolidando o campo.

Em 1945, os Lobos Corporativos haviam se tornado claros rivais dos Espertinhos pela posição de cães líderes. Harper aumentou o apelo pelo campo usando a noção de Schumpeter de "destruição criativa", argumentando que o progresso da tribo dependia do velho ser destruído e ser substituído pelo novo. Isso aumentou seu poder, assim como de sua pequena companhia que se tornou uma corporação nacional e mesmo transnacional.

Isso duraria até 1981, e que foi quando o campo finalmente e claramente alcançou a dominância, graças a Bryan Smitherman. Como um Ragabash exemplar, Bryan decidiu que os melhores alvos a imitar não eram humanos, mas sim os mestres da influência: vampiros. Observando-os secretamente por um ano, Smitherman



redirecionou seus próprios esforços em não somente fazer dinheiro para ser gasto em equipamento e armamento, em vez de subornar figurões do governo e da mídia que poderiam influenciar policiais do governo que provocavam destruição ecológica. O campo se focou nesta meta e se tornou a cara da tribo.

Mesmo assim, a mão que deu-lhes a dominância também iria tirá-la. Enquanto as táticas de Smitherman fossem inicialmente efetivas, tornou-se claro por muito tempo que o tipo de manipulação sutil que ele favoreceu servia bem para um imortal morto-vivo; ele era menos útil para os mortais e apressados lobisomens. Durante o período da Guerra Fria, isto foi negligenciado em favor da prevenção do assassinato nuclear de Gaia, mas depois que a Guerra Fria terminou, muita coisa que o campo havia juntado para conseguir suas metas se encontrava em falta: eficiência. Os Interruptores Aleatórios prometeram uma nova direção e a tribo os aceitou.

Organização

Uma vasta rede de Andarilhos do Asfalto devotada à manipulação de grandes negócios, os Lobos Corporativos se organizam em dois níveis separados. Muitos Lobos Corporativos não são proprietários de grandes corporações, mas, em vez disso, estão em cargos menores em qualquer uma das companhias pertencentes a um Lobo, ou de uma corporação comum, que trabalha em subverter seus empregados a seus próprios fins.

Aqueles que possuem grandes companhias e têm mais dinheiro direcionam o campo com “memorandos” ou e-mails para aqueles com menos poder e dinheiro.

Em um nível global, os membros poderosos do campo se encontram bianualmente em um local secreto chamado apenas como “O Lugar”. Apenas três Lobos, Brian Smitherman, Colin Jeffcott e “Grana Firme” Leo são considerados poderosos demais para se ignorar e estes decidem quais outros membros do campo sejam convidados. Aqui, eles criam a agenda do campo para os próximos dois anos.

O campo comumente inicia novos membros, inicialmente, com uma cerimônia modelada em uma celebração fechada. O mais poderoso Lobo da área oferece ao membro um relógio de ouro, enquanto conta aos membros da assembléia suas esperanças sobre o novo membro. Estas palavras são inscritas no verso do relógio, para lembrar ao novato o que é esperado que ele consiga. São poucos os que correspondem às suas expectativas.

Esperatinhos

Data de Origem: 1921

Dominância Mantida: 1922-1975

Liderança(s) Individual(is): Ninguém digno de nota.

História

Apesar dos Esperatinhos serem apaixonados em reivindicar as origens de toda a sua história ao começo de

toda a Idade Média, trabalhando pelos primeiros vislumbres dos senhores do crime de Maltese; como uma organização, eles só existem desde o último século. Eles foram os Garou dentro de nossa tribo que, sem dúvida, usaram de ações criminosas para patrocinar suas atividades desde antes da história registrada e há grande probabilidade que eles trabalharam para os Mafiosos do século XV. Mas não há evidência que sugira que tenham qualquer ligação com o campo conhecido como Espertinhos além de uma similar com um elemento da cultura humana. De fato, os Espertinhos são um fenômeno distintamente americano.

Os Espertinhos começaram como uma matilha singular de mesmo nome operando em Chicago no começo da década de 1910. O nome inicial era uma piada decidida pelo alfa Gianluigi Lucci, um duplo sentido baseado em suas tendências engraçadinhas e a organização proeminente da Máfia liderada por Johnny Torio em Chicago no mesmo tempo. Todavia, sua “capa” de gangue de rua italiana na área rapidamente matou a piada quando Torio usou seus serviços e, depois de poucos trabalhos de sucessos, os acolheu completamente sobre suas asas. Os Espertinhos consideraram uma aliança vantajosa; eles tinham armas e dinheiro da Máfia, e usaram para fundar suas próprias atividades. Torio nunca soube da verdade sobre eles, mas aprendeu rapidamente que eles eram devastadores quando ele precisava um toque mais violento do que o de costume.

Eles não eram a única matilha a se envolver no crime organizado; contudo, eles eram a única matilha que tinha Lucci, que mereceu seu lugar nos livros de história como um dos grandes inovadores espirituais da tribo por um número de razões bem conhecidas. Lucci transformou o que poderia ter sido uma matilha violenta e com uma única faceta em um grupo eclético de musculosos espiritualistas com muitos truques para se juntar, que já começaram a mudar suas idéias. A única coisa que evitava que Lucci pessoalmente revolucionasse a tribo desabou em 1921 quando Al Capone começou a controlar o poder na Máfia de Chicago. Enquanto Lucci tinha sido um italiano orgulhoso, Capone casou-se com uma mulher irlandesa, tinha um judeu como um de seus melhores amigos e se aproveitou das melhores pessoas que ele pôde encontrar, independente de nacionalidade. Para Lucci, era uma revelação. Lucci começou ensinando seus truques e crenças para qualquer Andarilho do Asfalto que conhecesse e a reputação de sua matilha significava para as pessoas que ouviam. Eles também os recomendavam para Capone e, deste modo, Lucci criou o campo. Capone, por sua parte gostava da reputação necessária deste grupo violento e os contratou muitas vezes.

Eles eram dinamite esperando para explodir, um campo com numerosos Dons, rituais e crenças para ensinar de volta para um poderoso sindicato do crime com enorme influência ao redor da Costa Leste dos EUA. Por um ano, eles se tornaram a cara da tribo enquanto Lucci visitava seus pais em sua terra natal e

começou a arrumar matilhas na Itália (embora ele tenha evitado a Sicília, onde a força da Máfia e sua resistência a americanos era forte demais para se lidar, em vez disso, ele instalou o campo em Roma, onde a liderança da Casa Central era muitas vezes baseada, até decair).

Todavia, tão rápido quanto o campo começou, ele se implodiu com a mesma velocidade. Apesar de se manterem contra os crescentes Lobos Corporativos depois da Segunda Guerra Mundial, em 1975, os Lobos Corporativos foram simplesmente fortes demais para resistir. Em 1980 os efeitos combinados do Ato OIIC (Organizações Ilegais de Influência Corruptas) e o tratamento irredutível e severo do governo italiano com a Máfia enfraqueceram o campo ao ponto da inutilidade. Lucci chegou a ver a morte de sua idéia, e com a morte de Lucci em 1998, o campo se tornou menos do que uma sombra sobre a tribo.

Organização

Agora o campo é um pouco mais do que um punhado de indivíduos desconhecidos que discutem sobre assuntos fúteis, que possivelmente terá acabado na próxima década. De qualquer forma, em seu auge, os Espertinhos tiveram uma extensa (senão desajeitada) organização baseada sobre as quatro casas. Novos membros do campo são iniciados em um ritual conduzido na base do Don (por “Don”, nos referimos ao líder dos Espertinhos na área; não confundir com o Don da seita, que pode ser ou não ter sido a mesma pessoa). Assim, o novo “associado” é rodeado por seus pretensos irmãos e é contada a versão do campo para a Omerta, o código secreto da Máfia. “Este é o nosso negócio. Não é negócio da tribo, não é negócio da seita e nem mesmo negócio da sua família. Você é um de nós e você mantém seu negócio entre nós. Você faz qualquer coisa para proteger nosso negócio, mas agora também é seu negócio e faremos qualquer coisa para o proteger também”.

O campo também se diferencia entre associados e homens feitos, em uma diferença de hábitos mais sutil do que a própria Máfia. Homens feitos, membros completos do campo, não tinham que ser italianos, mas tinham que ser Garou. Mesmo Parentes poderiam ser somente associados, e estes eram raramente tratados bem como associados. Existiam as “mulheres feitas”, mas o campo era notavelmente sexista e nunca foi permitido às Parentes fêmeas serem associadas, embora o campo freqüentemente intimidava Parentes fêmeas para que trabalhassem para eles.

Dies Ultimae

Data de Origem: 2000

Dominância Mantida: Nenhuma. São considerados por terem uma forte chance de obter a dominância na próxima década.

Liderança(s) Individual(is): Robert “Mister” Petkov e Petkov Tsuki (Parente)

História

Os Dies Ultimae são mais do que um grupo recente, um ramo dos Lobos Corporativos. A história deles

A Heresia

Outra das invenções de Lucci não tem sido tão universalmente bem recebida na tribo, mas tem tido, sem dúvidas, tão grande em influência como qualquer coisa que ele já tenha feito. Lucci, trabalhando com um Parente padre, criou toda uma religião que se valeu do sincretismo de reverência a Gaia com o catolicismo. A mensagem foi propagada em bíblias impressas especialmente com versos reescritos e colocados nas notas de rodapé.

Alguns alegam que a religião de Lucci deixou muitos Andarilhos do Asfalto muito desconfortáveis. “Deus era Gaia”, por exemplo, mas nunca ficou claro que Deus era uma parte de Gaia ou se os humanos estavam realmente adorando Gaia quando estavam adorando Cristo. Alguns argumentam que as duas possibilidades significam a mesma coisa. Versos como “no começo era uma idéia e esta idéia era Gaia”, ensinavam que Gaia existiu antes da Tríade, ainda que a Tríade tenha sido feita para criar Gaia. Para muitos na tribo, este complicado paradoxo era do tipo de coisa que a fé relativamente simples em Gaia não precisava. Para eles, isto era muito próximo da Weaver para confortar — a Weaver não é má, mas Gaia deve ser posta acima de tudo. Ironicamente algumas Fúrias Negras, algumas das mais leais defensoras da Wyld, desenvolveram uma teologia muito similar e esta tribo reagiu quase que praticamente da mesma forma que os maiores defensores da Weaver.

Tal sincretismo não era como o antigo envolvimento dos Andarilhos com a religião. Naquela época, o objetivo era camuflar usando a fé; aqui o objetivo era a reinvenção da fé. Quase todos os Espertinhos eram, pelo menos, falsos praticantes da fé em seus debates rituais, e ainda existe um número de adesões hoje, e nem todos são Espertinhos. De toda modo, incluindo os que estavam apenas endividados com a Weaver, isso fica a cargo do Narrador.

começa com a Croew Prandjeva Military Contracts, uma CMP (Companhia Militar Particular) trabalhando na obtenção de armas e combate ativo. Fundada por Roderick Crowe e Robert Petkov em 1991, CPMC operava da forma clássica dos Lobos Corporativos; muitos de seus soldados eram humanos recrutados de exércitos nacionais, enquanto o máximo possível de oficiais eram lobisomens com disciplina suficiente para resistir ao frenesi. Crowe e Petkov aceitaram contratos que eles consideraram “dentro das fronteiras morais, éticas e legais” e usavam o dinheiro ganho para lançar ataques a alvos da Wyrms, com soldados humanos se possível, com suas próprias matilhas se necessário (Crowe e Prandjeva eram de matilhas distintas).

Foi durante um destes ataques, em 1999, contudo, que a companhia entrou em crise. A matilha de Crowe foi até à Índia depois de receber notícias sobre problemas preocupantes grandes e incomuns. Nenhum deles

retornou. Petkov ficou arrasado pela perda de seu amigo próximo, caindo em depressão e, então, em Harano. Ele ficou neste estado por meses antes de finalmente ser acordado por uma mulher chamada Hashimoto Tsuki, Parente dos Portadores da Luz Interior. Amiga de um dos subordinados de Petkov, Tsuki tinha uma reputação como uma talentosa curandeira fora do comum, propensa a profecias. Suas habilidades ajudaram Petkov, suas palavras sobre o destino iminente serviram para sacudi-lo. Ele se tornaria ligado com Tsuki até o ponto de, mais tarde, casar-se com ela.

Petkov foi mudado para sempre por esta experiência, se tornando convicto que o Apocalipse não viria logo e, sim, imediatamente. A ascensão dos Interruptores Aleatórios apenas alimentou seu fervor e ele ficou furioso com a tribo abraçando “um bando de idiotas engenhosos que perdem tempo”. Robert e Tsuki trabalharam para convencer todos os Garou membros CPMC de suas convicções e gastaram o resto do ano se escondendo. Eles estavam combinando seus conhecimentos e experiências militares para alcançarem um objetivo que Petkov havia planejado há tempos — usar técnicas militares modernas e utilizar Parentes como membros efetivos de uma matilha. Em 1º de janeiro de 2000, o grupo criou o manual do seu campo e então juntaram as matilhas espalhadas como o Dies Ultimae.

Organização

Dies Ultimae é metade culto ao Apocalipse, metade grupo de mercenários. Petkov ainda permanece no CPMC e é o único porta-voz público do campo, embora a companhia tenha sido re-estruturada e agora só oferece “pequenas tropas de elite de para missões pequenas e delicadas”. Desnecessário dizer que estas são matilhas do Dies Ultimae. Estas missões são comumente negociadas com Robert Petkov, embora matilhas sejam liberadas para negociar suas próprias missões de acordo com a aprovação de Petkov. Certas missões, contudo, recebem matilhas que Petkov descreve como “um favor para um amigo próximo”; estes são problemas imediatos reportados pela extensa rede da CPMC por contatos militares e julgados por Petkov como sendo talvez de forças da Wyrms. Muitos destes problemas são, infelizmente, dicas falsas. Petkov e o campo em geral crêem que as profecias de Tsuki que o Apocalipse esteja próximo e pulam nas sombras frequentemente.

As matilhas do Dies Ultimae são únicas no que diz respeito a incorporar tanto Parentes quanto Garou, Parentes que são temporariamente aceitos pelos totens das matilhas, através de um ritual especial. Esses Parentes são equipados com armamento moderno e armaduras corporais que faz deles recursos valiosos para os Garou membros da matilha. Os Dies Ultimae não inicia novos membros, contudo; todas as matilhas devem ir até um campo de treinamento que Petkov mantém no oeste da Austrália, que serve como uma iniciação para todo o campo. O foco é na improvisação pessoal e entendimento de como aplicar táticas modernas utilizando a biologia Garou.



Este campo está crescendo rápido. Pode haver mais de dez matilhas agindo pelo mundo e Petkov tem seguros recursos em massa para eles. Um membro é chamado de “Soldado”, mas o plural ainda é “Dies Ultimae”. (Ex.: “Eu falei com uma matilha de Dies Ultimae. O líder parecia satisfatório para ser um Soldado”).

Cães Cibernéticos

Data de Origem: 1998

Dominância Válida: Nenhuma.

Liderança(s) Individual(is): Gabriel Van der Lindene e Paul Matzenkopf

História

Que diferença um ano faz.

Fundados em 1996, a matilha original dos Cães Cibernéticos foi uma das mais ecléticas, mas alarmante, que o oeste europeu tinha a oferecer e consistia em alguns dos mais brilhantes e fisicamente dinâmicos lobisomens que os Andarilhos do Asfalto tiveram. Nenhum deles era mais impressionante do que seu alfa, Gabriel Van der Linden. Às vezes, eles desapareciam por semanas e voltavam com troféus impossíveis. Mais impressionante ainda para muitos eram suas, opiniões fortes e atitudes filosóficas da vida. Gabriel era conhecido por escrever longos tratados filosóficos sobre como a sociedade escolhe o que é certo e errado, sendo era fascinado pelo assunto.

Em janeiro de 1998, eles voltaram com troféus que fizeram a tribo continuar firme. A matilha fez uma jornada à terra natal de Van der Linden na Bélgica para, como ele mesmo descreveu, “ver o que tinha acontecido”. Quando eles voltaram, eles haviam mudando novamente, todos portando os mais complexos e inventivos artefatos cibernéticos que a tribo já havia visto. Eles combinaram isto com uma nova filosofia que declarava que o mundo foi destinado a se tornar uma das máquinas e computadores e que eles seriam aqueles a ajudar Gaia a fazer a transição. Pelo final daquele ano, numerosas matilhas haviam apressado a criação do campo mais elétrico que já havia sido visto por décadas, e a dominância parecia *fait accompli*. O campo continuou a ganhar poder em 1999, e enquanto o novo milênio se aproximava, eles estavam se preparando para se declararem a nova cara da tribo.

Mas como o mundo tinha seu bug do milênio em 2000, os Cães Cibernéticos tinham Elizabeth Leitora de Genes e ela era muito mais eficiente do que o bug. As discussões começaram em setembro, quando ela havia sido responsável pelo desmantelamento público da idéia de uma “nova Gaia” nos fóruns da GWnet. Quando os Andarilhos do Asfalto europeus uniram-se em dezembro para os rituais sazonais do “Deslumbramento de Prometeu”, ela os usou como plataforma para expor o

A Guerra Moderna do Apocalipse

Do manual de treinamento do Dies Ultimae:

Se vocês vão lutar na era moderna (e sejam honestos, muitos Garou ainda não são muito efetivos: o combate Umbral continua imutável como um campo de batalha desde que temos operado), então você terá que se olhar para um conceito único e altamente desagradável.

Vocês são terroristas.

Sim, nós dizemos que vocês são heróis. Eu te direi isso também, e eu acredito nisso. Vocês são gloriosos guerreiros defendendo a Mãe Gaia de todo o mal completo que a consome, que é a Wyrn. Eu acredito nisso, e você e eu sabemos o que temos visto. Mas lembrem-se, todos vocês têm que substituir em poucas palavras o que os Galliards escrevem, e vocês têm o que o al-Qaeda, o IRA, ou o Exército de Deus escrevem sobre seus homens-bomba. Se vocês agirem em sua terra natal, então vocês são terroristas domésticos. Se os civis souberem sobre vocês, vocês não serão considerados melhores do que alguém que explode clínicas de aborto. Se vocês agirem fora de sua terra natal, eles não vão considerá-los melhores do que um extremista islâmico.

Uma vez que vocês tenham aceitado isso, vocês podem aceitar que todas e quaisquer táticas para vencer a Guerra do Apocalipse são da mesma maneira moralmente justas, ou injustas. A boa notícia é que, sejam elas desagradáveis, vocês estão corretos em sua causa. Nós, ao contrário dos terroristas reais, não matamos simplesmente para criar medo; nós caçamos agentes da Wyrn e os eliminamos. Perdas civis são e devem ser evitadas, pois fortalecem o Inimigo. E se falharmos, todo o mundo desaba. Não fique amedrontado com o conhecimento que vem da perspectiva meticulosa, mas entregue seu coração a isso.

Podemos usar quaisquer táticas. Contudo, algumas são muito mais eficientes e úteis para nós.

Assassinato

Lobisomens se tornam excelentes assassinos. Nós somos extremamente capazes fisicamente, determinados, moralmente resolutos, (esperançosamente) inteligentes e cheios de recursos. Somado a isso, nossas armas excelentes são 100% capazes de serem escondidas de um grande número de nossos oponentes e temos muitas técnicas não-detectáveis para localização de alvos. Assassinato é mais efetivo quando é direcionado contra inimigos desconhecidos (i.e.: pessoas ou grupos controlados por entidades da Wyrn e que não têm conhecimento que a Wyrn exista) com responsabilidade pública. Inimigos sem responsabilidade pública, sendo conhecidos ou desconhecidos, irão inclinar-se a responder sem fortes evidências, dando vantagem discutível a muitas de nossas armas.

Assassinatos são categorizados em três fatores;

avaliação da atenção do alvo quanto a tentativas de assassinato, o destino aceito pelo assassino, e o fato final julga a maneira que a atenção é tirada. Para a maior parte, o Dies Ultimae prefere se empenhar em assassinatos “simples”, “seguros” e “secretos”. Alvos potenciais devem estar desatentos à ação e desprotegidos, o assassino deve ser capaz de escapar depois que a missão esteja completa, e o público nunca deve saber que o assassinato foi realizado.

Enquanto técnicas completas de assassinato requerem treinamento intensivo, algumas notas básicas devem ser mencionadas. Assassinato não é um trabalho de matilha. Um grupo de assassinos está mais obviamente envolvido do que um assassino só, que pode, plausivelmente, se passar por um mero espectador em muitos casos. Escapar é algo mais fácil para um assassino solitário do que para um grupo se as táticas umbrais nos forem inúteis. Dado o tempo e recursos, um Ragabash muitas vezes é a melhor escolha para ser um assassino, dada sua perícia com furtividade e dissimulação, e sua tendência menor ao frenesi.

Toda a aproximação deve ser pela Umbra, e o ataque deve vir de uma entrada rápida até o mundo físico antes de retornar à Umbra e fugir. Dies Ultimae prefere coordenar assassinatos através do uso de operativos estrangeiros sempre que possível, evitando, desta maneira, investigações (é mais fácil localizar seus próprios cidadãos do que os de outros países).

Muitas vezes, o assassinato é uma tática sem sentido. Sabendo-se que inimigos comumente pertencem a uma cadeia de comandos, isto significa que a eliminação de uma pessoa é trivial. Contudo, contra inimigos desconhecidos, isso pode ser devastador. Muitas vezes a direção da Wyrn de uma instituição humana depende de um número mínimo de pessoas, ou mesmo somente uma. Nestes casos, o assassinato é a tática escolhida.

Destruição Criminosa e Estrutural

Se o inimigo não pode ser eliminado, então elimine suas ferramentas, mas apenas se essas ações puderem ser ocultadas. Destruir prédios levanta muita atenção indesejada e deve ser empregada apenas em circunstâncias que não atraiam a fúria de órgãos governamentais. Incendiar um almoxarifado sem pessoas dentro é possivelmente vantajoso; demolir um quarteirão de escritórios nos destruirá antes que isso destrua a Wyrn. Esta técnica é preferida contra oponentes que guardem conhecimentos da Wyrn do que contra ignorantes; os últimos estarão mais aptos a retaliar diretamente do que envolver a lei.

Da mesma forma, artifícios físicos tal como explosivos são mais preferidos além dos meios espirituais, eles não indicam imediatamente que fomos responsáveis. Se possível, usem explosivos caseiros usando as receitas do capítulo sete, mas caso elas sejam

confusas e ineficazes demais para serem usadas, contate a base para conseguir explosivos profissionais. Eficiência deve ser colocada acima da discrição. Outras técnicas improvisadas também podem ser usadas enquanto não arriscamos as vidas de nossos soldados, acertar um prédio com um tanque de óleo é contra-produtivo, explodi-lo com cargas em sua base é útil. Finalmente, mantenha a destruição tão pequena quanto possível. Se nossos alvos reais são somente os produtos de um almoxarifado, encontre um modo de destruí-los e apenas eles, e não trazer todo o almoxarifado ao chão. Fazer isso limita as respostas das agências governamentais.

Combate Urbano

Combate urbano é um jogo de instintos altamente desenvolvidos, reações rápidas e, acima de tudo, trabalho de equipe. Em um campo de batalha aberto, a visão totalmente ampla garante perdas dos dois lados, mas os ambientes nos quais tendemos a lutar pode se tornar inclinado para um lado muito rapidamente. Se

você suspeita que conflito armado vá acontecer, então nunca saiam da formação de matilha. Parentes devem checar seus rifles e equipamento antes da batalha. Garou devem sempre pedir bênçãos aos espíritos e ao totem da matilha.

Façam grande uso de espionagem espiritual sempre que possível, alertando-os das possibilidades de emboscadas e para que preparem vocês para prepararem seus interiores. O primeiro grupo a atirar provavelmente vencerá qualquer batalha, assumindo que todas as outras condições sejam iguais. Quando a batalha começar, Parentes devem ir ao chão dando cobertura com preferência a descarregar primeiro o armamento pesado. Garou devem proceder rapidamente a combater em distância curta, anulando assim a vantagem da distância. Uma vez que Garou são capacitados a combater em distâncias curtas, Parentes devem se afastar, atacando com rifles pelos flancos. Sempre fiquem em um grupo unido do que dividido, e lidem com cada ameaça antes de se moverem até a próxima.

segredo escandaloso dos Cães. Em dois anos de operação, os Cães Cibernéticos haviam forçado implantes em 15 Garou Lupino, e 10 deles haviam morrido ou enlouqueceram devido aos implantes. E pior, ela provou que o coração deste escândalo não era simplesmente um grupo forte além de supervisionado pelo próprio Gabriel Van der Linden.

A tribo ficou muito mais horrorizada do que havido ficado estimulada um ano antes. Elizabeth Leitora de Genes clamou por uma “correção” do campo, mas a correção rapidamente se tornou uma purgação. Talvez quase os vinte Cães Cibernéticos ao redor do globo foram assassinados pelas mãos de seus companheiros de tribo e o campo foi forçado a se esconder.

Organização

Os Cães Cibernéticos estão espalhados e a organização que uma vez houvera agora está bem e realmente despedaçada. Os remanescentes ainda podem ser considerados um campo, porém, embora dividam elementos de crença e modos de operação.

Quando o campo ainda estava unido, seu ritual de iniciação era muito simples: você projetava (com uma ajuda da matilha de Van der Linden) seus implantes cibernéticos, então eles os implantavam em você. A partir de então, o campo agia como uma fraternidade, com Van der Linden enviando jornais que descreviam os mais recentes pensamentos de sua própria obsessão em tornar Gaia perfeita, reparar máquinas que se iriam opor-se à Wyrn. Estes jornais só podiam ser descrito como propagandas. Independentemente disso, contudo, as contribuições cibernéticas e o respeito ao fundador do campo eram suficientes para dar-lhe poder. O campo manteve-se em contato restrito de outras formas, mais comumente envolvido em debates filosóficos online, e houve um encontro online, que supostamente todos os Cães Cibernéticos atenderam, para debater o futuro do

Boa Idéia/Má Idéia

Então a absolvição era uma boa idéia? Para alguns casos, sim. Não há dúvida que a influência para aperfeiçoamentos da Weaver em Gabriel Van der Linden, na Bélgica, não foram saudáveis para ele, para a tribo, para os Garou, ou para Gaia. Seu assassinato de 10 Garou Lupinos fez isso demasiadamente claro. De um modo, a absolvição permitiu a tribo um suspiro coletivo de alívio: o longo temor de “cair para a Weaver” tinha acontecido e a tribo reconheceu isso como uma má idéia.

Ainda assim, os Cães Cibernéticos foram uma das mais esplendorosas esperanças que os Garou tiveram. Eram brilhantes, dedicados e visionários. Em algum lugar durante o trajeto, esta seqüência de eventos pode ser considerada uma tragédia. E o pior, muitos dos Cães Cibernéticos remanescentes guardam rancor em seus corações depois de sua ‘traição’. Na concepção dos Andarilhos do Asfalto, eles podem simplesmente ter levado essas esperanças para a Wyrn.

A absolvição era necessária? Sim, sem dúvida. Poderíamos ter lidado melhor com isso? É completamente possível.

Mas existe uma chance de qualquer bem surgir deste incidente? Sim. Muitos dos Cães Cibernéticos estão completamente inconscientes sobre seus superiores e estão tão horrorizados quanto o resto da tribo. Muitos destes mesmos Garou são aqueles assassinados pela absolvição, mas aqueles que foram abandonados estão repensando a filosofias que foram ensinadas pelo campo e estão chegando a novas conclusões. Muitas das invenções do campo foram incrivelmente úteis, e estes novos Cães Cibernéticos procuram mantê-las enquanto obtém novamente a

Boa Idéia/Má Idéia (continuação)

confiança da tribo e erradicam a fria brutalidade que manchou o campo.

O campo agora se encontra dividido. A absolvição foi dramática, um capítulo negro na história dos Andarilhos do Asfalto, mas isso pode simplesmente conduzir a um grande capítulo mais tarde. Ou, se a Fúria de Van der Linden sobrepujar sua devoção a Gaia, isso pode ser o que eventualmente fechará o livro.

campo. Aparentemente este seria um encontro anual, mas ele nunca veio a acontecer.

Fazendeiros da Cidade

Data de Origem: 1971

Dominância Válida: Nenhuma.

Liderança(s) Individual(is): Trevor Goodman e Asta Lungdahl

Breve História e Notas

Os Fazendeiros da Cidade começaram, curiosamente, no protesto na Universidade do Estado de Kent contra a guerra do Vietnã. Trevor Goodman, um dos estudantes, era um Garou não-transformado e ele teve sua Primeira Mudança em idos de 1970. Sua Mudança parece ter sido inesperada e causada quando a Guarda Nacional atirou nos estudantes naquele ano, sendo que esse tipo de ocorrência certamente teria chamado uma maior atenção. Mas este evento, e o julgamento público extremamente tendencioso que se seguiu, permitiram a Goodman juntar um pequeno grupo de protesto que ordenou, num primeiro momento, a destruição das descobertas do júri e o fim da expansão urbana.

Em 1973, eles se tornaram puramente devotados a acabar com a expansão urbana e Goodman entrou em contato nas universidades com outros Andarilhos do Asfalto sobre suas idéias para “explosões Gaianas aleatórias”, que marcam a fundação do campo. Pelos próximos vinte anos, essas matilhas se empenharam em usar rituais que faziam plantas crescerem em locais urbanos inóspitos, assim como encorajaram o uso de hidropônicos e outras tecnológicas que permitiam plantar o crescimento da vida em ambiente urbano. Eles eram quase universalmente tratados como uma piada e repudiados como “retrô” pelo resto da tribo.

Em 1995, contudo, o campo começou a ganhar alguma credibilidade com os argumentos apaixonados de Asta Ljungdahl, que ironicamente também era uma estudante da universidade de Kent naquele ano. Ela havia sugerido as idéias de Paolo Soleri e suas idéias sobre arquitetura ecologicamente sustentável como um foco legítimo para o campo e para a tribo. A idéia é que se fosse encontrado um meio de gerar comida suficiente para a cidade sem precisar da própria cidade, a expansão urbana poderia crescer em velhas fazendas e vastos acres de lugares selvagens poderiam ser salvos. Suas sugestões



eram sensíveis e práticas, ganhando o respeito de muitos dentro da tribo.

Goodman desprezou abertamente Ljungdahl e continuou com suas “bombas de Gaia” enquanto alega que desenvolvera vastos jardins subterrâneos, reclamando que suas idéias nunca foram levadas em consideração. A maioria do campo, porém, está apoiando Ljungdahl e ela é considerada a líder do campo. Embora não tenham um ritual de iniciação *per se*, Ljungdahl exige evidências da utilidade do recruta, que é comumente demonstrada em um ensaio acadêmico em ecologia ou em um ensaio para uma invenção que pudesse facilitar a alcançar os objetivos do campo. Ljungdahl é citada por dizer que espera que o campo esteja morto antes do final da década, tendo sucesso em criar um sistema funcional e o vendido para os Lobos Corporativos, para que o popularizem.

Pilotos Umbrais

Data de Origem: Final do século de 1800.

Dominância Válida: Nenhuma

Liderança Individual: Émile Bontin, Sam Rowland Jr. e Kurofuji Zenko

Breve História e Notas

Quando se escreve sobre os Pilotos Umbrais, é quase necessário usar palavras em fonte caixa alta e muitos pontos de exclamação. Os Pilotos Umbrais começaram com membros da tribo descontentes que sentiam que os Andarilhos do Asfalto não estavam procurando longe o suficiente. A Penumbra era somente um reflexo *deste* mundo e eles queriam encontrar novidades. Eles fizeram isto criando veículos de transporte Umbral de design bizarro, então dedicaram as máquinas inteiras para eles próprios, fortalecendo-as através dos reinos próximos e mesmo através da mortal Umbra Profunda com nada além de seu profundo amor e devoção a Gaia!

Durante este século, eles não pararam estas atividades básicas. Eles se encontram em chácaras, clubes de cavalheiros e bares esportivos de esquinas, caso os outros não estejam disponíveis e se juntam para construir sua própria máquina. Não se junte a eles, por favor. Eu não gosto de falar sobre eles.

Primitivos Urbanos

Nota: Os Primitivos Urbanos são muitas vezes considerados incorretamente como sendo um campo, mas eles nunca tiveram uma organização manifesta e são mais bem vistos como sendo simplesmente um movimento do que um campo propriamente dito. Mais evidências para esta visão é que o movimento dos Garou Primitivos Urbanos, ou Primitivos Modernos, não é substancialmente diferente do movimento humano. Os Primitivos Urbanos acreditam que a dependência da tecnologia tira do usuário o seu eu essencial e tentam criar sociedades tribais enquanto decoram seus corpos com tatuagens, piercings, cicatrizes e marcas de ferro quentes. É irônico que estes grupos, os que especificamente criticam a tecnologia, tenham evitado o insulto “retrô” que os Fazendeiros da Cidade mereceram,

Elizabeth Leitora de Genes coloca seu ponto de vista sobre alguns estereótipos: Dois dos mais comuns estereótipos colocados em nós pelos outros são:

1. *Que somos uma tribo estática, tão presa nos caminhos da Weaver que nos tornamos completamente imutáveis como as máquinas; e;*

2. *Que somos uma tribo rica, mas não importante socialmente, que despreza as palavras de nossos Anciões por eles “não terem nada a nos ensinar”, e que os jovens comandam a tribo sobre os anciões mais sábios.*

Agora você espera que eu fale como ambos são completas inverdades e nada que não preconceitos ignorantes. Bem, são completas inverdades e nada mais do que preconceito ignorante (oh, eu simplesmente odeio desapontar as pessoas). A Weaver não é estática, apenas lógica. Progressiva. Não falo por toda a tribo, mas como regra somos paranóicos quanto à idéia de nos tornarmos máquinas imutáveis. Acredite. Sei bem isso.

A verdade do segundo estereótipo mostra exatamente o quanto somos paranóicos quanto a esse tipo de coisa. Muitos de fora sempre ficam chocados em ver o quanto ultrajamos os “mentores ancestrais” que muitas tribos utilizam, onde os anciões ensinam os filhotes o bê-á-bá. Apesar da crença popular, nós não odiamos o sistema porque os antigos não têm nada a nos ensinar, au contraire, a sabedoria caminha ao lado do envelhecimento. O que não gostamos é da idéia de que os velhos não têm nada para aprender. Geralmente o que nós achamos dos velhos é, que com uma mão experiente ele pode livrar um computador que não está familiarizado de um vírus, simplesmente por intuição e experiência, mas não seria melhor se ele aprendesse a mexer no sistema? E quem melhor para ensiná-lo do que o jovem programador que cresceu sabendo o sistema e o conhece de trás para frente?

Não nos tornamos mentores, trocamos informações ao invés. Os velhos ensinam os jovens, os jovens ensinam os velhos e todo mundo ensina a todo mundo. Isto não apenas é mais eficiente, como também nos previne de termos nada mais do que uma geração de filhotes ensinados exatamente da mesma forma, como foi a última, e igual a todas as outras vezes antes desta. Os jovens, até certo nível, comandam a tribo porque são os que continuamente estão introduzindo novas idéias a ela e as ensinando aos Anciões, mas quando as coisas estão más, temos a segurança de anciões que sabem como as coisas funcionam por experiência. E quando tudo funciona conforme planejado, aqueles que sabem propriamente como usar aquela nova idéia que aprendeu semana passada e fazê-la funcionar, também sabem.

dado que os Primitivos Urbanos objetivamente procuram voltar para um tempo mais antigo.

Despertar Mecânico

Nota: Se alguém puder confirmar que estes “advogados da Máquina” já existiram, de algum modo, favor me contatar.

Estereótipos

Como podem ver, temos alguns verdadeiros figurões na tribo, não? Apenas lembrem-se, os campos são apenas os mais extremistas da Tribo. A maioria de nós apenas se identifica com eles, não se envolvendo na organização e permanecendo membros de matilhas, e não de campos.

Mas quando se trata de esquisitos, estamos todos no mesmo barco. Nenhuma das outras tribos evita exatamente ser estranho, entretanto nós gostamos um pouco mais do que os outros.

Fúrias Negras

As Fúrias são uma das três outras tribos que dão a mínima para a humanidade que não seja Parente e nós as amamos por isso. De acordo, elas estão apenas interessadas nas mulheres, mas as mulheres são 50% da população humana, então não reclamamos muito. Melhor ainda, elas conseguem misturar a violência brutal com a piedade e cuidado genuíno. Esta é uma combinação que as fazem admiráveis para mim, porém eu sinto dizer que os membros machos de minha tribo argumentariam comigo um pouco.

“Astuto” Sims balança sua cabeça: Nenhum argumento aqui, obsoleta. Nossas tribos podem se dar muito bem juntas algumas vezes, particularmente no Terceiro Mundo, onde os direitos das mulheres são uma parte massiva dos direitos humanos. Estou provendo fundos para uma matilha que está investigando tribos africanas (de humanos) que praticam mutilação genital feminina. A Fúria na matilha sinceramente esperava encontrar uma influência da Wyrn na área e acabou um pouco desapontada quando se tornou óbvio que isto era apenas mais uma vez os humanos sendo estúpidos, mas ela não desistiu e apenas continua tentando eliminar a prática na área. Então continuo bancando ela. Ei, eu adoro assinar este tipo de cheques.

Roedores de Ossos

E estes são a segunda tribo. Os Roedores de Ossos são profundamente orientados à família, mas eles parecem genuinamente querer ajudar aqueles que estão na sarjeta. Eu acho que quando você passa muito tempo com os sofedores, você ou desenvolve uma empatia por eles ou se torna um serial killer. Eu gastei um bom tempo esses dias nas prisões visitando a família e conheci um de seus Parentes, que me pediu para contatar seu irmão. Seu irmão, por sua vez, queria desesperadamente que eu ajudasse os caras na prisão a começar a correr atrás de um emprego de verdade quando saírem de lá. E gostei disso.

Circuitos-Reservas não está convencido: De onde você tirou isso, Natalia? Na minha experiência, eles não são nada se não um bando de hipócritas que irão deserdar seus Parentes por saírem de uma vizinhança ruim, sem levantar um dedo para ajudar os vizinhos que caem entre os cacos. Bando de cretinos, úteis apenas por que irão vender informações baratas.

Filhos de Gaia

Finalmente, temos esses caras. Eles são muito úteis, pois seus valores sociais vêm do mesmo lugar que o nosso, eles acreditam em igualdade e liberdade. Um pouco mais liberais que nós, eles tendem a dizer “se importe com seus irmãos” enquanto dizemos “*Caveat Emptor*” mas, mesmo assim, quando o resto das tribos começou a nos ameaçar dizendo que odiávamos Gaia e éramos demônios da Weaver, foram eles que nos defenderam. Combine isto com um carinho em relação à humanidade, nós gostamos deles.

Circuitos-Reservas falha em desapontar qualquer um parecido com ele: À parte de toda a palhaçada dos três amiguinhos hippies, é isso. Veja, entendendo profundamente toda a idéia do que eles provavelmente chamariam de “guerra combatida no coração dos humanos” ou a guerra ecológica. Nós provavelmente trouxemos o último conceito, pois éramos a primeira tribo a levantar as sobancelhas e notar que haviam pilhas de Malditos nos lugares de grande poluição nas cidades. Mas isto é só o começo da batalha. Eu me assusto por ambas as nossas tribos estarem tão empenhadas em tentar salvar o ecossistema ou a humanidade, que vamos acabar sendo pegos de surpresa quando a Wyrn rugir viva como nunca e nós tivermos milhões de projetos sociais e nenhuma klaive.

Fianna

Em primeiro lugar, quero retirar qualquer imagem bonita do festival renascentista da sua cabeça. Pare de pensar que os celtas usavam lindos vestidos e falavam com fadas. Isto são mentiras. Estas visões românticas encantadoras dos celtas nunca foram reais. Eles se pintavam de azul e investiam, sem nenhuma disciplina, para os campos de batalha. A doença era violenta, pois eles viviam em uma sujeira cheia de lama. Seus descendentes hoje, que incluem os Fianna, não são bonitos poetas que conversam com fadas, eles são hooligans de pavio curto.

Quando os celtas tiveram seu dia, os romanos já haviam começado a ter idéias de saneamento, estradas modernas e outras coisas úteis como dutos d'água. Seu exército era avançado e bem desenvolvido. Naquela época, nós ajudávamos os romanos, bem, nós ainda os ajudamos.

Crias de Fenris

E agora você esperaria que eu entregasse os mesmos versos que para os Fianna? Bem, errado. Os Crias de Fenris podem ser sangrentos, guerreiros de dentes e garras, mas eles vêm de uma civilização que possuía

mestres ferreiros e navios brilhantes. E 'pro inferno, da maneira que meu antigo campo era muito parecido com eles: violentos, mas muito focados em família e respeito. Eu não sou uma fã da sua falta de tática, mas há muito mais similaridade entre nossas tribos do que eles pensam. Eu imagino como eles reagiriam aos Dies Ultimaes...

Garras Vermelhas

Elizabeth Leitora de Genes interrompe: Até recentemente, sempre fomos inimigos distantes na melhor das hipóteses e inimigos muito emputecidos na pior delas. Nossas duas tribos defendiam coisas exatamente opostas desde o início. Acreditávamos que o progresso era uma boa coisa e defendíamos a humanidade; eles zombaram da opinião e a criticaram.

Mas é hora de esquecermos isso, o mais rápido possível. Lembrem-se daquele relatório do Parente para os Garou? Ele mostrava que nós, ambos Garras Vermelhas e Andarilhos do Asfalto, provavelmente, seríamos as tribos que morreriam mais rápido na Nação. Ambos negligenciamos metade de nosso ser essencial estando tão distante delas e não estamos procriando verdadeiramente perto quanto deveríamos. Convencer nossa tribo de começar a se acasalar com lobos será duro o suficiente, mas convencer os Garras a se acasalar com a humanidade será um pesadelo e tentar convencer o Grifo será impossível.

Mas temos de tentar. Todos somos Garou. Gaia precisa de todos nós.

Senhores das Sombras

Eles são manipuladores traiçoeiros, impiedosos e completamente antiéticos que irão olhar para você como apenas outra peça do quebra-cabeça, imaginando como eles podem usar você em vantagem própria. Mas então os Interruptores Aleatórios roubaram seu lugar.

Ouçam, nós lidamos com os Lobos Corporativos por vinte e três anos. Os Senhores das Sombras são moleza.

Peregrinos Silenciosos

Aparentemente nem todos eles são o Correio dos Garou. Quem sabe?

Falando sério, há muito para se gostar sobre os Peregrinos Silenciosos. Eles desenvolveram um nível de observação do mundo melhor do que fazemos e considerando o quão espalhado pelo mundo somos, isto é muito. Cá entre nós, estamos em cada polegada de **terra firma**, e um pouco de **terra umbra** também. A história egípcia é cheia de maravilhosas invenções científicas e religiosas, que nós amamos. E como nós, eles têm a idéia do progresso e adaptação perfeitamente entendidos, e enquanto eu, de verdade, não acho que eles se importam excessivamente com a humanidade, eles respeitam as culturas humanas o suficiente para uni-las à deles.

Além do que, você pode quase sempre encontrar um deles disposto a servir de mensageiro por um bom preço. Peregrinos Silenciosos, para quando aquela klaive absolutamente, positivamente, deve ser cravada na cabeça de um babaca em Serra Leoa, durante a noite.

Presas de Prata

Sempre um bom tópico para se xingar um Garou. Da minha parte, acho que os Presas de Prata são irrelevantes, pois concordam em jogar pelas suas próprias regras. Os Senhores das Sombras pelo menos entendem que, se você quebrar o seu mundo e suas próprias regras, você é imprevisível. Olhem para a OIIC. Seria ela constitucional? Dificilmente. Seria ela algo pelo que a Máfia está preparada para lidar? Claro que não. Mas os Presas de Prata são todos honrados e nobres. Eles são previsíveis. E, portanto, nós não precisamos temê-los.

"Astuto" Sims acrescenta: Ai não concordo com você, Nat. Eles são loucos. Eles têm tanta grana quanto nós, alguns deles. Eles estão entre os melhores guerreiros da Nação. E eles odeiam nossa determinação. Pode me chamar de um pouco paranóico, mas acho que há sim um pouco a se preocupar.

Elizabeth apenas agradece por isso ser nosso problema, não deles, certo?

Elizabeth Leitora de Genes confirma com a cabeça: Isso aí. Eu não tenho visto muitos deles por aí ultimamente. Fico imaginando o que tenha acontecido? Pode ser que as coisas piorem para nós...

Uktena

Muitos de nós parecem se dar muito bem com esses caras, e quando se pensa sobre isso, é muito surpreendente. Ambos temos muito a oferecer a cada um. Nós somos a tribo da humanidade, supostamente, mas os Uktena possuem Parentes entre mais povos humanos do que pensamos em ter. Eles conhecem sobre culturas minoritárias que nós achamos fascinante. Enquanto isso, eles estão designados a ser esta tribo extremamente espiritual onde todo mundo sabe como falar com os espíritos e mesmo assim nós possuímos técnicas que a maioria deles nem sonharia em possuir. Somos um tipo de alter ego um do outro: ambos voltados para a humanidade e somos espiritualistas, mas nos voltamos para o atual enquanto eles se voltam para o antigo.

Como resultado, há muita troca cultural acontecendo entre nós. É um encaixe natural.

Wendigo

Agora, vocês pensariam que muito do mesmo se aplicaria aos Wendigo, mas não é bem assim. Mesmo se você contar todas as tribos nativas americanas que os Wendigo representam como pessoas diferentes, terá que admitir que há muito menos diversidade na sua população do que as do Uktena. Eles são menos espiritualistas e suas táticas de guerra são incompatíveis com as nossas. Nossas táticas, como pode ver, envolvem armas de fogo.

Também, há uma pequena questão de que nós somos a tribo mais óbvia para lembrar os europeus chegando e os assassinando. Não causamos o estrago que os Crias e os Fianna causaram, mas fomos os que puseram estradas de ferro sobre suas terras. Somos os que estão na cidade hoje

e com as marionetes. Naturalmente, recebemos muito dos seus venenos e não gostamos muito deles.

Os Outros

Está ficando tarde. Tenho mesmo que falar sobre eles também? Sim? Merda.

Ananasi

Eu posso dizer com toda a autoridade que elas existem. Supostamente, elas são metamorfos aranhas que podem se transformar em gigantescas aranhas, entretanto, o quão gigantesco tende a variar entre “do tamanho da minha mão” até um “grande cachorro”. Elas se alimentam de humanos e são todas supostamente aliadas da Weaver. Elas vivem aqui, nas cidades. E apesar do fato delas serem aliadas da Weaver e nós sermos representados como a “Tribo da Weaver”, eu nunca vi uma delas. Nunca. Algumas vezes, eu encontro com aranhas e cruço a Película para procurar por elas. Nunca é uma Ananasi.

Há muitas aranhas na cidade, sabe como é.

Bastet

Desenho animado sobre cães e gatos. Pode contar com uma risada no fundo.

Vamos mais ao ponto, os Bastet ainda são supostamente um grupo bem extenso. Se eles ainda forem mesmo... sete tribos? Nove? De qualquer forma, se as tribos deles ainda estiverem por aí, então eles estão se dando melhor do que qualquer outra Fera. E isto, por si só, deve significar que eles merecem algum respeito. Ficar de igual para igual com uma matilha de lobisomens é um exercício que apenas o mais resistente dos resistentes pode lidar, e me parece que se eles podem lidar conosco, eles podem lidar com o que quer que aconteça na África, ou Ásia ou onde quer que eles estejam.

Corax

O que quer que eu diga? Eu gosto de vocês, não é o suficiente?

Vocês já pisaram muito nos calos de nossa tribo. Gastam muito tempo nas cidades fazendo coisas que era melhor estarmos fazendo do que vocês — desenterrando cadáveres, respirando nas esquinas da cidade, reunindo informações e as dando para quem precisar. Estando por aí, vocês fazem as outras tribos menos dependentes de nós e nos faz menos estáveis. Se as outras tribos decidirem que nós damos mais problemas do que valemos e tentarem nos expulsar, vocês serão meio que responsáveis. Estejam bem avisados disso, pássaros.

Por fazerem isto melhor que nós, estou concordando em dar um pagamento ridículo em troca da informação que nos deu. Eu acho que temos de alguma maneira um pouco de inveja, ressentimento e ficamos impressionados demais com vocês, todos vocês.

Gurahl

Eu duvido que surpreenda qualquer um saber que muitos dos Andarilhos do Asfalto consideram a Guerra

da Fúria um grave erro. Por muitas razões: moralmente ela foi uma traição do pior tipo, estrategicamente se tornou um desastre por termos mais inimigos agora, quando nós nem ao menos podemos evitá-los e mais importante, foi simplesmente estúpido gastar tantos bons recursos. Esses caras eram nossos aliados, porque nos livrar deles?

Não que esteja supondo que os Andarilhos do Asfalto não estavam envolvidos nos massacres. Como eu havia dito, nós provavelmente os iniciamos. Mas hipocrisia é a maneira de vida para a maioria das pessoas, e não somos exceção.

Mas os Gurahl nos traíram, certo? Bem, merda. Não sei o que aconteceu depois, nossa história não conta. Mas temos algumas idéias do que estes caras eram, eles eram os curandeiros de Gaia. Conhecidos por todos os sábios místicos. Não exatamente um grupo que se encaixa perfeitamente no perfil de um traidor, não é mesmo? Eu acho que os Espertinhos ou os Lobos Corporativos já tiveram experiências com eles, pois ambos teriam nos ensinado uma valiosa lição. Às vezes, coisas acontecem por razões que você não precisa saber e, quando acontecem, você deve simplesmente mostrar fé e se manter no seu papel.

Agora não importa, porém. Eles estão todos mortos de qualquer forma.

Mokolé

Eu juraria que esses caras eram folclore se não tivesse visto um pessoalmente. Não era um muito bonitinho, alguma coisa estava errada com seu cérebro e seu fedor da Wyrms... Nós tivemos que matá-lo, eu posso dizer isso por experiência própria: eles são uns cretinos duros na queda. E antes que você pergunte, sim, nós o encontramos nos esgotos. Vá ver.

Após isto, andei fazendo umas perguntas por aí. Eu consegui algumas histórias que pareciam sugerir que a maioria não era corrompida. Portanto, sim, realmente existem dinossauros metamorfos gigantes. Gaia realmente tinha uma boa imaginação, não?

Antes, contudo, apenas consegui alguns fragmentos de informação. Não estou exatamente certa do porquê Gaia os criou. Por enquanto, vou deixar assim: eles são realmente resistentes e sujos, não são corrompidos, não faço idéia do porque eles têm um nome francês e ainda são suficientes para fazer até mesmo uma cínica Católica não atuante como eu se maravilhar com a Criação.

Nagah

Oh, mais uma nota: eu aprendi que cada Mokolé têm uma forma reptiliana diferente. Uma delas será uma grande coisa bípede; outra um crocodilo crescido como aquele que enfrentamos. Enquanto isso, temos rumores não-substanciais sobre metamorfos cobra na Índia. Tão não-substanciais que não consigo encontrar nenhum mito ou lenda que os mencione, nem mesmo um, por todas as tribos Garou que conheço.

Então parece óbvio para mim que alguns Mokolé assumem a forma de uma cobra gigante e isto criou a

confusão. Consegui de algumas fontes confiáveis uma informação que os Mokolé estão presentes na Índia e a teoria responde um monte de perguntas. Ou os Mokolé inspiraram os mitos humanos ou alguém pegou o mito humano e alocou estas criaturas similares no mesmo lugar.

Nuwisha

Falando em identidade falsa...

Eu investi um bom dinheiro na idéia de eles serem algo que não Fera, muito parecido com simplesmente um espírito coioote. Mas eu li alguns diários dos Cavaleiros do Ferro, todos eles parecem muito claros que os Nuwisha são reais, e há uma quantidade razoável deles por aí.

Foi uma leitura interessante, no mínimo. Vi uma boa quantidade de trechos sobre eles encontrarem merda de coioote em suas botas ou serem atraídos para fora de suas trilhas sem nenhuma razão aparente. Às vezes encontrei alguns trechos dos diários depois em que ficava claro, depois de uma releitura, que os Nuwisha estavam dirigindo o grupo para algum grande ninho de “minhocas demoníacas” (adoro o jeito que esses caras costumavam se expressar!) o que os permitiu fazer um maior estrago. Mas vocês, Corax, são bons nisso também e de maneiras mais simples: vocês nos dizem onde eles estão e nós temos a vantagem de pegá-los de surpresa.

Eu sou ótima em confiar em todos a fazer sua parte e não questionar, mas eu espero que há mais nos Nuwisha do que isto ou eles são realmente desapontadores.

Ratkin

Não há nada que a Máfia odeie mais do que um rato. Diferente de muitas Feras, estes caras estão nas cidades e bem embaixo de nossos narizes. Imaginem os protestantes pela salvação, aqueles envolvidos nas revoltas em Seattle. Agora dê-lhes Fúria e os terá fazendo revoltas a toda hora, sem parar nos finais de semana e os imaginem sendo apontados na direção de quase tudo seguido de uma voz de “Pega, garoto!”. É isto que são os Ratkin. Eles nos fazem parecer racionais.

E eu não me importaria muito com isso se eles apenas mostrassem um pouco mais de discernimento em quem eles descarregam sua fúria. Eu tenho visto danos massivos em propriedades de companhias que nós suspeitamos de ser frentes da Wyrn, com a clara marca registrada dos Ratkin, mas vi também tantas quanto que pertenciam aos Lobos Corporativos. Nos destruir não ajuda Gaia, esta é a coisa importante nisso tudo.

Rokea

Homens-Tubarão? Nunca ouvi falar. Conheço alguns mitos da Polinésia (eu acho) sobre tubarões com bocas nas costas, mas essas coisas sempre pareceram mais corrompidas pela Wyrn do que do nosso lado. Se essas são as criaturas que inspiraram os mitos, então eu não confiaria em um. Isto é, assumindo que eles sejam reais.

Então mais uma vez, não há muitas cidades por aí no mar, portanto não gastamos muito tempo nele.

O Inimigo

Malditos

Malditos tendem a ser um dos inimigos mais universais e um dos mais efetivos contra nós. Todos os nossos maravilhosos brinquedos tecnológicos, armas de fogo e similares, não fazem efeito na Umbra e isto nos força a trabalhar com antigas ferramentas como dentes e garras. Não somos tão bons nisso e, assim, nos deparamos com batalhas contra eles mais duras do que a maioria das tribos, eu acho.

Este é, claro, um dos melhores argumentos a serem feitos às seitas multi-tribais. Nós todos podemos compensar pela fraqueza de cada um. Não que não tenha muitas aqui na cidade, apenas não há Garou suficientes que queiram viver aqui.

Em geral, tendemos a lutar fogo contra fogo; nossos Theurges comandam exércitos de Aranhas de Rede e outros espíritos. Alguns adoram prender Malditos comuns, mas geralmente inativos como espíritos fumaça e então os forçar a lutar contra qualquer maldito que nos ataque, matando dois coelhos com uma... bem, cada um se dá uma cajadada. É um truque perigoso, portanto, e a maioria apenas trata com os espíritos amigáveis, por serem geralmente fáceis o suficiente para se trabalhar.

Fomori

Esses pequenos sacos malditos estão por todo lugar também, como sem dúvida você deve saber. Eles vêm em dois sabores até onde entendemos: Ignoráveis e Enjoados. Os primeiros são os verdadeiros repugnantes, as monstruosidades sem rosto de dois metros e meio de altura com gigantescas cavidades que espirram pus ácido em você, e por aí vai. Eles são ignoráveis porque tentam reverter sua falta de inteligência com força e grandes números, os alemães provaram há muito tempo atrás que metralhadoras fazem de números uma coisa irrelevante.

Já os últimos são os que parecem humanos. Eles são os que trabalham em nossas fábricas, os que nos vendem as partes de nossos computadores e aqueles com quem conversamos dia após dia sem nem mesmo saber. Estes são os que são enjoados e assustadores para falar a verdade. Os Lobos Corporativos fizeram muita coisa boa, mas nos fez dependentes de uma burocracia em grande escala onde é muito fácil de se infiltrar. Estes tipos de fomori podem, portanto ser bastante efetivos contra nós.

Nossos primos instalados em Hong Kong tendem a reportar que há muitos deles por lá; eles o chamam de bakemono. Eles também dizem que parecem ser muito mais inteligentes dos que encontramos aqui, portanto, se você estiver por aquelas bandas, esteja alerta.

Vampiros

Supostamente os tradicionais inimigos de nossa tribo, o que é verdade em larga escala. Eu devo acreditar em você quando diz que não os encontrará fora das cidades, passei a maior parte da minha vida nas cidades e não saberia se isto é verdade ou não. Entretanto, quase



todas as cidades em que estive haviam alguns sanguessugas.

Isto é mais verdadeiro na Europa do que em qualquer outro lugar, todavia. A América tem muitos vampiros, mas muitos poucos deles possuem uma grande influência e esses poucos que têm são óbvios por isso. Isto não significa que eles não são perigosos, mas apenas que nós sabemos como evitá-los e quando não evitá-los.

A Wyrn rompeu com os vampiros, entretanto, porque eles eram os servos mais versáteis e espertos que ela tinha. Eu pessoalmente acho que eles são um fomori refinado, um fomori com propriedades dos Malditos integrada, permitindo o hospedeiro a se mover livremente sem ser morto. Esta integração não destrói a mente do hospedeiro, então ele não se torna o soldado facilmente descartável que nós normalmente lidamos. De qualquer forma, eles são provavelmente os nossos inimigos número Um na Europa e muita confusão na América. A vantagem que temos é que eles não parecem ser coexistentes como gostariam e lutam entre si quase tanto quanto nós.

Uma coisa é certa. Nós aprendemos duras e dolorosas lições sobre “barganhar” com eles. Não confie neles, nem mesmo por um segundo. Roger Daly confiou quando fez um acordo com eles em Vancouver há trinta anos atrás. Ele, da mesma forma que toda a seita, pagou com a vida por isto. Se puder, mate-os o mais rápido.

Corporações Influenciadas pela Wyrn (Wicks)

As Wicks são o nosso inimigo mais proeminente na América do Norte. Apesar dos vampiros poderem possuir tanto poder quanto, ou até mais do que muitas desses, eles brigam e disputam entre si, o que anula muito dos males que podem causar a Gaia. Wicks, contrastando, são assustadoramente bem organizadas. Nós achamos que deve haver por volta de dez delas na América do Norte, variando de usinas multinacionais até pequenas e nada convencedoras lojinhas.

O que faz das Wicks particularmente preocupantes para nós é simplesmente a quantidade de opções que elas podem utilizar contra você. As Wicks variam de quase todos os negócios mundanos que tem dinheiro suficiente para comprar pequenos países até profundos conglomerados sobrenaturais que contratam fomori, Malditos, equipes de segurança humanas desconhecidas, equipes de segurança humanas conhecidas e até ocasionais matilhas de Dançarinos da Espiral Negra (os Dançarinos não são normalmente inimigos para nós, pois odeiam a cidade tanto quanto a maioria dos Garou. Quando eles aparecem, porém, eles parecem realmente nos odiar e procurarão pelos Andarilhos do Asfalto acima de qualquer outro alvo). Em adição, eles caminham por objetivos que são diversos e obtusos. Uma corporação parece se fixar em destruição ecológica; a outra se foca em introduzir a mácula da Wyrn nos produtos consumidos para corromper a humanidade. Uma trabalha para manipular a mídia para influenciar a

sociedade, outra usa especificamente seus recursos para nos caçar e matar.

Da mesma forma, não há dicas óbvias na maioria das corporações. Você pode ir até o balcão da Magadon e uma encantadora recepcionista irá lhe atender e fotos de humanos aparentando serem perfeitamente naturais preencherão as paredes. Elas não o apresentarão obviamente o lado corrupto de nenhum jeito; elas não são sutilmente perturbadoras ou mesmo tão perfeitas por fora. Elas são como qualquer outro negócio na face da Terra. Resumindo, elas estão em todos os lugares, invisíveis, indecifráveis e mortais. Como uma tribo, nós temos toda a razão para temê-las sobre qualquer outro inimigo.

Magos

O quê?

Ah. Certo. Olhe, não estou fazendo isso para negar que há algumas pessoas por aí que lêem Crowley até que os olhos comecem a sangrar e dançam em calças feitas de peles de carneiro segurando seus “cajados mágicos” ou com qualquer piranha hippie pronta para casar que possam convencer a “experimentar um novo reino de iluminação”. Quer saber? Isto é besteira. As pessoas não receberam o dom da comunicação com o mundo espiritual. Elas receberam criatividade. Os humanos conseguiram inventar o saneamento, e a filosofia, e a arte e literatura, e a botânica, e a metalurgia, e todas essas coisas maravilhosas. Isto que os faz tão mágicos e perigosos. Toda esta outra conversa fiada sobre “confundir os nomes” e “invocar fogos e raios” sempre chegou a mim como um entendimento imperfeito do **verdadeiro** trabalho mágico da humanidade: a ciência e a tecnologia.

O “trabalho mágico” da humanidade, de fato. Não desde a Ruptura, crianças.

Caçadores

O que eu acabei de dizer? Sim, há pessoas que são capazes de resistir ao Delírio. Sempre haverá pessoas com tal força de vontade. E acho que nós, da cidade, vemos mais dessas do que vocês. Entretanto, estas lendas urbanas sobre pessoas ignorando o Delírio, reconhecendo Garou em suas formas hominídeas e nos batendo com força sobrenatural são mais mentiras dos Roedores de Ossos do que nossas. Humanos são capazes de desenvolver tecnologia que parecem “superpoderes”. Alguns podem resistir ao Delírio. Eu queria que mais Garou os levassem a sério nesta ocasião, ao invés de espalhar estas histórias sobre novas raças de super-humanos com Poderes Que O Homem Não Deveria Ter.

Andarilhos do Asfalto pelo Mundo

Os Andarilhos do Asfalto são uma tribo global. A cidade é um conceito quase global hoje e vocês nos

encontrarão onde quer que estejam as cidades. E em alguns lugares que elas não estejam por várias razões.

A Umbra e seus Reinos

E este onde quer que esteja inclui a Umbra, apesar de termos nossos problemas usuais em operar nela. Ela não tem nada a ver com a cidade, mas lembre-se que nós tiramos o nosso nome de um campo que era devotado a explorar a Umbra da cidade. Nosso problema é que todos nós nascemos humanos. Já viu um filhote humano e um filhote lobo tentando percorrer atalhos pela primeira vez? Então vocês sabem do que estou falando.

O Reino Cibernético

Certos lugares guardam muita atração por nós, afinal. Tenho certeza que não ficaria surpreso de saber que amamos o Reino Cibernético. Fetiches da Weaver sempre funcionam lá e ele é um lugar para nossos inventores e experimentadores verem exatamente do que suas últimas invenções são capazes antes de voltar à “realidade” e trabalhar para remover os bugs.

Ele é um lugar para caminhar cuidadosamente, entretanto. O lugar é um pesadelo surreal; que deveria ter acontecido se o **Tron** tivesse sido colocado nas linhas aéreas de Seattle. Você caminha em torres massivas de aparelhos eletrônicos e computadores, são banhados pelo brilho de halogênio e sentem um calafrio que eu só posso acreditar que seja um sistema de ar refrigerado. Pontes de chips de computadores se formam sobre seus pés, mas abaixo há uma escuridão sem fim. Nunca vá lá sozinho, pelo menos na primeira vez. E quando eu digo calafrios, falo sério. Vista um casaco.

Cicatriz

E de forma similar, nunca vá até a Cicatriz sem um lupino em sua matilha. Se você for, então se sinta confortável, pois não voltará tão breve. É quase impossível voltar de lá sem um. A Cicatriz é o lado negro de tudo que amamos e, como resultado, seríamos negligentes se não investigássemos este lugar. Lembrem-se, a cidade pode ser uma coisa gloriosa, mas este lugar trará você de volta a seus sentidos muito rapidamente.

Mas temos outro interesse na área. Se a Revolução Industrial criou o pesadelo infernal conhecido como a Cicatriz, o que acontecerá com as cidades se a Cicatriz for curada? É uma sugestão intrigante e uma razão pela qual nós continuamos voltando lá.

O Primeiro Mundo Ocidental

De volta ao mundo físico, agora. Nós somos os mais comuns por todo o comumente referido como “O Primeiro Mundo Ocidental”. Isto é: América do Norte, Europa, Austrália e outros diferentes países menores. Nós estamos lá por que lá estão as cidades e outras certas coisas que não gostamos não estão. E não gostamos delas por que, bem, vocês verão.



América do Norte

O bom e velho EUA e o Canadá, também. Como eu sei que vocês podem encontrar Garou de quase todas as tribos lá, muitos consideram este lugar nossa terra natal nos dias de hoje. (Minhas desculpas aos Uktena e Wendigo.) Afinal, duas de nossas encarnações tribais têm sua identidade amarrada fortemente a cultura estadunidense, os Cavaleiros do Ferro e os Espertinhos, os Lobos Corporativos também são fortes na América do Norte, principalmente porque vieram dos Espertinhos.

Ultimamente, entretanto, os focos dos Andarilhos do Asfalto têm começado a retornar para a Europa. Os Lobos Corporativos viram a introdução do Euro e se impressionaram com as possibilidades, o líder *de facto* dos Interruptores Aleatórios é europeu e todo o negócio dos Cães Cibernéticos aconteceu totalmente na Europa. (Entretanto a América do Norte também têm algumas poucas matilhas que também sofreram perdas nos massacres). Até mesmo os Dies Ultimae, os herdeiros aparentes da tribo, têm quase nenhuma cobertura entre a Europa e a América do Norte. O que eles têm feito é jogar o foco na América do Norte para os jovens membros da tribo. Todos estão procurando por algo novo, a próxima Grande Coisa. Ser um Andarilho do Asfalto ianque hoje significa ser dado muitas chances, mas muita pressão para prosseguir, também.

Nossos maiores inimigos na América do Norte são definitivamente os as corporações e negócios influenciados pela Wyrn. Os Dies Ultimae recentemente começaram a correr atrás de uma lista de "Mais Suspeitas frentes da Wyrn" que supostamente veio do Mr. Petkov pessoalmente. Algumas poucas têm sido ignoradas, é

Espera, eu conheço alguns daqueles...

Os Andarilhos do Asfalto não são infalíveis, Petkov está paranóico e ouvindo uma mulher inclinada a uma demência insana. A Magadon e o O'Tolley's são subsidiárias da Pentex, que é controlada pela Wyrn. Mas as outras são comparativamente inocentes e vítimas da falta de inteligência dos Andarilhos do Asfalto.

Ou será que não? A Wyrn está constantemente vigilante e ronda em volta de qualquer coisa que possa encontrar um uso. Quem disse que a Pentex é a única corporação influenciada pela Wyrn?

E não estamos acima de sugerir que Narradores espertos possam apenas substituir um nome de companhia diferente para Pentex e incluir uma companhia perfeitamente legítima de mesmo nome, do contrário. Apenas mantenha os jogadores com os pés no chão.

claro, mas alguns nomes parecem valer a pena: Ashmore Brokerings, Carlmona Ltda., Magadon Pharmaceuticals, Physicians Inc. (que possui a rede O'Tolley de restaurantes fast food) e Tortoise Ranch Publishing. Parece haver algumas dúvidas de que estas cinco companhias estão sendo influenciadas por entidades da Wyrm que podem estar tão acima quanto os CEO das empresas.

Europa

A Europa foi a casa da Renascença, e para nossa tribo é a casa da nova Renascença. Mas é uma casa cheia de perigos, encontrados no derramamento de sangue de uma pequena guerra civil e de valor incerto, pois já está tudo feito.

Pode-se dizer que a Europa não é o continente mais estável para nós?

A boa notícia é que o nascimento dos Interruptores Aleatórios solidificou alguns dos nossos pontos fracos. Lugares como a Holanda têm por muito tempo sido lar para grande número de integrantes do campo e sua importância crescente significou que mais Andarilhos do Asfalto se mudaram para a área, fortalecendo nossa segurança nos caerns de lá.

A má notícia é que no momento, a Itália está na borda de um colapso total. Roma ainda possui alguma luta restante, mas o Caern, um dos mais poderosos que temos e lar da Casa Central, está se esgotando de energias e dinheiro. O dinheiro é importante, porque está rapidamente se tornando temido que um vampiro (os vampiros tendem a ser os nossos maiores oponentes na Europa) irá simplesmente comprar o lugar para nos tirar de seu caminho. Isto pode ser concertado e a seita está desesperadamente procurando por investidores, mas tão longe de que alguém irá querer a trabalhadora.

Mas se você pensa que está ruim então você nunca ouviu Veneza antes. Entenda isso, menina, só estou contando sobre Veneza porque o nosso encontro significa que você sabe algo para começar. Normalmente, você nunca teria ouvido um sussurro sequer sobre isso.

Por volta de três ou quatro anos atrás, uma coisa aconteceu entre um bando de vampiros e uma de nossas matilhas. Este era o nosso grande segredo sujo, nosso acordo com a Wyrm. Gaia sabe exatamente o que aconteceu, mas a pouco tempo atrás um monte de troca de informações começou. E então ele se rompeu. E os vampiros redefiniram o "entendimento" deles para: façamos o inferno em Veneza. Veneza costumava ser o outro lar da Casa Central. Ela também possui um caern tão poderoso quanto o de Roma.

Esta é uma situação ruim, muito ruim. Muitos dos Sanguessugas são antigos e poderosos, talvez alguns dos mais poderosos do mundo. Da mesma forma, nenhum Garou vivo irá deixar intencionalmente que um caern se acabe, mas nada próximo de um milagre irá salvá-lo. E eu temo o destino de uma matilha jovem, cheia de ambição, cheia de desejos e cheia dela mesma que tente prover tal milagre, e ao invés, iniciar a primeira batalha do Apocalipse.

Que Gaia nos ajude.

Austrália e outras áreas

Astuto Sims opina: Ouvi dizer que temos sido tratados com muita estima na Austrália, por não termos participado do assassinato dos Bunyip. Não creio nisso. É uma merda em duas partes. Primeiro: Estimados por quem? Os Bunyip não podem nos tratar em alta estima, eles estão mortos. As outras tribos não o fariam, foram elas que os mataram! Sim, eles nos tratam com estima porque nós não cometemos o mesmo erro que eles. Entre os lobisomens, isto soa bem, certo. E em segundo lugar: Não estávamos lá no momento. Um ou dois de nós, com certeza, mas o acontecido não foi após a década de 50, quando começamos a nos esforçar para chegar até lá. A Austrália era um país rural ganhando dinheiro com carneiros. Nunca teve nada que nos chamasse a atenção até um homem chamado Lee Gordon provar que lá havia um mercado para o merchandising americano e os Lobos Corporativos se mobilizaram para capitalizar.

Você quer a história verdadeira? Aqui está um dos melhores exemplos de restauração política de todos os tempos. O primeiro Andarilhos do Asfalto da Austrália foi um cara chamado Lorde Aço. Ele via a Austrália como uma chance de fazer uma cidade correta, sem as destruições da Revolução Industrial. Isto era absurdamente falho e todos riram dele por pensar que tal coisa poderia ser feita. Ele não era um Fazendeiro da Cidade, mas tinha os mesmos pensamentos e eles eram defeituosos da mesma forma. Você não pode voltar o tempo. Apenas avançar nele.

Então os Garou começaram a Guerra da Fúria v3.0, dessa vez assassinando a tribo dos Bunyip. No final disso tudo, um político corrupto chamado Kanabis — quero dizer, Kanakis apareceu e começou a apontar sobre o quão errado estavam as outras tribos por estar fazendo aquilo e como os Andarilhos do Asfalto nunca teriam feito tal coisa, assim eles deveriam olhar para eles como se eles fossem superiores. Isto é, ele. Como ele era o único lá que sabia sobre o Lorde Aço. O movimento não funcionou e o cara quase foi degolado. Mas durante todos esses anos, abastecidos pelo jogo dos Filhos de Gaia "Eu sou mais PC do que você" toda a história se voltou para o quão bons nós somos.

Não somos. E a maioria das pessoas lá sabe disso. Vá, por sua conta em risco. Coloque um camarão no churrasco. Beije um coala. Alguns Lobos Corporativos e Interruptores Aleatórios estão fazendo uma maravilhosa infiltração na intensa indústria de filmes de lá, finalmente os levando para dentro de Hollywood onde nunca estiveram. Mas não vá pensando que vai conseguir menos suspeita lá. Não creia na propaganda.

Ásia

Quando eu estou falando de coisas que não gostamos de nos envolver, falo da Ásia. A Ásia está cheia de Feras de tipos que achamos estranho e não usuais, que não

entendemos e em geral nós simplesmente preferimos deixá-los a nos envolver. Nunca nos envergonhamos de entrar em uma luta com nada; afinal somos Garou. É isto que fazemos. Mas essas Feras asiáticas são estranhas e aliens para nós e simplesmente não sabemos o suficiente sobre eles para fazer com que uma interferência pareça sábia. Tirando isso, estamos lá em um ou dois lugares.

Japão

Nos antigos anos 80, uma matilha de Espertinhos chegou a conclusão de que seu campo estava nas últimas, e tiveram a idéia geralmente sensível de tentar cooperar com outros sindicatos maiores do crime no pedaço para então criar mais oportunidades para eles. Um desses era a Yakuza, então eles foram até o Japão.

Mas isso não funcionou. Toda semana, eles enviavam cartas para seus Dons, informando o que o que eles estavam aprendendo sobre a Yakuza. E cada carta era repleta de desgosto; relutância e ódio era a maneira que a Yakuza fazia negócios.

Os Espertinhos sempre mudaram junto com o tempo. É por isso que eles gostaram da Máfia. Quando Johnny Torrio mobilizou o povo, os Espertinhos o fizeram de forma um pouco mais fácil do que fariam normalmente, pois era assim que eles agiam. Quando Al Capone apareceu e investiu em lutas, os Espertinhos fizeram o mesmo, pois esse era o novo modo e ele funcionava.

Mas a Yakuza que eles viram estava tão longe dessas noções quanto podia. Eles estavam amarrados as antigas maneiras e tradições de fazer as coisas. Seus Dons, chamados de "oyabun", não eram os líderes dinâmicos de ação que os Espertinhos conheciam, mas homens velhos e decaídos mais adorados do que úteis.

Eles também não se surpreenderam em conseguir mais problemas para o campo. Havia uma notável corrupção da Wyrn em várias esquinas e um grupo de Senhores das Sombras completava a família.

Não que os outros não tenham dado um motivo razoável. Há alguns Lobos Corporativos que impuseram um nicho decente na economia. Mas mesmo estes não possuíam Caerns, e eles estavam fora de si. Resumindo a longa história, temos poucos aliados e muitos inimigos no Japão. Quando vamos lá, temos que tomar cuidado.

China e Hong Kong

Os Boli Zouhisze caíram nos duros dias de hoje, a maioria desde que Hong Kong foi reintegrado ao governo chinês. Os chineses iniciaram ataques nas Tríades e muitos da tribo que possuía envolvimento com elas perderam muito de seu poder. Além disso, a recente morte do ancião Wok Wok Rik este ano desestabilizou completamente a seita principal, o Caern Mãe das Pessegueiras. Em resposta, um novo projeto tem sido sugerido na GWet: "Ajudem a Mãe das Pessegueiras contra seu desfecho". Não há sombras de que alguém tentou o desafio.

Após o projeto ter sido postado, entretanto, apareceu um estranho desenvolvimento que pode ser que

alguém realmente esteja ajudando. Nas primeiras duas semanas de 2002, uma dúzia de filhotes experimentou sua primeira mudança em Hong Kong. Aparentemente Gaia tirou uma folga de domingo. Todos eles eram Boli Zouhisze e a tribo não sabia que nem mesmo um deles estava lá. Para qualquer outra seita na Terra, isto não seria um milagre de ordem maior. Para o caótico, e desorganizado Caern Mãe das Pessegueiras, é um stress que eles poderiam viver sem.

Mas, por outro lado, eles podem precisar desta ajudinha extra. Meus contatos me disseram que Jack Mercer, antigo um Lobo Corporativo, agora Dançarino da Espiral Negra, apareceu na área e conseguiu se assegurar em uma posição de alto escalão com o Palácio Macau, um cassino flutuante ancorado nas vizinhanças de Macau. São consideradas boas chances de que Mercer irá tentar utilizar o cassino como uma base de operações para ataques ao caern. Espera-se dos novos filhotes a irem direto ao trabalho. Hoi Ming-yu, um Ragabash, parece ter assumido o bando, mas todos eles vão ser extremamente necessários.

África

Ouvi uma vez alguém argumentar que ficamos fora do Terceiro Mundo devido a um antigo acordo que fizemos com as outras tribos no fim do Impergium. Se isto um dia foi verdade, não é mais agora. Muitos dos projetos que são discutidos envolvem a tentativa de melhorar as condições dos montes de pessoas que vivem nas partes mais pobres do mundo e isto é baseado em um princípio simples: A humanidade, por si só, não é coisa da Wyrn. Ela é metade de nossa natureza, afinal. Entretanto, se sujeitada a miséria e pobreza, a Wyrn encontra um caminho fácil no coração de qualquer um. As outras tribos podem nos acusar de dar a Gaia o peso de ainda mais humanos para carregar, mas a verdade é que nós simplesmente estamos tentando fazer dos humanos que ela tem de carregar agora um pouco menos pesados.

Isto não significa que você vai encontrar Andarilhos do Asfalto lá, trabalhando entre os indígenas, porém. Não precisamos estar lá, afinal, quando há humanos mais do que dispostos a fazer isso por nós. Casas de caridade conseguem uma ótima renda para os Lobos Corporativos e aqueles que não conseguem bancar uma delas tendem a fazer pessoalmente. Isto também funciona para nós como uma boa infraestrutura, quando precisamos mandar um Garou para lá, estas casas podem agir como um refúgio se um deles precisar.

A única exceção para nós hoje é a Nigéria. Há duas matilhas de Fazendeiros da Cidade lá e estão seguindo a escola Trevor Goodman de eco-terrorismo tentando diminuir o progresso da indústria de petróleo na área. Em uma das poucas vitórias para o campo de Trevor Goodman, adquiriram apoio entre os Garou (entre as outras tribos, particularmente) nesta oposição, quando a indústria produziu confusão e morte, e Malditos se alimentaram da miséria áspere que impregnou a área.

Mas como uma regra geral, nossa tribo têm se

mantido firme de que reduzir o progresso dessas companhias é uma idéia tola, pois ainda não há provas de que elas são influenciadas pela Wyrm. Reduzir seus progressos apenas enfraquece as companhias e as deixa susceptíveis a uma compra por uma companhia que é provavelmente influenciada pela Wyrm. Ao invés disso, nós preferimos ver a troca de petróleo continuar de forma que beneficie as pessoas da área ao invés de feri-las. Se os ataques não podem ser contidos, procure por alguns Lobos Corporativos para tentar fazer esta compra antes e puxe o tapete de baixo de nossos inimigos. E então novamente, se mantermos pressionando com o progresso, nós vamos apenas atizar mais inimizade das outras tribos.

Oriente Médio

O que já foi nossa terra de origem agora é uma zona de guerra. Compreensivelmente isto nos entristece, porém, mais assustador é o fato que nossa antiga técnica de se esconder entre as religiões humanas se voltou contra nós aqui. Temos um caern em Jerusalém que está disfarçado entre os símbolos e armadilhas do Judaísmo, pode assim ser um alvo apelativo para os terroristas. Não estamos com mais medo de ser bombardeados do que o ataque destruir nosso esconderijo lá ou a Wyrm utilizar o terrorismo como um ataque frontal a nós. Ambas são possibilidades realmente assustadoras.

Além disso, o Egito concentra toda uma gama de outros problemas. Os Andarilhos do Asfalto estiveram lá na obsessão britânica pelos artefatos egípcios no século XVIII, e têm estado envolvidos com os aspectos industriais das cidades egípcias desde então. Em geral, isto têm sido uma ocupação desastrosa. Os vampiros, tremendamente poderosos do Egito, combinados com uma hostilidade impressionante das outras tribos, os deixaram em uma situação que pode explodir em derramamento de sangue a qualquer momento. Circuitos-Reservas fala com frequência com um cara chamado Olhos-ao-Redor-do-Mundo que jura que todo Andarilho do Asfalto no Egito corre para se esconder se uma agulha cair no chão.

América do Sul

Como tantos Garou estão convencidos de que a Amazônia será o palco final da Batalha do Apocalipse, não é surpresa que a área recebe uma boa porção de atenção pela nossa tribo também. Porém, nossas últimas ações podem apenas estar se voltando contra nós, pois assumir estas ações em maioria sem garantia tem levado a algumas ações que agora estamos começando a rejeitar.

Não há dúvidas de que o contínuo desflorestamento na bacia Amazônica é uma tragédia, e ainda mais, é uma tragédia que tem sido parcialmente causada por companhias diretamente influenciadas pela Wyrm. Nosso envolvimento nunca foi dúvida; temos que ajudar e tentar vencer a batalha que tem sido presenciada. Os Lobos Corporativos também fizeram o que foi visto na época como uma maneira romântica de combater isto: se a terra estava sendo comprada pelas ricas companhias

para ter as árvores cortadas e ser usada para lucro pessoal, então eles deveriam simplesmente comprar as terras primeiro e deixá-las como estão. Isto funcionou, também, no início.

Mas conforme o tempo passou, os problemas causados por esta estratégia ficaram mais e mais óbvios para a preocupação de todos. Deixando a terra intocada, os Lobos Corporativos não tiveram lucro nenhum e estas compras se tornaram nada mais do que jogar dinheiro no lixo. Investidores ficavam nervosos quando ouviam como seu dinheiro era gasto, assim dividindo a terra em vários preços. Taxas no valor da terra também deveriam ser pagas, o que custou caro para eles. E ultimamente, as Wicks não lutam da maneira que os Lobos Corporativos esperavam; ao invés de guerrear pelas terras, elas simplesmente mandam capangas para iniciar incêndios em nossas terras. Isto nos forçou a pagar por equipes de segurança e operações de limpeza, o que gastou ainda mais do nosso dinheiro.

Foi um desastre, francamente, e inúmeros Lobos Corporativos perderam muitos milhões nessa tentativa. Alguns até cometeram suicídio por causa disso, uma traição doentia para todos nós, mas uma que podia ser entendida. (Porém não esquecida. Precisamos de todos vocês, seus malditos).

Últimas Palavras

Sim, incluindo vocês. Você em particular quer dizer, não apenas os Corax ou as Feras em geral. É tudo tão precário, onde estamos agora. Nos dias de hoje, nenhuma organização irá salvar Gaia. Nenhuma Nação Garou, nenhuma corporação, nenhum campo. Todas estas coisas são distrações. No final, são pessoas sozinhas, matilhas sozinhas, isto é o que vai nos ajudar ou nos destruir.

Quer saber por que eu perguntei sobre aqueles Sanguessugas? Por que eu concordei com esta entrevista ridícula como parte do preço pela informação?

Porque eu baseei toda minha vida, desde minha Primeira Mudança, em ser a grande esperança de meu campo. Eu nasci de um de nossos maiores Dons, em Chicago onde tudo começou; no momento que mudei, eu sabia que meu objetivo na vida teria que ser o de os salvar. E lentamente, pouco a pouco, eu me vi lutando a batalha errada. Pois só há uma batalha restante e ela não é sobre pessoas ou grupos, mas sobre Gaia. Há uma coisa que deixarei dizer às outras tribos sobre esta entrevista. Anote isto: Os Andarilhos do Asfalto não seguem à Weaver, ou ao homem, ou qualquer outra coisa senão Gaia. Ela é tudo, é tudo o que amamos e respeitamos. Por ela, nenhum sacrifício é muito, nenhum custo é alto.

É por isso que fazemos o que fazemos. Por isso que ficamos nas cidades e nos devotamos a cada grande coisa que os humanos aparecem fazendo, pois nós olhamos para todos e nos parte o coração a esperança de que sim, este será o que vai salvar o dia. Esta será a invenção que nos permitirá destruir a Wyrm.

É por isso que estou cansada de lutar para salvar os Espertinhos. Os campos morreram bem antes. Eu estou

muito mais determinada a fazer bem a Gaia ao invés disso, e estou determinada a fazer Veneza parar de progredir em chamas e sangue como prioridade. Sua informação irá me ajudar.

E como você tem sido de muita ajuda, agora é a hora

em que você se vai. Estou cansada de você, também. Eu acho que falo por minha matilha quando digo isso. Então por favor, saia.

A entrevista está acabada.

[FIM DA TRANSCRIÇÃO]



Capítulo Três: Caça Corporativa

Mas em nosso entusiasmo, não pudemos resistir a uma reparação radical do sistema, na qual todas suas maiores fraquezas foram expostas, analisadas e substituídas por novas fraquezas.

— Bruce Leverett, “Register Allocation in Optimizing Compilers”

Então Você Quer Ser um Força de Vontade Andarilho do Asfalto?

Apesar dos Andarilhos do Asfalto serem frequentemente vistos como nada mais do que lobisomens brincando de ser gangsters, engravatados ou hackers, o único verdadeiro denominador comum na tribo é o amor pela cultura contemporânea da humanidade ou pelo menos alguns aspectos dela. Detetive de polícia, operativo da SWAT, ativista político, pequeno empresário, padre, rabino, líder muçulmano, espiritualista urbano ou trabalhador social — qualquer um desses daria um bom conceito para um Andarilho do Asfalto sem se aproximar do padrão de mafiosos, empresários e hackers que definem o estereótipo dos Andarilhos do Asfalto. E apesar desses padrões serem comuns na tribo e bons conceitos a se interpretar, não há motivos para que você não possa criar algo original na tribo. Como um reflexo da moderna sociedade humana, eles devem ser diversos e únicos — Faça-os assim!

Apenas uma única coisa, no entanto, deveria ser comum a maioria dos Andarilhos do Asfalto (além de ser um Andarilho do Asfalto). Quando você terminar o seu personagem, pense em deixar alguns pontos de bônus para Força de Vontade. Eles custam apenas um ponto de bônus por ponto e uma Força de Vontade elevada é essencial para interpretar um Andarilho do Asfalto efetivo.

Pense nisso. Você passa todo dia entre a humanidade que pensa que a questão mais importante da vida é qual novo disco da Britney Spears comprar, enquanto você está *sentindo* as convulsões de agonia de Gaia a cada segundo. Por mais que os Andarilhos do Asfalto pensem que a humanidade tem muito a oferecer, nenhum de nós sugeriria que eles não passam por uma experiência traumatizante com certa constância. Além disso, você ainda é um lobisomem com instintos que são completamente inaceitáveis em uma sociedade politizada. O frenesi seria o número um da lista desses instintos.

Por fim, há o lado negativo da Fúria. Para cada ponto de Fúria que você tiver acima da sua pontuação de

Força de Vontade, você perde um dado em testes de interação social com os humanos a sua volta, já que as pessoas sentem o assassino que há em você e se afastam. Entre as outras tribos, isso é um incômodo. Entre os Andarilhos do Asfalto, é letal. Todo humano nas ruas se afasta de você; os policiais imediatamente sentirão você como uma ameaça. Você é tratado como uma chaga social e sua própria existência rasga o Véu e compromete seu caern.

Os Andarilhos do Asfalto deveriam sempre ter uma Força de Vontade pelo menos um ponto maior que sua Fúria, se quiserem aproveitar o máximo sua habilidade em se mover na sociedade humana. Claro, é igualmente divertido interpretar o “lobo na pele de cordeiro” que *realmente* assusta aqueles ao seu redor, então, não se sinta na pressão de pegar leve.

Os Prós e Contras dos Campos

É uma verdade inquestionável que os campos possuem um papel *maciço* na tribo dos Andarilhos do Asfalto. Eles são os jogadores poderosos na política tribal. Faz sentido participar de um deles o mais cedo possível, certo?

Errado. Lembre-se, os campos não existem para o benefício de seus membros. Talvez, em teoria, eles sejam assim, mas nunca na prática. Eles existem para o benefício de seus líderes. Os Lobos Corporativos abertamente ordenam os de posições menores ao seu redor, sem o menor indicativo de *quid pro quo*. Os Dies Ultimae são uma tentativa paranóica de proteger eles mesmos, pura e simplesmente. Até mesmo os Interruptores Aleatórios, um campo igualitário por comparação, dá mais respeito àqueles que sugerem projetos ao invés daqueles que saem e os executam. Como personagens dos jogadores, é mais provável que você esteja no último grupo. Lembre-se também que os campos não consistem em todo Andarilho do Asfalto dentro de seu campo de especialização; nem todo grande empresário Andarilho do Asfalto é um Lobo Corporativo, nem todo hacker é um Interruptor Aleatório.

Existem vantagens em entrar para um campo. Você tem acesso a Dons que aqueles fora do Campo não possuem. Em teoria, você terá a ajuda de uma sociedade firmemente unida para tirá-lo de uma enrascada. Mas na prática, o que vai conseguir são mais responsabilidades e a maioria dessas responsabilidades não avançarão um só centímetro para ajudar Gaia e avançarão muitos quilômetros para ajudar outros lobisomens. A maioria dos Andarilhos do Asfalto não participa de nenhum campo por exatamente esses motivos.

Antecedentes

Aliados e Contatos

Como uma tribo, os Andarilhos do Asfalto pouco fariam se não fosse por sua rede de amigos e associados humanos. Aliados e Contatos são vitais para se lidar com

a maioria das logísticas da carreira de um lobisomem urbano e sua identidade humana e são inquestionáveis para ajudar a peneirar toda a informação que uma grande cidade tem a oferecer. Seja jogando golfe com o prefeito ou batendo papo com o padre frustrado, um Andarilho do Asfalto esperto sabe que é importante ter amigos em potencial em todas as camadas do ambiente urbano. Na verdade, muitos Andarilhos até mesmo possuem redes de contatos em áreas rurais e selvagens, tendo conhecidos que são muito melhores em lidar com informações quentes fora da cidade do que os próprios Andarilhos do Asfalto seriam.

Ancestrais

O preço por ficar concentrado demais no presente e futuro é a perda da conexão com o passado. Os Andarilhos do Asfalto pararam de tentar cultivar a habilidade de focar seus espíritos ancestrais anos atrás; a atitude comum era que seus anciões não tinham tanto a ensiná-los como os dias da época tinham. Agora, alguns membros da tribo se ressentem dos laços rompidos e dariam muito para se aproximar de seus ancestrais como as outras tribos o fazem. Mas o dano já está feito.

Fetiches

Os Andarilhos do Asfalto não têm muito gosto por fetiches ancestrais; existem poucos herdeiros em suas linhagens. A maioria de seus fetiches é de tecnologia de ponta, ligado com espíritos novos, sempre buscando uma vantagem. (Aos olhos das outras tribos, os Andarilhos podem até mesmo não ligarem para fetiches ou amuletos). As exceções são as armas de fogo fetiches, que ganham certa dose de misticismo e reverência; histórias sobre famosas metralhadoras-fetiches, revólveres e até mesmo pederneiras circulam entre a tribo.

Parentes

A maioria dos Andarilhos do Asfalto não possui extensas redes de Parentes, além de um errôneo sentido de “manter os Parentes a salvo” (como por exemplo, longe da tribo até que sejam necessários) ou simplesmente fazem vista grossa. Os Parentes lupinos são excepcionalmente raros, e apesar dos Andarilhos tentarem cuidar de seus primos lobos, muitos acham extremamente difícil realmente compreender as necessidades de um lobo. É uma situação infeliz, mas uma situação que não parece estar prestes a mudar tão cedo.

Mentor

Os Andarilhos do Asfalto no geral não possuem uma relação aluno/professor, como descrito anteriormente. Os filhos da Barata não discutem que “mais velho” significa “mais sábio”, e não são dispostos a colocar muita fé nas palavras de seus anciões.

Raça Pura

A Raça Pura da tribo se foi há muito tempo; os Andarilhos do Asfalto se acasalam por prazer (ou por outras razões) ao invés de se acasalarem para preservar suas linhagens. Os Andarilhos do Asfalto de Raça Pura

eram altos e fortes, com pêlos negros lustrosos e olhos repletos de inteligência; nos dias de hoje, alguns Andarilhos possuem essa descrição, mas não possuem o poder de uma reconhecida linhagem pura para sustentar sua boa aparência.

Recursos

O amor pelo dinheiro pode ser a raiz de todo o mal, mas não há como negar que o dinheiro consegue fazer com que as coisas aconteçam de forma que a virtude não consegue. A maioria dos Andarilhos do Asfalto possui pelo menos um pouco de Recursos, seja na forma de um fundo feito pelos companheiros de seita ou uma pensão dada pelos anciões. É simplesmente uma necessidade ao se trabalhar tão perto com a humanidade.

Rituais

Os Andarilhos do Asfalto tendem a se focar em rituais que lidam com coisas materiais; o Ritual de Dedicção do Talismã é quase mais conhecido entre a tribo do que o Ritual de Purificação, e o Ritual de Fetiche continua muito popular. Muitos rituais dos Andarilhos do Asfalto substituem materiais naturais pelos materiais mais finos feitos pelos homens — vinhos excelentes e raros ao invés de água pura, bastões de prata ao invés de galhos de árvore, e por aí vai. Tais substituições não afetam os resultados do ritual, apesar de que um Andarilho nas matas achará mais difícil que um espírito natural responda a um toca-discos com Chopin do que a um som de uma flauta de bambu.

Totem

Um Andarilho do Asfalto geralmente mescla os rituais de veneração do totem com vários rituais religiosos que aprendeu desde a infância; rezas em latim são comuns, assim como pequenos sinos nas casas e esteiras de oração. Embate Ká-Bum é provavelmente o segundo totem mais popular na tribo, logo após a Barata; os Andarilhos do Asfalto gostam de ter um totem de guerra pessoal que é tão confortável com armas tecnológicas quanto eles. Muitos Andarilhos do Asfalto também reverenciam o Rei Macaco, a Quimera, o Unicórnio e até mesmo o Pégaso e o Avô Trovão. Geralmente, os Andarilhos estão cientes de que nem todos os totens são tão amistosos a eles quanto são com Garou de mentes mais naturais e eles dão duro para cultivar todos os aliados espirituais que puderem.

Dons

Os Andarilhos do Asfalto são conhecidos por suas descobertas e inovações espirituais, e como tal, eles possuem uma grande gama de Dons que conseguiram descobrir. Um Andarilho do Asfalto poderia ensinar esses Dons a um Garou de qualquer outra tribo, e a verdade é que quanto mais pessoas souberem o Dom, mais ele será desenvolvido. Assim, eles encorajam os espíritos a ensinarem para qualquer Garou que queira. No entanto, em sua maioria, as outras tribos não procuram por esses Dons.

Os Dons de Campo são uma questão completamente diferente. Eles são segredos e caso espalhem-se os Andarilhos perderiam muita de sua influência e poder. Ironicamente, eles podem estar mais dispostos a ensinar esses Dons para outras tribos do que para Andarilhos do Asfalto de outros campos, mas não conte com isso. Os Espertinhos estão sempre dispostos a matar qualquer espírito que ensine seus Dons para os não-Espertinhos, e assim, pouquíssimos espíritos hoje tentarão ensinar os Dons específicos de um campo para aqueles que não pertencem à facção.

Dons Tribais

• **Visão de Arranha-Céu (Nível Um)** — Enquanto a selva urbana oferece muitas possibilidades novas para o caçador, ela também apresenta sua parcela de dificuldades. Um dos seus maiores impedimentos é a possibilidade da sua presa se misturar em uma multidão e simplesmente desaparecer. Com esse Dom, o Andarilho do Asfalto pode enxergar através dos olhos de um espírito-vidro em uma janela de arranha-céu para rastrear sua presa do alto. O Pai da Cidade ou um espírito-vidro ensina esse Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 6). Para cada sucesso, o personagem pode enxergar através da perspectiva de qualquer janela na área (aproximadamente meio quarteirão) por um turno. Se utilizado para procurar por detalhes específicos, o Narrador pode pedir um segundo teste utilizando Percepção + Prontidão, adicionando um dado de bônus para cada sucesso obtido no teste inicial de Gnose, para ver se o detalhe pode ser percebido a tempo. A dificuldade deve ser definida pelo Narrador para refletir a visibilidade do alvo.

MET: Faça uma Disputa de Gnose. Com sucesso, e a disponibilidade de áreas apropriadas, você ganha a perspectiva de qualquer janela dentro da sua linha de visão. O Narrador pode pedir por uma Disputa Mental para que você veja os pequenos detalhes, quanto mais altas e menos distintas as coisas ficam. O Narrador pode optar por não permitir esse Dom, caso o local não seja apropriado.

• **Perturbar Tecnologia (Nível Dois)** – Como o Dom de Ragabash.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

• **Pêlo de Aço (Nível Dois)** — Concentrando-se em sua própria essência, o Andarilho do Asfalto amarra seu próprio espírito com os espíritos do aço, transformando seu pêlo em um metal endurecido. Elementais do Metal ou da Terra ensinam esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ciência (dificuldade 7). Cada sucesso adiciona um dado ao teste de absorção do Garou por uma cena. Enquanto o Dom estiver ativo, o Garou sofre dificuldade +1 em todos os testes de Destreza e em qualquer teste Social que não envolva outros Andarilhos do Asfalto. Obviamente, você deve estar na forma Crinos, Hispo ou Lupina para usar esse Dom.



MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa Física (reteste com *Ciência*). O sucesso garante dois níveis extras de Vitalidade enquanto seu pêlo se transforma em um aço resistente, mas você recebe também as Características Negativas *Desajeitado* e *Repugnante* quando em Disputas Sociais contra outros que não Andarilhos do Asfalto. Você deve estar em Crinos, Hispo ou Lupinos para usar esse Dom.

•**Dinheiro do Céu (Nível Dois)** — O Andarilho do Asfalto convence espíritos do dinheiro a mudar seu valor. A moeda ou cédula simplesmente se transforma no valor apropriado. Espíritos do dinheiro ensinam esse Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Política. O valor que o dinheiro vai assumir determina a dificuldade, independente do valor original.

Alterada para:	Dificuldade
1 centavo	3
5 centavos	4
10 centavos	5
25 centavos	6
1 unidade monetária	7
5 unidades monetárias	8
20 unidades monetárias	9
100 unidades monetárias	10

Cada sucesso pode alterar uma moeda ou cédula em outra denominação. Moedas estrangeiras podem ser convertidas da mesma maneira, também é possível converter uma moeda de outro país em uma denominação diferente de outro.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social (reteste com *Política*). Um sucesso altera uma moeda para o próximo valor mais alto (por exemplo, dez centavos para vinte cinco centavos, um dólar para cinco dólares). Essa disputa básica funcionará em moedas de um centavo até uma nota de cinco unidades monetárias. Para aumentar o valor ainda mais, você deve oferecer duas Características durante a disputa. Você não pode aumentar o valor do dinheiro mais de duas vezes, nem aumentá-lo para além de 100 unidades monetárias. Moedas estrangeiras funcionam da mesma maneira e com esse Dom é possível alterar um dinheiro em sua contraparte de outra moeda (como dólares em euros). Esse Dom também altera a antiga moeda de um país (como lira ou marcos alemães) em euros. *Dinheiro do Céu* não tem efeito sobre moedas históricas como os dólares Confederados, dinheiro de guerra, marcos do Reich ou moedas romanas.

•**Eletrochoque (Nível Três)** — Os Andarilhos do Asfalto são a tribo do vidro, do aço e da eletricidade. Este último elemento pode ser utilizado para causar dano direto a oponentes que o Andarilho do Asfalto possa

tocar ou que estejam tocando um material condutor como metal ou água. Um espírito da eletricidade ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta uma quantia qualquer de pontos de Fúria. Cada ponto de Fúria gasto causa três níveis de danos agravados nos oponentes do Andarilho do Asfalto. Esses níveis de dano podem ser divididos entre tantos oponentes quanto o número de pontos de Fúria gastos na ativação do Dom. Lembrando que o personagem não pode gastar mais pontos de Fúria que metade dos seus pontos permanentes em um mesmo turno.

MET: Gaste um número de Características de Fúria. Cada Característica causa três níveis de dano agravado por eletricidade em um determinado oponente. Você pode dividir esse dano entre três oponentes, desde que você esteja tocando-os (faça uma Disputa Física para os alvos resistentes) ou que eles estejam tocando um material condutor (água ou metal). Um alvo que esteja tocando um condutor pode ser fisicamente ajudado por outro, desde que o pretendo salvador esteja de alguma forma isolado (usando materiais não condutores para ajudar, como madeira ou uma corda, ou esteja em chão seco). Esse poder não tem efeito algum em materiais não condutores. Você não pode gastar mais Fúria do que metade de seu nível permanente em um turno.

•**Invasão (Nível 3)** — É impossível manter uma barata fora de uma casa e é igualmente impossível manter um Andarilho do Asfalto fora, se ele tiver esse Dom. Uma vez ativado, o Andarilho do Asfalto pode facilmente atravessar quase todas as barreiras em seu caminho. Portas misteriosamente destravam ao se aproximar, cadeados se abrem sem explicação. Este Dom tem, entretanto, uma duração muito curta e específica. Um espírito da barata ensina o Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa sua Gnose contra uma dificuldade 7. Cada sucesso mantém o Dom ativo por exatamente um minuto, muitos Andarilhos do Asfalto medem o tempo através de cronômetros para que saibam quando o efeito do Dom acaba (se for necessário, assumam cada minuto como um turno). Durante este tempo praticamente nenhuma porta ou barreira pode parar o Andarilho do Asfalto. Portas com alta segurança (como sensores de pressão no chão) podem exigir um teste de Destreza ou Raciocínio + Manha, mas cada sucesso no teste inicial de Gnose adiciona um sucesso automático para esse segundo teste.

MET: Gaste uma Característica de Gnose. Por três minutos, praticamente nenhuma barreira ou porta pode te barrar — as trancas se destrancam, os cadeados se soltam. Portas muito seguras podem precisar de uma disputa para que você passe.

•**Tecno-Fala (Nível Quatro)** — Este Dom permite que o Andarilho do Asfalto contate outros através de qualquer dispositivo tecnológico. O Garou conversa com uma Aranha do Padrão dentro ou próxima a um dispositivo tecnológico e diz a ela a mensagem a ser entregue e quem deve recebê-la. A Aranha Padrão então

procura o receptor e utiliza qualquer tecnologia de comunicação próxima a ele para entregar a mensagem; Telefones gritam a mensagem (mesmo estando fora do gancho), letreiros digitais a exibem, impressoras imprimem como texto. Se nenhuma tecnologia de comunicação estiver presente, qualquer outra tecnologia será ativada, ainda que nenhuma mensagem seja entregue. Se nenhum tipo de tecnologia estiver presente próxima ao receptor, o Dom falha. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Ciência. A dificuldade está relacionada com a distância que a mensagem precisa percorrer. A sala ao lado tem dificuldade 4, o mesmo prédio 5, um quarteirão de distância 6, um quilômetro e meio 7, um fuso horário 8. Mais do que isso a dificuldade é 9. Quanto mais sucessos, maior a mensagem pode ser. Um único sucesso permite enviar somente uma palavra, cinco sucessos permitem inúmeras palavras.

MET: Encontre uma Aranha do Padrão para interpretar o mensageiro (ela deve habitar ou estar próxima a um aparato tecnológico), então gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social (reteste com **Ciência**). Com sucesso, a Aranha Padrão parte para encontrar o alvo e entregar a mensagem. Esse não é o mais sutil dos Dons — qualquer um próximo ao alvo também verá ou ouvirá a mensagem.

•**Feito Sob Medida (Nível Cinco)** — Inicialmente uma invenção dos Interruptores Aleatórios, mas agora difundida através da tribo, esse Dom é tão útil quanto é temido. Tratando espíritos como dados, o Andarilho do Asfalto pode manipular o espírito de uma ferramenta para transformá-lo em qualquer outra. O objeto em si não muda, mas suas propriedades e uso, sim. Um palm pode virar uma lâmina afiada ou uma faca pode ser utilizada para invadir um sistema. Uma vez que o objeto seja usado, o espírito morre e o objeto é completamente inutilizado. Uma Aranha do Padrão pode ensinar esse Dom, mas elas nunca o fazem de livre e espontânea vontade e devem ser forçadas a isso. É mais comum ser ensinado por outro Garou.

Sistema: Um Andarilho do Asfalto utilizando esse Dom gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Ciência. A dificuldade depende do grau de mudança. Transformar uma ferramenta em outra com os mesmos propósitos tem dificuldade 5 (de uma espada para uma pistola), transformar uma ferramenta em outra de diferente propósito mas com a mesma complexidade tem dificuldade 7 (de uma espada para uma frigideira), enquanto transformar uma ferramenta em outra completamente diferente tem dificuldade 9 (de uma espada para um computador portátil). Esta ferramenta só pode ser utilizada uma única vez: uma bala pode ser disparada, um ovo pode ser frito, uma senha pode ser quebrada. Depois disso, o objeto está perdido para sempre.

Muitos Andarilhos do Asfalto consideram esse Dom como um assassinato a sangue frio e se não for utilizado

em uma emergência o usuário perde Honra e Sabedoria (a critério do Narrador). O simples conhecimento desse Dom é suficiente para ser evitado por alguém. Ironicamente, essa atitude é mais comum entre os Interruptores Aleatórios e quase nenhum deles conhece esse Dom.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social Estática (reteste com *Ciências*), a dificuldade é baseada nas similaridades dos itens utilizados. Itens que são de propósitos similares possuem uma dificuldade de 4 Características, itens de complexidade similar de 6 Características e itens que são muito diferentes em complexidade ou propósito têm uma dificuldade igual a 8 Características. O item pode ser usado uma vez antes de ser inutilizado e o espírito em seu interior morrer.

Dons de Campo

Lobos Corporativos

• **Aprovar Orçamento (Nível Um)** — Como qualquer funcionário de escritório mal pago e sem privilégios pode dizer, obter a aprovação de qualquer orçamento envolve saber a quem perguntar. Esses caras vão achar este Dom uma bênção, assim como vários outros tipos. Este Dom permite a você encontrar o ponto fraco em qualquer grupo social e que pessoa pode ser convencida para obter seus resultados. É ensinado por um espírito de abelha ou formiga.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Etiqueta (dificuldade 5). Em caso de sucesso, o Garou automaticamente sabe qual membro de um grupo seria a melhor aproximação para obter resultados em seus esforços. O número de sucessos determina o tamanho do grupo que pode ser investigado. Sabendo qual punk acertar em uma gangue de rua para fazer o resto correr requer somente um sucesso, saber qual sujeito precisa de suborno para derrubar uma empresa inteira requer pelo menos cinco sucessos. O Narrador também tem total liberdade para dizer que nenhuma pessoa tem poder de decisão em um grupo e que o Dom simplesmente não vai funcionar.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa Mental (reteste com *Etiqueta*). Com sucesso, você pode ver qual membro deve ser abordado para conseguir o resultado que você quer. Um grupo de até cinco pessoas pode ser alvo desse Dom, e o Dom não diz o que faria o trabalho, seja um suborno ou um soco nos dentes. Porém, esse Dom se torna enfraquecido ou até mesmo falha se as dinâmicas do grupo não sugerirem um único líder ou um ponto fraco.

• **Linguajar Incompreensível (Nível Dois)** — Os Andarilhos do Asfalto sempre precisaram da habilidade de se camuflar em plena luz do dia mais do que as outras tribos porque estavam muito mais expostos do que elas. Assim, eles desenvolveram muitos Dons para se comunicar sem seres percebidos, mas poucos se

mostraram tão úteis quanto este. O Lobo Corporativo simplesmente começa a balbuciar em um incoerente — mas ainda aceitável — linguajar moderno de negócios e a pessoa com quem está conversando compreende perfeitamente sua mensagem, que pode não ter nada a ver com o que foi dito.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Lábia, dificuldade 7. Cada sucesso determina quão disfarçada a mensagem pode estar na conversa. Com um sucesso a mensagem vem em sentenças de uma palavra (“Você. Eu. Fugir”). Três sucessos permitem uma sentença simples, de uma oração (“Você e eu vamos fugir pela escada”). Com cinco sucessos você pode disfarçar uma pequena história dentro da frase “Leoni e eu precisamos conversar sobre elevar nossas habilidades para alcançar afinidade com o mercado”.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa Social (reteste com *Lábia*). Sucesso garante a você uma frase de uma palavra que é oculta na conversa sobre os negócios modernos. Para incorporar frases maiores ou para ganhar mais tempo de conversa, gaste outra Característica de Força de Vontade.

• **Tomar o Poder (Nível Cinco)** — O que você tem determina seu valor como ser humano no mundo corporativo moderno. Se você vive fora desse mundo, você é um número com um cifrão na frente, representando o que você possui e quanto isso e você valem. Para os que estão no ramo, você é suas posses e esse Dom faz com que isso se torne verdade. Com ele, o Lobo Corporativo pode atacar e destruir fisicamente outra pessoa simplesmente destruindo suas propriedades. Um espírito do dinheiro ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta três pontos de Fúria e testa Força + Enigmas (dificuldade 8). O número de sucessos necessários é determinado pela quantidade de tempo que o adversário possui o objeto. Se ele o comprou hoje, cinco sucessos são necessários. Se ele o possui há menos de um mês, quatro sucessos são necessários; enquanto se ele o possui há pelo menos seis meses, três sucessos seriam necessários. Por fim, se ele o possui há mais de um ano, apenas um sucesso é necessário.

Em caso de sucesso, o Lobo Corporativo pode fazer um ataque ao objeto e qualquer dano causado ao objeto também atinge o adversário. O dano ainda afeta o objeto, mas se ele for destruído então qualquer conexão entre o objeto e o oponente é destruída também. Caso o objeto resista, o Lobo Corporativo pode continuar a atacá-lo. Se um Lobo Corporativo obtiver seu inestimável vaso Ming, você até pode ficar tranquilo, mas se preocupe se ele roubar seu carro.

MET: Gaste três Características de Fúria e faça uma Disputa Física (reteste com *Enigmas*). Se for bem sucedido, você pode atacar o objeto e o dono do objeto recebe os três primeiros níveis de dano que você causar no objeto.

Cães Cibernéticos

•**Mente Calma (Nível Um)** — Muitos Garou têm medo de avançar além dos limites de seus corpos. Para anular isso, os Cães Cibernéticos tem um Dom que impede o medo, ansiedade ou qualquer outra emoção. Pessoas que sejam alvo desse Dom perdem suas emoções temporariamente, sendo capazes de pensar com perfeita lógica. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: O Cão Cibernético gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste resistido de Inteligência + Investigação (dificuldade 7) contra o teste de Raciocínio + Instinto Primitivo (dificuldade 7) do alvo. O alvo pode escolher não resistir, e você pode escolher a si próprio como o alvo. Em caso de sucesso, o alvo se torna frio e impessoal por tantos turnos quanto houve de sucessos no teste, pensando somente com o intelecto e ignorando emoções. Elas ainda existem como conceitos abstratos; o alvo ainda pode pensar “Eu amo essa pessoa, então não seria benéfico que eu a machuque”. Esse Dom não pode anular os efeitos do Delírio. Qualquer Garou sob o efeito desse Dom sofre dificuldade de +2 nos testes de Fúria, mas entrar em Frenesi desativa o Dom.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa Mental Estática (dificuldade é o *Instinto Primitivo* do alvo mais dois ou 7 Características se o alvo não possui *Instinto Primitivo*). O alvo pode escolher não resistir (o que dispensa a necessidade de uma disputa), ou você pode usar esse Dom em si mesmo. Com sucesso, o alvo não é afetado por emoções, pensamento e faz suas decisões puramente com intelecto. Poderes sobrenaturais que afetem as emoções (tais como a Disciplina vampírica *Presença*) não perturbam o Dom *Mente Calma*. Esse Dom não ataca o Delírio. *Mente Calma* acrescenta uma dificuldade de 2 Características em Disputas de Fúria, mas uma vez que se entra em frenesi, o Dom é interrompido. O Dom dura três turnos.

•**Aço em Carne (Nível Dois)** — Algumas vezes é útil dar um passo atrás para facilitar muitos passos adiante. Um exemplo seria em aeroportos ou outros locais com detectores de metal. Este Dom permite ao Garou transformar todos os implantes cibernéticos de seu corpo em carne. Enquanto estiverem assim, eles não funcionam. Um espírito-cobra ou -cigarra ensina esse Dom.

Sistema: O Cão Cibernético gasta um ponto de Gnose. Os implantes cibernéticos se transformam em carne imediatamente. O Dom dura pelo resto da cena.

MET: Gaste uma Característica de Gnose. Por uma cena, qualquer implante de metal ou cibernético em seu corpo se tornará de carne e indetectável por aparelhos como detectores de metal ou raios-x.

Dies Ultimae

•**Última Estratégia (Nível Um)** — Quando os chips não estão funcionando e você está com as costas voltadas para a parede, é preciso correr riscos. Este Dom faz essas últimas escolhas menos arriscadas, permitindo que um pouco de coordenação instintiva aconteça. Um

espírito-abelha ou -formiga ensina esse Dom.

Sistema: O Soldado olha para um aliado e gasta um ponto de Gnose antes de testar Inteligência + Instinto Primitivo (dificuldade 7). O aliado não precisa gastar Gnose ou fazer testes, mas também precisa conhecer o Dom. Caso um sucesso seja obtido, os jogadores de ambos os personagens podem formular um plano detalhado fora do jogo, que os personagens instintivamente compreendem, simplesmente através de contato visual. Cada personagem adiciona dois dados de bônus ao seu próximo teste, mas pelo resto da cena seguinte eles perdem dois dados em todas as ações.

MET: Faça contato visual com um aliado, então gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com *Instinto Primitivo*). O aliado deve conhecer o Dom para compartilhar os efeitos. Você e seu aliado podem se reunir *brevemente* para formularem um plano que ambos conheçam instintivamente e colocarem em prática na primeira oportunidade. Todos os dois recebem duas Características em sua próxima disputa, mas perdem duas Características pelo resto da cena. Para evitar que esse Dom extenda ainda mais o combate e pelo bem da tradição dos antigos filmes de ação, é recomendável que os usuários de *Última Estratégia* se encontrem e criem algumas estratégias fora do jogo que possam ser identificadas com frases simples (como “Recuar B-1”).

•**Máquina Lubrificada (Nível Um)** — A maior ferramenta de um Soldado é seu equipamento. O pior inimigo é a possibilidade do equipamento falhar. Este Dom diminui incrivelmente essa possibilidade, protegendo o maquinário contra fatores ambientais. É ensinado por um espírito-poeira, -guerra ou -água.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Ofícios (dificuldade 7). O Garou protege uma máquina contra corrosão natural ou clima adverso por dia a cada sucesso. Esta máquina ainda pode ser danificada por ataques diretos.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Física (reteste com *Ofícios*). Com sucesso, uma máquina é protegida de efeitos naturais como corrosão ou tempo ruim por um dia, apesar de que um golpe direto de uma arma ou um ataque físico ainda danifiquem a máquina.

•**Escudo de Aço (Nível Três)** — Um dos mais estranhos Dons dos Dies Ultimae, este truque vem como uma extensão do Dom Pêlo de Aço. Como ele, o pêlo do Soldado se torna metálico, entretanto o metal é muito mais duro nessa versão e o Garou fica até três vezes maior! Entretanto, isso também faz dele tão pesado que o torna quase imóvel. Mas proporciona excelente cobertura e é para esse propósito que o Dom geralmente é utilizado. O Dom pode ser ensinado somente por uma Aranha do Padrão encontrada em um carro quebrado, onde pelo menos uma pessoa morreu e o airbag tenha falhado em abrir. Apesar de trágico, esse Dom é bastante conhecido.

Sistema: Como o Dom Pêlo de Aço, o jogador gasta

um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ciência (dificuldade 7). Cada sucesso adiciona um dado ao teste de absorção do Garou; uma vez que todos os dados sejam adicionados, essa quantidade final é dobrada. Entretanto, enquanto ativado o Garou (que deve estar na forma Crinos, Hispo ou Lupina) é três vezes maior que seu tamanho normal em todas as direções e pesado demais para se mover. Muitos Dies Ultimaes que utilizam esse Dom primeiro se curvam em formato de bola para não quebrarem o teto.

MET: Gaste um ponto de Força de Vontade e faça uma Disputa Física (reteste com **Ciências**). Você ganha dois níveis de vitalidade extras assim como no Dom: **Pêlo de Aço**, além disso, você cresce três vezes o seu tamanho normal e fica tão pesado que não pode se mover. Você deve estar na forma Crinos, Hispo ou Lupina para usar o Dom, e ele dura por uma cena. Uma força sobrenatural (como a Disciplina **Potência**) ou vários Crinos o empurrando com força total, podem arrastá-lo pelo chão, mas erguê-lo está fora de cogitação para todas as criaturas exceto para os mais poderosos usuários de **Potência** ou criaturas espirituais.

Interruptores Aleatórios

•**Terminal de Rede (Nível Um)** — Os computadores se tornaram mais e mais conectados com o passar dos anos, principalmente graças à Internet. Enquanto isso, não importa quão bom o seu computador seja, certamente existe alguém com um computador melhor que o seu e você provavelmente está conectado a ele de algum modo. Este Dom conecta o Interruptor Aleatório a esse computador, fazendo todo o trabalho mais fácil. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Gnose, dificuldade 7. Cada sucesso adiciona um dado a qualquer teste envolvendo o Conhecimento Computador. Esse Dom não fornece um computador; você necessita estar sentado em frente a um computador que tenha alguma forma de conexão em rede.

MET: Gaste um número variável de Gnose. Cada Característica de Gnose gasta dá a você um nível na Habilidade **Computador**. Você deve estar usando um computador com uma conexão em rede para conseguir usar esse Dom. Os efeitos duram uma cena.

•**Partição Mental (Nível Dois)** — Um dos favoritos entre os Interruptores Aleatórios que descobrem que não podem fazer múltiplas tarefas tão bem quanto seus computadores, esse Dom permite ao Garou dividir sua mente entre segmentos, rapidamente alterando sua concentração em uma nova tarefa sem perder seu lugar na outra tarefa. Um Triturador descreveu esse Dom dizendo “Não é verdadeira multitarefa, mas simula bem”. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Gnose (dificuldade 6). Para cada sucesso obtido, o jogador pode continuar trabalhando em uma ação estendida adicional a cada turno, adicionando uma

tarefa por turno. Nenhuma penalidade é dada em qualquer das ações estendidas, mas se houver uma falha crítica, todas as tarefas incompletas são perdidas.

Exemplo: Circuito de Backup está trabalhando em um complicado trabalho de invasão envolvendo três tarefas separadas, mas precisa ser mais rápido. Ele gasta um ponto de Força de Vontade, ativa o Dom e testa Gnose, obtendo os dois sucessos necessários. No primeiro turno ele começa o trabalho de quebrar os sistemas das portas, testando sua parada de dados normal. No segundo turno ele continua trabalhando no sistema das portas, mas também começa a trabalhar na quebra do sistema de segurança e testa ambas as tarefas. No terceiro turno e a cada turno subsequente, ele está trabalhando em quebrar o sistema das portas, o sistema de segurança e o sistema de defesa simultaneamente. Se ele tirar uma falha crítica, ele começou a quebrar o sistema mas falhou, tendo uma dor de cabeça segundos depois enquanto seu cérebro ficava sob pressão.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa de Gnose Estática (dificuldade quatro Características para acrescentar uma tarefa, seis Características para acrescentar duas tarefas, oito para acrescentar três tarefas). Com sucesso, você pode acrescentar uma tarefa subsequente para cada turno até que você tenha todas as tarefas diante de você. Você age sem penalidades para as ações divididas e trabalha com suas Características normais em todas as tarefas. Caso você falhe em uma disputa enquanto trabalha, faça um Teste Simples. Se falhar, as tarefas múltiplas param e qualquer tarefa incompleta falha.

•**Interface Universal (Nível Três)** — Os Interruptores Aleatórios se utilizam de dois métodos para lidar com computadores. Alguns usam técnicas e computadores comuns, outros atravessam para a Umbra e lidam diretamente com os espíritos tecnológicos que comandam os computadores. Este Dom permite a um Interruptor Aleatório estabelecer um equilíbrio entre essas duas técnicas, utilizando a Umbra como um computador. Ele pode simplesmente digitar no ar e visualizar a tela na própria mente. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Enigmas (dificuldade 7). Apenas um sucesso é necessário para criar o computador invisível, mas durante sua utilização não se pode ter mais sucessos do que os sucessos do teste original de Raciocínio + Enigmas. O Andarilho do Asfalto não precisa estar na Umbra para utilizar esse Dom e o computador é considerado conectado tanto à Internet quanto à GwNet.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com **Enigmas**). Por uma cena, você pode transformar a Umbra em um computador intangível, vendo a tela em sua mente e digitando no ar. O computador é conectado à Internet e à GwNet.

•**Sistema de Refrigeração (Nível Quatro)** —

Como o Dom de Nível Quatro Wendigo: Frio da Neve Nova. Esse Dom foi originalmente copiado dos Wendigo pelos Cavaleiros do Ferro, que o utilizavam para preservar alimentos através do congelamento e foi redescoberto pelos Interruptores Aleatórios, que o usam em combate e para manter salas de servidores resfriadas. Os Interruptores Aleatórios freqüentemente gastam um ponto de Força de Vontade além do ponto de Gnose para controlar a temperatura de congelamento. Como o Grande Wendigo provavelmente preferiria matar o Andarilho do Asfalto a ensiná-lo, um espírito-pingüim ou uma Aranha do Padrão ensinam esse Dom.

MET: Como o Dom Wendigo: *Frio da Neve Nova* (veja *Laws of the Wild*). Gaste uma Característica de Força de Vontade para ajustar a temperatura.

• **Viagem Telefônica (Nível Cinco)** — Os Interruptores Aleatórios podem realmente alcançar uma linha telefônica e surgir do outro lado. Ele deve primeiro discar o número de onde deseja chegar e alguém deve atender a ligação. Uma Aranha do Padrão ensina esse Dom.

Sistema: Depois de atendida a ligação, o Interruptor Aleatório testa Gnose, a dificuldade é o nível da Película local. Assim como para percorrer atalhos, três sucessos são necessários para a transmissão instantânea. Se forem obtidos menos sucessos e o receptor desligar a ligação antes dele aparecer do outro lado, o Garou é cuspidor de volta ao seu telefone e sofre três níveis de dano letal.

MET: Disque o número do seu ponto de chegada e espera que alguém atenda. Após o telefone ser atendido, faça uma disputa padrão para percorrer atalhos. Sucesso permite que você chegue ao outro lado. Caso alguém desligue o telefone antes que você chegue a seu destino, você é cuspidor de volta a seu ponto de saída e recebe três níveis de dano letal. Uma secretária eletrônica não conta como alguém atendendo ao telefone de seu destino.

Esperitinhos

• **O Novo Truque de Tommy (Nível Um)** — Enquanto um dos Dons de armas favoritos dos Esperitinhos (Número de Tiro, redescoberto dos Cavaleiros de Ferro por Gianluigi Lucci) eventualmente se disseminou para toda a tribo, este provavelmente vai para o túmulo com eles. Este Dom garante que quando atirando balas de uma arma automática, nenhuma erre seu alvo. Um espírito-pássaro (mas nunca um pombo) ensina esse Dom.

Um Erro Comum

Mais de um Esperquinho mexeu com o cara errado e acabou calçando botas de cimento na beira do cais. Como isso nunca os matou, criou-se em alguns Garou a suspeita de que eles tinham um Dom que os permitiam a respirar na água.

Eles não tinham. Porém, quase sempre levavam um espelho com eles. Apenas caso precisassem. Desde que eles se lembrassem de agir antes que toda a luz desaparecesse, eles estavam a salvo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um teste padrão de Destreza + Armas de Fogo para fazer um ataque de área (veja Tiro Automático, *Lobisomem o Apocalipse*, pág. 207). Entretanto, a dificuldade padrão de +2 não se aplica. Antes de o ataque ser finalizado, o Esperquinho pode gastar um ponto de Força de Vontade para transformar um dado de falha em um sucesso e repetir isso até que todos os dados sejam sucessos. A única exceção a isso é quando há uma falha crítica, que nenhum ponto de Força de Vontade pode ser gasto e todas as balas erram o alvo por um centímetro exato.

Além disso, nenhuma bala é deixada na cena e nenhuma acertará nada que não seja o oponente do Esperquinho. Este Dom não pode ser usado em um único inimigo; o ataque deve envolver uma área de pelo menos dois alvos.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Padrão de Armas de Fogo. O Dom permite que você gaste uma Característica de Força de Vontade para alterar quaisquer disputas subseqüentes de Armas de Fogo falhas em bem sucedidas. Você não pode gastar mais que três Características de Força de Vontade e o ataque deve ser em uma área contra pelo menos dois alvos. Nenhuma bala é deixada na cena e ninguém será acertado, apenas seus alvos.

• **Toque da Mãe (Nível Um)** — Como o Dom Theurge. Os Esperquinhos que usam esse Dom geralmente citam Lucas 17:19 enquanto o ativam. “E disse-lhe: Levanta-te e vai; a tua fé te salvou.”

MET: Veja *Laws of the Wild*.

• **Imagem dos Santos (Nível Dois)** — Deus ou Gaia (à sua escolha) está presente em todos os lugares. Este Dom permite ao Esperquinho associar os laços espirituais ou sobrenaturais que outro indivíduo possua, com os santos católicos. Um espírito-pomba ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Enigmas, dificuldade 8. Em caso de sucesso, o Esperquinho enxerga a imagem de um santo específico sobre uma pessoa que ele veja. Esse santo refletirá aspectos específicos da pessoa de acordo com sua natureza. Outros Garou exibem um santo que refletisse o totem da sua matilha. Uma criatura sobrenatural que não seja um Garou se apresenta como um santo refletindo sua forma verdadeira e um humano normal será visto como um santo refletindo sua Natureza ou um momento importante de sua história pessoal.

Dica para jogadores e Narradores: Boas listas de santos podem ser encontradas em livros e na Internet. http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_todos_os_santos é um excelente lugar para se começar.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com *Enigmas*). Com sucesso, você vê a imagem de um santo particular sobre o seu alvo.

• **Sussurros na Rua (Nível Três)** — Os inimigos dos Andarilhos do Asfalto historicamente são não-lobisomens em sua maioria, desde quando os Dançarinos da Espiral Negra costumavam evitar a cidade. Não é

surpresa que Lucci inventou um Dom que permite comunicação exclusivamente entre Garou. Pegando um objeto e sussurrando aos espíritos ao redor dele, o Garou pode imbuí-lo com uma mensagem que pode ser ouvida subconscientemente por qualquer lobisomem que o pegue. Infelizmente, isto inclui Dançarinos da Espiral Negra e Andarilhos do Asfalto não-Espertinhos. Uma Aranha do Padrão ou espírito-inseto ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Gnose dificuldade 7. O número de sucessos determina por quanto tempo a mensagem fica com o objeto. Um sucesso significa que a mensagem vai durar por uma cena, dois sucessos por um dia, três sucessos uma semana e quatro sucessos um ano. Se você tiver cinco sucessos, então a mensagem estará permanentemente gravada no objeto.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa de Gnose Estática (três Características para fazer a mensagem durar por uma cena, quatro para um dia, cinco para uma semana e seis para um ano).

•**Atentado Umbral (Nível Quatro)** — Um “assassinato motorizado” era o equivalente da Máfia para a “morte sobre rodas”. A idéia era sair logo após o serviço ser feito. Lucci sempre achou isso desnecessário e veio com o truque de nunca precisar estar no local. Este Dom permite ao Espertinho atirar em uma vítima no mundo físico, estando na Umbra. Um espírito-rato ensina esse Dom, um fato que o fez impopular em alguns locais.

Sistema: O Garou dispara uma arma no alvo normalmente, mas o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Gnose, dificuldade igual à Película da área. Na verdade, o Espertinho está fazendo a bala atravessar a Umbra, então normalmente três sucessos são necessários. Em caso do alvo estar imóvel por alguma razão (como dormindo), então um ou dois sucessos devem ser suficientes. Como o alvo provavelmente não está ciente do ataque, muitos ataques feitos com esse Dom são à queima-roupa e geralmente letais.

MET: Faça um ataque normal para Armas de Fogo, então gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma disputa padrão para percorrer atalhos (em resumo, a bala está “percorrendo atalhos”). Esse Dom funciona apenas para um único disparo.

•**Tiro Dobra-Esquina (Nível Quatro)** — Esse temido Dom permite ao Espertinho atirar em volta de esquinas. Matilhas foram encontradas sincronizando esse Dom com múltiplas armas, criando salvas de tiros através de corredores antes de entrar em uma sala. Um espírito-pássaro (novamente, nunca pombo) ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Armas de Fogo, dificuldade 9. Um único sucesso é necessário. Somente tiros únicos podem ser feitos com esse Dom, nunca automáticos.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com *Enigmas*). Sucesso permite que um único tiro dobre uma esquina. Esse Dom

não funciona em disparos automáticos.

•**Débito Familiar (Nível Cinco)** — Este Dom agora está perdido, graças ao protecionismo de extrema cautela e gerenciamento sem cuidados. Somente líderes de seita da Casa Central podiam aprendê-lo, aqueles que o aprendiam eram colocados sobre intensa vigilância e a maioria deles pertencia aos Espertinhos. Em certo momento, somente cinco Andarilhos do Asfalto no mundo o conheciam. Todos morreram em um curto período de tempo devido a simples atritos e idade avançada. O lento colapso do sistema de casas e o rápido colapso dos Espertinhos selaram seu destino, porque poucos espíritos que conhecem o Dom o ensinam a qualquer um fora da (não mais existente) casa. Entretanto, ele está incluso aqui para aqueles que desejam ignorar o cenário “oficial”, jogando em um período anterior a seu desaparecimento ou fazendo uma crônica centrada em sua redescoberta.

O Dom permite ao jogador a invocar os espíritos-ancestrais das outras tribos, provando que eles deviam aos Andarilhos do Asfalto (ou encarnações históricas) um favor antes de suas mortes. O Dom requer um Garou da mesma tribo do espírito Ancestral sendo invocado ao presente (o “convidado”), e que esse Garou tenha o Antecedente Ancestrais. O Dom é ensinado por qualquer espírito que viva muito, como um espírito-tartaruga ou -elefante, e geralmente um espírito semelhante é invocado para testemunhar quaisquer acordos entre os Andarilhos do Asfalto e o espírito-ancestral.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Força de Vontade e testa Gnose. A dificuldade é 10 menos os pontos de Antecedente Ancestrais que o convidado possua. Em caso de sucesso, o ancestral invocado literalmente possui seu descendente e pode negociar os termos do pagamento da dívida.

A Casa Central mantinha extensos registros de débitos com a tribo, empregando vastas quantias de recursos para pesquisá-los antes da época dos Espertinhos e utilizar esse Dom exigia o voto de um comitê para invocar um dos credores. Apesar de que era possível utilizá-lo sem aprovação, tal desuso era fortemente desencorajado. É permitido ao jogador criar a dívida e o credor originais, apesar de ter de haver um motivo para o personagem saber sobre a dívida. Esse Dom também abre uma negociação da dívida, não uma demanda direta de serviço. Se o favor solicitado é excessivo, o Ancestral pode recusar (a critério do Narrador).

Além disso, apesar deste Dom poder ser utilizado contra a vontade de um convidado, fazê-lo é uma ótima maneira de ganhar um inimigo.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa de Gnose Estática (dificuldade 10 menos o nível de Antecedente *Ancestrais* possuído pelo descendente do alvo). Se bem sucedido, o ancestral conjurado possui seu descendente para negociar o pagamento da dívida. Esse Dom é apenas para negociar a dívida, não para ordenar o serviço. Esse

Dom pode ser usado contra a vontade de um “devedor”, mas o rancor que ele causa geralmente não vale a pena. O Narrador tem a palavra final sobre quais favores exigidos são excessivos por demais.

Rituais

O Pequeno Ritual (Periódico)

Nível Três

Veja o Capítulo Dois (pág. 43) para mais detalhes sobre este ritual.

Sistema: Depois de um dia completo dando presentes, o mestre de rituais começa um ritual particular de orações, frequentemente a frente de um símbolo do totem da seita. Este é um ritual raro que só pode ser feito por um único Garou e nenhum outro pode ajudar. O jogador testa Carisma + Política (dificuldade 9). Cada sucesso garantirá -1 no bônus de dificuldade para todas as negociações com espíritos associados com os presentes dados durante o dia. Isto pode ser variável. Dar uma gorjeta de \$100 para o entregador de jornais fará com que a negociação com espíritos do dinheiro seja mais fácil. Este bônus se aplica a todos os Garou do caern pelo resto do ano. Uma falha significa a aceitação cordial do ritual, mas sem o bônus. Uma falha crítica insulta o totem do caern; todas as negociações com todos os espíritos deste caern terão +1 na dificuldade pelo resto do ano.

MET: Após a entrega de presentes, o mestre de rituais passa um tempo orando e então faz uma Disputa Social Estática contra oito Características (reteste com *Política*). Com sucesso, o totem do caern garante bênçãos relacionadas com os presentes dados — um lixeiro bem-informado pode significar melhores relações com espíritos do lixo ou espíritos do dinheiro, enquanto um donativo generoso para uma igreja pode resultar em um esconderijo em potencial. O Narrador deveria equivaler às bênçãos apropriadas baseadas nos presentes dados, o total de esforço posto no ritual e na representação — esse ritual não deve ser uma bênção para jogadores gananciosos e se o totem do caern acreditar que as doações e orações foram contra a vontade ou falsas, o totem deve responder à altura.

Dia da Lembrança (Periódico)

Nível Dois

Veja o Capítulo Dois (pág. 43) para mais detalhes sobre este ritual.

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 6). Se houver sucesso no teste, o espírito concorda em guardar o Hall do Memorial por um ano. Caso haja falha, o espírito ataca todos que estão lá reunidos.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com *Rituais*). Com sucesso, o espírito guarda o Hall do Memorial por um ano.

O Deslumbramento de Prometeu (Periódico)

Nível Dois

Veja o Capítulo Dois (pág. 43) para mais detalhes sobre este ritual. Este aspecto do ritual se refere à segunda porção da semana. (Tudo o que necessário para garantir o sucesso da primeira parte da semana é boa comida, vinho e companhia). O mestre de rituais supervisiona as ações de todos os Garou e fecha a semana com um brinde à bonança da seita para o ano seguinte. Todos reunidos abaixam suas cabeças em um momento de silêncio. Às vezes, este aspecto do ritual é feito antes de outros rituais periódicos, mas o atraso desse ritual é bem incomum.

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 7. Se um simples sucesso for obtido, todos os Garou participantes recuperam toda a Força de Vontade para enfrentar o ano novo. Se três sucessos forem obtidos, um Garou tem uma visão de um pequeno evento do próximo ano. Se cinco forem conseguidos, muitos Garou podem ver pequenos acontecimentos ou um pode ter uma visão de um evento muito grande concreto. Fica a julgamento do Narrador.

MET: O mestre de rituais faz uma Disputa Mental (reteste com *Rituais*). Com sucesso, todos os Garou recuperam toda a Força de Vontade para o ano seguinte. A critério do Narrador, alguns podem ter visões de pequenos eventos.

Rituais dos Fazendeiros

da Cidade

Ritual de Crescimento (Místico)

Nível Um

Este ritual é um recurso de notável importância para os tradicionais Fazendeiros da Cidade, permitindo que eles façam plantas crescerem em locais estranhos. As plantas não crescem rapidamente de forma incomum, mas podem crescer em plástico, concreto ou outros lugares incomuns, absorvendo nutrientes da fonte. São necessários três Garou para realizar este ritual.

O mestre de rituais faz uma marca na superfície usando uma garra e põe a semente da planta neste local. Então os três se dão as mãos em um triângulo sobre o local, se ajoelhando e pedindo ao espírito do material que nutra e cuide da planta. Se o espírito concordar, uma pequena luz verde aparecerá imediatamente.

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais. A dificuldade depende da superfície e da área. Em um lote abandonado é 5, em um prédio de cidade é 7, em um vazamento de óleo é 9. Cada sucesso garante um mês de sobrevivência para a planta. Depois disso, irrigação e cuidados regulares, como para qualquer outra planta, são necessários.

MET: Faça uma disputa de rituais padrão, com a dificuldade baseada na área de plantação desejada. Sucesso significa que a planta sobrevive por um mês. Depois disso, é preciso que irriguem e cuidem da planta como qualquer outra.

Rituais dos Dias Últimos

Ritual de União

Nível Um

Este ritual literalmente nomeado é bem simples, mas é absolutamente necessário para que toda a compreensão do campo sobre as modernas táticas de guerra dos Garou. O ritual une um número de Parentes em uma matilha, pedindo ao totem da matilha para aceitá-los.

Para realizar este ritual é necessário um cabo cirúrgico de tamanho considerável, que é passado através das articulações de uma mão de cada membro da matilha e Parente responsável. Todo Parente deve estar próximo de pelo menos um Garou, que significa pelo menos um terço de uma matilha estendida devem ser lobisomens. No espaço entre cada mão, um amuleto de aço com o formato de um pictograma é preso ao cabo cirúrgico. Os dois últimos do fio são ligados de modo a formar um círculo. Em seguida o mestre de rituais recita uma oração ao totem da matilha três vezes, falando de maneira mais incoerente a cada oração. Na conclusão da última oração, cada membro liberta suas mãos, provocando uma marca cirúrgica em suas peles. O fio ainda permanecerá preso às articulações do mestre de rituais. Ele então usa o círculo formado pelo cabo como um colar. A partir de então, ele é o elo central da matilha. Caso ele morra, os efeitos do ritual terminam.

Sistema: O mestre de rituais testa Carisma + Liderança, dificuldade 6. Todos Parentes envolvidos no ritual recebem as bênçãos do totem da matilha exatamente como os Garou o fazem e podem participar das táticas de matilha com eles. O Dom dura uma cena por sucesso do teste inicial.

MET: O mestre de rituais faz uma Disputa Social (reteste com **Liderança**). Todos Parentes no ritual recebem as bênçãos do totem da matilha exatamente como os Garou e podem participar das táticas de matilha com eles. Os efeitos duram por uma cena.

Totens

Totens de Respeito

Leão de Stourbrigde

Custo em Antecedentes: 7

Ainda que os Andarilhos do Asfalto tenham falhado com o Leão de Stourbrigde, ele nunca falhou com os Andarilhos do Asfalto. Ocasionalmente uma matilha o impressiona o suficiente para que ele aceite tomá-los como seus filhos.

O Leão de Stourbrigde se tornou conhecido para a tribo quando a locomotiva de mesmo nome foi testada em 1829. Ele apareceu aos Garou reunidos como um forte leão feito de parafusos, aço e vapor, e sua forma continua a mesma até hoje. Ocasionalmente ele também aparece como um poderoso trem e outras vezes como um robusto inspetor do Velho Oeste. Como um carregador

de comida e água, ele é um Totem de Respeito, fato apoiado por sua ajuda a outras tribos durante a época do Velho Oeste. Ele triunfou bastante sobre o medo de tecnologia das outras tribos e ser respeitado é um testamento de seu poder.

Características: O Leão de Stourbrigde acredita na personalidade característica, mas também na responsabilidade social, concedendo a cada membro da matilha um dado adicional em Carisma assim como +1 de Etiqueta, e também empresta parte de sua velocidade natural e força na forma de +2 em Esportes. Cada membro da matilha ganha um ponto de Honra. Filhos do Leão de Stourbrigde podem ganhar três pontos de Força de Vontade adicionais por história.

Dogma: O Leão de Stourbrigde exige que seus filhos nunca usem carros ou motos. Ele permite relutantemente que seus filhos usem navios para viagens além-mar, porém reprova as viagens de avião.

MET: Os filhos do Leão de Stourbrigde recebem a Característica Social **Carismático**, mais um nível de **Etiqueta** e dois níveis de **Esportes**. Eles ganham um ponto de Honra quando se afiliam ao Leão de Stourbrigde, e podem gastar um ponto adicional de Força de Vontade por sessão.

O Rei Macaco

Custo em Antecedentes: 8

O Rei Macaco é um espírito ancião, adorado pelos Boli Zouhisze, mas popular também entre algumas matilhas do Ocidente. Chocado em um Ovo de Pedra, este espírito não era um rei originalmente, somente um macaco, embora feito de pedra. Mas a índole do Macaco era incontrolável e logo estudou com um mago Taoísta para aprender as 72 transformações.

Ainda não satisfeito, ele confrontou o Paraíso e exigiu uma função, e quando ele foi enganado para se transformar em uma mão estável, ele lutou com o próprio Paraíso e só foi derrotado quando trapaceado por Buda. O Rei dos Macacos. O Grande Sábio, Igual ao Paraíso. Deus da Guerra Vitoriosa. O Rei Macaco é, ao mesmo tempo, estudante e guerreiro, trapaceiro e ao mesmo tempo trapaceado. Ele é um totem poderoso, que patrocina rebeliões e aprendizados.

Características: Um artista da saída furtiva, o Rei Macaco ensina a seus alunos os Dons Embaçamento da Própria Forma e Abrir Objetos, e recebem -2 no bônus de dificuldade em todos os testes de evasão e fuga. Eles também podem comprar o Dom Doppelganger como se fosse um Dom de Nível Três, e podem aprender o Dom Velocidade do Pensamento como se fosse um Dom de Andarilhos do Asfalto. Tendo aprendido magia Taoísta, o Rei Macaco é um excelente professor e seus alunos podem comprar Habilidades com um ponto de experiência a menos do que o normal. (O custo mínimo é igual a um).

Dogma: O Rei Macaco é um espírito rebelde, e exige que seus alunos nunca lutem pela redução da liberdade de outros. Embora permita o cárcere de servos



da Centopéia (Wyrn) ele não tolerará que forcem um espírito à servidão dentro de um fetiche. Isto também inclui os direitos humanos e ele é afeito aos interesses dos Andarilhos do Asfalto em causas políticas como a liberdade de expressão ou de povos oprimidos.

O Rei Macaco também nunca esqueceu os macacos a quem ele comandou primeiro, seus alunos perdem Honra se abandonarem algum que os tenha ajudado ou pelo qual seja responsável.

MET: Os filhos do Rei Macaco ganham os Dons *Embaçamento da Própria Forma* e *Abrir Selos*, e recebem um bônus de duas Características em disputas de evasão e fuga. Eles também podem aprender o Dom *Velocidade do Pensamento* como se fosse um Dom de Tribo.

Totens de Guerra

Embate Ká-Bum

Custo em Antecedentes: 8

Também conhecida como Horus, Sekhmet, Nefertiri, Bishomon, Shango, Huizilipochtli, Ares, Athena, Marte, Minerva, Tyr ou o Arcanjo Miguel, o espírito da Guerra é um dos mais velhos e mais temidos de todos. Ela não escolhe ninguém além dos maiores dos guerreiros como seus filhos e rejeita os isolantes. Assim como um grande guerreiro, ele é um grande estrategista e comandante. O desenvolvimento dos Dies Ultimae o agrada bastante e é um totem popular entre eles.

Embate Ká-Bum aparece em muitas formas e modifica sua aparência de acordo com a época. No mundo moderno, ela aparece freqüentemente como um bombardeiro *stealth* voando acima de uma nuvem de pólvora alcunhada como "A Sombra da Guerra", uma anciã severa em velhos trajes militares ou uma jovem vestindo uma complexa armadura feita de kevlar e fortes placas em uma estranha formação

— uma imagem do futuro dos equipamentos de guerra.

Características: Cada filho de Embate Ká-Bum recebe dois dados nas Perícias Armas de Fogo e Armas Brancas. Nenhum alvo se torna impossível de ser atingido, enquanto for visto; a dificuldade máxima para qualquer teste envolvendo armas nunca pode ser maior que 8. Suas crianças também são conhecedoras das artes da guerra e indiscutivelmente sabem como usar qualquer arma que segurem. Além disso, ela transfere a eles algum conhecimento em tática: seus filhos podem fazer testes de Liderança mesmo não tendo a Perícia, sem penalidades, como se Liderança fosse um talento. Embate Ká-Bum também assegura que as armas de seus filhos nunca emperram.

Dogma: Embate Ká-Bum é uma mãe cruel de se seguir. Como uma comandante militar, ela é livre para ordenar e, quando ela o faz, espera ser obedecida. Recusar uma ordem direta pode ser motivo para que ela deixe a matilha; agir contra suas ordens pode ser considerado traição. Ela atirará em traidores.

MET: Garou sob o comando de Embate Ká-Bum recebem dois níveis de *Armas de Fogo* e *Armas Brancas*. Enquanto puderem ver seus alvos, recebem duas Características em ataques à distância. Eles também ganham um nível de *Liderança*. As armas dos filhos de Embate Ká-Bum nunca emperram, mas ainda podem quebrar.

Toda Poderoso Dólar e Crédito Fácil

Custo em Antecedentes: 4

O Todo Poderoso Dólar cresceu lentamente com a economia dos Estados Unidos de um espírito de níquel Gaffling para o espírito de um quarto de dólar Jaggling até que, antes da Primeira Grande Guerra, ele surgiu como O Todo Poderoso Dólar. Ele assume a forma de um pesado e áspero homem, usando um grande chapéu, uma vestimenta cara de caubói e soprando Malditos de seu charuto. Sempre segurando seu joelho ruim, mas com uma voz grave e um grande sorriso, ele tem sido o suporte principal da tribo estadunidense.

Porém, ultimamente, ele tem sido desafiado. Crédito Fácil, que aparece como uma sedutora e bela jovem mulher vestindo um terno de negócios começou a roubar matilhas que



teriam sido adotadas pelo Todo Poderoso Dólar. Crédito Fácil é um espírito novo; ninguém pode se lembrar de ter visto-a antes de 1995, e suas bênçãos são similares às do Todo Poderoso Dólar. Os dois obviamente possuem alguma conexão, mas ninguém está certo de qual seria.

Os dois espíritos claramente se odeiam. O Todo Poderoso Dólar amaldiçoa o nome de sua rival aos gritos, enquanto Crédito Fácil esconde seu desagrado sob uma risada encantadora.

Características: Os dois espíritos oferecem os mesmos benefícios às matilhas que adotam. (O Todo Poderoso Dólar chama suas matilhas de seus 'filhos'; Crédito Fácil as chama de 'clientes'). Todas as jogadas envolvendo comércio têm um bônus de -3 na dificuldade, e todos os Garou com estes totens ganham 2 pontos de Recursos.

Dogma: O Todo Poderoso Dólar exige que seus filhos usem apenas a moeda estadunidense, fato que significa que ele nunca adota uma matilha fora dos Estados Unidos. Quando não está em solo dos Estados Unidos, ele pede que seus poderes devam ser usados para gerar lucro. Ele é inflexível e não quer que nenhum de seus filhos use cartões de qualquer tipo.

Crédito Fácil, pelo contrário, é internacional. Sua exigência é que seus clientes continuem a gerar lucro; eles devem finalizar cada ano financeiro com mais dinheiro do que o começaram. Além disso, eles não devem usar moedas ou qualquer dinheiro de papel.

MET: Matilhas filhas de cada um destes totens ganham três Características bônus em testes envolvendo finanças e negócios e dois níveis do Antecedente Recursos.

Fetiches

Os fetiches dos Andarilhos do Asfalto são de três formas. Os primeiros são os fetiches comuns, iguais aos de qualquer tribo. Os próximos são os Cyberfetiches, que são itens biônicos ou cibernéticos implantados no corpo, que contêm espíritos. Eles se sintonizam automaticamente ao Garou e estão comumente sob domínio exclusivo dos Cães Cibernéticos. Por fim, os Software são programas de computador melhorados por terem um espírito preso a eles. Cada programa de Software cabe em um único disquete. Todos os fetiches usam as mesmas regras.

Fetiches Comuns

Tênis Aéreos

Nível 1, Gnose 2

Esses são os sapatos! Inventados após uma perseguição sobre telhados que quase terminou de maneira desastrosa, esses tênis para basquete permitem ao Andarilho do Asfalto flutuar enquanto pula. O Andarilho do Asfalto recebe dois dados para qualquer teste de Esportes envolvendo saltos. Além disso, ele não sofre danos por quedas, já que ele pode fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade igual ao número de

andares de altura). Um espírito do Vento é preso aos sapatos e eles só podem ser usado nas formas Hominídea e Glabro.

Grande Livro Negro

Nível 3, Gnose 6

Um item favorito de muitos Lobos Corporativos ou outros Andarilhos do Asfalto com muitos contatos; este livro de bolso contém o número de telefone de todo mortal na Terra que possua um telefone. Está tudo escrito na caligrafia do dono do livro. Curiosamente, um espírito do humor é preso a este fetiche.

Cantil da Lua Crescente

Nível 3, Gnose 5

Ainda popular entre as Andarilhas do Asfalto do Oriente Médio, esse fetiche era usado para disfarçar guerreiras fêmeas na *jihad*. Um espírito da Fúria ou um da guerra é preso a este cantil. Derramando a água sobre suas garras, a Andarilha do Asfalto ganha o benefício do Dom *Garras Afiadas*. Ou ainda, derramando a água em uma lâmina normal ela permite causar dano agravado ou ao beber desta água ela pode entrar imediatamente em frenesi. Apenas um destes efeitos pode ser interpretado a cada vez, e os efeitos duram um por cena.

Fogg 9mm

Nível 6, Gnose 8

Mais do que qualquer outra arma, os Andarilhos do Asfalto amam transformar pistolas em fetiches. Existem várias variações de pistolas-fetiches, porém a mais famosa delas é a Fogg 9mm. De acordo com a lenda, o detetive de Chicago Jackson Fogg fez da missão de sua vida derrubar Gianluigi Lucci, e finalmente o encontrou em uma orla abandonada com sua matilha ao redor dele. Lucci o humilhou por quase uma hora antes de Fogg atirar subitamente, e Lucci foi surpreendido pela precisão perfeita e força do impacto da arma que o pegou completamente desprevenido e ele quase morreu. Sua matilha rasgou o policial, e sua coragem atraiu um espírito do vento que se ligou à arma, explicando a precisão e velocidade do projétil. Lucci usou a arma até o dia de sua morte.

Qualquer bala disparada por este fetiche único causa agravado e todos os testes com Armas de Fogo utilizando esta arma têm -3 na dificuldade. Além disso, para cada turno passado imóvel, sem mudar a mira da arma, acrescenta-se dois dados de dano. Um máximo de vinte dados de dano pode ser adicionado deste modo.

SpiComs

Nível 1, Gnose 2

Um dos favoritos dos Dies Ultimaes, SpiComs são especializados sistemas de comunicação que usam a Umbra como meio. O sistema consiste em um bocal, um fone de auditivos e uma pequena caixa de metal presa ao cinto e ligada ao bocal. Cada SpiCom tem uma Aranha do Padrão presa a ele. Quando alguém fala no bocal, a Aranha do Padrão grava e manda a mensagem ao seu

destino, voando instantaneamente à sua SpiCom e entregando a mensagem.

Este processo significa que uma mensagem só pode ser enviada de uma pessoa à outra. Para facilitar a coordenação do grupo, muitas matilhas preferem configurar suas SpiComs para contatar um servidor central, que então envia uma Aranha do Padrão para cada SpiCom.

Copo de Bebedeira do Texas

Nível 1, Gnose 1

Particularmente favorita pelos Andarilhos do Asfalto no Texas e na Geórgia, este copo imita o Dom: **Resistência a Toxinas** a qualquer um que beba nele. Porém, o lobisomem que se intoxica de modo normal, sofrendo penalidades padrão; ele é simplesmente capaz de consumir mais álcool antes de ficar completamente bêbado (e incapaz de ficar completamente bêbado). Embora o copo pareça sempre estar meio cheio, o Andarilho do Asfalto que tende a ter estes fetiches parecem ser qualquer coisa, menos otimista.

Cyberfetiches

Mais regras para Cyberfetiches, assim como outros inventos tecnológicos e cibernéticos podem ser encontrados no **Book of the Weaver**. Os fetiches seguintes são Cyberfetiches específicos.

Máquina de Reforma Corporal

Nível 4, Gnose 7

Abusando descaradamente da habilidade de regeneração e mudança de forma do lobisomem, este complexo sistema de moedores nano tecnológicos se espalha através do corpo do Andarilho do Asfalto e destrói deliberadamente sua forma física enquanto uma injeção de hormônios para a regeneração, fazendo com que o corpo volte ao seu estado natural mas, reconstruindo o corpo em sua nova condição. Ao fazer isso, o Garou pode estender seus membros a comprimentos ridículos, redesenhar completamente sua forma física (altura, peso, etc.), mudar seu corpo em um longo tubo como uma cobra, ou qualquer outro truque.

Transmissor de Alta Frequência

Nível 1, Gnose 2

O ouvido de um lobo pode ouvir sons muito, muito mais altos que um ser humano. Este Cyberfetiche aumenta o tom de voz do Garou além da capacidade humana de audição para a capacidade de um lobo, permitindo que o Andarilho do Asfalto fale enquanto permanece inaudível aos humanos. Embora este fetiche possa ser utilizado em qualquer forma, somente Garou em forma Crinos, Hispo e Lupino ouvirão o sinal.

Reservas Pessoais

Nível 3, Gnose 6

Às vezes, não há balas o bastante. Este Cyberfetiche consiste em um longo tubo de metal que vai do estômago do Andarilho até o seu lado. Este tubo pode ser inserido

em uma arma de fogo feita especialmente. Uma vez que o pente da arma esteja vazio, o Andarilho do Asfalto pode literalmente usar sua Fúria ou de Gnose na arma para recarregá-la, um ponto para cada recarga completa. Os projéteis são formados e armazenados dentro do estômago do Andarilho do Asfalto.

Software

Vírus para Hardware

Nível 1, Gnose 3

Como qualquer técnico de suporte dirá, um vírus normal de computador não só pode infectar hardware, somente software. Este não é um vírus normal. Preso a uma Aranha do Padrão, este Software pode e se prende ao hardware que é frequentemente usado em muitos computadores (como câmeras digitais), e destrói o hardware que é mais usado em um computador (como monitores), de forma incrível. Como regra geral, eles explodem. É melhor que o Narrador decida quanto de dano as impressoras que explodem causam.

Farejador de Segurança

Nível 2, Gnose 4

Um equipamento com um programa básico de busca equipado com um espírito de qualquer pássaro urbano, esse programa pode ser rodado em qualquer sistema de câmeras de segurança que envolva um computador em algum ponto. O programa então pode ser configurado para procurar por qualquer descrição específica. O valor deste programa obviamente depende de quão grande é o sistema, um sistema governamental que supervisiona muitas áreas públicas pode ser extremamente eficiente.

Supremo Equipamento de Procura

Nível 4, Gnose 6

Apesar de que para encontrar algo na Internet é melhor que seja feito com uma ferramenta de busca normal, qualquer coisa fora da internet deve ser tratada com isso. Esse programa, ligado com um espírito da barata, pode encontrar literalmente qualquer coisa (enquanto sua localização se encontrar no mundo físico) e mostra sua localização em um monitor. Para procurar, teste a Gnose do fetiche com uma dificuldade determinada pelo Narrador, dependendo de quão o objeto seja difícil de encontrar. Encontrar uma carteira perdida tem uma dificuldade igual a 6; encontrar uma das Garras da Wyrms seria de dificuldade 10, se não impossível. Como resultado, este não é considerado o Software mais confiável da Terra, mas se você é do tipo de cara que vive esquecendo aonde colocou seus óculos, você irá amá-lo.

Então Você Quer Ser um Guardião?

Os Guardiões são teólogos, estudiosos, alquimistas, mercadores, monges e freiras na Europa Medieval. Mais

informações sobre eles podem ser encontradas em **Dark Ages: Werewolf**.

Então Você Quer Ser um Tetrasomiano?

Os Tetrasomianos são a encarnação dos Andarilhos do Asfalto na Europa Renascentista. Consistem em humanistas, classicistas, cientistas, artistas e ocultistas, os Tetrasomianos possuem a mesma Força de Vontade e restrições de Antecedentes dos Andarilhos do Asfalto.

Dom dos Tetrasomianos

- **Controle de Máquinas Simples (Nível Um)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Alma de Perséfone (Nível Um)** — Como o Dom das Fúrias Negras: Hálito da Wyld, mas ensinado por um espírito planta.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Melodia de Orfeu (Nível Um)** — Intrigado pelos mistérios dos patronos de Orfeu, poesias e canções da Renascença, os Tetrasomianos criaram um Dom que distrai aqueles que os ouve cantar, tocar ou recitar poesia.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria ou um de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Performance. Caso obtenha sucesso, todos na área serão forçados a focar sua atenção no Tetrasomiano. Isso não significa que eles estarão com sua atenção toda voltada ao Garou, mas simplesmente não poderão ignorá-lo.

MET: Gaste uma Característica de Fúria ou de Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com *Performance*). Com sucesso, todos no campo de audição deverão focar sua atenção a você. Isso não funcionará como Desvantagem do Clã Treadador, todos o fitam com sorrisos vazios; eles nem mesmo têm que gostar de você. Mas eles não podem ignorá-lo até o final da performance.

- **Controle dos Anjos (Nível Dois)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: Dinheiro do Céu, mas só transforma moedas de prata (que vale cerca de 1 vinte avos de um xelim) em anjos de ouro (que valem dez xelins). A dificuldade é 8.

MET: Como *Dinheiro do Céu*, veja acima, com a diferença que só transformará moedas de prata em moedas de ouro.

- **Pêlo de Hera (Nível Dois)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: Pêlo de Aço, mas envolvendo pedra ao invés de metal e ensinado por um espírito da terra.

MET: Como *Pêlo de Aço*, veja acima.

- **Controle de Máquinas Complexas (Nível Três)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Favor do Elemental (Nível Três)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto, mas com um elemento clássico ao invés de um urbano — terra, foto, água e ar. Com o tempo, a versão dos Andarilhos do Asfalto para

este Dom envolve variantes modernas dos mesmos.

MET: Veja *Laws of the Wild*, mas escolha um elemento clássico.

- **Doppelganger (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: Doppelganger.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Fúria de Zeus (Nível Quatro)** — Como o Dom de Nível Três dos Andarilhos do Asfalto Eletrochoque, embora o alvo não precise estar em contato em uma superfície condutora ou tocando o Tetrasomiano.

MET: Como *Eletrochoque*, acima, mas você não precisa tocar o alvo e ele nem precisa estar em contato em uma superfície condutora.

- **Julgamento de Hades (Nível Cinco)** — Adotando o firme comando de Hades, o Tetrasomiano aprende a desenvolver uma rígida disciplina mesmo no mais poderoso acesso de Fúria.

Sistema: Uma vez que este Dom é aprendido, ele está sempre ativo. O Tetrasomiano pode voluntariamente entrar em frenesi selvagem, mas pode-se manter sob controle limitado. Ele pode escolher usar armas brancas ao invés de presas e garras, e pode escolher seus alvos. Ele não pode sair do Frenesi (ou da batalha) até que a batalha esteja resolvida e não pode usar armas de longo alcance. Se o Tetrasomiano cair em um Frenesi da Wyrms, este Dom não mais o protegerá.

MET: Uma vez que esse Dom seja aprendido, ele está sempre ativo. Você pode voluntariamente entrar em um frenesi selvagem e manter algum controle. Você pode escolher seus alvos e até usar armas brancas, mas não pode sair do frenesi ou da batalha até que tudo tenha terminado e não pode usar armas de longo alcance. Esse Dom se encerra caso você entre em um Frenesi da Wyrms.

- **Perfeito Equilíbrio da Alma (Nível Cinco)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: Mecânica do Caos.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

Então Você Quer Ser um Cavaleiro de Ferro?

Os Cavaleiros de Ferro são a encarnação dos Andarilhos do Asfalto no Velho Oeste na América e da Europa na metade do século XIX. Uma coleção de cientistas loucos, barões das estradas de ferro, engenheiros, mecânicos e agrimensores, os Cavaleiros de Ferro possuem a mesma Força de Vontade inicial e restrições de Antecedentes dos Andarilhos do Asfalto.

MET: Para mais informações sobre os Cavaleiros de Ferro e os Garou do século XIX da América, veja *Laws of the Wyld West*

Dom dos Cavaleiros de Ferro

- **Controle de Máquinas Simples (Nível Um)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Truques de Corda (Nível Um)** — O Cavaleiro

de Ferro pode manipular uma corda simplesmente segurando-a, ordenando-a a unir-se como um nó ou um punhado qualquer de outros efeitos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e toca na corda. Até que pare de tocá-la, ela obedecerá a todos os seus comandos. Só se pode afetar uma corda por vez.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade e toque na corda. Acorda irá obedecer a seus comandos até que você a solte.

- **Sentir a Weaver (Nível Um)** — Com o Dom de Impuro: Sentir a Wyrn, mas este detecta os espíritos da Weaver ao invés dos da Wyrn, testando Percepção + Ofícios ao invés do teste padrão para o Dom.

MET: Como *Sentir a Wyrn* (ver *Laws of the Wild*), mas reteste com *Ofícios*. Como Sentir a Wyrn, ele dá somente impressões gerais, e não é útil como um instrumento de direcionamento. Muitos itens fabricados foram paridos pela Grande Tecelã.

- **Máquina Lubrificada (Nível Um)** — Como o Dom dos Dies Ultimae.

MET: Ver *Máquina Lubrificada*, acima.

- **Garras de Ferro (Nível Dois)** — As garras do Garou se transformam em afiadas garras de ferro.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Fúria e põe suas garras em um objeto de ferro. Suas garras causam um dado extra de dano pelo resto da cena e dano agravado em changelings ou outras fadas. Se uma criatura causa dano quando é atacada (assim como um fomor com pele ácida), o Garou ganha três dados extras de absorção para resistir a este dano.

MET: Gaste uma Característica de Fúria e toque suas garras em algum objeto de ferro. Pelo resto da cena, suas garras causarão um nível extra de dano e causam dano agravado em changelings ou fadas (veja *The Shining Host*, para informações sobre o efeito exato do ferro nos changelings). Se o alvo de seu ataque lhe infligir dano durante o ataque (uma criatura com pele ácida), você ganha dois níveis extras de Vitalidade.

- **Casaco de Ferro (Nível Dois)** — Como o Dom: *Pêlo de Aço*.

MET: Ver *Pêlo de Aço*, acima.

- **Pulso da Ferrovia (Nível Dois)** — Colocando seu o ouvido contra um trilho da ferrovia, o Cavaleiro de Ferro pode ouvir qualquer coisa que esteja acontecendo em qualquer lugar ao longo do trilho. Um espírito do ferro ensina este Dom.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ciência. A dificuldade é baseada em quão distante os sons podem ser escutados, começando com 4 para 32 km e aumentando em um a cada 16 km até um máximo de 10. Quanto mais sucessos, mais audível será o som.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com *Ciência*). O sucesso concede a habilidade para ouvir sons ao redor da rodovia a partir de 16 km de onde você está.

- **Fúria do Relâmpago (Nível Três)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: Eletrochoque.

MET: Como *Eletrochoque*, acima.

- **Repelir Metal (Nível Três)** — Com um simples gesto, o lobisomem pode usar o magnetismo para expulsar todos os materiais ferrosos em sua área.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Força + Ciência, dificuldade 7. Todos os objetos feitos de materiais ferrosos a 1m do Cavaleiro voarão a 0,5m na direção contrária. A cada sucesso obtido o Cavaleiro pode repelir objetos de até 2kg. Se estes objetos forem segurados por alguém, eles podem mantê-los se obtiverem sucessos num teste resistido de Força com o Cavaleiro.

MET: Gaste um ponto da Característica de Gnose e faça uma Disputa Física (reteste com *Ciências*). Com sucesso, um gesto arremessará todos os objetos feitos com metais ferrosos num raio de 1 m de você na direção oposta ou irá repelir objetos feitos de metais ferrosos de até 2 kg. Para tirar algo das mãos de alguém (ou alguém tirar algo das suas), faça uma Disputa Física.

- **Remodelar Objeto (Nível Três)** — Como o Dom Hominídeo.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Duplo (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto: *Doppelganger*.

MET: Veja *Laws of the Wild*.

- **Dom do Cavalo de Ferro (Nível Quatro)** — Quando estiver parado entre os trilhos, o Cavaleiro de Ferro pode drenar a força do Leão de Stourbridge.

Sistema: Uma vez aprendido, o Dom está sempre ativo. Sempre que o Garou estiver em contato ou entre os trilhos de uma ferrovia, ele pode correr o dobro da velocidade sem se cansar, e ganha um dado extra em todos seus Atributos Físicos. Alguns poucos Andarilhos do Asfalto modernos estão tentando adaptar este Dom para as rodovias.

MET: Uma vez aprendido, o Dom está sempre ativo. Você deve estar em contato ou estar entre os trilhos da ferrovia. Isto permite que você possa correr o dobro de sua velocidade normal sem se cansar, e você ganha três Características Físicas de bônus (que desaparecem assim que você sai das faixas).

- **Acalmar o Rebanho (Nível Cinco)** — Quando este Dom está ativado, o Cavaleiro de Ferro não invoca a Maldição do Delírio em humanos, mesmo estando na forma Crinos. Este Dom é ensinado por um espírito-cão ou qualquer outro espírito de animal domesticado.

Sistema: Teste Manipulação + Lábia (dificuldade 7). Cada sucesso mantém o Dom por uma hora.

MET: Faça uma Disputa Social (reteste com *Lábia*). Por uma hora, você não causa o Delírio ou invoca a maldição em humanos normais, mesmo se você estiver na forma Crinos.

- **Domar a Tempestade (Nível Cinco)** — O Cavaleiro de Ferro pode banir Tempestades Ubrais e atacar espíritos da Wyld bloqueando-os com o poder da Weaver.

Sistema: Gaste dois pontos de Gnose e teste Gnose (dificuldade 8). O número de sucessos determina quão efetivo é o Dom. Um sucesso pode dispersar uma Brisa

Umbral ou diminuir um forte Vento, cinco podem acalmar um furacão. Se usado contra espíritos da Wyld, a dificuldade é igual à Gnose do espírito e causa o dano de três pontos de Essência por sucesso.

MET: Gaste duas Características de Gnose e faça uma Disputa de Gnose. Sucessos significam que você pode dispensar de uma Tempestade Umbral, de uma brisa até uma tormenta com trovões. Se usado contra espíritos da Wyld, o Dom inflige três pontos de Essência de dano.

Então Você Quer Ser um Boli Zouhisze?

Os Boli Zouhisze são os membros chineses da tribo dos Andarilhos do Asfalto. Com o passar dos anos, eles foram tudo, de artesãos, guerreiros e fazendeiros da China pré-Dinástica até os homens de negócio, geomantes, assassinos e vendedores de armas dos dias de hoje. Uma vez que eles são definidos pela localização ao invés da época, o que virá a seguir é um conjunto de Dons únicos (e um Dom levemente alterado) apropriado para todas as eras da tribo. Eles também podem usar quaisquer Dons de Andarilhos do Asfalto da época em questão.

Dons dos Boli Zouhisze

- **Olhos de Sheng's Nong (Nível Um)** — O Boli Zouhisze pode ver pela perspectiva de suas ferramentas e direcionar sua concentração para a tarefa em questão, permitindo-o fazer diversas ações com facilidade. Enquanto este Dom era utilizado originalmente para utilizar duas espadas com igual destreza, quaisquer ferramentas podem ser usadas; mesmo as mãos de um lobisomem contam como uma “ferramenta”. Muitos Boli Zouhisze são particularmente apaixonados pelo uso deste Dom usando uma pistola em cada mão, acertando com mira perfeita alvos separados em rápida sequência. Outros aproveitam e costumam rechazar vários inimigos menores com as mãos nuas enquanto não tira os olhos da ameaça principal. Um espírito macaco ou um espírito da guerra ensina este Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose para receber uma ação extra. Somado a isto, o Garou não precisa ser capaz de ver seus adversários na ordem que os ataca. Nem modificadores de visibilidade afetam suas ações enquanto este Dom está ativado.

MET: Gaste um ponto de Gnose para ativar este Dom e receba uma ação extra. O efeito dura um turno.

- **Honra de Fu'Xi (Nível Dois)** — Quando membros da matilha ou família do Garou estiverem em apuros frente a uma ameaça, o Boli Zouhisze pode aumentar seus limites acima do seu normal para defendê-los. O espírito de qualquer animal que se acasale por toda sua vida ensina este Dom.

Sistema: O Narrador deve concordar que o membro da família ou da matilha do Garou é realmente incapaz de se defender. Note que, com raras exceções, qualquer humano encarando um Garou deveria ser considerado

em estado de necessidade! Se o Narrador concordar, o jogador pode gastar um ponto de Fúria e adicionar um dado a todos os Atributos Físicos para cada ponto permanente de Honra que o personagem possuir durante o resto da cena.

MET: Gaste um ponto da Característica Fúria e adicione uma Característica Física para cada ponto **permanente** de Honra que o personagem possuir. Isso dura até o resto da cena.

- **Comando de Ya'o (Nível Três)** — Como o Dom de Nível Três dos Andarilhos do Asfalto **Favor do Elemental**. Ao ativar este Dom, escolha entre comandar os elementais do Oriente (água, madeira, fogo, terra e metal) ou elementais urbanos. O personagem nunca pode controlar elementais do outro grupo.

MET: Veja o Dom **Favor do Elemental** no livro **Laws of the Wild**, e selecione qual tipo de elementais comandar (elementais orientais, como descrito acima, ou urbanos). Uma vez escolhidos, você nunca poderá controlar elementais do outro grupo.

- **Resistência de Yu (Nível Quatro)** — A Yu foi conferida a árdua tarefa de proteger a China Antiga contra enchente do Rio Amarelo, e tal tarefa exaustiva, ninguém além dele poderia cumprir. Como Yu, qualquer um com este Dom não pode ser vencido num teste de resistência. Um espírito-bode montanhês ensina o Dom.

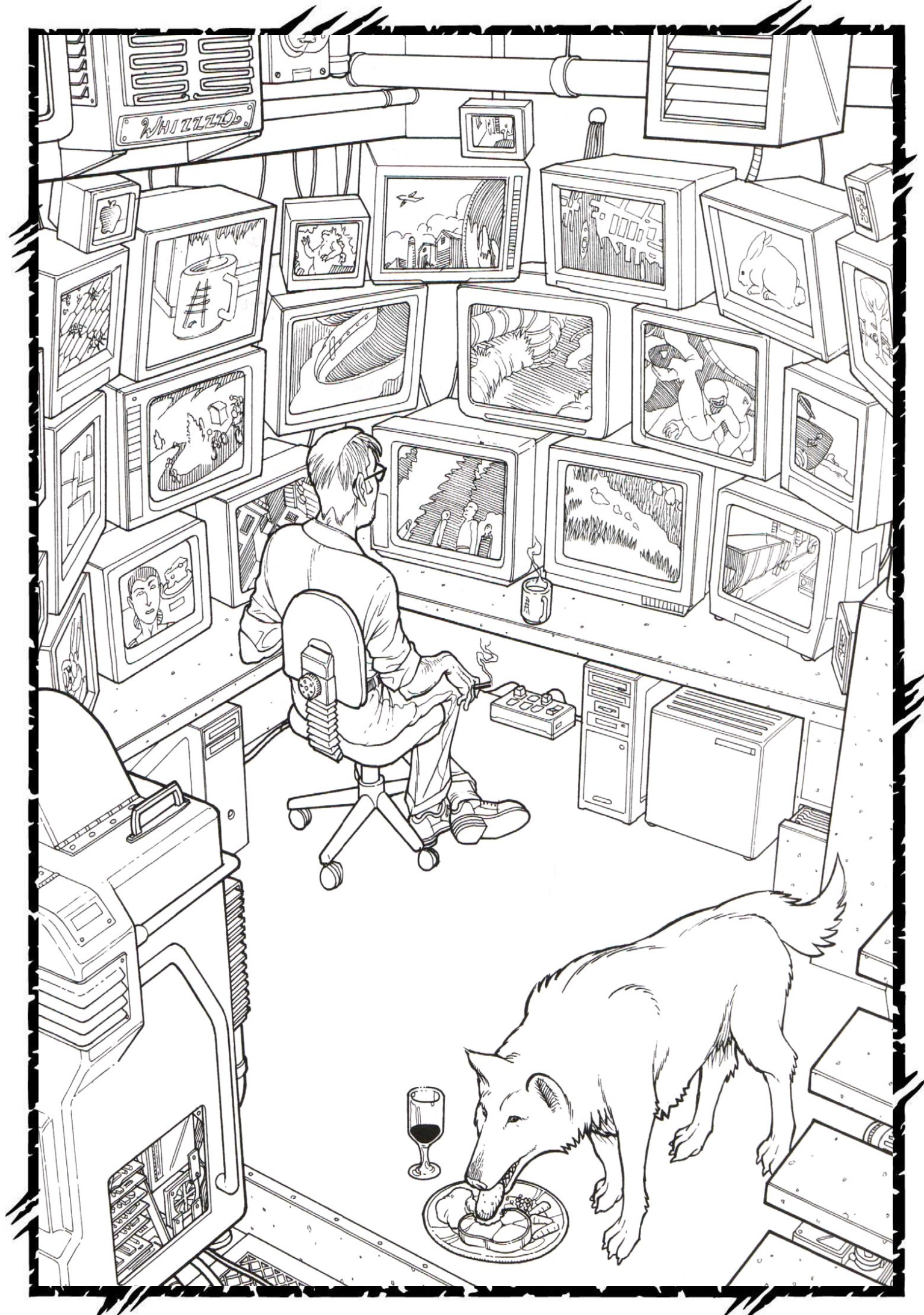
Sistema: O Boli Zouhisze gasta um ponto de Fúria e um de Força de Vontade. Pelo resto da cena, qualquer tarefa que envolva Vigor não sofre falhas. Torturas não conseguem derrotá-lo; embora não possa respirar debaixo d'água e seus pulmões possam encher-se de água, ele não morrerá. A única exceção é a absorção de dano. Enquanto este Dom estiver ativo, é garantido que o Boli Zouhisze sempre absorverá pelo menos um ponto de dano, mas poderá sofrer danos de outra maneira.

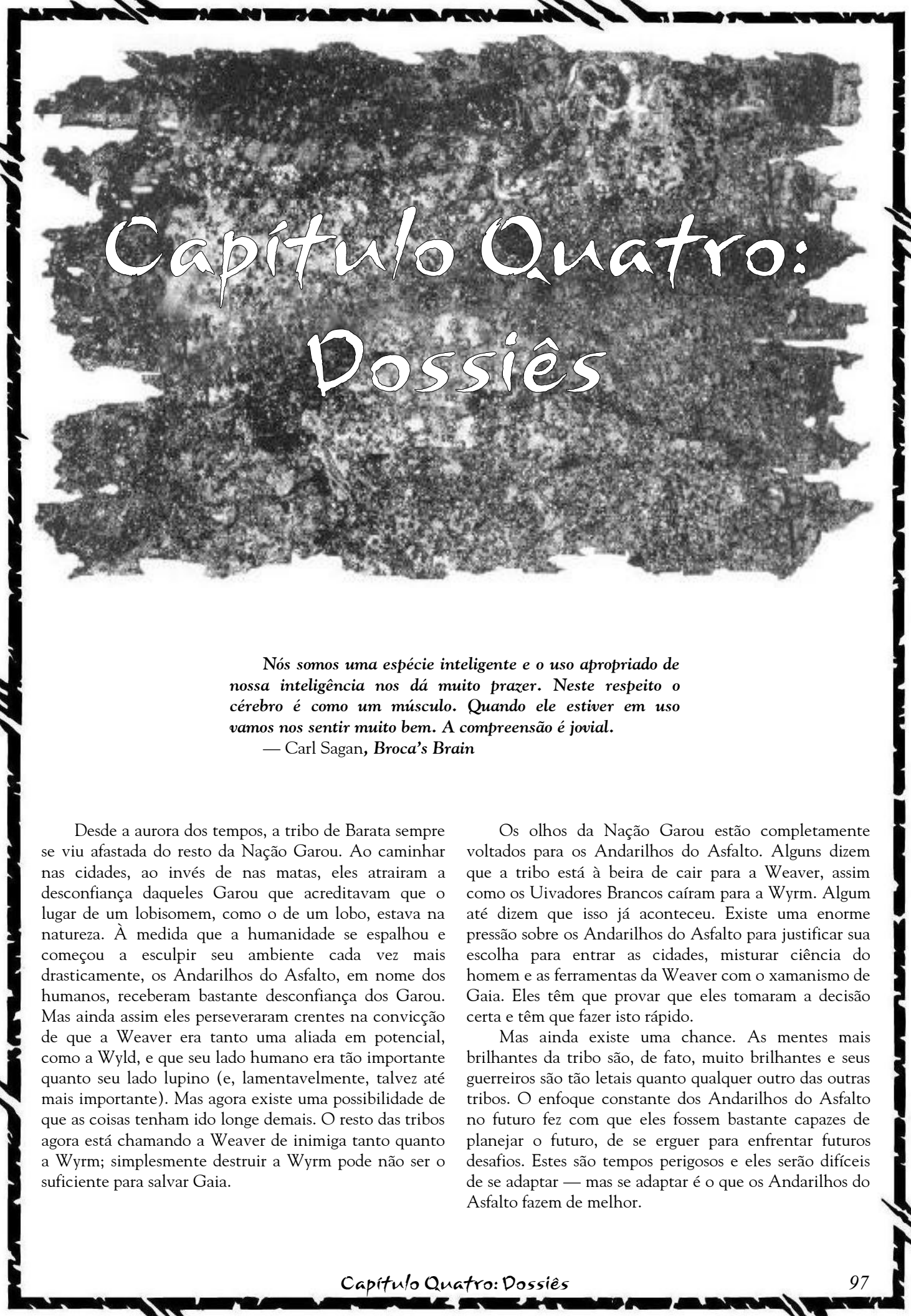
MET: Gaste uma Característica de Fúria e uma de Força de Vontade. Você ganhará três Características Físicas relacionadas a Vigor pelo resto da cena e, quando estiver levando dano, você sofrerá um nível a menos, mas, de outro modo, levará os restantes normalmente.

- **Sacrifício de Huang Di (Nível Cinco)** — Enquanto Huang Di era conhecido por suas invenções, ele também era conhecido como Lorde Amarelo e um grande líder. Normalmente usado pelo alfa da matilha, este Dom permite que um líder revitalize seus seguidores em momentos difíceis. Este Dom é ensinado por um só espírito, que vive no pé da Montanha do Búfalo e grita. Ele não possui aparência e só ensina ao nascer do sol.

Sistema: O Boli Zouhisze gasta dois pontos de Gnose e testa Vigor + Liderança (dificuldade 8). Cada sucesso permite a um membro da matilha recuperar um número de Níveis de Vitalidade (mesmo agravados) igual ao número de sucessos obtidos.

MET: Gaste duas Características de Gnose e faça uma Disputa Física (reteste com **Liderança**). Sucessos permitem que os membros da matilha recuperem níveis de dano (inclusive agravados) igual aos níveis de **Liderança** do usuário do Dom.





Capítulo Quatro: Dossiês

Nós somos uma espécie inteligente e o uso apropriado de nossa inteligência nos dá muito prazer. Neste respeito o cérebro é como um músculo. Quando ele estiver em uso vamos nos sentir muito bem. A compreensão é jovial.

— Carl Sagan, *Broca's Brain*

Desde a aurora dos tempos, a tribo de Barata sempre se viu afastada do resto da Nação Garou. Ao caminhar nas cidades, ao invés de nas matas, eles atraíram a desconfiança daqueles Garou que acreditavam que o lugar de um lobisomem, como o de um lobo, estava na natureza. À medida que a humanidade se espalhou e começou a esculpir seu ambiente cada vez mais drasticamente, os Andarilhos do Asfalto, em nome dos humanos, receberam bastante desconfiança dos Garou. Mas ainda assim eles perseveraram crentes na convicção de que a Weaver era tanto uma aliada em potencial, como a Wyld, e que seu lado humano era tão importante quanto seu lado lupino (e, lamentavelmente, talvez até mais importante). Mas agora existe uma possibilidade de que as coisas tenham ido longe demais. O resto das tribos agora está chamando a Weaver de inimiga tanto quanto a Wyrn; simplesmente destruir a Wyrn pode não ser o suficiente para salvar Gaia.

Os olhos da Nação Garou estão completamente voltados para os Andarilhos do Asfalto. Alguns dizem que a tribo está à beira de cair para a Weaver, assim como os Uivadores Brancos caíram para a Wyrn. Algum até dizem que isso já aconteceu. Existe uma enorme pressão sobre os Andarilhos do Asfalto para justificar sua escolha para entrar as cidades, misturar ciência do homem e as ferramentas da Weaver com o xamanismo de Gaia. Eles têm que provar que eles tomaram a decisão certa e têm que fazer isto rápido.

Mas ainda existe uma chance. As mentes mais brilhantes da tribo são, de fato, muito brilhantes e seus guerreiros são tão letais quanto qualquer outro das outras tribos. O enfoque constante dos Andarilhos do Asfalto no futuro fez com que eles fossem bastante capazes de planejar o futuro, de se erguer para enfrentar futuros desafios. Estes são tempos perigosos e eles serão difíceis de se adaptar — mas se adaptar é o que os Andarilhos do Asfalto fazem de melhor.

Aventureiro Capitalista

Citação: Escute, posso conseguir seu dinheiro 'pra você, mas ao menos faça parecer que está tentando ganhar dinheiro nesta proposta. De vez em quando preciso defender minhas decisões aos investidores.

Prelúdio: Às vezes você realmente se sente fora de seu ambiente. Seus pais só vieram para este país trinta anos atrás e você foi o primeiro membro de sua família a ir para a faculdade. Isso era tanto uma frustração quanto uma bênção. Apesar da pressão para ter sucesso ser muito forte, e às vezes sufocante, você nunca teve falta de apoio familiar. Você falhou algumas vezes, mas você finalmente formou estudando economia e planejou trabalhar para um corretor.

Foi quando aconteceu. Você estava celebrando sua graduação com amigos e um deles tinha tentado dar em cima de uma menina na boate a noite toda. E eventualmente ela quis ir embora, ele levantou uma das mãos... e depois você não se lembra de nada.

Levou alguns dias para você finalmente se recompor, mesmo com a ajuda da seita. Quando você finalmente compreendeu seu novo mundo, você estava prestes a continuar com seu trabalho planejado quando de repente teve uma idéia diferente. Uma vez que você pedisse a seus novos amigos para que eles mexessem uns pauzinhos, você teria um emprego melhor do que jamais sonhara e um trabalho onde pudesse fazer algo de bom.

Conceito: Nove entre dez novos negócios falham. Aventureiros capitalistas, pessoas que investem dinheiro das pessoas ricas em novos negócios ou invenções, são esperados que falhem nove entre dez vezes. Mas você tem

uma vantagem que a maioria não possui e um acordo com Crédito Fácil salda enormes dividendos. Garantindo o sucesso do negócio, você abre nove outros orçamentos que você pode secretamente dar para a seita, sem a promessa de um único dólar em troca. E garantindo dois, você assegura oito orçamentos ainda maiores para você. Não demorou muito para você se tornar um pequeno fornecedor de dinheiro para a seita.

Dicas de interpretação: Você pode trabalhar para o lucro das pessoas, mas nunca com os espíritos. Todo dia você paga o tributo apropriado para os espíritos que o ajudam (com orações islâmicas adaptadas) e você não é mesquinho com seus sacrifícios. Trate-os bem e eles tratarão você bem, assim você pensa. A lógica semelhante aplica-se para seus amigos também e isso é um assunto de orgulho para você,



pagar por qualquer coisa pequena que eles precisam. Sua família é uma história diferente; você ainda não falou com eles desde a Primeira Mudança. Por onde você começaria?

Equipamento: Palm com muitas reuniões agendadas, carteira, cartões de negócio e uma arma. Por via das dúvidas.

ANDARILHOS DO ASFALTO

Nome: _____ Raça: Hominídea Nome da Mãe: _____
 Sinalador: _____ Aspiração: Theurge Teto da Mãe: _____
 Crônica: _____ Campo: _____ Conceito: Aventureiro
 Capitalista

Atributos

Físicos **Socios** **Mentais**

Força _____ ●●●○○ Carisma _____ ●●●○○ Percepção _____ ●●●○○
 Destreza _____ ●○○○○ Manipulação _____ ●○○○○ Inteligência _____ ●●●○○
 Vigor _____ ●●●○○ Aparência _____ ●●●○○ Raciocínio _____ ●●●○○

Habilidades

Talento **Perícia** **Conhecimento**

Prontidão _____ ●○○○○ Emp. c/Animais _____ ●○○○○ Computador _____ ●●●○○
 Esportes _____ ●○○○○ Ofícios _____ ●○○○○ Enigmas _____ ●○○○○
 Briga _____ ●○○○○ Condução _____ ●○○○○ Investigação _____ ●○○○○
 Esquiva _____ ●○○○○ Etiqueta _____ ●○○○○ Direito _____ ●○○○○
 Empatia _____ ●○○○○ Armas de Fogo _____ ●○○○○ Linguística _____ ●○○○○
 Expressão _____ ●○○○○ Armas Brancas _____ ●○○○○ Medicina _____ ●○○○○
 Intimidação _____ ●○○○○ Liderança _____ ●○○○○ Ocultismo _____ ●○○○○
 Instinto Primitivo _____ ●○○○○ Performance _____ ●○○○○ Política _____ ●○○○○
 Manha _____ ●○○○○ Furtividade _____ ●○○○○ Rituais _____ ●●●○○
 Lábia _____ ●●●○○ Sobrevivência _____ ●○○○○ Ciências _____ ●○○○○

Vantagens

Antecedentes **Dons** **Dons**

Contatos _____ ●●●○○ Persuasão _____
 Recursos _____ ●●●○○ Comunicação com Espíritos _____
 Ritos _____ ●○○○○ Contr. de Máquinas Simples _____
 Totem _____ ●●●○○ _____
 _____ ●○○○○ _____
 _____ ●○○○○ _____

Coréia

○○○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Honra

○○○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Sobrevivência

●●●○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Poder

Cliath (1)

Fúria

●●○○○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Conceito

●●●○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Força de Vontade

●●●○○○○○○○○
 ○○○○○○○○○○○

Vitalidade

Escorrido 0 □
 Machucado -1 □
 Ferido -1 □
 Ferido Gravemente -2 □
 Espancado -2 □
 Aleijado -5 □
 Incapacitado □

Opção

INCAPAZ DE RECUPERAR
 GNOSE EM ÁREAS
 SELVAGENS

Ex-Agente do FBI

Citação: O polígrafo mede, na verdade, várias coisas diferentes. Muito precisas. Oh, esqueci de dizer a você. Sarah encontrou três fios de cabelo no salão de entrada e seus cumprimentos sugerem que eram de um Crinos. O que é muito estranho, não é? Primeira pergunta: você confirma sua história?

Prelúdio: Falando abertamente, você não estava realmente apto ao trabalho. Você havia saído da faculdade há um ano, com o diploma de Direito na mão, sem a menor pista de uma carreira. Uma posição se abriu no escritório local do FBI para Especialista de Pesquisa de Inteligência e você se inscreveu. Era um trabalho dentro de um escritório, nada parecido com os filmes. Após um ano disso, algo em você queria fazer como nos filmes, então você deu o próximo passo e se inscreveu para se tornar um agente especial, fez suas dezesseis semanas de treinamento e conseguiu uma missão.

Alguns meses atrás de pistas, a razão para aquela necessidade constante por aventura fez se propriamente clara quando você teve sua Primeira Mudança com vinte e sete anos. Tudo desabou. Só quando você conseguiu entender para onde ia a sua vida, ela mudou de uma forma que você nunca pensou ser possível. Mas você conseguiu se segurar e se fez uma pergunta simples: Como eu posso usar o que eu sei para Gaia?

Agora, você está aplicando suas técnicas para ser o melhor Philodox que pode ser. Você usa uma combinação de tecnologia, interrogatório e as perícias de pesquisas que passou um ano desenvolvendo para reunir dados sobre os inimigos da seita, assim como sobre os ofensores dentro de sua seita.

Conceito: Você é um investigador, treinado pelo melhor que seu país tem a

ANDARILHOS DO ASFALTO

Nome: _____		Raça: Hominídea	Nome da Matilha: _____
Seguidor: _____		Avô: Philodox	Título da Matilha: _____
Crônica: _____		Campo: _____	Conceito: Ex-Agente do FBI

Atribuições		
Físicas	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●○○○○	Percepção: ●●●○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Aparência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●○○○	Emp. c/Animais: ○○○○○	Computador: ●●○○○
Esportes: ●○○○○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ●○○○○
Briga: ●○○○○	Condução: ●○○○○	Investigação: ●○○○○
Esquiva: ●○○○○	Etiqueta: ○○○○○	Direito: ●○○○○
Empatia: ●○○○○	Armas de Fogo: ●○○○○	Linguística: ●○○○○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ○○○○○	Medicina: ●○○○○
Intimidação: ●○○○○	Liderança: ●○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ●○○○○	Performance: ○○○○○	Política: ●○○○○
Manha: ●○○○○	Furtividade: ●○○○○	Rituais: ○○○○○
Lábia: ●○○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ●○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dois	Dois
Contatos: ●●○○○	Persuasão: _____	
Recursos: ●●○○○	Verdade de Gaia: _____	
	Número de Tiro: _____	

Ressaca		Virtude		Vulnerabilidade	
Alcôria	Monra		Amor		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado	0 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado	-1 □
				Ferido	-1 □
				Ferido Gravemente	-2 □
				Espancado	-2 □
				Aleijado	-5 □
				Incapacitado	□

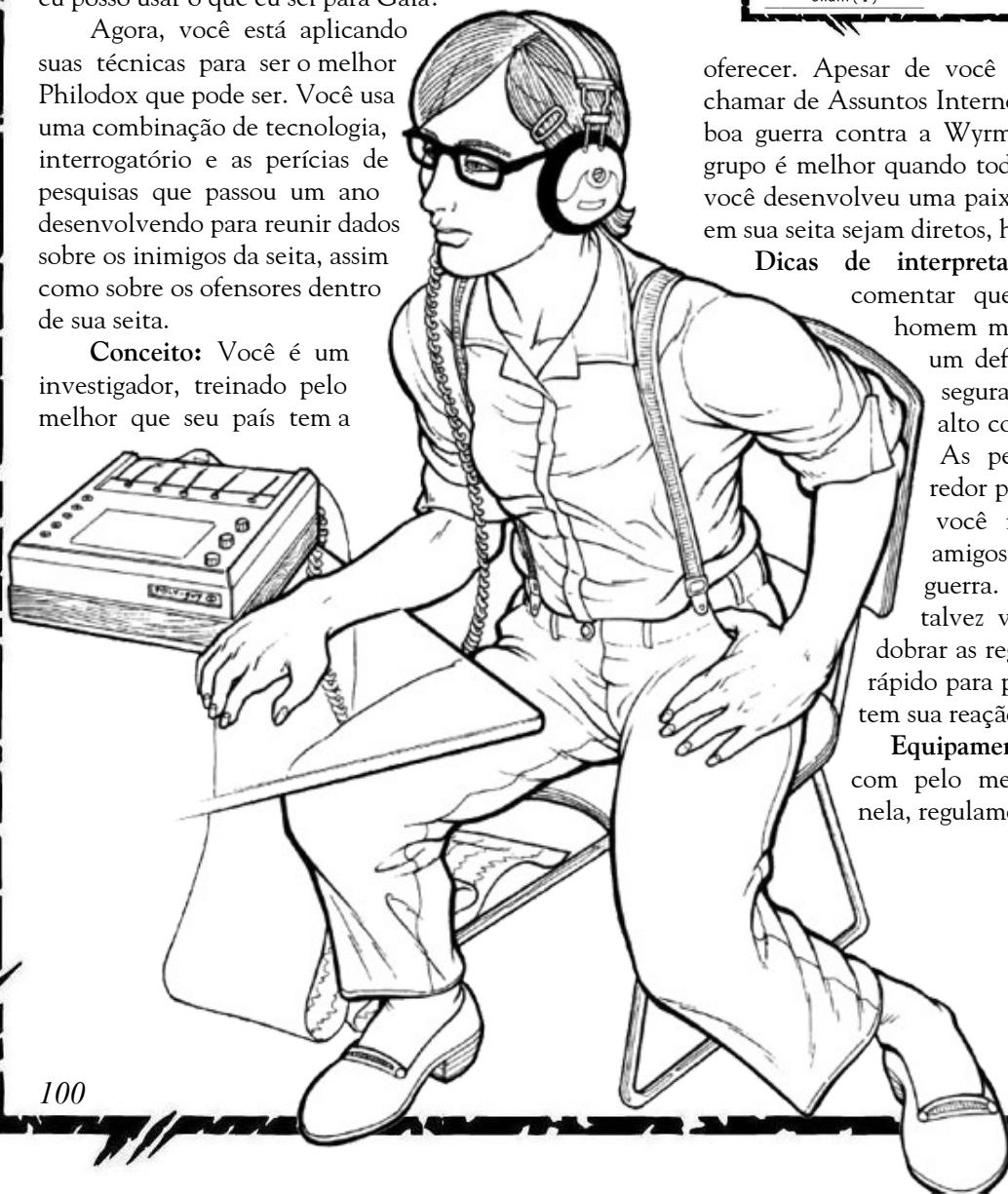
Forças de Vantagem	
Forças de Vantagem: ●●●○○○○	
Clith (1)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fragorosa Tribul (Opcional)	
INCAPAZ DE RECUPERAR GNOSE EM ÁREAS SELVAGENS	

oferecer. Apesar de você desafiar qualquer um que o chamar de Assuntos Internos da seita — você trava uma boa guerra contra a Wurm — você sabe que qualquer grupo é melhor quando todos estão sintonizados. Assim, você desenvolveu uma paixão por se assegurar que todos em sua seita sejam diretos, honestos e sigam a Litanía.

Dicas de interpretação: Sinta se livre para comentar que realmente, Ward era um homem melhor que Anderson. Você é um defensor de regras, mas você se segura para manter o mesmo padrão alto como você segura todo mundo. As pessoas odeiam ter alguém ao redor para manter eles na linha, mas você não está aqui para ganhar amigos, você está para travar uma guerra. E quando você está lutando, talvez você possa ver a virtude em dobrar as regras um pouco, mas você será rápido para prestar atenção que cada ação tem sua reação.

Equipamento: Polígrafo, escrivania com pelo menos cinco pastas de papéis nela, regulamento no bolso.



Exploradora da Umbra Urbana

Citação: Volte aqui! Não entre naquela rua. Preciso dizer a você o que aconteceu com o último cara que entrou naquela rua? Não entre naquela rua.

Prelúdio: Você era só outra loba nascida na natureza. Você brincou com outros filhotes, mas jogava eles no chão muito facilmente. Derrotar o resto de sua matilha parecia tão fácil que você dificilmente acreditou que chegou um momento em que você já era a alfa. Quando você passou pela Primeira Mudança, não foi uma surpresa. Bem, um pouco, talvez.

A vida como um filhote de Garou era quase o mesmo. Você era melhor que os outros filhotes e facilmente humilhava os de duas pernas, apreciando particularmente o modo como os machos ficavam desgostosos por serem derrotados por uma cadela feroz. Mas o prazer passou. Certamente, haviam outros lá que você não podia derrotar, mas iria um dia. Eles disseram que você seria uma grande contadora de histórias, mas você sentiu como se já soubesse toda história!

Então, em seu Ritual de Passagem, você foi enviada para a cidade. Eles disseram para você matar alguém, mas no momento em que viu a cidade, você parou de se importar com isso. A cidade a assustou. A intrigou. Todas as regras eram diferentes, nada fazia sentido. Pela primeira vez, você sentiu dúvidas. E você gostou disto.

Você nunca voltou para casa. Ao invés disso, você achou mais como você na Cidade e forçou-os a aceitarem você, que eles pareceram fazer alegremente. Não que eles fossem perfeitos. Eles eram todos os macacos, desajeitados e lentos e sem idéia sobre como o mundo

dos espelhos trabalhava. Entretanto, isso é onde você se encaixa. Você não precisou de máquinas para explorar as estranhezas da Umbra da cidade e quatro patas caminham pela teia padrão melhor que duas.

Existe um milhão das histórias na cidade. Você pretende achar todas.

Conceito: A mata real é muito suave. Todos os desafios que exigem a atenção do lobo estão na selva urbana, então por que só existem macacos lá? Eles todos gastam seu tempo no mundo de carros e dinheiro ou talvez passem uma ou duas vezes em seu caern. Eles apenas arranharam a superfície da cidade. Você pretende cavar em suas entranhas um pouco mais fundo.

Dicas de interpretação: Você está adaptada para ser, por uma vez em sua vida, alguém além da alfa. Respeite que agora você tem que seguir algumas ordens, mas fuja às vezes e não se desculpe por isso. Coloque seu nariz em todo buraco, greta, segredo e ação pessoal e lembre-se de tudo depois. Tudo é importante.

Equipamento: Algumas roupas emprestadas para quando você precisar, alguns bifes comprados para você (uma coisa errada

com a cidade é a comida.) e um lugar no chão do caern onde você possa dormir.

ANDARILHOS DO ASFALTO

Nome: _____	Raça: Lupina	Nome da Matilha: _____
Signador: _____	Assinador: Galliard	Título da Matilha: _____
Crônica: _____	Compo: _____	Conceito: Exploradora da Umbra Urbana

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●○	Carisma: ●●●○	Percepção: ●●●○
Destreza: ●●●○	Manipulação: ●●●○	Inteligência: ●●●○
Vigor: ●●●○	Aparência: ●●●○	Raciocínio: ●●●○

Habilidades

Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●○	Emp. c/Animais: ●●●○	Computador: ○○○○
Esportes: ●●●○	Ofícios: ○○○○	Enigmas: ●●●○
Briga: ●●●○	Condução: ○○○○	Investigação: ○○○○
Esquiva: ●●●○	Etiqueta: ○○○○	Direito: ○○○○
Empatia: ○○○○	Armas de Fogo: ○○○○	Linguística: ○○○○
Expressão: ○○○○	Armas Brancas: ○○○○	Medicina: ○○○○
Intimidação: ●●●○	Liderança: ●●●○	Ocultismo: ○○○○
Instinto Primitivo: ●●●○	Performance: ○○○○	Política: ○○○○
Manha: ○○○○	Furtividade: ●●●○	Rituais: ●●●○
Lábia: ○○○○	Sobrevivência: ●●●○	Ciências: ○○○○

Vantagens

Antecedentes	Dons	Dons
Fetiches: ●●●○	Salto da Lebre: _____	
Ritos: ●●●○	Sentidos Aguçados: _____	
_____	Comunicação Mental: _____	
_____	Visão de Arranha-Céu: _____	

Reserva

Glória	Força	Vitalidade
●●●○○○○○○○	●●●○○○○○○○	Escoriado: 0 ☐
□□□□□□□□	□□□□□□□□	Machucado: -1 ☐
		Ferido: -1 ☐
		Ferido Gravemente: -2 ☐
		Espancado: -2 ☐
		Aleijado: -5 ☐
		Incapacitado: ☐

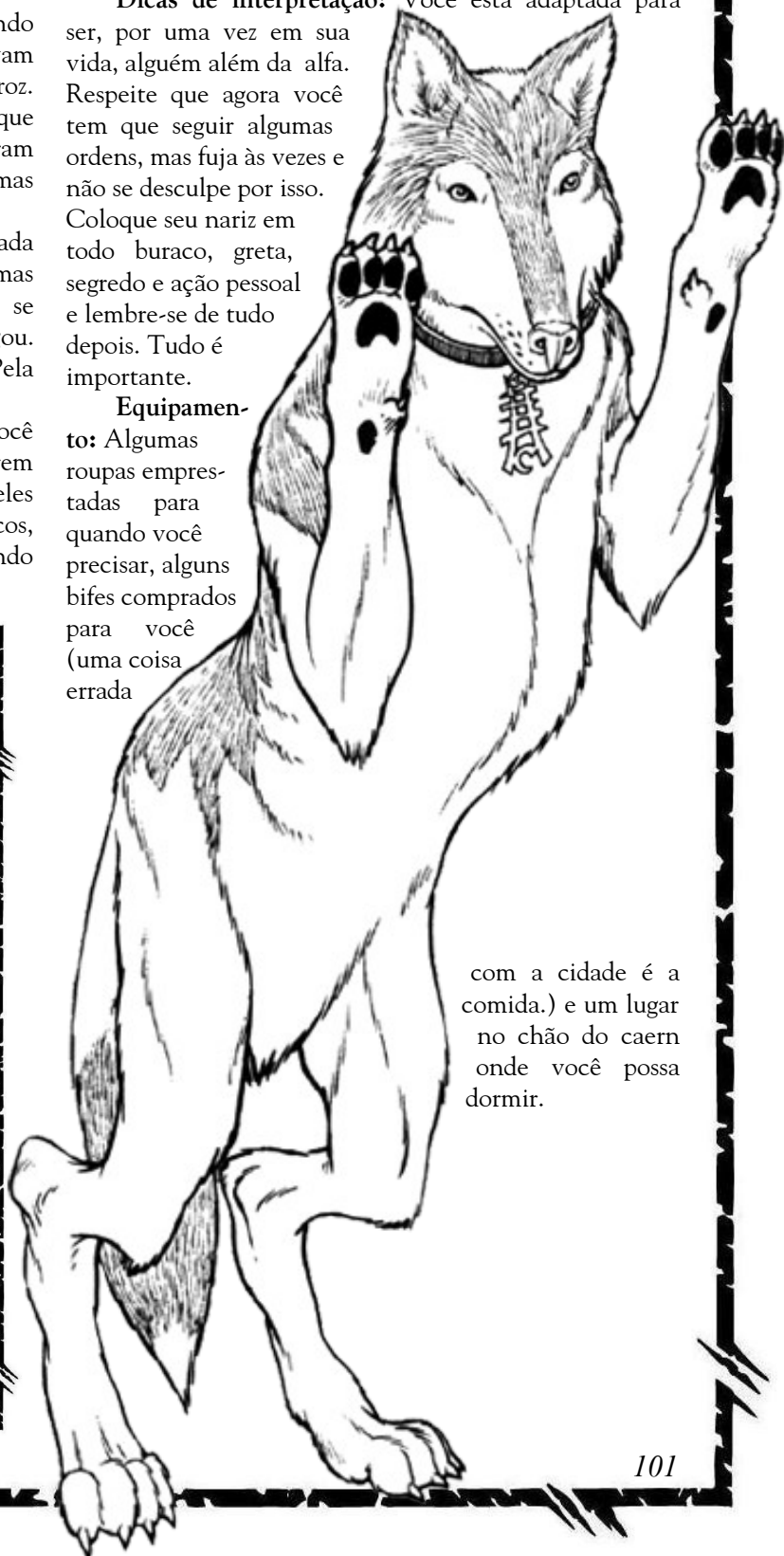
Fragorza Tribal

(Opcional)

INCAPAZ DE RECUPERAR

ONOSE EM ÁREAS

SILVAGENS



O Mulo de Seis Milhões de Dólares

Citação: Eles me fizeram forte, rápido e completo. Agora, eu posso lutar por Gaia. Diga-me novamente por que eles deveriam morrer.

Prelúdio: Você nasceu com todos os ossos em seu corpo quebrados. Gaia amaldiçoou os ossos tricotados no incesto e os fez fraturarem até mesmo com a pressão mais leve. Você era impossibilitado de se erguer, se mover e até para comer. Toda mordida quebrava seus dentes e você chorava de dor quando eles se curavam novamente. O caern quis tirar você de sua miséria, mas seu pai soube que um homem podia ajudar. Esse homem não tinha nenhuma razão para ajudar — ele e seu pai se odiavam — mas também não queria ver você morrer.

Então o homem começou a trabalhar. Ele colocou um espírito serpente em barras de titânio e uniu as barras em seus ossos. Ele substituiu seus dentes e garras por metal e seus tendões facilmente destruídos por silicone. Quando você estava pronto, ele ficou ao seu lado por um ano e um dia para treinar e construir seus músculos até que você fosse tão forte e poderoso quanto qualquer outro. Mas o tempo todo, você ouviu as histórias. As pessoas como esse homem, esse curandeiro, estavam sendo caçadas como demônios através do continente. O pensamento fez você queimar com fúria.

Agora, você é uma nova pessoa. Você não só é determinado a salvar Gaia, mas também para provar que o avanço não é mal, para a própria tribo que perpetuamente diz que avança.

Conceito: Você é um advogado dos Cães Cibernéticos, prova viva que eles podem fazer de bom no mundo. A notícia que eles mataram dez Garou chocou você, mas você observou que o resto matou duas vezes mais dos Cães Cibernéticos. Você não descansará até que eles sejam uma parte da sociedade dos Andarilhos do Asfalto. Enquanto isso, você se diverte com sua nova força e os muitos mortais truques debaixo de sua pele.

Dicas de interpretação:

Você nasceu novamente e de forma muito mais literal do que um cristão escandaloso. Toda vez que se levanta de

manhã, balance sua cabeça em admiração à força de suas pernas. Balance-a com Fúria sempre que alguém sugerir que isso é errado. Demonstre imediato instinto caridoso a qualquer um que

ANDARILHOS DO ASFALTO

Nome: _____		Raça: Impura	Nome da Matilha: _____
Sobrenome: _____		Avô: Ahroun	Totem da Matilha: _____
Crônica: _____		Campo: Cães Cibernéticos	Conceito: O Mulo de US\$ 6 milhões

Atribuições		
Físicas	Sociais	Mentais
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percepção: ●●●●●
Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●	Inteligência: ●●●●●
Vigor: ●●●●●	Aparência: ●●●●●	Raciocínio: ●●●●●

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●●●	Emp. c/Animais: ●●●●●	Computador: ●●●●●
Esportes: ●●●●●	Ofícios: ●●●●●	Enigmas: ●●●●●
Briga: ●●●●●	Condução: ●●●●●	Investigação: ●●●●●
Esquiva: ●●●●●	Etiqueta: ●●●●●	Direito: ●●●●●
Empatia: ●●●●●	Armas de Fogo: ●●●●●	Linguística: ●●●●●
Expressão: ●●●●●	Armas Brancas: ●●●●●	Medicina: ●●●●●
Intimidação: ●●●●●	Liderança: ●●●●●	Ocultismo: ●●●●●
Instinto Primitivo: ●●●●●	Performance: ●●●●●	Política: ●●●●●
Manha: ●●●●●	Furtividade: ●●●●●	Rituais: ●●●●●
Lábia: ●●●●●	Sobrevivência: ●●●●●	Ciências: ●●●●●

Antecedentes		Dons	
Fetiches: ●●●●●	Recursos: ●●●●●	Raiva Primordial: _____	Inspiração: _____
_____	_____	Diagnóstico: _____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Resumo		Vitalidade	
Alfama: ●●●●●	Manha: ●●●●●	Escoriado: 0 ☐	_____
_____	_____	Machucado: -1 ☐	_____
_____	_____	Ferido: -1 ☐	_____
_____	_____	Ferido Gravemente: -2 ☐	_____
_____	_____	Espancado: -2 ☐	_____
_____	_____	Aleijado: -5 ☐	_____
_____	_____	Incapacitado: _____	_____

Força de Vontade	
Força de Vontade: ●●●●●	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Fragorosa Tribal (Opcional)	
INCAPAZ DE RECUPERAR GNOSE EM ÁREAS SELVAGENS	

precise, já que você sabe como ele se sente.

Equipamento: Rifle de Assalto fetiche ligado ao seu fetiche de Reservas Pessoais, grande faca de combate, pistola .45, treze fotografias de seu pai e seu construtor, cuidadosamente mantida em um álbum.

Deformidade de Impuro:

Dependente de tecnologia. Um único sucesso em um teste dos Dons: Perturbar Tecnologia ou Controle de Máquinas Complexas imobiliza você completamente.



Aqueles Para Observar e Recordar

Gianluigi Lucci

Um dos Andarilhos do Asfalto mais influentes do século XX, senão o mais, Gianluigi Lucci dominou os Espertinhos enquanto vivo e sob seu comando os Espertinhos dominaram a tribo de forma mais poderosa que seus sucessores já conseguiram. Nascido no abarrotado lado oeste de Chicago em 1895, Lucci foi criado nas convicções anti-semitas de sua família e seus vizinhos católicos, aos doze já era parte de uma gangue italiana. Sua Primeira Mudança em 1908 foi em um confronto com uma gangue judaica da região e ele matou ambas as gangues no processo.

Tirando o maior proveito de uma situação ruim, Lucci formou uma matilha de três Andarilhos do Asfalto italianos na cidade e os modelou como a gangue que a que costumava pertencer, guardando os mesmos territórios de outrora. Isso os manteve sob o radar da polícia, uma vez que eles pensavam que eram os mesmos garotos que eles já haviam identificado, ao invés de um novo grupo que precisava de investigações. Mas essa tática também os colocou disponível para o infame mafioso Johnny Torrio e seu envolvimento indiretamente criaria os Espertinhos.

À medida que os Espertinhos começaram sua

ascensão na história dos Andarilhos do Asfalto, Lucci começou a procurar por um significado mais profundo para seu sucesso. Tudo parecia fortuito e conveniente para ele, e este jovem e talentoso Theurge passou semanas na Umbra de uma única vez, enquanto sua matilha cuidava de seus negócios mundanos. A cada vez ele voltava com novo conhecimento e antigos Dons que ninguém ouvira falar de em décadas, ou até séculos. Mas ele nunca retornou com uma resposta que satisfizesse sua busca por um significado pessoal, um desejo que apenas ficou mais forte quando os Espertinhos se uniram com Al Capone e ganharam a dominância da tribo. Em desespero, ele se voltaria para fé de sua infância, mas nesse momento aqueles que o conheciam sabiam que ele estava desgastado.

Ele nunca mais seria o galanteador duro de sua infância, mas se tornou mais cínico e sádico à medida que os anos se passaram, um fato que nunca impediu que sua matilha fosse uma das genuinamente lendárias matilhas da tribo. Além dos confrontos (e as vitórias) com algumas das maiores ameaças que a Wyrn tinha a oferecer nas cidades, ele brigou com um famoso oficial da lei humana, incluindo uma breve briga com Elliot Ness.

Lucci finalmente abandonou o cargo em 1960, com 65 anos. E então, ele se agarrou à vida com uma determinação feroz e viveu até os 103 anos. Muitos se perguntam que medo da morte o homem tinha e quais demônios (pessoais e reais) ele enfrentou em sua vida, mas não há dúvida de que ele fez da tribo o que ela é hoje. Alguns recomendariam a tentativa de imitar Lucci, mas não há uma personalidade na história dos Andarilhos do Asfalto que possa se comparar a ele.

Kleon Winston

Tivera Kleon Winston vivo por volta dos anos 20, ele provavelmente acabaria nos Espertinhos e a Máfia de Nova Iorque poderia ter dominado Chicago como resultado. Ele é simplesmente bom a esse ponto em forjar conexões e redes de contato. Porém, ele surgiu nos anos 90 e disponibilizou esses talentos para forjar um intrincado sistema de informações entre os Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos da cidade.

Essa rede de informação descobriu, entre outras coisas, algumas das informações mais concretas sobre o culto da Wyrn conhecido como a Sétima Geração que qualquer coleção de informações que os Garou do planeta já possuíram sobre o culto. Localizações de onde eles executavam seus rituais profanos, entrevistas com as vítimas e extensos dossiês sobre os líderes — o serviço de inteligência de Winston era infalível. Ele por muito tempo pressionou os outros a tentarem alguma ação contra o culto, mas foi incapaz de convencer as outras tribos do perigo que o culto representava.

Quando Lorde Albrecht começou seu movimento contra a Sétima Geração, Loba Carcassone mencionou o nome de Winston para ele e Albrecht agarrou imediatamente a oportunidade para conseguir as pastas de papéis ainda imaculadamente bem tratadas. Winston





não deixou suas informações ficarem ultrapassadas e sua perseverança foi recompensada. Sua inteligência foi fundamental para o sucesso perfeito da missão e sua sabedoria foi enormemente renomada tanto entre os Andarilhos quanto entre os Presas de Prata, levando-o ao status de Athro. Como tal, ele conseguiu ganhar as graças de Albrecht. Devido a sua habilidade com redes de informações, ele é simplesmente o contato perfeito.

Winston ainda não pediu favor algum a Albrecht e é sabido que ele atualmente anda investigando a Endron Oil e está obtendo algumas oportunidades interessantes. Porém, os rumores dizem que a Endron também está investigando-o e em breve ele pode precisar de proteção para as balas de prata dos fuzis da empresa.

Gabriel Van Der Linden

Antigamente o maior visionário e a maior esperança da tribo, agora um de seus inimigos mais temidos, a única coisa que Gabriel Van der Linden nunca foi é ignorado. Nascido em uma rica família belga, ele se tornou um pensador talentoso, engenheiro e atleta. (Ele poderia ter sido um corredor olímpico de 400m caso fosse mais interessado no esporte ao invés da faculdade). Enquanto estudava em Paris, ele teve uma Primeira Mudança espetacularmente violenta, que matou mais de trinta pessoas.

Depois de recuperar se do choque de transição, o jovem Galliard voltou e completou sua educação (por

correspondência, sempre que possível), enquanto discutia algumas de suas idéias com três outros filhotes, que eventualmente formariam a matilha original dos Cães Cibernéticos. Para Gabriel, a Wurm era destruição por entropia, o lento apodrecimento de tudo que era bom. Como seria melhor se, então, Gaia fosse à prova do apodrecimento? Em apenas algumas décadas, o homem inventaria computadores que podiam operar tão depressa quanto cérebro humano. Logo, ele acreditou, todos nos tornaríamos para sempre máquinas duradouras. Porém, Van der Linden quis ir mais longe. Se Gaia torna-se perfeita, então toda natureza teria que se tornar perfeita também. Deste modo, Gabriel começou a experimentar em animais e quando isso falhou, ele e os Cães Cibernéticos seqüestraram um Garou lupino e tentaram implantar artigos cibernéticos. A experiência obteve um sucesso limitado.

Apesar dos Cães Cibernéticos obterem sucesso, Gabriel nunca estava satisfeito, já que eles não se aproximaram do que ele considerava seu objetivo final. Em 1998 ele chamou a matilha para a Bélgica para reagrupar e dedicá-los novamente ao seu propósito, e da Bélgica eles fizeram uma exploração no Reino Cibernético para ganhar as respostas que eles precisaram. Quando retornaram, eles eram parte homem, parte lobo, parte espírito e parte máquina. Gabriel fez seus anúncios e iniciou o campo dos Cães Cibernéticos para adiantar seus objetivos. Porém, suas contínuas experiências com Garou lupinos foram descobertas, e o campo, junto com seus sonhos, foi destruído.



Imagem: Gabriel é uma figura alta, magra e bonita com cabelos curtos pretos e olhos emoldurados por pequenos óculos. Junto de seus óculos, ele usa calças compridas e camisas de colarinho aberto, tendo também uma expressão tranqüila e inquisitiva em sua face a todo o momento. Sua forma Crinos e Lupina têm longos pêlos cinza com traços pretos por todo lado e quando ele está em qualquer forma que ele exhibe óbvios aprimoramentos cibernéticos.

Dicas de Interpretação: Gabriel é filosófico e incrivelmente carismático, mas abriga uma raiva óbvia que está atualmente apontada para os companheiros de tribo que ele acredita terem traído-o, a tribo e a Gaia. Porém, ele é também capaz de enormes demonstrações de afeto em direção a qualquer um que busca sua sabedoria. Muitas das vezes, aqueles dentro do campo sabem de sua predileção por levar as mulheres do campo para a cama. Afinal de contas, logo não existirão mais impuros, hominídeos ou lupinos... apenas Garou. A única coisa que ele não suporta é o medo do avanço e caso alguém tenha dúvidas sobre ser ou não implantado, ele é conhecido por gritar para as pessoas “Apenas faça”. Quando está desapontado, ele é propenso a arrastar seus protegidos chutando e gritando por seus ideais. Eles o agradecerão depois.

Ele possui uma grande seleção de cyberfetiches, incluindo um telefone e computador interno, e uma seleção de pequenas lâminas que ejetam por todo seu corpo, exceto pela sola de seus pés, transformando em um porco-espinho de aço inoxidável na batalha. Seu Dom favorito é “Mente Calma”.

Elizabeth Leitora de Genes

É bom que os Andarilhos do Asfalto não tenham uma liderança central definida, por que se o tivesse, a líder provavelmente seria Elizabeth Leitora de Genes, e as notícias que a tribo elegeu uma fostern para liderá-la teriam os declarado mais insanos do que os Presas de Prata. Mas de qualquer forma, não foi uma decisão dela.

Elizabeth Leitora de Genes cresceu na Holanda, nascida em 1977, a segunda criança de sua família. A primeira era seu irmão, um criança arfante e egoísta que exigia atenção. Elizabeth sempre sentiu a necessidade de competir com seu irmão, mas nunca se sentiu confortável tentando roubar a atenção dele, então ela simplesmente trabalhava silenciosamente, mas duro. Porém, ela não pode negar que a personalidade forte dele a influenciou e ela sempre acabou procurando campos relacionados com ele, porém diferentes. Enquanto ele estudava computação na escola *middelbare*, ela estudava biologia e estava estudando na *universiteit* quando passou por sua Primeira Mudança em uma briga com um namorado. Ela o matou e foi levada até os Andarilhos do Asfalto, que encobriram o crime e deram um jeito para que ela vivesse no campus, longe de sua família. Ela completou sua graduação e se tornou uma geneticista, trabalhando com pesquisas médicas, de onde retirou seu nome.

Depois de alguns meses, a jovem Philodox descobriu



que ela achou seu nicho na tribo, trabalhando quietamente na seita sempre que podia para solucionar disputas antes que se transformassem em grandes rixas. Era a descrição, o trabalho necessário que ela gostava. Ela até mesmo participou de uma matilha internacional após conhecer um alemão chamado Guy Sims, que a introduziu aos outros que formaram sua matilha. Ela sempre parecia ser a “última participante” da matilha, acrescentada como um apoio para seus companheiros de matilha mais ambiciosos, que se adaptaram a ela.

Mas como ela estava se estabelecendo, ela fez amizade com outro Andarilho do Asfalto, Dary Franz. Franz era um dos primeiros Cães Cibernéticos e Elizabeth começou a notar mudanças em sua personalidade à medida que ele se envolvia cada vez mais. Franz começou a citar à exaustão os ensinamentos de Van der Linden, usava sua iniciativa cada vez menos e parecia menos emotivo. Todo o movimento a assustou, um medo apenas ampliado pelos sussurros nervosos dos espíritos da seita, que disseram a ela que os Cães Cibernéticos queriam “substituí-los”. Sua consciência sobrepujou sua timidez e ela começou a falar contra o grupo e participou de várias brilhantes discussões contra eles na GWnet, sendo sua afirmação mais eloquente: “Vocês não podem codificar Gaia”.

Estes argumentos resultaram na recepção de um e-mail intitulado “Você precisa fazer pesquisas”. Rastreamento desse e-mail, ela chegou a um misterioso

contato, que por sua vez a levou até uma reunião nos Cárpatos com ninguém menos que o Margrave dos Senhores das Sombras, Yuri Konietzko. Ele ofereceu a ela “argumentos úteis” em troca de “favores futuros” e, contra seu melhor julgamento, ela aceitou. Ele a informou dos experimentos conduzidos por Gabriel Van der Linden, que a horrorizaram. Com uma nova determinação, ela retornou à sua seita e fez seu, agora famoso, discurso no Deslumbramento de Prometeu.

Desde então, Elizabeth voltou à sua reclusão o máximo que pode, mas é impossível quando o campo inteiro dos Interruptores Aleatórios, um campo que ela ajudou a elevar dentro da tribo, busca inspiração nela. Muitos anciões dentro do campo se ressentem por serem substituídos por alguém tão novo. Outros procuram derrotá-la para conquistar um maciço ganho político. Elizabeth fez pouco desde então, exceto por se esconder em sua matilha, onde ela pode alegremente continuar com seu papel de apoiadora e aconselhar os membros de seu campo pessoalmente sempre que pode. Os “favores futuros” pesam severamente em sua mente, ela teme a vingança de Van der Linden e até mesmo de muitos membros de sua própria tribo. Atualmente, ela está tentando permanecer corajosa enquanto isso assombra sua mente. Sua matilha se tornou sua conselheira e sua segurança, onde ela pode simplesmente fazer aquilo que faz de melhor.

Paul Matzenkopf

Quando são golpeadas pela tragédia, algumas pessoas

perdem sua inocência. Outros se apegam à tragédia como um ímã. Matzenkopf está no último grupo.

Quando Van der Linden convocou a tribo por seguidores, Matzenkopf foi um dos primeiros a aparecer. Um leitor ávido de ficção científica em sua infância, Paul viu as invenções de Gabriel como uma realização de suas fantasias e correu para fazer parte dela. A corajosa visão e força de Gabriel, bem como sua liderança, o encantaram. Ele ficou devastado quando aprendeu sobre seus experimentos.

Mas Matzenkopf não podia ser despedaçado. Dentro de seu corpo agora estava tudo aquilo que ele sonhara quando criança e ele tinha idéia o suficiente para saber que ele não era como seu amado professor. Matzenkopf contra-atacou, conseguindo encontrar alguns daqueles participantes do campo que ele confiou e formou uma frágil aliança. Essa aliança cresceu como uma célula do campo, como os “novos” Cães Cibernéticos, determinados a assumir a invenção e filosofia do campo, colocando-as como *parte* da solução, e não *a* solução.

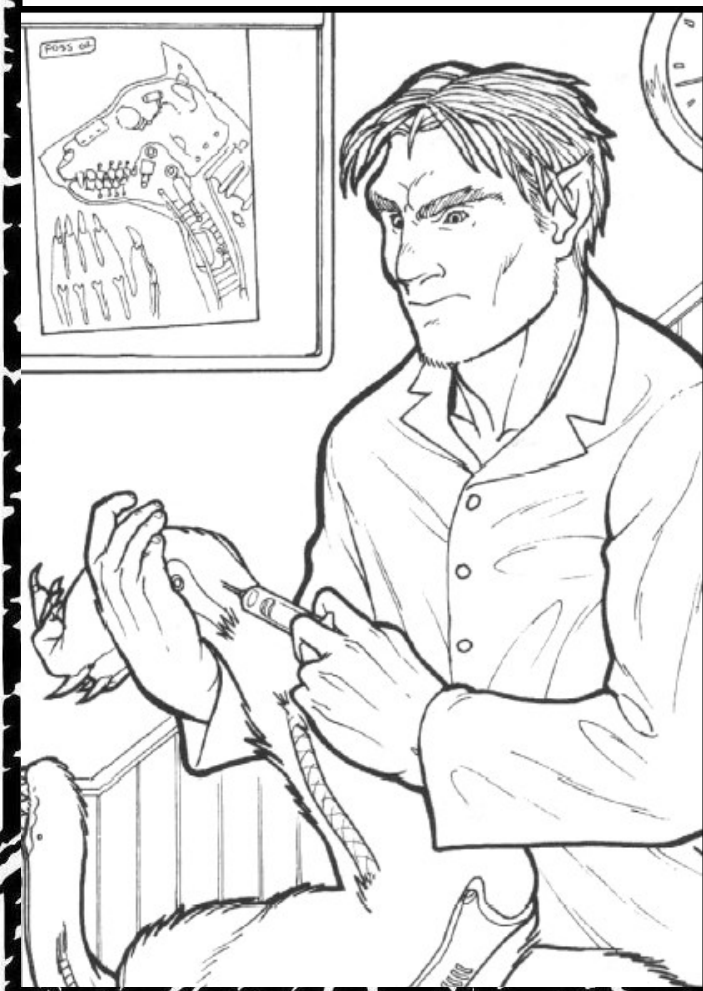
Essa nova direção começou com primeiro projeto de Matzenkopf: Dentes-de-Titânio. Dentes era um dos experimentos pré-Caes Cibernéticos “bem sucedido” de Gabriel e estava cronicamente temeroso de ficar louco como tantos outros, principalmente de forma psicótica, procurando a morte na batalha. Matzenkopf o convenceu ao invés disso a procurar pela vida e começou a trabalhar na tentativa de reverter os implantes biônicos que agora compunham seu corpo, transformando-o novamente em um Garou lupino. Caso seja bem sucedido, Paul acredita que essa seria a prova poética de que nem todos os Cães Cibernéticos devem pagar pelos pecados de seu criador.

Julia "Firewall" Spencer

Talvez a lobisomem jovem mais promissora nos dias de hoje da tribo, Julia Spencer tem o benefício único de obscurecer quase todos os limites que podiam inibi-la. Ela é uma tecno Theurge, mas não é um membro oficial dos Interruptores Aleatórios. Ela é uma Andarilha do Asfalto leal, mas pertence a uma matilha multitribal adotada pelo Uktena. Além disso, ela é ambiciosa, esperta e capaz.

Julia nasceu em Londres com um pai rico e uma mãe que ela nunca conheceu. Criada por babás e em internatos, ela nunca soube por que sua mãe a abandonara até que tivesse dezesseis anos. Passando um dia de compras por Londres com amigos, ela começou a caminhar para um ponto de táxi quando um grupo de bêbados expulsos de um pub começou a perturbá-la e a seguiram antes de arrastarem-na para um beco. O medo se tornou em fúria quando algo se ativou e sua Primeira Mudança terminou com ela em uma poça de sangue, cerveja e estilhaços de vidro. Ela ficou perversamente orgulhosa de sua Primeira Mudança, que deixou poucas evidências e foi fácil de ser acobertada.

Mais recentemente, ela ganhou respeito por fazer parte da Matilha do Rio Prateado. Na Seita da Bigorna-da-Klaive dos Crias de Fenris em um conclave, ela





ganhou inimizade por conjurar uma Aranha do Padrão dentro do caern para ajudar uma escapada para Londres. Ela continuou até a América por avião com sua nova matilha: a Garra Vermelha Olho-da-Tempestade, o Filho de Gaia Gritos da Destruição, a Roedora de Ossos Carlita e o Wendigo John Filho-do-Vento-do-Norte. Esses cinco Garou, viajando pelo mundo em uma batalha contra a Fera da Wyrn Jo'cllath'mattric, foram confrontados pelo Uktena que com ele, formou a matilha Rio Prateado, tendo Olho-da-Tempestade como alfa.

Desde então, Julia retornou a América várias vezes, para buscar informações sobre seu novo totem, passando tempo em meio à tribo dos Uktena. Ela falou com um dos que eles chamam de "Vigia dos Malditos", uma pessoa decididamente horrenda, que ainda assim a ofereceu uma fascinante perspicácia em como é possível lidar com espíritos inimigos. Ao invés de atacar os mais poderosos deles, ele dizia que a melhor tática é controlá-los e até mesmo cuidar deles. Fazendo isso, eles sobrepujavam o que não podiam derrotar.

Julia pensou bastante em suas palavras quando voltava à Inglaterra. Sua tribo estivera em meio a tumultos por meses, já que Lectora de Genes abriu a tampa das piores que a Weaver tinha a oferecer nos Cães Cibernéticos. Poderiam eles honestamente continuar a ter a Weaver como uma aliada inquestionável? E se eles aceitassem que a Weaver pudesse agir contra eles, existiriam formas melhor de contornar esses excessos do

que o derramamento de sangue de seus irmãos?

Retornando à Inglaterra com muito em sua mente e peso em seu coração, Julia postou um projeto pela primeira vez na GWnet. "Cure a Weaver." Muitos riram dela, mas outros silenciosamente concordaram com ela. Talvez ela seja a Andarilha do Asfalto que faça o que sua tribo sempre reivindicou que faria: guiar a Weaver a ajudar Gaia.

Imagem: Julia se aproxima bastante dos ideais humanos de beleza. Ela está sempre vestida na moda mais recente, preferindo os designs de Boudicca. A única concessão que ela faz para a moda é sua bolsa, mais larga do que chique, para que ela possa carregar todas as parafernalias tecnológicas que achou durante a semana. Seu longo cabelo (normalmente preto, mas algumas vezes pintado) cai sobre seus ombros, mas seu corpo magro disfarça um corpo que é, se não musculoso, em forma e bem mantido. Nas formas Lupinas e Crinos ela também é notoriamente magra e seu pêlo marrom e preto de alguma forma consegue ser perfeitamente brilhante e macio.

Dicas de Interpretação: Seu histórico e sua criação sempre estarão em cheque com sua natureza. Como uma jovem mulher britânica, você sabe manter suas emoções sob controle e ser educada. Como uma Garou, suas emoções sempre queimam passionavelmente. Mantenha o comportamento de "rainha de gelo" e seja escrupulosamente educada e sórdida ao mesmo tempo. Raciocínio afiado é a sua especialidade. Porém, caso alguém toque em um assunto que te comove, positiva ou negativamente, comece a erguer a voz um pouco, rosne animadamente e fale mais rápido do que anteriormente, subitamente voltando ao normal e parecendo envergonhada.

Sob toda essa depreciação irônica, o amor pela tecnologia e o alto padrão de vida e o comportamento tranquilo, você tem uma profunda necessidade de amor e aceitação que seu pai distante e sua mãe ausente nunca puderam oferecer. Mas as probabilidades de você admitir isso são apenas levemente acima do impossível, então você continua a falar sobre seus assuntos enquanto deveria estar se confessando abertamente.

Raça: Hominídea

Augúrio: Theurge

Posto: 2 (Fostern)

Físicos: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 2 (2/3/4/4). Vigor 2 (4/5/5/4)

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 4 (3/0/4/4)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 1, Instinto Primitivo 1, Lábia 2

Perícias: Condução 1, Etiqueta 4, Liderança 1

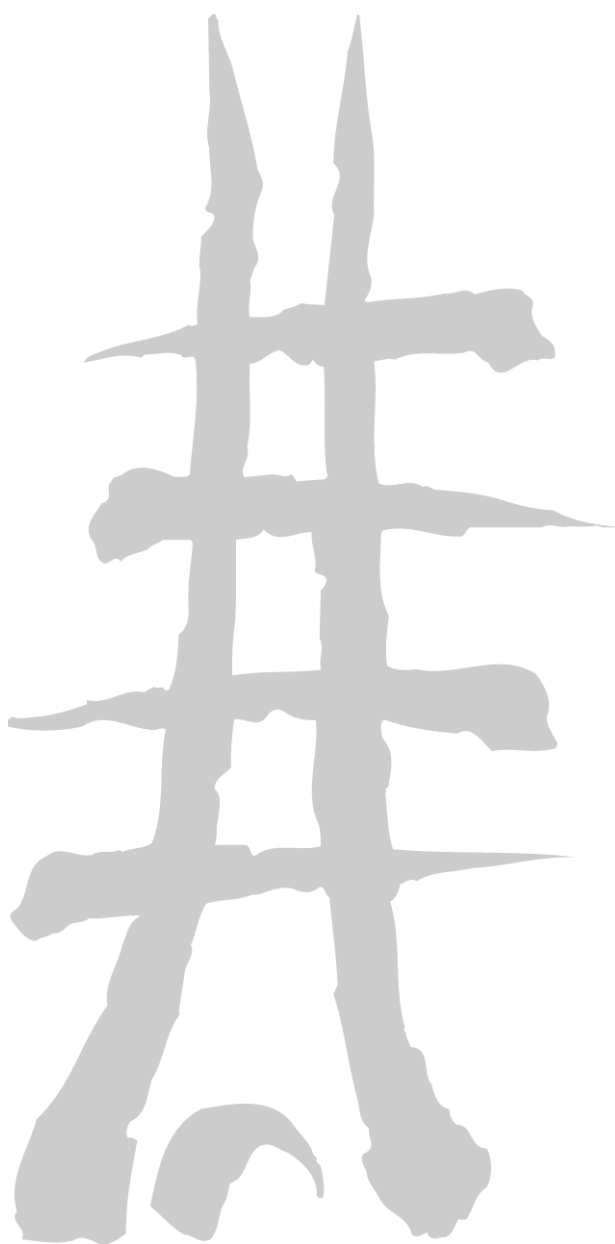
Conhecimentos: Computador 4, Enigmas 3, Investigação 3, Medicina 3, Rituais 3, Ciência 4

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 3, Recursos 4, Ritos 3

Fúria: 2; **Gnose:** 3; **Força de Vontade:** 5

Dons: (1) Persuasão, Comunicação com Espíritos, Diagnosticar; (2) Perturbar Tecnologia, Comandar Espíritos, Pêlo de Aço.

Rituais: Mesmo sendo uma Theurge muito jovem, Julia conhece o Ritual de Compromisso, Ritual de Dedicção do Talismã e Saudação ao Sol e à Lua sem falhas.



ANDARILHOS DO ASFALTO

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Jogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Instinto Primitivo _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícias

Emp. c/Animais _____ 00000
Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Liderança _____ 00000
Performance _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimentos

Computador _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Rituais _____ 00000
Ciências _____ 00000

Vantagens

Antecedentes

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Dons

Dons

Renome

Gloria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pasto

Fúria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinase

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)

INCAPAZ DE RECUPERAR
GNOSE EM ÁREAS
SELVAGENS

ANDARILHOS DO ASFALTO

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Contatos

Aliados

Fetichas

Totem

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Passes

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

ANDARILHOS DO ASFALTO

História

Prefacio

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on the right side, suggesting it's resting on a surface.

Descrição

Idade: _____

Cabelos:_____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo:_____

(Altura / Peso)

Hominídeo: _____ / _____

Glabro: _____ / _____

Crinos: _____ / _____

Hispo: /

Lupino: _____ / _____

Cristina de Batlle

Cicatrizes de Batalha: _____

Def. 1.1.1. Let I

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

Agradecimentos: www.mais_um_livro.com.br

*Technology, the battle's unfair
You pull the hammer without a care
Squeeze the trigger that makes you Man
Pseudo-safari, the hunt is canned
— Megadeth, Countdown to Extinction*

Rachando o Asfalto!

Nem apenas de lendas e contos de glória viverá o Nação Garou e, lamentavelmente, o Livro de Tribo dos Andarilhos do Asfalto é parte de uma delas.

Esse livro tinha tudo para ser uma verdadeira revolução. Seria o primeiro livro traduzido integralmente pela comunidade auxiliar — o Nação Garou Tribos. Só que, quando vimos, se tratava apenas de uma ilusão gerada pela Profanadora. O Nação Garou teve que cair em peso em cima do livro para poder terminá-lo.

Contudo, histórias ruins a parte, temos mais um livro de tribo. As tribos estão tendo acesso ao conhecimento e em todo o Brasil mais e mais pessoas conhecem e vem agradecer pelo nosso trabalho. Não vamos desperdiçar nosso tempo aqui falando de coisas relativas, como “legalidade ou não”, porque já temos isso bem definido em nossos corações. A coisa é simples, baixa quem quer; nos ofende quem não sabe fazer melhor que nós. Simples.

Entregamos o livro às mesas do país e convocamos os jogadores que estão parados, pensando que nada pode ser feito, para estarem ao nosso lado!

Esse livro é o primeiro após a lendária Primeira Grande Assembléia do Nação Garou, que aconteceu em São Paulo. Quase todas as figurinhas carimbadas do NG estavam lá e, mesmo quem não foi, esteve lá lembrado. Queremos estar juntos todos os anos, cada ano, uma cidade, cada cidade, uma verdadeira demonstração de fraternidade! Esse é o Nação Garou!

Você, que lê isto agora, quer estar naquelas fotos no próximo ano? Una-se a nós!

Agradecimentos Especiais

À Camila e Lica Maria, as anfitriãs da festa do Nação Garou em São Paulo, por terem tornando nosso sonho uma maravilhosa realidade. Agradecemos pela confiança, pelo afeto e pelos sentimentos que nem sempre podem ser expressados através de palavras. Nosso muito, profundo e sincero agradecimento.

A festa é inesquecível!

Nota Rápida

O Totem *O'Mighty Dolla'*, na edição passada chamado de Poderoso Dólar, foi retraduzido pela DEVIR como *A Toda Poderosa Grana*. Contudo sabemos que é um Totem exclusivamente estadunidense, então mativemos o nome antigo com alguma diferença. Nesta edição, ele consta como *Todo Poderoso Dólar*. (nota de responsabilidade de Chokos & Folha do Outono).

André "Gaia. Net"

**Philodox Andarilho do Asfalto (Lobo Corporativo)
Cliath**

Amigos e Companheiros do Nação Garou,

É com muita satisfação que venho através dessa parabenizar a todos pelo trabalho árduo e pela dedicação, principalmente nos últimos 2 meses do projeto. Trabalho, onde mais uma vez foi mantida a qualidade e a competência sempre vista em outros trabalhos de nossa Nação e que possibilitou que nossa tribo, finalmente fosse contemplada com o livro revisado em português.

Isso só mostra mais uma vez que nós do NG somos uma EQUIPE. Uma equipe que não ganha nada, só a felicidade do jogador de RPG do Brasil. Uma equipe de loucos, que só se conhecia pela Net (e talvez pela GWnet) e já até marcou uma confraternização (que eu infelizmente não fui, devido a um crack financeiro) com direito a presenças de outros seres sobrenaturais (ainda não me conformo com a presença do Sanguessuga)...

Por fim, agradeço ao Adrix, ao Cizinho, ao Rafael, ao Salomão, ao Gustavo, ao Chokos, à Lica, ao Folha e a todos que ajudaram direta ou indiretamente esse projeto. Agradeço à minha namorada e companheira, Mariana e ao meu eterno companheiro de Lobisomem, Mestre Sherman.

Aguardo pelo próximo projeto (e pela próxima assembléia também) certo do sucesso dos mesmos.

Atenciosamente,
André "Gaia.net"

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

Não foi o mais fácil dos livros de lançar. Tivemos vários problemas com tradutores, revisões... Foi complicado, mas no fim das contas, está aí. Feito. O Nação Garou sai meio ressaqueado de sua assembléia, mas termina o livro.

Agora só faltam as malditas Palavras Finais. Bem, eu quero simplesmente agradecer a todos que realmente merecem um agradecimento. Vocês sabem quem vocês são!

Até o próximo livro!

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos

Não posso mais me passar por um Garou, não tenho Gaia em mim como meus amigos do Nação Garou A têm, Folha do Outono não é um ser meio carne, meio espírito, mas sim um artífice da vontade que construiu

sua própria história. Eu vou lhes explicar.

A mais fantástica das histórias que já li é justamente aquela que tive oportunidade não apenas de escrever, mas de vivenciá-la. Não numa sessão de rpg, mas dentro da vida real.

Folha do Outono era um npc de uma crônica minha de Mago, um npc normal, para todos os outros jogadores, menos para mim. Depois que a crônica acabou, senti uma imensa necessidade de escrever toda a história dele. Assim o fiz. Mesmo sem saber, eu estava escrevendo meu futuro. Pode parecer loucura, sei que para muitos o é, mas eu vivi e vivo hoje uma história que escrevi muitos anos antes de conhecer qualquer um de vocês ou de fundar qualquer projeto de tradução.

Isso para mim é fantástico e intimidador. Me dá medo pensar que eu tenha 'previsto' todo meu sofrimento e toda minha alegria, ou sei lá, temo pensar que, de algum modo, o que eu escrever para Folha do Outono, venha a se tornar a minha realidade...

Talvez nem todos tenham essa oportunidade 'insana' de fazer isso, mas sei que todos nós temos a oportunidade de escrever, a cada instante, a própria história. Talvez você não enxergue o futuro, mas pode palpar o presente.

Escreva sua própria história. Seja sua própria lenda.

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho (e um changeling pervertido que fica ouvindo sons de que não deve durante a noite!)

* silêncio *

* agachado, com a mão na orelha direita, tentando ouvir mais claramente o que estão fazendo *

* suas orelhas se mexem, sua boca começa a salivar, seus olhos se arregalam, sinal que está ouvindo coisas que não deveriam ser ouvidas *

(Esse é nosso abraço para você, changeling!)

Cizinho "Dono-do-Pedraço"

Ragabash Roedor de Ossos Cliath

Pois é, mais um trabalho realizado com sucesso. Esse é o meu segundo trabalho pela NG, e ainda haverá muitos pela frente. Queria agradecer a todos os tradutores, revisores, diagramadores, e jogadores de Lobisomem que fizeram e fazem de tudo para que nossos jogos e nossas vidas fiquem cada vez mais deslumbrantes. Mas peço desculpa, pois dessa vez não posso dedicar estas palavras finais a vocês. Todo o trabalho que tive e todas estas palavras que escrevo só fazem sentido devido a chegada de uma pessoa especial em minha vida, e é para ela que vai todos os créditos especiais que escrevo. O nascimento de mais um Garou é esperado, e espero muito que este nos ajude na Guerra do Apocalipse. Sim, eu dedico estas palavras ao meu filho que vai nascer. No momento que escrevo, não sei ao exato se será menino ou menina, mas tenha certeza que seu pai já lhe guarda no coração e cita seu nome no final deste livro com muito orgulho da ótima pessoa que será.

Que os Fianna abram as garrafas de cerveja e os Andarilhos organizem uma Rave inesquecível. Vamos comemorar amigos!!!

Adriel "Hackeia a Wyrn"

Ragabash Andarilhos do Asfalto Cliath

Estranho para mim, colocar as minhas palavras no final de um livro, mas é emocionante e recompensador, queria agradecer aqui a confiança depositada em mim nesse trabalho, e me desculpar pelas minhas falhas, realmente os assuntos mundanos, muitas vezes me atrapalharam em alcançar o objetivo, uma falha que os Andarilhos não admitem, mas eu acho que eu cometi esse erro. Dedico o meu trabalho, a uma pessoa, que eu acho que nunca ouviu falar do Cenário de Lobisomem, ou sequer irá conhecê-lo, pois o seu tempo entre nós já acabou. Dedico também a todos os Urrah, chamados assim muitas vezes injustamente (Pô, até os Dançarinos nos chamam de corrompidos, será que preciso dizer mais alguma coisa sobre isso?). No mais é isso aí, espero que tenham aproveitado o livro, um abraço, e se for da vontade de Gaia, até a próxima.

Gustavo "Cinardão do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Fostern

Complicada, lenta e árdua.

É assim que eu guardarei na memória a revisão da parte que lidei deste livro. Talvez, por isso, não tenha desfrutado tanto assim do livro a princípio.. Obviamente, o livro é muito importante, já que foi o primeiro a ser lançado após a primeira Assembléia da Nação Garou (que, por forças maiores, não pude testemunhar).

O Livro da Tribo dos Andarilhos do Asfalto, no meu entender, é importante por dar voz a uma tribo muito mais caricaturizada do que estudada. Espero que a versão brasileira enriqueça as mesas com novas informações..

Longa vida à Nação Garou!

Salomão "Tela Azul da Morte"

Ragabash Andarilho do Asfalto Cliath

Iniciando Transmissão

Estabelecendo Protocolo de Comunicação: 100%

Decriptando Conteúdo Protegido: 95%... erro!

Aviso!!! Texto Truncado

Ativando Modo de Contingência Baseado em Regras

Exibindo Mensagem

Bom, há um tempo mandei um material para o pessoal... Qual minha surpresa ao descobrir q eles não só parecem ter gostado, como utilizaram? Pena que tem tanto tempo que traduzi que perdi o original, hoje eu teria usado alguns termos mais adequados. Vamos ver como ficou no final.

Querida agradecer principalmente ao CF "Bate na Wyrn com a Wyrn" por ter batido em um fomor usando outro fomor — dead — como arma (uma das cenas mais legais q já vi), à Tia Rê "Bruma Cinzenta" e ao Tio Júlio "Filho do Eclipse" por terem me ensinado a gostar d

Lobisomem e por tudo, à Mari "Muçurana" por sempre me receber bem nos seus jogos mesmo quando eu ñ morava em SP, ao pessoal do antigo Rage Across Brasília (por fazerem com que jogos de mesa com interpretação — "ñ é live, galera!!!" — de 34 pessoas ao mesmo tempo fossem tão legais), ao pessoal do Fúria Brasil, à Barata, ao pessoal do Google, do Software Livre, e aos jogadores d RPG em geral.

Se ñ fossem esses últimos, nosso mundo seria tão chato e sem graça. Agora, combater a Wyrn fica melhor a cada dia que passa.

Go Weaver, go!

PS: Esta mensagem se auto-destruirá in 5s. Tenha um bom dia, e cuidado com a Tecnocracia.

PS2: Ainda vou ter um.

PS3: Quer algo mais Ragabash do que ser chamado para deixar um agradecimento em um livro que nem esperava? ...BOOM!

Rafael "Quilômetros-a-pé"

Theurge Andarilho do Asfalto Cliath

Em primeiro lugar, eu gostaria muitíssimo de agradecer A MINHA MÃE por ser a maravilhosa e incrível e fantástica pessoa que é, e por todas as coisas que já fez por mim durante a minha vida. Ela me ensinou a ler, a escrever, a falar e praticamente tudo o que sei de língua inglesa me foi ensinado por ela — por isso a tradução da minha parte neste livro.

"Muitíssimo Obrigado": Jackson por ter feito o download do livro em inglês pra que eu pudesse traduzir (em casa num tem net!); Lucas e Edjan, pelos dicionários de inglês; Márcio Orelhudo por ter me emprestado o primeiro livro de **Lobisomem** que li na vida — que foi logo o módulo básico!; Fáblio, por ter me vendido um MB de **Lobisomem** (que guardo até hoje); Anderson, por fazer as conversões de medidas para os Dons **Pulsar da Estrada de Ferro** e **Repelir Metal**; Albert, por ter me arrumado os programas pra ler PDF; Professores Elias Nascimento e Andréia Pinho, por revisarem minhas partes e fazerem as devidas correções; toda a galera com quem já joguei RPG em Belém e Ananindeua: são tantos nomes que colocar aqui alguns em detrimento de outros seria uma puta sacanagem; Laurinha, Wan, Annie, Shir e Lú — eu não as conheço pessoalmente, mas amo vocês por todas as palavras sábias e amigas via cartas, Orkut e MSN que aliviaram meu coração em momentos difíceis e complicados pelos quais passei; todos os amigos e amigas que me aturam e me curtem e me amam — eu amo vocês todos e vocês todas de todo o meu coração despedaçado por vossa amizade, carinho, respeito e sabedoria!; e, finalmente, ao Chokos e ao Morto e ao resto dos caras da Nação Garou por ter me dado a oportunidade ímpar de trabalhar com eles! Eu posso dizer que estou orgulhoso-para-caralho por finalmente trabalhar e fazer parte da Nação e ter começado logo com o livro da minha tribo!

Bola pra frente que atrás vêm os Garou! Até o próximo livro!

DEUS, VOCÊ É O CARA!

LIVRO DE TRIBO: Andarilhos do Asfalto

Lobos da Cidade

Nem todos os lobisomens são criaturas das selvas. Alguns espreitam as ruas da cidade, caçam sua presa nos becos e nos escritórios. A tecnologia é sua aliada e os computadores seus escravos. Eles invocam espíritos do neon e do silício, derrubando seus inimigos com uma força selvagem e precisão high-tech. Quando a guerra rompe as ruas da cidade, eles estão prontos para lutar com presas e garras, eletricidade e vidro. Mas teriam os Andarilhos do Asfalto abdicado de muitas coisas?

Presa, Garra e Bala

O sexto Livro de Tribo revisado, o **Livro de Tribo: Andarilhos do Asfalto** foca na mais urbana e mais tecnologicamente adepta das tribos de lobisomens. Aqui dentro estão os segredos dos poderes místicos da ciber-tribo sobre a tecnologia, bem como suas táticas para lutarem na Batalha do Apocalipse através dos campos de batalha eletrônicos e de concreto, além dos campos secretos dentro da tribo. Deixe os outros lobisomens uivando ao redor de seus círculos de pedras e de seus carvalhos – com esse livro, você tem tudo o que precisa para travar a verdadeira guerra no coração da cidade.

LOBISOMEN O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

