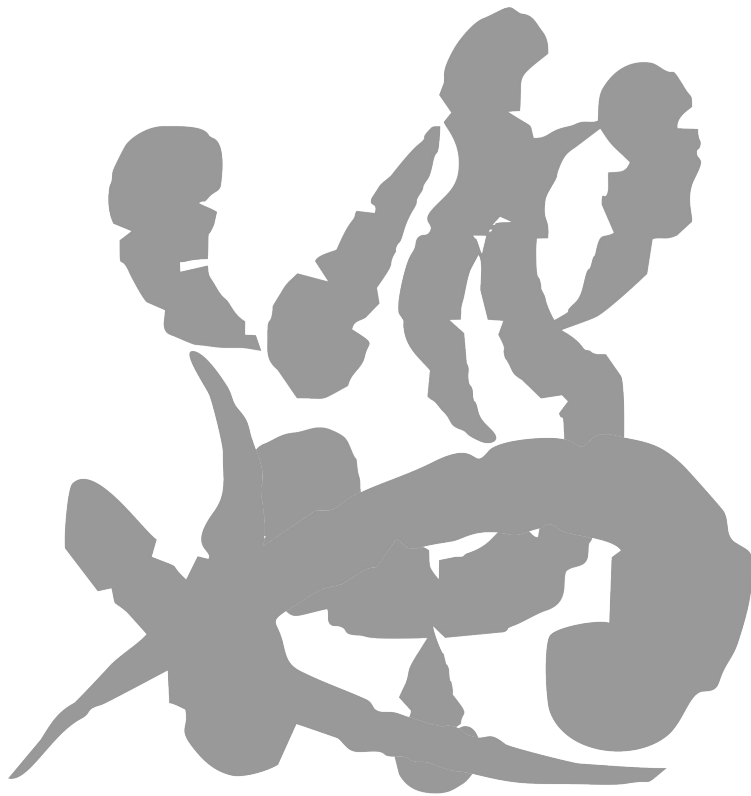


VIDAS PASSADAS



Uma Crônica para Lobisomem: O Apocalipse

VIDAS PASSADAS



Por Bruce Bauch e Ethan Skemp
Lobisomem criado por Mark Rein•Hagen

Créditos

Autores: Bruce Baugh e Ethan Skemp. Lobisomem e o Mundo das Trevas são criações de Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Edição: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Leif Jones e Jeff Rebner

Arte da Capa: Steve Ellis

Layout, Diagramação e Capa: Aileen E. Miles

Créditos desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Past Lives

Tradução: Chokos, Rodrigo Bayushi, Folha do Outono e, é claro, ele, Sho'nuff (o Shogun do Harlen)

Revisores na Comunidade: CATA TAU, Rafael Antônio, Zacky Glass Walker, Sho'nuff, Yuri Petrov RaZeRel, Pena de Prata, Bruno NightCrawler, Krlos Andarilho do Horizonte, Vento Cinzento e Thales de Fionn.

Capas e Imagens: Ideos

Diagramação: Folha do Outono

Advertência

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

Equipe do Nação Garou Traduções Livres

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

contato: nacaogarou@gmail.com

(Nosso 29º trabalho, concluído em 15.08.2012)



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

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, 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, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Mind's Eye Theatre, Trinity, Vidas Passadas, Livro de Tribo: Senhores das Sombras, Guia dos Jogadores dos Garou, Dark Ages Werewolf, Croatan Song, Litany of the Tribes e Livro da Wyrms são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e texto são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

Ei, dá uma sacada no site da White Wolf:

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

IMPRESSÃO PERMITIDA SOMENTE COM A PROPRIEDADE DO LIVRO OU PDF ORIGINAL

VIDAS PASSADAS



Conteúdo

<i>Lendas dos Ciaran: O Conto do Mar Agitado</i>	5
<i>Introdução: A Marcha das Eras</i>	11
<i>Tempo e Maré, Ato I: Ascensão do Rei</i>	17
<i>Tempo e Maré, Ato II: História Viva</i>	37
<i>Tempo e Maré, Ato III: Testemunhas</i>	57
<i>Capítulo Quatro: Sabedoria Ancestral</i>	75



LENDAS DOS GAROU

O Conto do Mar Agitado

Existem cerca de quatro diferentes tipos do que podemos chamar de “contos”. Veja bem, eu não quero dizer histórias. Qualquer um pode contar uma história — um amigo pode lhe contar como ele conheceu sua esposa em uma dança ou como seu tio Earl atirou em seu próprio dedão do pé com uma espingarda e parou de beber, e isso são histórias. Inferno, você pode me dizer como você fez seu café da manhã hoje — isso é uma história. Mas contos são diferentes. Contos vivem por muito tempo. Contos dizem coisas que são verdadeiras mesmo quando a história em si não é. Contos são maiores do que as pessoas.

Como eu disse, existem quatro tipos de contos e nem todas as pessoas são boas em todos eles. Existem contos históricos, que são os mais simples; eles são sobre coisas que realmente aconteceram, sobre coisas que alguém fez que ainda valem a pena ser mencionado. E existem o que chamamos de contos de doutrina, que fala sobre coisas que podem ou não ter acontecido, mas existe um ponto no conto que é mais importante que os fatos. Esses dois

são os favoritos de todo mundo, o único problema que você pode encontrar é quando as pessoas começam a confundir um com o outro. Mas isso não acontece sempre.

Existem também os contos de profecia. Você verá mais desses entre o Povo porque nós ouvimos os espíritos melhor do que os humanos e porque os espíritos são aqueles que possuem a melhor chance de saber o que vai acontecer antes que de fato aconteça. Os humanos também adoram contos de profecia, mas eles possuem apenas alguns que realmente acontecem.

E o último tipo é o mais difícil para a maioria das pessoas entenderem. Nós os chamamos de contos de mistério. Um conto de mistério fala de uma experiência que aconteceu, mas não grava tudo na pedra. Não há nada comum ou claro em um conto de mistério, mas esse é o ponto — o ponto é que o narrador não precisa dizer o que realmente aconteceu e porquê, mas você tem que descobrir por si mesmo. Se você desvendar um conto de mistério, então ele se torna um dos outros três — mas até

o desafio ser resolvido, ele permanece sendo o que é. Um conto de mistério.

O conto que irei contar a você é um desses.

• • •

Desde quando as pessoas existem, elas já se perguntavam sobre os mares profundos. O Sol e a Lua, eles não brilham ali. Eles iluminam o topo das ondas e puxam os oceanos para frente e para trás, e assim temos as marés, mas a luz nunca toca as partes mais profundas. Coisas estranhas nascem por lá e vivem suas vidas e morrem, e nós nunca vemos sequer um lampejo delas.

Por lá as coisas acontecem vagarosamente. Existem criaturas lá embaixo que não mudaram sequer uma escama desde o tempo antes dos macacos descerem das árvores, desde que os Dragões andavam por Gaia. Peixes, coisas com cascos, criaturas sem conchas ou espinha. Eles vivem nessa vasta e grande escuridão, um vácuo que se espalha mais e mais do que continentes inteiros, como o céu noturno sem lua, estrelas ou nuvens. É frio por lá, frio como nada mais, e a água esmaga qualquer coisa. É como se Gaia cvasse a maior, mais fria e mais escura sepultura em Sua própria carne e a enchesse com água. E criaturas **vivem** por lá.

De vez em quando, nós descobrimos um pouco sobre elas. Você ouve sobre aquela lula gigante que aparece nas praias algumas vezes ou as baleias que são abertas e possuem tentáculos grandes como um caminhão cegonha enrolados em seus estômagos. Ou sobre as coisas que conseguem viver onde os vulcões encontram-se com o mar, criaturas que vivem na água que é sempre fervente. Criaturas que fazem sua própria luz ou rastejam para fora desses locais escuros por si só. E essas são as criaturas que Gaia fez.

Também existem criaturas por lá que não foram feitas por Ela.

Nós ouvimos menos sobre elas. Elas preferem ficar escondidas, veja bem. Mas existem coisas lá embaixo que estão vivas e coisas que estão mortas, filhas nem do Sol, nem da Lua e nem da Terra. As criaturas mortas são um pouco mais familiares para nós — fantasmas de pessoas que morreram afogadas onde não há luz ou até mesmo cadáveres bebedores de sangue que fogem do quente brilho da vida na terra e se afunda nas profundezas, onde bebem do sangue mais frio e o Sol é apenas uma memória. Nós já lidamos com os mortos antes, sabemos o que esperar deles. Porém, as criaturas vivas por lá — elas são apenas um pouco parecidas com as criaturas que Gaia fez. Alguns dizem que existem essas criaturas esquivas que grudam nas espinhas dos mergulhadores e vão até o mundo da superfície. Alguns dizem que existem coisas como Wyrms-Trovões que aprenderam como respirar na água ou imitações de florestas que parecem que cresceram nos jardins de Malfeas. Alguns até mesmo dizem que existe uma raça inteira de filhos da Wyrms lá embaixo, vivendo em cidades de pedra sem luz, sem calor e sem nenhuma vida, a não ser a deles.

É dessas profundezas que **ele** veio.

Eles o chamam de Rei Afogado, o monarca por

direito dos abismos cortados no chão do oceano. Ele nasceu em meio a um terremoto, afogado em uma enchente e coroado pela Wyrms e recebeu todos os locais fora da visão do Sol e da Lua para governar. Lá embaixo, ele devora os cadáveres das baleias que afundam até o fundo e as pálidas criaturas sem olhos. Mas o que ele realmente gosta é miséria e é por isso que sabemos sobre ele. Porque ele emana esse cheiro e ele sai das águas escuras em noites quando a lua não é tão brilhante. E quando ele vem para a superfície, ele traz o desastre. Terremotos e tempestades e pior. Pessoas morrem — o Povo morre.

Eles dizem que ele ergueu seu gigantesco corpo pálido para fora da água na costa da Escócia cerca de quinze séculos atrás quando a estrela da destruição dos Uivadores Brancos caiu. Ele podia farejar o destino deles e se deliciou quando os primeiros orgulhosos Uivadores começaram a ser deturpados e a mudar.

Após isso, quando ele voltou ao mar, ele nadou, para o que eles chamavam de Novo Mundo naquela época. O Rei, ele alardeou algo muito maior, muito pior do que ele mesmo. Eles o viram próximo ao assentamento dos Roanoke, erguendo sua cabeça coroada para fora da água e fitando a praia. Foi momentos antes da Devoradora de Almas surgir na terra e quase trouxe o Apocalipse mais cedo. A única forma deles enviarem aquela face da Wyrms de volta para casa foi sacrificando uma tribo inteira.

E onde mais você acha que eles dizem terem visto ele? Claro. Eles o viram na Austrália, onde eles o chamaram de Jarapiri. O Rei tinha vindo para beber sua porção da Guerra das Lágrimas.

Alguns dizem que o Rei Afogado está ligado com a morte de nossa raça. Eles dizem que ele sairá das águas próximo de onde acontecerá a Batalha Final, esperando para que as tribos morram novamente. Alguns dizem que ele morreu, pois ele surgiu na superfície três vezes e três tribos morreram, ou quase, e todas as coisas importantes acontecem em três. A maioria das pessoas acha que essas pessoas estão sendo otimistas, eu inclusive.

Mas aqui está o conto de verdade.

• • •

Esse conto é verdadeiro.

Nos Primeiros Dias, luz e escuridão ainda não tinham sido divididas, espírito e carne dividiam um único mundo, e a vida e a morte ainda eram um só. Aqui, nas sombras, nos disformes e escuros oceanos do mundo, Gaia deu à luz. Seus primeiros filhos não foram animais, nem plantas, nem qualquer criatura viva que conhecemos hoje — elas vieram **antes**. Eles nadavam nas profundezas de Seus oceanos e lutavam entre si. Algumas delas conseguiram fazer outros à sua própria imagem, tornando-se os avós das primeiras espécies. Mas outras ficaram fortes e permaneceram sozinhas, as primeiras e únicas criaturas a sustentar sua forma. E, dessas criaturas, surgiu um Rei.

Nos tempos em que a Wyrms começou a se enrolar ao redor dos corações dos mortais, muitos foram as pessoas que se viraram para sua adoração profana. Cidades

inteiras ergueram-se onde cânticos blasfemos ecoavam por profundos poços e colméias eram escavadas abaixo de palácios, vozes se erguiam em louvor à Carnificina, à Fome e à Profanação. Foi nesses tempos que o Rei, já antigo e forte, assumiu seu trono. Ninguém sabe o nome de seu povo, pois eles já se foram há muito tempo. Eles sequer deram a seu mestre e senhor um nome e ele não podia dar a si mesmo um nome e isso deu a ele um grande poder sobre esse povo. Foi assim então que seu controle sob sua cidade foi completo, e assim foi nas outras cidades.

Quando Gaia não podia mais suportar as profanas cidades templos da Wyrn, Ela se voltou para seus filhos favoritos. Ela disse aos filhos do Lobo para irem para guerra por Ela e seus uivos sacudiram as nuvens em uma resposta apaixonada. Os filhos do Lobo correram até as cidades onde a Wyrn era mantida com reverência e executaram a vingança de sua Mãe. Os sacerdotes da Carnificina foram mortos, suas entranhas espalhadas por seus altares. Os que louvavam a Fome foram partidos ao meio, sua carne jogada para os cães nas ruas. Os sacerdotes da Profanação foram exterminados, seus corpos mutilados para além do reconhecimento.

Quando isso foi feito, e o Povo Lobo uivou em triunfo, Gaia gritou em resposta. Ela abriu sua própria carne e as cidades caíram nos grandes precipícios e os oceanos se derramaram sobre elas. O mundo foi purificado por um tempo e os filhos do Lobo começaram sua vigília sob a humanidade, para evitar que tais terríveis cidades se erguessem novamente.

Mas a vitória não foi completa. A Wyrn ainda sussurrava veneno no coração dos humanos. Monstros ainda escavavam seu caminho até as entranhas da Terra, para procriar e tramar seu retorno para as terras iluminadas pelo sol. E nas pedras tombadas de uma cidade caída, bem abaixo das ondas, o Rei se movimentava.

Do oceano ele veio e para o oceano retornou. O Rei caiu para a Morte sem morrer — não morto, mas Afogado. Entre as mais velhas das coisas, ele tinha caído para o desastre e do desastre ele renasceria. Ele nadou mais profundamente para a Morte, mas a Morte não o seguraria. Ele retornaria para se vingar dos filhos do Lobo.

Em uma terra distante dali havia um rio. De um lado uma lança de ferro marcava o rio, do outro lado uma cicatriz de um raio o marcava. O Povo observava essa terra, mas ela não era deles. Eles não tinham erguido caerns para sua Mãe, mas sim caminhavam entre as árvores como fantasmas.

O rio chegava até um mar, um mar mais jovem do que as outras águas do mundo. Suas águas lavavam pedras que haviam sido derrubadas pela ira há muito tempo, pedras que eram como um cairn para um povo esquecido.

Então chegou o dia em que o mar sacudiu. A carne de Gaia tremeu e se eriçou. Abaixo, no fundo do jovem mar, as pedras racharam e rolaram de lado. E, passando pela fenda, nadando para fora da Morte e de volta à Vida, veio o Rei Afogado. O mar se agitou e se rebelou contra a criatura que vinha da Morte. Ele deu um último

empurrão e expulsou o monstro não-nascido de seu corpo.

Quando o mar enviou suas águas adiante, elas rolaram sob o rio e na direção do vale. Uma grande onda levou o antigo Rei para o local marcado pelo ferro e o trovão, onde o arremessaram no rio, e então voltaram para o mar violado. O Rei permaneceu metade na água e metade fora dela — metade na Morte e metade fora — e seus sentidos vieram até ele e ele reconheceu o cheiro do Lobo. Os filhos do Lobo, aqueles que tinham derrubado sua cidade e afogado seu povo, aqueles que o afogaram.

Esse conto é verdadeiro.

Humanos, lobos e Garou viviam na beira do rio engolido. Eles viram o Rei se erguer. Ele se ergueu para fora da água, um gigante pálido, uma coroa em sua cabeça e sua barba chegando até seu peito. Seus olhos eram loucura e sua boca era sangue. Humanos caíram com medo nas areias e foram esmagados sob seus pés; lobos latiram e uivaram e correram para as florestas para escaparem de seus dentes. Mas os Filhos do Lobo permaneceram firmes. E foi por isso que o Rei Afogado caiu mais uma vez.

Nesse momento, quando o rio estava se despedaçando, as árvores estavam caídas e o sangue manchava a areia, o Rei da cidade caída tinha uma maldição sobre ele. Pois desde que ele nasceu, havia algo que ele não possuía — um nome. Eles viram em seu passado e eles o chamaram de Rei Afogado e isso ele se tornou.

Todas as coisas que possuem nomes, possuem destinos. Apenas o que não pode ser nomeado está além da fortuna. Agora o Rei Afogado tinha um nome e um lugar no destino.

Uma bênção veio até os filhos do Lobo que ali permaneceram e lutaram contra ele naquele dia. Aqueles que pularam primeiro, que uivaram seus gritos de guerra mais alto, receberam uma grande visão. Eles observaram o exterior, além da marcha das estações e viram o que estava por vir. Eles viram que o Rei Afogado não morreria naquele dia, qualquer coisa além disso poderia viver. Eles viram invernos e verões passarem e viram o mar se sacudir mais três outras vezes — pela noite, pelo vento e pelo sol. E, no fim, eles viram a si mesmo rasgando o Rei Afogado com suas garras e ele caiu em um buraco no mar. Eles viram os fantasmas do Povo chegar até o céu e viram eles mesmos entre os fantasmas.

Foi então que eles viram que não podiam matar o Rei Afogado ali. Foi quando eles viram suas mortes. Mas eles eram filhos do Lobo, e mesmo sabendo que essas visões eram verdadeiras, eles optaram por lutar. E fizeram com que as visões permanecessem frescas em suas mentes. Eles se lembravam das visões de suas garras rasgando sua couraça e então eles golpeavam a couraça do Rei Afogado nos locais que eles viram sangrando e esses ferimentos abriam como o fariam no futuro. Eles tinham visto o Rei se voltar contra eles e esmagá-los, e eles sabiam quando se esquivar de seus poderosos golpes. As visões de sua vitória futura diziam a eles o que fazer.

E foi dessa forma que eles o expulsaram de volta para o mar. O Rei Afogado conheceu o medo pela primeira vez e abriu os portões entre a Vida e a Morte. Mas os heróis viram isso acontecendo e estavam preparados.

Novamente, o Rei Afogado caiu para a Morte sem morrer. E os heróis do Povo foram arrancados de sua carne pelas mãos de seus irmãos e caíram com o Rei para a Morte. Lá eles nadaram com a criatura e lá eles ainda nadam.

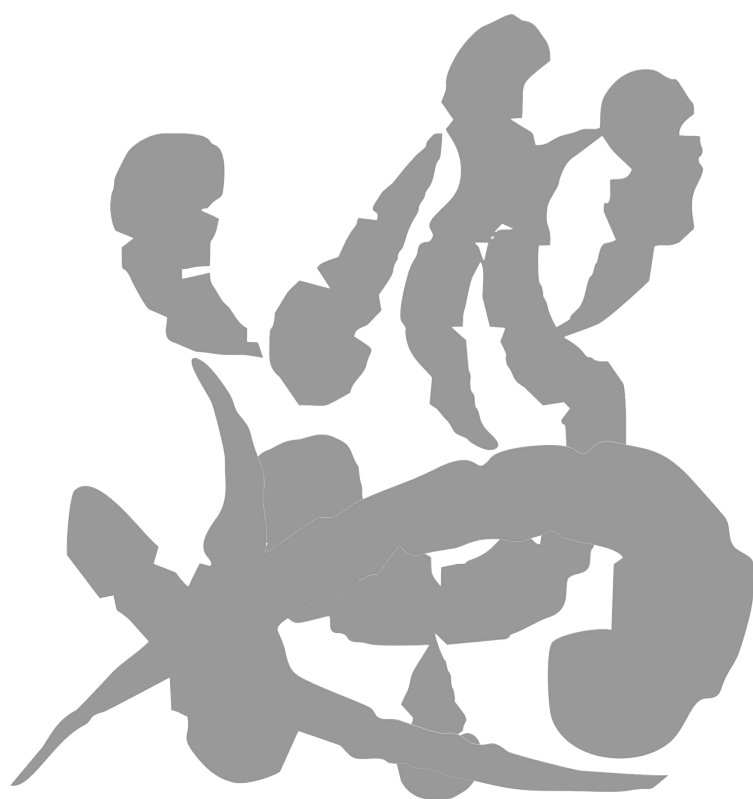
O conto não acaba aqui, pois essa não foi a última vez que o mar chacoalhou. Mais três outras vezes chegariam. Quando a lua virou sua face dos Uivadores Brancos nascidos do Leão e a Wyrn reivindicou-os para si, o mar sacudiu e o Rei Afogado ergueu sua face para um céu noturno. Quando a Grande Devoradora consumiu os corações dos Croatan em um terrível banquete, o mar

chacoalhou e o Rei Afogado buscou pelos restos que caíram da mesa. Quando os Dançarinos da Espiral Negra enganaram o Povo para que eles matassem a si mesmos, o mar sacudiu e o Rei Afogado veio assistir a última das vítimas morrer.

O resto do conto é velado.

Esse conto é verdadeiro. Alguém viu o Rei Afogado se erguer no rio engolido e contou o conto. Alguém viu o Rei erguer nos oceanos próximos das terras dos Uivadores e acrescentou isso ao conto. Alguém viu o Rei se levantar como um arauto da Devoradora de almas no mundo da carne e acrescentou ao conto. Alguém viu o Rei se erguer para se alimentar do assassinato da Tribo do Sul e adicionou ao conto.

Esse conto é verdadeiro. Esse conto é incompleto, e isso também é verdadeiro.







Introdução: A Marcha das Eras

De fato, é desejável ser de boa descendência, mas a glória pertence aos nossos ancestrais.

— Plutarco

Passado, Presente e Futuro

Nenhuma cultura no Mundo das Trevas se mantém mais próxima ao seu passado que a dos Garou. Os lobisomens guardam histórias de como as coisas vieram a ser, histórias que explicam mais que a ciência pode. Eles comungam com os espíritos que têm estado aqui desde antes do Impergium, executam grandes feitos para honrar seus ancestrais e lutam para superar os problemas que tiveram início muito antes do Impergium e da Guerra da Fúria. Suas tradições os vinculam a costumes que remontam aos seus antepassados milênios atrás. Eles são uma raça atemporal que agora é confrontada com o Fim dos Tempos.

Esse livro é dedicado a cada aspecto da vida Garou — as conexões com o passado e a história que moldou o

atual estado do mundo. Essa é uma crônica que permite os personagens caminhar meio a história viva, vendo as coisas como seus próprios ancestrais o fizeram; e sendo um suplemento, ele oferece novas armas e a sabedoria trazida das eras a medida que o Apocalipse urge. Com o **Vidas Passadas**, o grupo pode observar a história dos Garou de uma ponta a outra.

Vidas Passadas é dividido em duas áreas de conteúdo — a crônica **Tempo e Maré**, e um pequeno suplemento sobre espíritos ancestrais e os segredos que alguns possuem. Nenhuma seção é completamente dependente da outra, apesar de complementarem uma a outra. A matilha que seguir através dos eventos de **Tempo e Maré** será responsável pelo fortalecimento das conexões entre as Raças Metamórficas e os espíritos de seus ancestrais, tornando mais fácil para os Narradores

introduzirem o material novo do Capítulo Quatro.

A Extensa Visão

Esse é um livro sobre o poder do passado — não sobre a contínua influência das ideias ou do meio físico, mas o poder espiritual daqueles cujos uma vez viveram, respiraram e caminharam sobre a Terra, e como eles ainda podem significar para as futuras gerações. No mundo de **Lobisomem**, tudo o que nasce deve morrer. Porém, tudo com uma alma pode prolongar-se, caso consiga escapar da loucura devoradora da Wyrn e das muitas ameaças que esperam as almas desencarnadas nos Reinos além da Película. Herança é mais que aminoácidos e suas probabilidades de recombinação. Os corpos e as mentes de cada nova geração são moldados, para o bem e para o mal, por todas as almas que vieram antes dela, apesar de que quase nenhum dos viventes perceber completamente isto. Virtudes e vícios podem permanecer latentes por muitas gerações, mas quando o mundo fornece as circunstâncias certas, as almas dos vivos tornam-se receptáculos para seus ancestrais bem como para seus objetivos.

Esse livro não é sobre viagem no tempo como na ficção científica. Lobisomens não podem alcançar o passado através de máquinas ou mesmo através da contemplação de mandalas matemáticas. O passado repousa nas profundezas dos reinos dos mortos, a Umbra Negra, onde nem o sol nem a lua brilham e onde os servos famintos da Wyrn são mais fortes. O passado é um lugar, além das mais profundas sepulturas no mundo material, e os vivos o alcançam através de uma espécie de demanda que os Garou conduzem para os remotos limites da Umbra. Os poucos sábios entre os Garou compreenderam como a rara jornada é, visto que a necromancia é sempre arriscada. No entanto, existem épocas que os benefícios superam os riscos. A crônica apresentada nesse livro oferece aos personagens a oportunidade de quebrar as barreiras que mantêm alguns membros viventes das tribos separados das almas de seus ancestrais e tomar parte com seus ancestrais numa há tempos esquecida batalha contra um dos males encobertos do mundo, um prenúncio do Apocalipse.

Ideias abundam, e os jogadores e Narradores as encontrarão aqui, tanto a mecânica de jogo e as ideias súbitas dentro do Mundo das Trevas a medida que os personagens as experimentam. Eles também encontrarão uma grande porção de aventura, visto que as ideias surgem quando eles são postos em ação. É divertido interpretar uma discussão de ideias profundas, mas não excluindo a diversão de realizar grandes feitos, então fica o conselho de incluir a aplicação de princípios e referências que surjam nesse livro em seus próprios jogos. É tudo planejado para você *usar* como quiser.

Suposições e Expectativas

A crônica *Tempo e Maré* pode funcionar com uma típica matilha de Garou iniciantes. Pode até mesmo

funcionar com um grupo de personagens lançados no meio de tudo que vem depois da Primeira Mudança, se eles tiverem acesso a um personagem do Narrador mais experiente para agir como um mentor em momentos cruciais.

Alguns jogadores e Narradores imaginam como seus personagens relativamente fracos e jovens acabam escolhidos pelo destino para esse tipo de aventura. Existem respostas em dois níveis diferentes de jogo.

Dentro do Mundo das Trevas, os Garou trabalham sob o peso de crimes não reconhecidos contra o seu papel pretendido e do equilíbrio de vida no geral, impulsionados por um orgulho arrogante que os levam a rejeitar quaisquer fronteiras nos deveres que Gaia atribui a eles. Até mesmo o mais bem intencionado dos Garou deve chegar a um acordo com a sociedade à sua volta e, gradualmente, eles perderam de vista a corrupção na raiz das coisas. Garou mais jovens não estão tão ligados por pressupostos tradicionais e estão, portanto, propensos a ser mais receptivos aos mensageiros que procuram ajuda de tipos incomuns. Eles são menos propensos a rejeitar ajuda externa só porque é desconfortável. Esta é uma cláusula importante na crônica; uma matilha que não sente arrependimentos pelos erros do passado da Nação Garou pode ser perfeitamente plausível, mas é uma má escolha para alcançar qualquer tipo de progresso ao revisitar o passado.

O tema do herdeiro inesperado e do campeão é mundial e antiga. A irmã mais nova, que sobe ao trono, o jovem Arthur revelando-se com a espada na pedra, as “tolices do mundo escolhem confundir as sábias” no Novo Testamento: todas mostram a força em potencial de um coração disposto, com ou sem qualquer talento óbvio. **Lobisomem** retoma a grande necessidade dos Garou de se arrependerem e se reconciliar pelos erros do passado e a grande dificuldade em fazê-los e assim por diante. Na crise da última geração, aqueles que ainda não se tornaram parte do problema chamam a atenção das forças em luta por uma mudança restauradora.

No mundo real de jogadores e Narradores, é mais fácil construir uma aventura que use personagens menos poderosos e que inclua algumas dicas de como evoluir do que tentar o reverso. Deste modo, novos grupos de **Lobisomem** podem começar com um tiro (e outros sons dramáticos) assim como grupos em crônicas em andamento podem adicionar uma nova dimensão aos seus jogos já em progresso.

A parte aventura deste livro pode acomodar personagens de qualquer tribo. Sim, isso inclui as tribos cujos membros normalmente não podem assumir o Antecedente Ancestrais, visto que eles cortaram laços com seus espíritos ancestrais. A história apresentada aqui inclui a oportunidade de quebrar algumas ou todas essas barreiras, em qualquer caso das experiências dos personagens não requerem contato com os ancestrais antes ou depois da viagem ao passado.

Como costureiro com as crônicas publicadas pela White Wolf, a história é uma estrutura ao invés de um

roteiro completo. Narradores podem utilizá-la com poucos ou muitos retoques, como desejarem. Os presságios e de precursores para o primeiro grande encontro podem aparecer espalhados em vários episódios. Os personagens podem gastar muito tempo no passado, se o grupo de jogo quiser; **Dark Ages: Werewolf** oferece muitos recursos para esse enredo. (Isso cobre uma era posterior, mas a maioria do básico ainda se aplica.) As consequências sobre o retorno dos personagens ao presente atual pode, é claro, ecoar através do resto da crônica. Seria presunçoso afirmar que este livro aborda todas as possibilidades. Inevitavelmente, grupos de jogo formam combinações de habilidades de personagem, modificações de regras e outros ajustes que nunca teriam ocorrido para o autor.

Recompensas de Renome e de Experiência não estão listadas ponto a ponto. Apesar de tudo, uma matilha de Posto Cinco detonando no transcurso da crônica deveria ganhar menos experiência por isso, visto que eles não serão tão desafiados. Algumas linhas gerais são oferecidas para recompensas de jogos específicos; caso contrário, premie ambas normalmente. É recomendável que os Narradores não atribuam experiência ou Renome no meio da crônica, exceto talvez no interlúdio no passado — os personagens estarão muito ocupados para sentar e trabalhar em colocar o que eles aprenderam no uso de habilidades práticas. Tome notas e distribua uma quantidade generosa quando a crônica estiver acabada. Se tudo tiver corrido bem, eles merecem isso.

A Crônica: Um Resumo

A história de *Tempo e Maré* é, como o título pode indicar, uma crônica que se estende por gerações. É uma história das batalhas dos personagens contra uma criatura da Wyrn ancestral, o Solium Submergens — o Rei Afogado. Seriadamente ferido na batalha contra os Garou dois milênios atrás, o Rei Afogado fugiu para a Umbra Negra, onde recuperou sua força. Ele volta à tona no mundo moderno, enfrentando a matilha dos personagens — os descendentes dos Garou que o feriram gravemente muito tempo atrás. A fim de derrotar o Solium Submergens, os personagens foram forçados a abandonar seus corpos e até mesmo suas encarnações mais modernas, seus espíritos viajaram abaixo de túneis entalhados através da Umbra Negra para o passado — ou, especificamente, uma encarnação animística para o passado. Lá, eles possuem os corpos de seus reais ancestrais, e revivem a primeira luta com o Solium Submergens. Terminado seu tempo no passado, os personagens retornam aos seus próprios corpos em sua própria época, testemunhando vários eventos chaves na história Garou em seu retorno de viagem. Lá, eles encontram o Solium Submergens pela última vez e conquistam uma vitória de grande significado. Seu sucesso abre várias outrora trancadas, libertando muitos espíritos ancestrais para se juntarem-se a Batalha Final com vigor renovado.

Esse último ponto — o fortalecimento dos laços entre os Garou e os espíritos de seus ancestrais — é a ponto chave da crônica. Os personagens tem uma chance para alterar o equilíbrio da balança do Apocalipse suavemente, trazendo um tênue raio de esperança ao Fim dos Tempos.

Usando Esse Livro

O meio mais óbvio de usar *Vidas Passadas* é narrar a crônica *Tempo e Maré*, abrindo assim os elementos do Capítulo Quatro para uso em histórias que ocorrem após o *Tempo e Maré*. É claro que você pode modificar a crônica, ou descartá-la totalmente e ir direto jogar alguns novos Dons nos caminhos de seus jogadores.

De fato, certa modificação da crônica é necessariamente desejável para qualquer Narrador. É quase impossível para um autor ou desenvolvedor medir a composição de uma “matilha padrão”. Até mesmo a diferença entre uma matilha de quatro Garou de Posto Um e uma matilha de cinco Garou de Posto Dois é grande o bastante para causar problemas ao se criar uma crônica verdadeiramente genérica. Algumas estatísticas precisarão ser ajustadas para proporcionar desafio a sua matilha. De fato, algumas precisarão ser trabalhadas por completo, considerando os vários antagonistas e aliados em potencial nos eventos do Ato III (no qual, infelizmente, o espaço impede a inclusão de exemplos de estatísticas). Tome a oportunidade para personalizar a crônica para a matilha de seus jogadores o quanto possível, essa é a diferença entre um roteiro insípido de prateleira e uma crônica interessantíssima cujos jogadores falarão ao seu respeito por anos.

O *Conto do Mar Agitado* está ligado diretamente aos eventos de *Tempo e Maré*. É o mais completo registro que os Garou possuem do Solium Submergens e de sua primeira aparição, mantida viva na história oral dos Uktena (o narrador do Conto presume-se ser um Uktena do meio oeste americano, apesar de, é claro, o Narrador possa escolher um Garou diferente para relatar o Conto aos personagens). No curso das investigações durante o Ato I, o Narrador pode escolher relatar o Conto do Mar Agitado, fornecendo aos personagens algum conhecimento — embora seja impreciso e incerto — a respeito da coisa terrível que eles enfrentam.

Ato I: Ascensão do Rei detalha a matilha descobrindo sua ligação oculta com o destino e sua confrontação com o monstro do passado que vem destruí-los. O Solium Submergens está inexoravelmente atraindo os personagens — os descendentes daqueles que o feriram tempos atrás — e os personagens são atraídos também. Entretanto, o confronto é pior para os Garou, e eles são mortos. Entretanto, seus espíritos ancestrais não seguem como de costume — ao invés disso, eles viajam através dos túneis que o Solium Submergens rasgou através da Umbra Negra, retornando ao passado.

Ato II: História Viva situa-se no ano 31 a.C. no leste europeu. Os personagens, agora nos corpos de seus ancestrais, encontram a si mesmos esperando num trecho

do rio Danúbio onde o Solium está destinando a emergir. Enquanto lá, eles exploram a área, interagindo tanto com os romanos quanto os dácios locais, e aprendem alguma coisa a respeito dos interesses dos Garou da época. O ato encerra com o terremoto e a enchente que anuncia a chegada do Rei Afogado, devastando vilas humanas e

Viagem no Tempo?

Embora a crônica *Tempo e Maré* envolva o inconsciente dos personagens habitando os corpos dos seus ancestrais e revivendo os eventos da história, isso não é um cenário de viagem no tempo como a opinião popular tende a definir. De fato, é nossa recomendação que os Narradores não usem o termo “viagem no tempo” durante a narrativa da crônica. É uma frase carregada que tende a invocar visões de bugigangas de ficção científica e dilemas morais a respeito de assassinar ou não Hitler.

Melhor que os personagens viajem pelo tempo com plena liberdade para explorar o que quer que chacoalhe sua fantasia, esse cenário é verdadeiramente a respeito de “Vidas Passadas” — os personagens experimentam as vidas de seus ancestrais como se lembrassem em detalhes dos eventos de uma encarnação pregressa. É mais como a demanda da Mnese de um Mokolé — uma forma de lembrar da história ancestral estando lá. Esse cenário não diz respeito à capacidade de reescrever o presente mudando os eventos do passado. O resultado dos eventos do Ato II são presumidos de serem os resultados no qual o presente está baseado. Se os personagens tentarem enviar um mensageiro para os Uivadores Brancos para adverti-los sobre a sua queda, eles acham que nos quatro séculos entre os eventos do Ato II e a queda dos Uivadores, a mensagem foi de alguma forma mal informada, ignorada ou mal interpretada. As ações que eles tomaram **já aconteceram**. A ideia é não mudar o passado, mas experimentá-lo como ele foi e aprender com isto. No fim da crônica, os personagens são diferentes de qualquer outro Garou no mundo — eles são testemunhas de alguns dos eventos mais dramáticos no curso da história.

É claro que, alguns Narradores podem abraçar a ideia de permitir que os personagens mudem os eventos com um todo, conduzindo-os a uma linha histórica futura alternativa, ou até mesmo a assassinando. Para esses Narradores, nós os saudamos pela sua audácia, mas não podemos oferecer suporte real. A lata de vermes aberta pelo pleno contato de cenários de viagens no tempo é melhor deixada para determinados grupos. Você pode prever as ações de seus jogadores melhor que nós.

iniciando a lendária batalha mencionada no *Conto do Mar Agitado*. No fim da batalha, um poderoso ritual separa os espíritos dos personagens dos corpos dos ancestrais, prendendo-os ao Solium Submergens, que foge para o futuro.

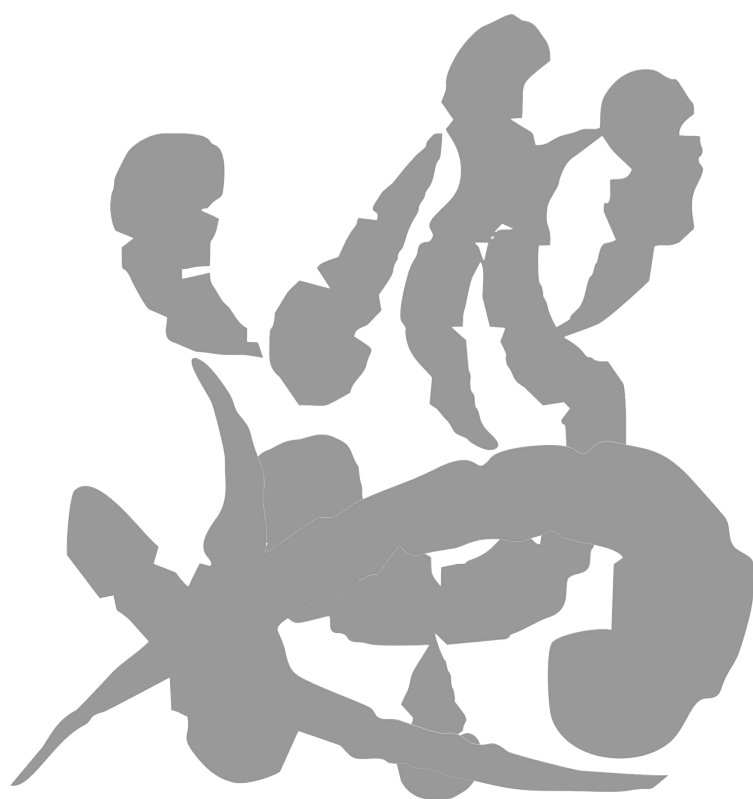
Ato III: Testemunhas detalha a jornada dos personagens de volta aos seus corpos, uma insana viagem através da Umbra Negra onde eles revivem vários eventos significativos do passado dos Garou. Em particular, eles estão próximos da queda dos Uivadores Brancos, do sacrifício dos Croatan e da Guerra das Lágrimas. Apesar dos personagens não poderem afetar a história atual, suas ações nessas reflexões Umbrais do tempo pode abrir conexões para alguns dos Perdidos para retornarem. Finalmente, os personagens são reunidos aos seu corpos face ao confronto final contra o Solium Submergens. O sucesso aqui não é uma vitória apenas para os personagens, mas para todos os Garou como um todo.

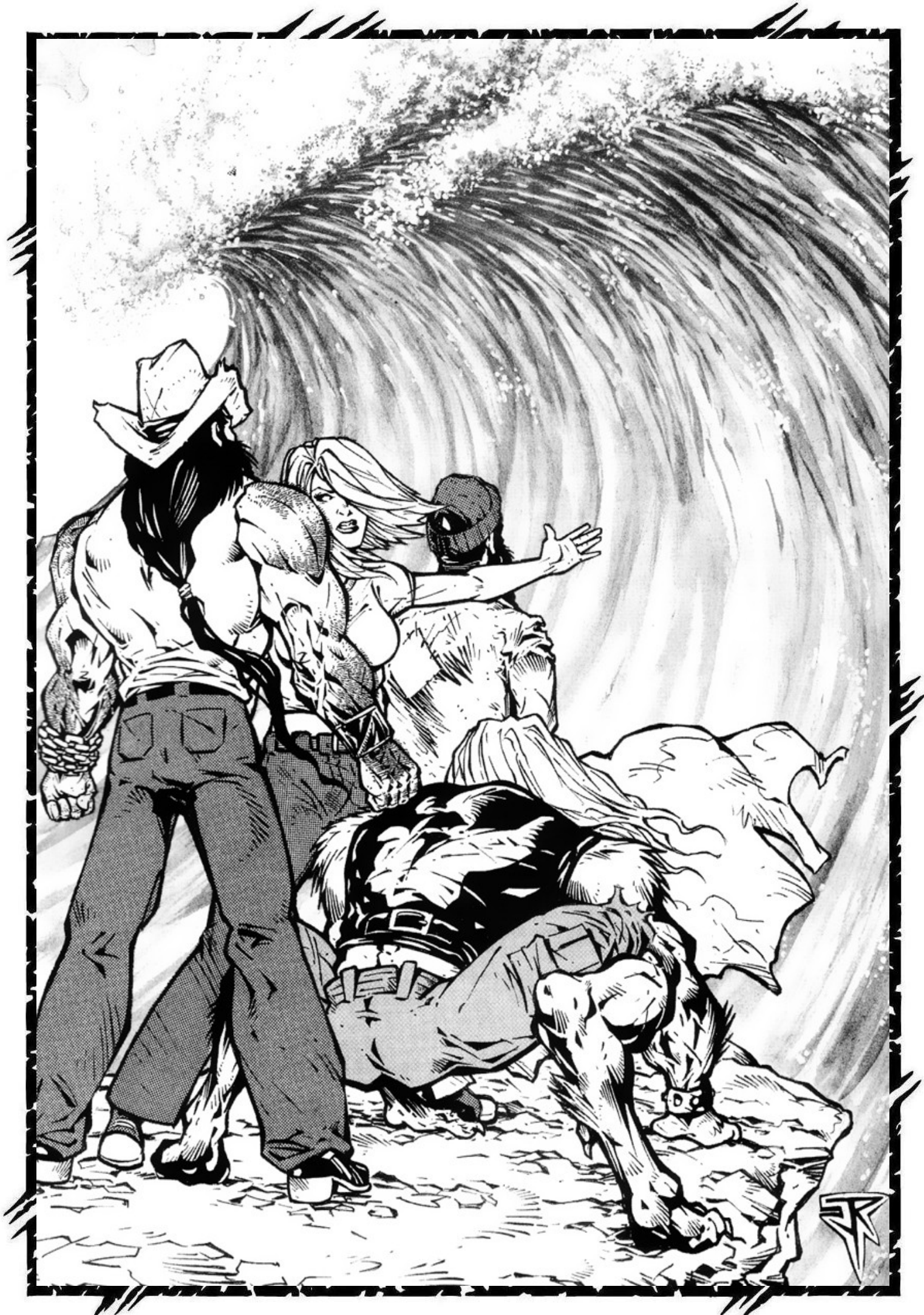
Capítulo Quatro: Sabedoria Ancestral é, essencialmente, um pequeno suplemento sobre espíritos ancestrais, sejam aqueles invocados pelo Antecedente ou aqueles encontrados no sentido geral. Há ainda uma abundância de Dons ensinados pelos espíritos ancestrais dos Perdidos — as Tribos Garou dos Bunyip, Croatan e os Uivadores Brancos, além das Raças Perdidas dos Apis, Camazotz e Grondr. Esses Dons não estão prontamente disponíveis para os Garou (ou para qualquer Raça Metamórfica), mas se a crônica for completada com sucesso, os personagens podem ser capazes de encontrar os espíritos ancestrais para que possam ensinar esses Dons.

Uma Nota Final

A crônica *Tempo e Maré* é uma fera incomum. Na superfície, ela pode parecer como se fosse uma simples viagem pela ferrovia, com os personagens essencialmente incapazes de fazer o que quiserem e podem apenas observar o que se passa. A matilha não pode evitar a queda dos Uivadores Brancos, desfazer o sacrifício dos Croatan ou dar fim a Guerra das Lágrimas. O artifício da crônica em si é a respeito dos eventos da história, não sobre mudá-la. Os personagens não podem desfazer o passado, mas eles **podem** mudar o presente — caso sejam absolvidos com honra, compaixão e coragem por toda a crônica, sua bravura ampliará a conexão entre os Garou e seus ancestrais. Personagens agindo no conhecimento de que eles provavelmente não farão bem algum, mas que insistem em fazer **a coisa certa**, são heróis. Aqueles que perseveram, que demonstram as virtudes dos Garou da Honra, da Glória e da Sabedoria, serão recompensados de formas que eles não imaginam.

Mas se eles pudessem prevêê-las seria algo quase heróico, não seria?





Ato I: Ascensão do Rei

Nem tempo nem maré esperam por homem algum.
— Robert Greene, *Disputations*

Prólogo: Saído das Profundezas

Na infindável escuridão da Umbra Negra, o Solium Submergens — o Rei Afogado — está nadando em direção ao mundo dos vivos. Os personagens, que ainda não sabem como estão marcados pelo contato com ele, experimentam os primeiros tremores de aviso. Ancestrais antes desconhecidos começam a sussurrar para eles. Eles acordam com memórias efêmeras de sonhos sobre coisas que aconteceram há muito tempo.

Alguma coisa claramente está errada, e por alguma razão ainda inexplicada, a matilha dos personagens é a única que pode sentir.

Os eventos do Prólogo não são uma cena por si; ao invés, são uma série de visões e aparições que pressagiam os eventos de *Tempo e Maré*. O Narrador deve introduzir estes estranhos lampejos proféticos lentamente a princípio mas, à medida que o Solium Submergens se aproxima do mundo material, os próprios personagens são diretamente afetados. Personagens que possuem o Antecedente Ancestrais podem usá-lo duas vezes por

sessão ao invés de uma; personagens que não tem podem somar um dado a uma jogada de Gnose por sessão. Em qualquer caso, personagens sentem mensagens cada vez mais urgentes de ancestrais cujos espíritos ficaram quietos por muito tempo — espíritos que nunca ouviram falar até agora. As vozes ancestrais soam estranhas, com sotaques pouco familiares e saindo da capacidade de audição dos personagens logo após ajudar com assuntos particularmente urgentes. Estes efeitos permanecem por todo o Ato I (apesar de terminarem antes que o Ato II comece).

Personagens provavelmente se questionarão sobre esta ampliada percepção dos ancestrais — eles certamente devem, já que não é de forma alguma parte da experiência normal dos Garou. Alguns modos comuns de investigação incluem:

- **Antecedente Ancestrais:** Personagens que possuem este Antecedente podem certamente tentar contatar seus ancestrais para ver o que está afetando esta habilidade assim. Qualquer ancestral dos últimos dois mil anos diz que os ancestrais recém chegados são mais velhos que aqueles que o personagem questiona. Os próprios recém chegados dizem que “a maré ainda está aumentando” e que a hora de explicações não chegou.

• **Enigmas:** Personagens que conseguirem alcançar cinco sucessos em um teste de Inteligência + Enigmas chegam à conclusão de que o comportamento anômalo parece estar mais ligado a algum evento em torno dos próprios espíritos ancestrais e não dos personagens. O que quer que esteja forçando estes espíritos ancestrais emergentes a tornarem-se mais ativos é, provavelmente, um fator externo ainda não determinado e não alguma peculiaridade das habilidades dos personagens. Talvez.

• **Sentir a Wyrn:** Os personagens não são maculados pela Wyrn. Mesmo um único sucesso em uma jogada com dificuldade 8 irá verificar que os estranhos eventos não são diretamente maculados. No entanto, 3 ou mais sucessos revelam que os espíritos ancestrais emergentes são de alguma forma intimamente ligados a uma força da Wyrn. Nenhuma quantidade de sucessos pode identificar se esta associação é condenatória ou não.

• **Totem:** Totens de Respeito podem dizer que os ancestrais recém chegados estiveram envolvidos em algo importante, há muito tempo, mas ainda incompleto, e sentir algo morto voltando à vida. Totens de Guerra sentem os veteranos de alguma guerra que tanto terminou há muito tempo e ainda vai começar. Totens de Sabedoria sentem um segredo que os recém chegados preservam pelo bem dos personagens, e que o totem ainda não pode extrair. Totens de Astúcia não encontram nenhum truque, apenas um honesto mistério.

Jogadores frequentemente suspeitam de qualquer coisa sem uma explicação óbvia (e frequentemente este tipo de paranóia é uma resposta inteiramente adequada às tramas impingidas a eles). O resultado das rotas de investigação possíveis acima, e qualquer outra que os personagens possam tentar, é que a chegada dos ancestrais não é de fato uma ameaça mas o precursor de algum evento futuro.

Este período inicial de agouro pode durar quanto o Narrador achar adequado. Uma matilha de filhotes pode

“Que Coincidência, Não?”

Jogadores provavelmente farão esta pergunta cedo. Personagens podem se questionar isto também. A resposta é que as manipulações do destino parecem uma enorme coincidência a princípio, mas ao longo do jogo os personagens e outros farão sua parte para que eles mesmos arrumem as circunstâncias históricas. Funciona assim porque já funcionou assim, do ponto de vista do mundo como um todo.

muito bem emergir da Primeira Mudança com estes misteriosos ancestrais falando com eles desde o início. Em uma crônica que inclui períodos substanciais de tempo inativo entre rodadas de ação, os ancestrais podem surgir enquanto os personagens estão descansando, com semanas ou meses de misteriosa comunicação antes do próximo passo. Na ausência de outras considerações, os personagens devem lidar com os novatos por algumas semanas.

Personagens sem Ancestrais

Sim, estes misteriosos ancestrais recém chegados também falam com personagens de tribos que não podem normalmente possuir o Antecedente Ancestrais ou com personagens que não possuem pontos em Ancestrais. Estes espíritos falam mais baixo com estes lobisomens, mas ainda assim falam. Caso os personagens não percebam o quanto isto é incomum, qualquer lobisomem controlado pelo Narrador que eles consultem provavelmente irá. O Narrador pode sorrir misteriosamente e prometer explicações depois, caso os jogadores persistam em exigir respostas.

Cena 1:

A Onda Crescente

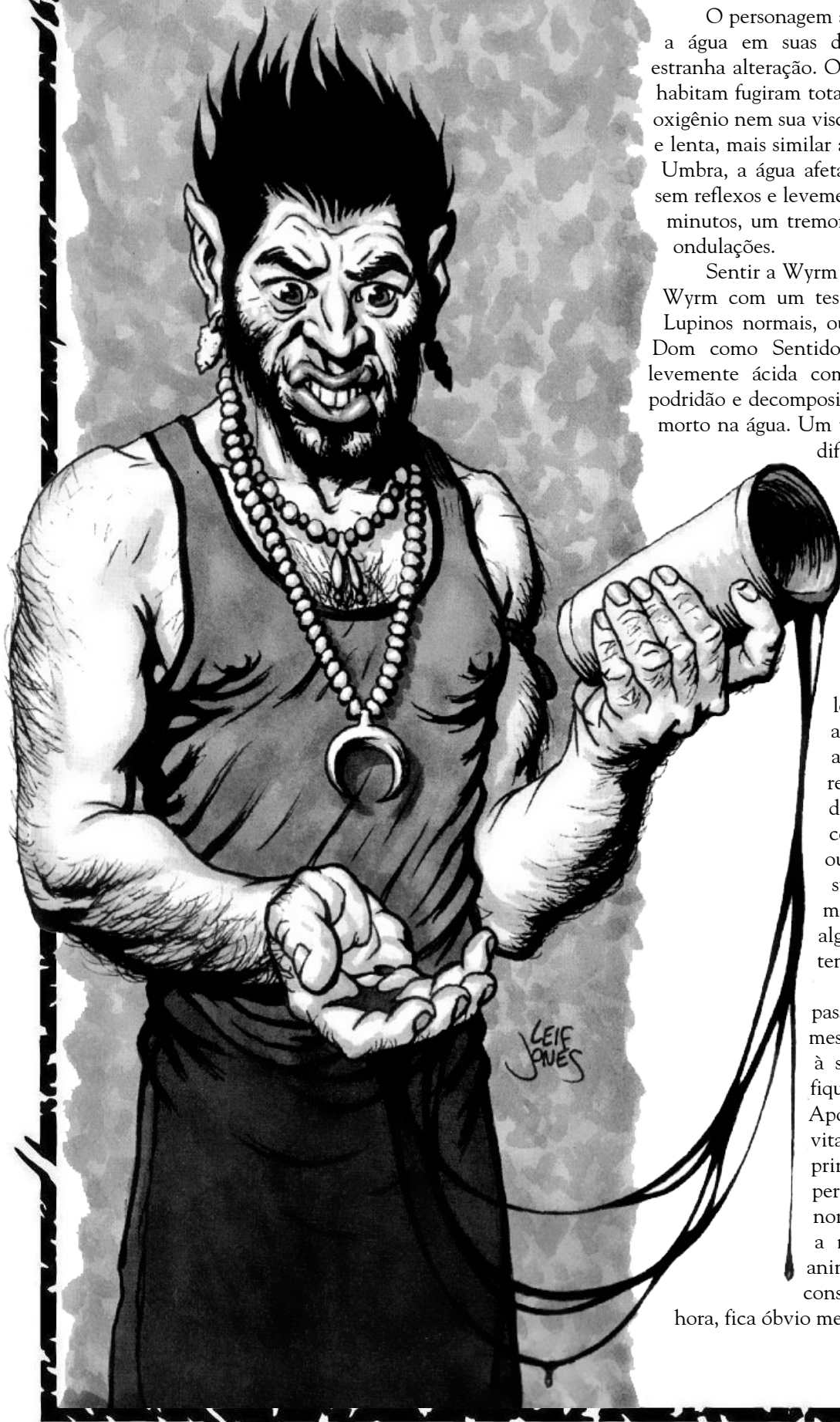
À medida que o Solium Submergens se ergue em direção ao presente, ele encontra cada vez mais espíritos após séculos passados isolado com apenas seus caçadores como companheiros. Um destes é um elemental da água que havia viajado profundamente na Umbra Negra seguindo uma corrente subterrânea. O Solium Submergens devorou a maior parte da essência do elemental, o matando em instantes e enchendo o cadáver com a própria fúria do Solium contra os personagens responsáveis pelos tormentos do assassino. O elemental morto se livrou do Solium e abriu seu próprio caminho ao mundo em uma tentativa de se livrar de seu sofrimento ao punir os personagens.

Os Primeiros Presságios

Na primeira noite da próxima lua nova, os personagens compartilham um sonho no qual símbolos da morte surgem do corpo de água mais próximo para deslizar em sua direção e à sua volta. Dependendo do local onde a crônica se ambienta, isto pode ser um rio,

Trabalho Preparatório

O Ato I deve exigir relativamente pouca preparação. A maioria dos eventos é facilmente personalizada enquanto ocorre, sem muita interferência de estatísticas. A coisa mais importante a ser coberta é se certificar que o Solium Submergens seja forte o suficiente para ameaçar a matilha e matar alguns membros caso realmente se esforce. Outros elementos úteis de preparação incluem selecionar uma figura do jogo para representar o mentor perdido na Cena 6 e começar o trabalho em definir os ancestrais dos personagens que tiveram parte na batalha inicial contra o Solium em 31 a.C.. Apenas um esboço geral de cada ancestral (gênero, auspício, tribo e descrição geral) é necessário agora, já que eles aparecem apenas em lampejos, na forma de espírito ancestral. Ainda, ter esta informação em mãos irá ajudar muito a definir os ancestrais para o Ato II e conceder alguma antecipação que irá prender os atos melhor.



reservatório, lago ou oceano. Os símbolos oníricos de morte podem ser mais fortes se forem apropriados para as tribos dos personagens. Por exemplo, um Peregrino Silencioso pode ver crocodilos brancos, enquanto um Fianna pode ver cães brancos com olhos e orelhas vermelhas.

O personagem acorda para descobrir que toda a água em suas diversas moradias sofreu uma estranha alteração. Os espíritos que normalmente a habitam fugiram totalmente e a água não tem nem oxigênio nem sua viscosidade normal. Ela flui grossa e lenta, mais similar a alcatrão que a água. Vista da Umbra, a água afetada parece de cor preta fosca, sem reflexos e levemente fria. De poucos em poucos minutos, um tremor passa por ele, criando lentas ondulações.

Sentir a Wyrn revela uma distinta mácula da Wyrn com um teste de dificuldade 7. Sentidos Lupinos normais, ou sentidos ampliados com um Dom como Sentidos Aguçados, sentem a água levemente ácida com um odor remanescente de podridão e decomposição, apesar de não haver nada morto na água. Um teste de Percepção + Enigmas, dificuldade 6, permite ao personagem notar que as ondulações geradas pelos tremores ocasionais apontam em direção ao corpo de água com que os personagens sonharam. Três ou mais sucessos permitem ao personagem ver que as ondulações se retorcem levemente em um enorme arco, como se a água maculada aqui fosse parte de um redemoinho centrado no local de seus sonhos. Personagens consultando seus ancestrais ouvem os recém chegados sussurrarem que a água é maculada pelo “arauto” de alguma coisa a qual ainda não é tempo de identificar.

À medida que os dias passam, os personagens acham a mesma alteração afligindo a água à sua volta onde quer que eles fiquem por meia hora ou mais. Após meia hora que eles se vão, a vitalidade normal retorna. Pela primeira hora após cada personagem acordar, as pessoas normais à sua volta não percebem a mudança na água, apesar de animais a detectarem e a considerarem repelente. Após uma hora, fica óbvio mesmo para pessoas sem qualquer

poder sobrenatural, e testemunhas que conectam o fato aos personagens naturalmente se questionam o que está acontecendo. O Narrador pode usar este fonte de tensão ou não, como for adequado ao ritmo de sua história. Dons e rituais de cura restauram o normal de um metro cúbico de água por um minuto para cada nível de vitalidade que o poder normalmente curaria, após o qual a mácula de morte retorna.

Caso os personagens não tenham ido ao corpo de água com o qual sonharam ao pôr do sol, o efeito de morte vem mais rapidamente (dentro de minutos) após sua chegada em um novo local e duram uma hora ou mais após terem partido. As ondulações apontando em direção ao local de seus sonhos também ficam mais fortes, se espalhando para fora de recipientes abertos. Se algum dos personagens reclamar sobre ser conduzido, espíritos e ancestrais que eles consultam prontamente concordam que a trama do destino parece ter muito pouco espaço a conceder aqui.

A Fonte

Por toda a tarde e noite, o elemental da água morto responsável por essas perturbações vindas da Umbra Negra caminha até os personagens. Personagens buscando nos recessos mais sombrios da Umbra o percebem caso vençam uma disputa, sua Gnose contra a do elemental. A dificuldade para esta disputa é 9 antes do meio dia, 8 após meio dia ou 7 após o pôr do sol. À meia noite na segunda noite de lua cheia, o elemental ultrapassa a Película e toma forma física, caso não tenha sido impedido até lá.

Elemental da Água Morto

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 8, Essência 40.

Encantos: Curto Circuito, Inundação, Materializar, Rajada, Rastrear e Sentido de Orientação.

Imagem: O elemental lembra uma cachoeira correndo para cima, seu topo dissolvendo em névoa. Nele flutuam os corpos afogados dos espíritos de parte da vida selvagem da área.

A maior parte de sua personalidade se foi quando o Solium o matou e ele pegou parte dos instintos do próprio Solium. Ele está em dor constante e cheio com uma fúria quase sem direção. Ele sabe que os personagens são, de alguma forma, responsáveis por sua miséria, e se sente atraído a eles. Ele tenta seu melhor para fazê-los parar o que quer que eles estejam fazendo que o sujeita a esta terrível existência morta. Há pouca sutileza na aproximação do elemental. Rastrear o permite identificar os personagens e saber se deve caçá-los na Umbra ou através da Película. Ele não tem a habilidade normal dos elementais de reformar — quando ele perder toda sua Essência, ele irá terminar de morrer. Isto seria adequado a ele. Sua natureza não o permite cometer suicídio, mas ele pode e está procedendo com total descaso quanto à autopreservação.

O Combate

Dada a oportunidade, o elemental da água morto lutará até ser extinto e então perece com um perceptível suspiro de alívio. Ele tem pouco espaço para estratégia e incansavelmente persegue os personagens onde quer que eles vão.

Espíritos que os personagens comandem ou tenham alianças irão alegremente se juntar à luta, caso o espírito possua qualquer habilidade de combate útil. O elemental morto exala um fedor de iniquidade evidente a todos os espíritos na área. Aqueles que não podem fazer nada a respeito fogem e aqueles que podem pará-lo irão tentar de boa vontade. O elemental pode bem se encontrar fugindo de um lado a outro da Película, usando qualquer trilha de água morta como descrito acima como um modo de cruzá-la.

Finalmente, os personagens podem conseguir prender o espírito. Infelizmente para os astutos executores de tal esquema, o espírito define e morre dentro de minutos após ser confinado. Separado do poder fluindo dos reinos dos mortos, não há muito que o faça continuar.

O último ato do espírito, sob qualquer circunstância em que ele pereça, é dizer as palavras “Solium Submergens”. Personagens que conheçam latim podem imediatamente traduzir isto, assim como qualquer ancestral ou espírito disponível que saiba latim. Do contrário, é necessário sucesso em um teste de Inteligência + Computador, Enigmas ou Investigação para estabelecer que o espírito disse alguma coisa que significa “Rei Afogado”. Não deve ficar claro se o espírito estava se referindo a si mesmo ou alguma outra coisa.

Resultado: Caçadores Caçados

Claramente algo estranho está acontecendo. As outras Feras na área em boas relações com os personagens (se houver) podem relatar breves surtos do fenômeno da água morta, mas nenhum encontrou nada similar a um elemental morto. Caso a crônica tenha apresentado a Pentex ou outros antagonistas relacionados à Wyrn dignos de nota no passado, os personagens podem decidir examiná-los novamente. Conflitos com os servos da Wyrn são sempre desejados, mas de fato nenhum dos suspeitos de sempre está conectado ao Solium Submergens.

O embate dos personagens com o elemental morto libera rumores que chegam aos ouvidos daqueles que buscam por relatórios destas coisas. Dois dias depois, a equipe A Mão do Morto, descrita em **Lobisomem**, págs. 287-289, chega para capturar ou destruir os personagens. A Mão do Morto observa à distância primeiro, com auxílio de equipamento de vigilância de longa distância, tentando descobrir exatamente o que está acontecendo. Personagens não perceberão esta primeira fase de vigilância a menos que os jogadores vençam uma disputa estendida usando a Percepção + Prontidão dos



lobisomens contra a Inteligência + Furtividade dos observadores, ambos com dificuldade 7. O Narrador pode fazer esta jogada em segredo ou dizer aos jogadores que há algo vagamente perturbador como for adequado ao estilo da crônica em particular.

A Mão do Morto vigia por uma semana de qualquer modo, mais caso os personagens continuem a se mover muito. Eles se aproximam apenas quando acharem que compreendem bem a rotina dos personagens, assim a ausência de uma rotina forte adia o confronto. Confronto direto com A Mão do Morto provavelmente será custosa aos personagens, caso o Narrador os interprete com a eficiência demonstrada em sua descrição.

Cena 2:

Para a Margem

Uma semana após o encontro com o elemental morto, os personagens têm outro sonho compartilhado. Uma enorme massa negra se ergue do oceano mais próximo a onde eles estiverem nesta noite, espalhando uma corrente venenosa negra pelo mar. O ponto é facilmente reconhecível, um marco proeminente visto em cartões postais e comerciais turísticos. É próximo à

civilização, mas fora do alcance de cidades maiores, para que haja fácil acesso a ele sem perder um certo senso de isolamento. Tudo tocado pela maré negra morre em terrível agonia. A própria massa escava sob o mar como vermes sob o solo, deixando para trás túneis que perfuram a pele do mundo como feridas na Película. Quando os personagens acordam, o fenômeno da água morta está de volta, agora apontando para a extensão de praia em seus sonhos.

Investigação, caso os personagens a conduzam, procede como antes, exceto que agora os ancestrais recém chegados dizem que “o rei está vindo”. Personagens podem desejar procurar por monstros conhecidos similares à coisa em seus sonhos. Com um três sucessos em testes de Inteligência + Enigmas ou Investigação, dificuldade 7, eles descobrem que o tema de escavadores aquáticos negros ocorre no folclore de várias culturas da Europa Oriental e sobrevive de forma enfraquecida em contos de fadas e canções infantis entre imigrantes de países próximos ao Mar Negro. Com um seis sucessos (estes testes podem ser cooperativos e estendidos, em prol de matilhas que não incluam nenhum super gênio ou acadêmico de classe mundial), os personagens podem demarcar as histórias mais precisamente como se iniciando logo antes do início da era cristã e encontrar especulação de que alguma espécie

desconhecida de grande criatura do mar foi liberada durante o terremoto que abalou a região em 31 a.C..

Cultura Garou acrescenta pouco a isso, já que os mistérios do mar são primariamente preocupação de outras Raça Metamórficas. Ela inclui a história apresentada no início deste livro, o Conto do Mar Agitado. O Narrador pode acrescentar isso a qualquer momento durante esta parte da aventura, dando aos personagens algum alimento para a imaginação. (Permissão é concedida para fotocopiar estas páginas para uso pessoal, apesar de, caso você tenha jogadores pacientes, ler a história em voz alta no espírito da tradição oral poder funcionar muito melhor). O guardião padrão do Conto do Mar Agitado é um Galliard Uktena do Meio Oeste, mas sinta-se livre para substituir por um Garou mais adequado à sua crônica. O importante é que a pessoa que relata o conto à matilha seja o único que conhece a história, ao menos até onde ele sabe – o único outro que sabia o conto inteiro foi aquele que o ensinou, e seu mentor morreu a algum tempo atrás. Agora é só ele – e a matilha. (Caso você escolha deixar as coisas um pouco mais complicadas, você pode apresentar apenas a terceira parte do conto, em o contexto adicional concedido pela primeira seção. Isto pode manter as coisas mais misteriosas, o que pode não agradar a todos).

Durante todo este tempo, A Mão do Morto continua sua vigilância à matilha. Qualquer coisa que deixe lobisomens preocupados interessa muito ao Grupo Avançado. A cada dia que os personagens conduzem sua investigação, personagens que são bem sucedidos em um teste de Percepção + Instinto Primitivo ou um teste de Gnose, dificuldade 7, percebe estar sendo observado por alguém e pode fazer uma disputa de sua Percepção + Instinto Primitivo ou Prontidão contra o Raciocínio + Furtividade de um dos membros d'A Mão do Morto. Ambas as jogadas são feitas com dificuldade 6. Caso os observadores percebam que foram percebidos ou sejam atacados, eles recuam da vizinhança imediata e se concentram em vigilância eletrônica e monitoramento das atividades dos personagens através de gastos de cartão de crédito e similares. Os observadores tentam recuar *imediatamente* caso sejam atacados.

Personagens consultando Garou de posto mais alto podem encontrar pouca informação, mas uma quantia razoável de preocupação. Muitos anciões estão cientes do ritmo crescente de eventos que são ou diretamente preditos em profecias ou parecem associados a eles, e estão em busca de tais sinais. Caso os personagens relatem o Conto do Mar Agitado, qualquer Galliard pode dizer que é um conto de mistério, e incompleto por definição — ele agora está chegando à conclusão com estes jovens no papel de campeões dos últimos dias? Caso verdade, os personagens podem encarar um grande desafio. Mas há uma possibilidade ainda mais sinistra: alguém ou alguma coisa pode estar armando para que os personagens *acreditem* que são escolhidos pelo destino deste modo para atraí-los para a ruína. A obscuridade e imprecisão necessárias a profecias as tornam sujeitas a

muitos usos e a vontade de Gaia aparentemente não se estende a desmascarar fraude a menos que Suas criações racionais possam descobri-la e puni-la. Um ancião Galliard ou Ragabash amistoso pode aconselhar os personagens a ficarem em guarda enquanto prosseguem.

No fim, qualquer conselheiro que os personagens busquem os aconselha a seguir a pista dada em seus sonhos e o comportamento da água morta, pelo menos por enquanto. Eles devem permanecer em contato com outras matilhas em sua seita, caso tenham esta opção, ou pelo menos com algum outro Garou capaz de providenciar assistência em caso de emergência.

Quão difícil a viagem para o mar é depende de onde os personagens estão quando esta aventura começa. Personagens que vivem em uma área costeira já estão no local. Aqueles que vivem a algumas horas de viagem do mar aberto podem chegar lá sem muitos problemas. Caso os personagens sejam mais removidos que isto, é necessário mais esforço. Aqui, para variar, o destino apóia os personagens. Chefes de Garou hominídeos se mostram muito mais cooperativos que o normal. Personagens que precisam de dinheiro encontram um pouco por aí ou o obtém por algum outro modo fortuito como cheques de reembolso inesperados por contas pagas a mais. Caso eles busquem passagens aéreas, eles conseguem o benefício de cancelamentos de última hora nos vôos mais convenientes. Tráfego nas rodovias é pleno de acidentes que nunca os atrasam. Caso o Narrador queira acrescentar um pouco de tensão à viagem, mostre infortúnios acontecendo a outros próximos, e por vezes óbvias intervenções do destino, como um carro fora de controle virando sem explicação no último instante para atingir algum transeunte inocente. O destino não é gentil quanto a estas coisas.

Personagens decidindo viajar pela Umbra encontram pausas comparavelmente favoráveis. Eles ganham um sucesso automático adicional em testes relacionados a cruzar a Película e viajar pela Umbra enquanto estiverem seguindo em direção ao mar. Eles ainda podem falhar normalmente caso os jogadores não obtenham sucesso, mas caso eles tenham sucesso, o sucesso é substancial. Espíritos problemáticos saem de seu caminho, sem querer sofrer a ira do destino agora.

(O efeito colateral desta predestinação manifesta é que A Mão do Morto tem fortuna similar em rastrear os personagens. Algo aparentemente decretou que eles também virão a calhar no confronto com o Solium Submergens quando ele se erguer).

De um modo ou outro, os personagens devem terminar esta cena parados em algum local onde eles podem ver o ponto particular que apareceu em seus sonhos.

Cena 3:

Terra e Mar Ultrajados

Uma hora antes do nascer do sol no dia seguinte a

eles chegarem à praia, o Solium Submergens passa pela Película nas profundezas sob a superfície do oceano. O choque de sua vinda causa um grave terremoto, que não segue as regras normais para tremores.

Todos a menos de 16km dos personagens sentem o terremoto com força total; ele cai para metade da intensidade nos próximos 16km, e não tem força para fazer mais do que chacoalhar janelas além disso. Aqueles na área afetada devem rolar Força ou Destreza (o que for menor) + Prontidão para evitar cair. Na área de força total, a dificuldade desta jogada é 9; na zona de metade da força a dificuldade é 6. Aqueles que falham caem e sofrem dano normal por queda. Arredonde para cima ao calcular distâncias, assim alguém caindo da cama ou caindo no chão toma um nível de dano por contusão que pode ser absorvido.

Para cada quarteirão da cidade ou área equivalente (320m a 160m em cada lado), role 12 dados e consulte a tabela de feitos de força em **Lobisomem**, pág. 197, para ver quanto dano a área sofre. 8 sucessos derrubam construções não reforçadas, enquanto 10 sucessos derrubam a maior parte das construções que não são construídas com segurança moderna contra terremotos — o que inclui a maioria das construções com mais de 20 anos e aquelas mais recentes cujos construtores subornaram inspetores e outras complicações. Aqueles dentro das estruturas desabando sofrem dobro do dano de que normal, da combinação da queda e ser atingido por destroços. Use a tabela de feitos de força para determinar quando carros e outros objetos na área são arremessados. Vidro e outras substâncias quebradiças se estilhaçam, deixando para trás cacos afiados. Qualquer um correndo na área até a bagunça ser limpa deve fazer um teste de Destreza + Prontidão, dificuldade 6, para evitar sofrer um nível de dano por contusão que pode ser absorvido. (Pessoas se movendo a velocidade de caminhada ou menos podem desviar dos perigos). Cabos de força caídos apresentam o risco de eletrocussão, equivalente a uma chama química como descrito em **Lobisomem**, pág. 188, e materiais facilmente inflamáveis pegam fogo.

Sobre Não Exagerar

O Narrador não tem, de fato, que rolar o dano para cada pedaço da zona do terremoto. Você pode se você quiser, mas os personagens não passarão pela maior parte da área, então seria apenas um exercício maníaco de totalidade. É o suficiente na maioria das crônicas rolar para os blocos onde os personagens estão, novos blocos e áreas equivalentes à medida que os personagens passam por eles e talvez para algumas áreas simbólicas com marcos proeminentes. Assuma que o alcance das primeiras destas jogadas reflete o dano média por toda a zona. Existe um ponto onde detalhes adicionais deixam de aprimorar a compreensão de todos sobre o jogo e começa a entediar a todos exceto pela pessoa fazendo muitas jogadas e olhando algumas tabelas muitas vezes.

Efeitos comparáveis atingem a Umbra ao mesmo tempo. Para cada 1,6km² na zona de força total, role 12 dados. Espíritos cuja Gnose seja igual ou menor que o número de sucessos para esta parte da zona do terremoto são deixados inconscientes e acordam novamente em (2 + sucesso) horas. Todas menos as estruturas Umbrais mais fortes se estilhaçam ou caem e devem ser reconstruídas. O chão continua a tremer pelo resto do dia, exigindo o mesmo teste que pessoas no mundo material devem fazer para evitar vidro quebrado. A Umbra da zona com metade da força sofre apenas tremores suaves, insuficientes para causar danos reais.

Presumivelmente os personagens estão acordados logo após o terremoto começar, ou mesmo antes; assim como todos na área que não estiverem inconscientes, drogados ou profundamente removidos da consciência de outra forma. Linhas terrestres de telefone estão caídas, e estações de rádio e TV locais estão fora do ar por uma hora por sucesso na jogada de dano de sua área. Torres de transmissão de telefones celulares também estão caídas, cortando qualquer um com um telefone celular que não tenha cobertura em **roaming**. Linhas de entrada e saída são rapidamente sobrecarregadas por pessoas dando avisos para ou de pessoas que elas conhecem na área, e chamadas de não-emergência são sujeitas a ser desconectadas por serviços de emergência. Isto não resolve o problema por mais que alguns segundos. Um pânico geral se espalha, particularmente se a zona estiver em alguma parte do mundo que não tenha terremotos com frequência.

Sob circunstâncias normais, os personagens provavelmente buscariam chegar a outro lugar prontamente. Mas o fenômeno da água morta continua, e hoje ele se estende para incluir todos os líquidos e algumas outras substâncias. Chamas têm a tendência de oscilar na direção do ponto com o qual os personagens sonharam. Qualquer parede danificada oscilante cai apontando naquela direção. Filas de pessoas esperando por atendimento médico de emergência ou outros serviços seguem diretamente em direção ou contra este ponto — por razões aparentemente óbvias em cada caso, com o padrão emergindo apenas gradualmente. Os ancestrais recém chegados falam com mais força agora, avisando que o Rei Afogado está perto e está vindo para se vingar dos personagens. Eles não explicam o que os personagens fizeram para merecer vingança, dizendo que a resposta a isso deve ter vindo de outra maneira. (Perceba o verbo no passado; os espíritos estão tendo tantos problemas quanto qualquer outro ao falar de viagem no tempo).

Logo antes da aurora, quase uma hora após o terremoto, um tsunami causado por perturbações muito abaixo chega. A onda recua muito além da margem normal, qualquer coisa entre algumas dúzias de metros a meia milha ou mais dependendo de quão abruptamente o fundo desce nesta parte. Alguns minutos depois, uma onda gigante de 8 metros rugue. A onda acerta com uma força de 15 dados na tabela de feitos de força e qualquer

um na praia deve conseguir mais sucessos em um teste de Força + Prontidão, dificuldade 6, que o Narrador consegue no teste da onda para permanecer de pé. Personagens sofrem um nível de dano por contusão que pode ser absorvido para cada dois sucessos que eles precisavam e não obtiveram. Por exemplo, se o Narrador obtém 9 sucessos, um personagem cujo jogador role 7 ou 8 sucessos e empurrado e sofre um nível de dano, enquanto um personagem com 5 ou 6 sucessos sofre dois níveis, e assim por diante. É muito provável que a onda gigante mate muitas pessoas na praia. A força da onda cai para 12 dados após cinquenta metros em terra, para 9 dados cem metros além e para 6 dados a 400m em direção ao interior. As últimas ondas são ineficazes para 800m da praia e a água então volta do modo que puder.

A onda gigante extingue qualquer fogo na zona de impacto. Ela também sobrecarrega e destrói muitos sistemas de drenagem, reduzindo a água disponível para combate ao fogo e estourando encanamentos. Água potável será escassa até que o dano seja reparado, uma questão de dias ou semanas de trabalho com equipamentos elétricos apropriados.

O caos criado nesta manhã atrai a atenção tanto de espíritos da Wyld quanto da Wyrn, ambos os quais tiram vantagem da situação. Algumas pessoas desesperadas cedem à tentação e se tornam fomori, desenvolvendo poderes para aumentar suas chances de sobrevivência. O choque prevaiente concede aos lobisomens um pouco

de proteção adicional em meio a tudo isto. Trate a Força de Vontade de testemunhas como 3 pontos menor que o usual para efeitos de Delírio até o meio dia, 2 a menos pelo resto do dia, e 1 a menos pelo resto da semana seguinte. Pessoas que acordaram com um terremoto massivo e vêem uma onda gigante atingir as ruínas simplesmente não estão prestando atenção total e muito provavelmente terão alguns episódios de equívocos e confusão. Uma matilha de lobisomens vagueando é só mais uma esquisitice neste ponto e as emoções da maioria das pessoas já está tensa demais neste ponto.

O que os personagens fazem nas horas seguintes após a onda gigante recuar fica a critério deles. Eles sabem que alguma coisa está chegando e está conectada a eles de algum modo misterioso, mas no momento suas escolhas são deles mesmos. Existe muita oportunidade para ajudar, para ficar fora do caminho e para caçar, como parecer adequado. (Garou Lupinos que odeiem a humanidade raramente terão uma oportunidade melhor para correr soltos em meio a uma cidade). O Narrador deve ser generoso com pontos de Força de Vontade para personagens agindo de acordo com sua natureza em resposta ao desastre, quer isto signifique ajudar ou ferir outros.

Alguns encontros típicos no intervalo antes que o Solium Submergens apareça incluem:

- Uma pessoa presa sob pesados escombros — muito para uma pessoa normal mover, mas dentro das



capacidades de uma forma Glabro ou Hispo. Os personagens ajudarão?

- Uma fábrica ou loja cheia de produtos químicos nocivos foi destruída, liberando tanto detritos tóxicos quanto Malditos procurando uma oportunidade de criar mais problemas. Destroços, incêndios e alagamentos tornam impossível para serviços de emergência normais chegarem no local rapidamente. Os personagens tentam lidar com o problema?

- Prédios enfraquecidos desmoronam tanto na frente quanto atrás dos personagens, os prendendo em uma pequena parte da rua junto com o dobro de seu número de pessoas normais. O fenômeno da água morta chama os personagens para mais perto da praia. Como eles fazem para sair desse congestionamento e com que consequências?

Quando os personagens finalmente chegam ao pequeno promontório que aparecia em seus sonhos, eles o contemplam. O fenômeno da água morta perturba muitas pessoas que não o percebem conscientemente, e existe uma aura geral de agouro quanto ao local. Os personagens têm pelo menos uma hora de descanso, para se curar caso necessário e tentar entender o que tudo isso significa.

Cena 4:

O Rei Afogado

Tudo que aconteceu até agora foi um aquecimento, colocando os personagens em posição e com a mentalidade certa. Agora o evento principal começa.

A cerca de meia milha mar adentro, um redemoinho subitamente se forma. A água morta ao redor dos personagens começa a girar como se fosse parte do redemoinho, e muito subitamente ela é, à medida que o redemoinho corre para se espalhar à volta dos personagens. O promontório que eles ocupam agora é cortado pelo redemoinho, que rapidamente escava canais para si mesmo através de areia e rocha. A boca do redemoinho tem dez metros de largura e os personagens que olham para dentro dele veem o que parecem profundezas infindáveis. Profundezas nas quais algo se move...

O Solium Submergens

Nas primeiras eras do mundo, haviam muitas criaturas únicas, antes que qualquer noção de “espécie” dominasse a imaginação do mundo. Uma delas era uma coisa bastante similar a uma minhoca gigante que traçava seu caminho através das correntes mais profundas do oceano. Há um sistema de correntes fluindo muito devagar no fundo do oceano, levando milhares de anos para fazer uma volta completa ao redor do globo. O verme do mar vivia lá, se alimentando de tudo o que chamava as grandes profundezas de lar. Tão removido das regiões onde o sol e a lua brilham e a maioria das coisas

vive, a Película é fina, e o verme do mar nada facilmente para dentro e para fora do mundo material. Então ele se alimentava de espíritos assim como de animais e plantas, e tomou um pouco da natureza de cada coisa que ele devorava. Lentamente, à medida que algumas criaturas bentônicas nadavam a seu lado e o restante das coisas que vivia mais perto da superfície se assentava após a morte, o verme do mar cresceu, cresceu e cresceu.

A primeira vez que ele viu a luz do dia foi em algum momento durante a Guerra da Fúria, quando um rito de tempestade liberado por alguma agora esquecida facção de Garou contra algum igualmente esquecido inimigo arrastou o verme do mar para a superfície junto com muitas outras criaturas. A pressão muito reduzida e a luz do sol ardente o deixou insano pela dor. Seus espasmos mortais atraíram um enxame de Malditos até ele, que o deram força para voltar às profundezas. Lá eles corroeram sua alma, a preenchendo com um perpétuo senso de contaminação por todas as coisas que ele havia comido. Apenas mais consumo pode diminuir a dor, mas então a digestão faz o verme do mar novamente sentir que está perdendo seu próprio “eu” para estas venenosas entidades estranhas.

A segunda vez que ele viu a luz do dia foi em 31 a.C.. O verme do mar estava nadando ao longo do fundo do Mar Negro quando um terremoto massivo atingiu o solo do mar. O Mar Negro é mais raso que o verme do mar apreciava, mas as ruínas manchadas pela Wyrms de civilizações afogadas em enchentes pré históricas o concedia nutrição que enriquecia seus fomori assim como seu próprio corpo. O terremoto perturbou correntes em todos os níveis do mar com uma série de prolongadas ondas de choque. Ondulações para a superfície carregaram o verme novamente para os odiosos reinos acima. Desta vez, no entanto, o verme estava fortalecido pelos Malditos e podia atacar pequenas criaturas ao longo da margem que o lembravam aqueles responsáveis por sua agonia original. Aquelas criaturas, humanos e Garou, viram o corpo pálido e cabeça similar a coroa do verme e o chamaram de Rei Afogado.

Os detalhes completos desta batalha são fornecidos no Ato II. O destino escolheu os personagens para terem parte nela. No fim, o Rei Afogado — o Solium Submergens, como os lordes romanos da região o chamaram — foi expulso sem saciar sua fome, de volta às profundezas do mar. Gravemente ferido, ele mergulhou em reinos abissais e além, para os segredos da Umbra Negra... acompanhado por Garou espiritualmente presos a ele e transformados para sobreviver longe do sol e do ar. Praticamente toda a consciência do verme do mar havia partido. De tempos em tempos as correntes o levariam para cima em direção à superfície, mas ele sempre conseguia mergulhar novamente antes de experimentar o terrível peso escaldante da luz do sol, ou mesmo da lua, não esmaecidas por milhares de metros de água. Ele sempre ataca os Garou que o acompanham, e sempre é atacado por eles, cada um esgotando o outro, sem nunca alcançar um ponto de morte ou vitória.

Alguns anos antes do presente, o Solium Submergens começou a sentir um aroma espiritual familiar. Ele nunca havia se esquecido das coisas vis que o feriram tanto, e agora aí estavam, a essência dessas pequenas criaturas soltas novamente no mundo. Seus Malditos enviaram chamados para o mundo para atrair os personagens à posição. Os Garou debateram o que fazer em resposta a isso e escolheram alguns entre suas fileiras para ir atrás das armadilhas dos Malditos. Estas são as vozes ancestrais que começaram a falar com os personagens no início desta aventura. O Solium continuou sua lenta viagem o tempo todo, almejando fazer outra mudança em seus inimigos a despeito da miséria que ele sabia que sofreria no processo. Qualquer quantia de dor era tolerável se seus inimigos fossem ser mortos.

Esta é a terceira vez que o Solium verá a luz do dia. Se ele puder exterminar seus inimigos Garou, ele estará finalmente livre para se curar e tomar um mundo cujas defesas espirituais estão muito reduzidas. Seria uma boa hora para inaugurar uma nova era de caos e de destruição além de qualquer represália, matando as coisas vivendo nas profundezas e poluindo o mundo do mar. Se apenas...

Números entre parênteses representam as capacidades do Solium no momento atual, após vinte e um séculos de conflito constante e longa deterioração. Narradores são aconselhados a ajustar estes números caso a matilha seja experiente. O Solium deve ser um terror para se confrontar, o tipo de coisa que pode devorar uma matilha de Garou saudáveis.

Atributos: Força 10 (8), Destreza 7 (3), Vigor 8 (6), Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 6 (4), Inteligência 5 (1), Raciocínio 5 (1)

Habilidades: Prontidão 6 (3), Esportes 7 (4), Briga 7 (4), Esquiva 7 (4), Sobrevivência 8 (5)

Fúria 10 (7), Força de Vontade 10 (7)

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -3, -3, -3, -3, -4, -4, -4, -4, -5, -5, -5, -5, Incapacitado (Subtraia um nível cada de OK, -1, -2, -3 e -4 e dois níveis de -5)

Movimento: 75 metros por turno nadando, 25 metros por turno em terra

Ataques: Mordida (Força +3), Pancada com o corpo (Força — com mais de três sucessos indicam que o alvo é preso em baixo do corpo do Solium), Engolfar (disputas de Força para engolir o alvo, Força em dados de dano letal por esmagamento e sucos digestivos por turno), Cauda (Força)

Poderes: Armadura (cinco dados de absorção adicionais), Espiar, Inundação, Rajada (água morta), Rastrear, Redemoinho (veja abaixo), Regeneração (três (um) níveis de vitalidade agravados por turno), Túnel de Água (pode escolher deixar uma abertura através da água que dura por Força de Vontade turnos)

O Solium pode criar um redemoinho de até 100 metros de largura, com uma abertura central de até 10 metros de largura. Isto custa 1 de Essência para criar e dura por uma hora. Qualquer um pego no redemoinho

sofre (Força + Fúria) dados de dano por contusão que podem ser absorvidos a cada turno; qualquer um na abertura central cai por toda a altura que ele tiver.

Aparência: O Solium Submergens é um verme pálido segmentado com doze metros de comprimento e cerca de 3 metros de largura pela maior parte de seu comprimento. Seu pescoço se comprime para menos de trinta centímetros de largura, se abrindo em uma cabeça de noventa centímetros de largura. Seus olhos, nariz e orelhas são muito rudimentares, mas uma grinalda de gavinhas flexíveis sensíveis a pressão e eletricidade parecem uma cabeça coroada quando vista de silhueta. (Foi esta característica, com água escorrendo dela e o sol iluminando o corpo pálido do verme, que levou observadores na Dácia pré cristã a darem seu nome). A boca pode se abrir para engolfar qualquer coisa de até um metro e meio, já que as mandíbulas não são osso sólido mas compostas de segmentos ligados por tendões muito flexíveis. A pele do Solium tem é como branco alvejado exceto quando está brevemente ruborizada por sangue; ferimentos são cercados por hematomas negros. Nos dias atuais, o corpo também é cheio de cicatrizes e alguns ferimentos não perfeitamente curados gotejam sangue vermelho claro.

Contra o Solium, a Primeira Vez

De muito abaixo da superfície do mar, o Solium se apressa em direção aos personagens. Ele os sente como alguns de seus velhos algozes feitos carne e deseja destruí-los. Personagens fazendo um teste de Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 7, podem ver formas translúcidas semelhantes a Garou em uma variedade de formas agarradas às costas do Solium. Com três ou mais sucessos, observadores notam que algumas das figuras se parecem com versões feridas em batalha deles mesmos. Estas imagens fantasmagóricas se desvanecem à medida que o Solium se aproxima da luz do dia.

Os personagens agora têm algum tempo para se preparar. Dois turnos, mais um para cada dois sucessos na jogada de observação acima. No primeiro turno, o Solium expande o redemoinho a seu tamanho máximo. Então ele simplesmente investe contra os personagens. Sua boca se abre a sua amplidão máxima e a coroa de tentáculos dispara para a frente, reunindo o máximo de informações possível. O Solium sente a possibilidade de escapar de sua dor pela primeira vez desde 31 a.C., e muito pouco pode impedi-lo agora. Enquanto se aproxima, ele espirala à volta da abertura central do redemoinho, usando o poder Túnel de Água para criar uma complicação adicional para seus alvos.

Os personagens têm três opções principais.

- **Combate dentro da Película.** Isso começa bem onde eles estão agora e pode chegar a qualquer lugar onde eles possam ir. O Solium é um oponente difícil, mas os personagens não saberão quão difícil até travarem combate com ele. Os ancestrais que viajaram com o Solium sabem como era quando se ergueu à superfície pela última vez e que ele está seriamente ferido, mas

podem oferecer pouca ajuda em avaliar seu poder atual. Personagens que reconheceram Wyrms-Trovões podem reconhecer o Solium como relacionado a estas crias da Wyrms e os personagens que estudaram conhecimento Garou sobre monstros podem fazer um teste de Raciocínio + Enigmas, dificuldade 8, para traçar alguma conexão. Isto ainda deixa os personagens com o trabalho de descobrir o que eles podem fazer ao Solium e o que ele pode fazer a eles.

Quando personagens tiverem falhas críticas em ataques, aplique complicações exóticas. Ataques diretos no corpo do Solium podem perfurar algumas camadas de sua armadura e liberar jatos de água gelada em alta pressão, forçando o atacante que teve a falha crítica a fazer um teste de Destreza + Atletismo, dificuldade 6, exigindo um número igual ou maior de sucessos que o número de 1s na jogada de ataque para manter o equilíbrio. O mesmo teste para manter equilíbrio pode ser aplicado a qualquer personagem de pé sobre superfícies relativamente sólidas para evitar cair e para personagens na água evitar afundar e ser forçado a passar um turno por 1 obtido no ataque que obteve a falha crítica recuperando sua orientação e sentidos.

Qualquer um que cai na abertura central do redemoinho ou pelo túnel de água do Solium rapidamente desaparece de vista. Personagens em queda experimentam um súbito frio e uma pressão agonizante. O Narrador deve então dizer algo como “nós voltaremos a você depois que a luta acabar.”

O Narrador não deve se preocupar com personagens sendo mortos neste combate. Como acima, descreva a experiência de choque e frio e então diga que tem alguma coisa à frente para personagens cujos corpos foram esmagados, devorados ou de outra maneira tornados inadequadas para habitação de um Garou.

- **Combate fora da Película.** Enquanto dentro da área do redemoinho, os personagens podem cruzar atalhos através de trechos de água morta, como aqueles alinhando os túneis de água do Solium. O nível da Película é 2 menor que o normal enquanto o Solium está presente, até um mínimo de 3, então há pouco risco de complicações por fazer isso. O Solium sente qualquer movimento desses e investe pela Película atrás dos personagens transformado em espírito, criando pequenos tremores enquanto o faz. Na Penumbra, o Solium sempre se move como se estivesse sob a água. Os túneis de água se formam a despeito do meio pelo qual o Solium se

Importante: Faça Anotações

No fim desta aventura, os personagens voltam a esta batalha. Muito acontece entre agora e lá, e é muito fácil esquecer coisas. Tenha pelo menos notas gerais sobre como esta batalha segue para que quando os personagens participarem dela novamente por uma perspectiva diferente, eles possam intervir em alguma coisa bastante similar ao que eles passarão agora. Isso acrescenta dimensão ao combate.

move no momento, uma fina camada de água morta marcando as margens de eixos que possuem sua própria gravidade. É sempre pra baixo quando personagens cruzam em um túnel de água, uma queda infundável em direção ao mencionado frio e choque.

A cada turno que o Solium passa na Penumbra seguindo os personagens, faça um teste de Fúria, dificuldade 7. A dois sucessos (arredondado para cima) liberta outro dos Malditos que viajaram com ele por tanto tempo.

O Solium cria redemoinhos na Umbra assim como no mundo material. Eles não causam dano, no entanto — não sendo mais fortes que uma brisa firme, criando dificuldades apenas para objetos muito finos e leves soltos. A abertura central permanece um perigo: personagens ainda podem cair e encontrar uma morte precoce.

Combate na Penumbra provavelmente será muito curto, sangrento e mal sucedido para os personagens.

- **Fugir.** Particularmente após verem um ou mais de seus companheiros de matilha morrer, personagens podem muito bem decidir que discrição vale mais que bravura no momento e tentar sair da área o mais rápido possível. Voo Umbral não funcionará, não importa quão rápido eles vão, o Solium consegue ser apenas um pouco mais rápido. Caso os personagens fujam pelo mundo material, eles têm que conseguir cruzar o redemoinho e chegar à margem, e podem se mover significativamente mais rápido que o Solium. Quando eles estiverem a cinquenta metros de vantagem, o Solium nota sua lentidão e cruza para a Penumbra o suficiente para alcançá-los e começar um novo ataque a partir daí.

Caso os personagens consigam chegar na cidade em si com o Solium ainda em seu encalço, os membros da Mão do Morto se juntam ao combate, fazendo o seu melhor para deter tanto os lobisomens quanto o que quer que seja que os está atacando. O Solium é grande e obviamente mais perigoso, mas talvez ele parta caso seu óbvio foco de atenção vá embora. Os personagens acabam se encontrando entre atiradores especialistas e o monstro atrás deles.

Malditos Acompanhantes

Força de Vontade 6, Fúria 6, Gnose 6, Essência 15.

Encantos: Corrupção, Espiar, Inundação, Materializar, Rajada (água morta), Rastrear, Sentido de Orientação.

Aparência: Estes espíritos se parecem com imitações de trinta a sessenta centímetros do Solium. Tempos atrás eles tinham formas diferentes, refletindo muitos tipos de vida marinha, e quando caem a 1 de Essência eles reverterem a suas formas originais.

Estes espíritos são, até onde diz respeito ao Solium e seus manipuladores mais fortes, completamente dispensáveis. Se eles puderem ferir algo antes de perecerem, bom. Se não, não é grande perda.

Cena 5:

A Experiência da Morte

Quando o primeiro personagem morre, os ancestrais recém chegados começam a encorajar os outros a “não deixá-lo escapar” e a “seguir-lo”. É difícil para eles explicar o que eles querem dizer, já que eles existiram juntos a ele por tanto tempo e o meio de um combate com uma minhoca sobrenatural gigante não ser a melhor hora para cuidadosas explicações teológicas e filosóficas. O ponto crucial que os ancestrais devem passar é que os personagens mortos não estão de modo algum perdidos para seus companheiros de matilha, apenas no início de uma jornada na qual toda a matilha deve partir.

Durante o tempo em que a matilha se agarra à borda de sua jornada, interprete o elemento de tensão e frustração nas falas de seus ancestrais. Em face ao momento pelo qual eles esperaram dois mil anos, eles ficaram um pouco com a língua presa, e estão incertos sobre o que os personagens devem ouvir e o que não devem no momento. Então eles tendem a falar em sentenças incompletas, e frequentemente com uma sincronia infortúnia enquanto novos ataques matam mais dos personagens, tornando muito mais crucial que os ainda vivos prestem atenção.

Após a morte do terceiro personagem, os ancestrais conseguem se expressar mais claramente. Presos pelo destino ao Solium Submergens, as almas dos personagens não retornam automaticamente ao seio de Gaia para aguardar julgamento ou reencarnação. Em seu lugar, elas se agarram à fronteira do reino pelo qual o Solium viajou. Libertos de limitações normais, os personagens podem ter um novo papel em modelar o destino do Solium e os próprios. Se algum dos personagens faz menção aos ancestrais que pareciam lembrar eles mesmos, aqueles falando agora se tornam subitamente evasivos e concordam que esta é parte da tapeçaria que os personagens devem tecer se agirem prontamente. O primeiro passo é se livrar das amarras da carne...

Personagens podem ser compreensivelmente céticos sobre a sabedoria de se matar só porque um ancestral até então desconhecido disse que seria uma boa ideia. Entre rodadas de combate com o Solium (e talvez também com a Mão do Morto), os personagens podem tentar algum (ou todos) entre diversos modos de estabelecer a verdade no que o ancestral diz. Possibilidades incluem:

- **Simple Verificação da Verdade.** Uma única verificação com um teste de Percepção + Empatia é suficiente para estabelecer que os ancestrais acreditam estar dizendo a verdade.

- **Verificação da Verdade Sobrenatural.** Dons, fetiches e outros modos de usar o sobrenatural em busca da verdade concedem os mesmos resultados, caso a tentativa de usá-los tenha sucesso.

- **Totem.** Personagens que invocam seu totem

percebem que demora dois turnos completos para responder, durante o qual um sinistro silêncio interior prevalece. Então o totem diz que observou um estranho abismo do qual pode ouvir de longe os gritos de outros da raça Garou. Isto não é prova de que tudo que os ancestrais dizem seja verdade, mas *alguma coisa* estranha está acontecendo.

- **Confiando no Poder de Gaia.** Personagens podem fazer um teste de Gnose para ver o que eles próprios sentem a respeito da Umbra nesta área. A dificuldade para o teste é 7, menos 1 por nível de ferimento que o personagem sofreu no combate até o momento, até um mínimo de 3. Um único sucesso concede ao personagem uma sensação de alguma coisa profunda aparecendo à frente, em qualquer direção ele se vire. Três ou mais sucessos dão um lampejo de ocupar um pedaço de terra se despedaçando em meio a um vazio crescente, o resto do mundo recuando cada vez para mais longe.

- **Conhecimento.** Caso os personagens tenham ouvido o Conto do Mar Agitado, eles podem bem se lembrar de suas enigmáticas palavras sobre passagens através da morte.

Outras estratégias concedem o mesmo tipo de informação. Os ancestrais realmente estão dizendo a verdade aos personagens, e personagens que fazem um esforço para estabelecer isso devem ser capazes de fazê-lo.

O Narrador deve dizer privadamente aos jogadores de personagens que morreram até agora que eles se encontram na forma espiritual em praticamente as mesmas circunstâncias que personagens vivos que passam em seu teste de Gnose. A passagem do Solium Submergens abre a fenda em território Umbral negro e profundo a cada momento. Adicionalmente, os personagens mortos podem ver fios espirituais brilhantes conectando os ancestrais que viajaram com o Solium ao próprio verme, e podem ver fios mais suaves os conectando do mesmo modo a seus companheiros de matilha vivos. Eles não podem ver claramente os que estão vivos, mas podem ouvir as conversas com os ancestrais recém-chegados. Cada personagem morto pode fazer um teste de Gnose, com dificuldade igual ao nível da Película local (lembre-se que ela está anormalmente baixa no momento), para se comunicar com seus companheiros. Cada personagem que tiver sucesso pode falar uma única sentença curta — uma sem cláusulas dependentes e adendos entre parênteses — que todos os personagens vivos ouvem vindo de algum lugar próximo.

É, em resumo, hora dos personagens morrerem.

Felizmente, isto é fácil nestas circunstâncias. Cada personagem só precisa escolher seu modo preferido de sair em meio ao verdadeiro bufê de carnificina. Quando o último dos personagens morre, a matilha se encontra reunida em meio ao agora enorme vazio. O Solium obviamente permanece ciente deles, se retorcendo e virando (e cruzando a Película de um lado a outro, com outra onda de choque a cada vez) na esperança de encontrá-los. Ele repetidamente esmaga qualquer de seus

cadáveres que esteja disponível, e algumas vezes passa por dentro de seus espíritos, deixando um calafrio desagradável. O pedaço de terra Umbral na qual os personagens estão se despedaça enquanto isso, e finalmente os personagens começam seu mergulho para baixo.

Uma Explicação para o Narrador

Viajem no tempo mecânica não faz qualquer sentido na cosmologia deste jogo. Tempo não é questão de dimensões matemáticas; é o modo em que a alma do mundo mede eventos de acordo com o destino, heroísmo e acaso. Não existe, de modo muito verdadeiro, passado no mundo vivo. O mundo só tem um momento e é o presente.

Mas as memórias do passado permanecem e as emoções que pessoas (e outras criaturas) investem nestas memórias dão uma certa substância espiritual aos eventos e objetos dos quais as pessoas se lembram. Os vivos compartilham sua alma com suas próprias histórias. Do mesmo modo que indivíduos morrem e suas almas descem para as profundezas sombrias da Umbra, o mesmo acontece como o mundo como um todo. Nos recessos mais profundos da Umbra Negra, onde vastidões desoladas se estendem ao infinito, existe um cemitério para o mundo lembrado. É lá que os personagens devem ir. Seguindo o canal por profundezas Umbrais desbravadas pelo Solium Submergens, os personagens com suas almas irradiando o poder do presente podem entrar no passado lembrado. Ao fazê-lo eles o darão uma segunda vida momentânea, o suficiente para ajudar a moldar os eventos relatadas no Conto do Mar Agitado. Como a maioria das coisas relacionadas à Umbra, o simbolismo é tão importante quanto todo o resto.

A primeira parte da jornada é uma simples descida, direto pelas camadas da Umbra Negra até o fundo. A segunda parte leva os personagens pelas vastidões até o local de descanso da história. A terceira e última parte leva os personagens à história para o Ato II.

A Descida

Cair na Umbra pode ser uma experiência peculiar às vezes. Esta é uma destas vezes. Os personagens estão ao mesmo tempo cientes de se mover muito rápido e planar vagarosamente. Quando alguma coisa atrai sua atenção, eles podem examiná-la de perto por até um turno por ponto de Gnose atual que o personagem possuir; então continuar em seu mergulho. Personagens familiares com as experiências de *Alice no País das Maravilhas* podem achar isso familiar. Um Narrador querendo semear alguma distração pode pedir testes de Inteligência + Enigmas, dificuldade 6, para um personagem imaginar se Lewis Carroll não estava escrevendo sobre alguma experiência própria. (Ele não estava, nunca tendo se

aproximado da Umbra exceto em sonhos, mas é algo para personagens discutirem a respeito em grupos cujos jogadores se divertem dessa maneira).

O mundo material rapidamente recua da visão, deixando os personagens caindo por um tempo através de um cinza escuro indistinto. Eles passam por esse primeiro nível como se emergissem de nuvens, e podem ver o sol brilhando acima com metade do brilho que tinha na Penumbra sobre eles. Formas indistintas que poderiam ser nuvens passam pelo céu como se sopradas por fortes ventos que os personagens não sentem. À sua volta é um espaço aberto vasto e calmo, se estendendo até onde sua vista alcança em todas as direções. Ocasionalmente (é difícil medir o tempo durante esta experiência) alguma coisa brilhante cai do meio das nuvens em disparada para baixo muito mais rápido que os personagens. Abaixo deles está uma vasta escuridão em um movimento constante e confuso. Ela alternadamente sugere mais nuvens, um mar tempestuoso e um bando do tamanho de um continente de pássaros negros rodopiando juntos.

À medida que os personagens se aproximam, eles podem ver que é de fato um mar tempestuoso. Diretamente abaixo deles está um bolsão de calma, as bordas da passagem do Solium por aqui há pouco tempo. Enquanto se aproximam, a água do vasto mar rodopia para longe, deixando os personagens continuarem sua queda. Após outro intervalo de duração incerta, os personagens novamente emergem, dessa vez em um espaço frio e sem ar com o mar acima de suas cabeças. O sol continuar a brilhar, muito pouco, ofuscado pela intensidade da estrela da noite. As emoções dos personagens estão aparentemente entorpecidas; eles podem perceber que deveriam estar aterrorizados, mas têm liberdade para escolher suas próprias respostas a tudo.

Abaixo deles agora se encontra uma superfície de pedra irregular, se estendendo em todas as direções. Em alguns lugares há enormes planícies, em outras cadeias de montanhas muito maiores que o possível para picos materiais. Na distância desconhecida, nuvens tempestuosas se erguem, e personagens que fizeram um teste de Percepção + Prontidão, dificuldade 6, podem notar que algumas das nuvens se erguem **por trás** do sol ofuscado. Um constante enxame de entidades invisíveis estala à volta dos personagens. Qualquer um que tiver sucesso num teste de Destreza + Esportes, dificuldade 8, pode agarrar uma dessas coisas e descobrir que é um delgado fantasma não muito diferente dele mesmo, traços borrados pegos no meio a alguma fúria ou miséria avassaladora. Estes fantasmas não falam, e conseguem se livrar no próximo turno para correr para cima, ou para baixo, ou à sua volta rápida e despropositadamente.

Mesmo para Peregrinos Silenciosos, isto são coisas estranhas, e poucos outros personagens têm tanta experiência sobre a Umbra Negra. Os personagens estão muito afastados de lugares que Garou vão por conta própria, em reinos mencionados apenas em breves fragmentos e relatos conflituosos. Personagens inclinados

a discussão têm tempo para isto antes que caíam na superfície rochosa. Eles não sofrem dano por sua queda, e se encontram com os níveis de vitalidade completos novamente. Eles não precisam respirar, o que é bem vindo dada a ausência de ar no local. A trilha do Solium aqui se manifesta como ranhuras viscosas entalhadas na rocha, se estendendo para baixo como um desfiladeiro íngreme e desaparecendo abaixo da superfície a cerca de 1,6km. A rocha vibra sob seus pés ocasionalmente como se alguma coisa grande se movesse por uma passagem oculta — personagens acostumadas a andar sobre metrô conhecem a sensação bem, e Garou que encontraram Wyrn-Trovões irão com certeza reconhecer a sensação apreensiva. Os personagens sentem seu peso e força habituais. Os ancestrais não os acompanharam nesse longo mergulho, e tudo que os personagens sabem é que há alguma coisa no lugar de onde o Solium veio com a qual eles precisam lidar. O terreno oferece poucas distrações. Existem ocasionais rachaduras na superfície, tanto buracos redondos polidos quando fissuras irregulares, através dos quais fantasmas quase indetectáveis correm no equivalente a centenas ou milhares de quilômetros por hora, mas nenhum a menos de uma milha dos personagens. São apenas eles e a trilha os levando para baixo até a escuridão. Personagens podem reclamar sobre se sentirem conduzidos, e seu único consolo é o lembrete de que tudo que eles tentaram para confirmar a história dos ancestrais sugere que é verdade. Presumivelmente algo que valha a pena aguarda no final de tudo isso.

Cena 6:

Onde o Passado Faz

No que se parece com apenas alguns minutos caminhando, os personagens descem para o desfiladeiro e depois para o túnel feito pelo Solium. Quando estão totalmente afastados da luz, eles percebem que a trilha do Solium tem seu próprio brilho pálido, cada vez mais forte à medida que eles seguem. Iluminados por baixo, os personagens parecem mais abatidos e desfigurados aos olhos dos outros que estariam nesta situação com a melhor



iluminação possível.

Os personagens têm dois breves encontros nesta parte da aventura, com a intenção de mostrá-los a natureza do reino que eles agora habitam. A compreensão adquirida por eles agora pode influenciar suas ações nos Atos II e III.

O Mentor Perdido

O primeiro desses encontros é com um ancião Garou conhecido por todos ou pelo menos a maior parte dos personagens. Ele não chegou a perder o lobo em sua velhice, mas chegou perigosamente perto, e morreu em circunstâncias que encheram sua alma com desespero pelo futuro de sua matilha, seita e tribo. Se algum evento na história dos personagens se encaixe com esses critérios gerais, considere adaptá-los para personalizar este encontro, para atrair os personagens mais profundamente. Do contrário, apenas o faça um respeitado ancião de sua seita que tinha crescentes dificuldades em manter confiança e coragem em face às repetidas derrotas.

O primeiro sinal do mentor perdido são suas pegadas na caverna à sua frente, bem antes que possam vê-lo. Após duas curvas, lá está ele, andando de um lado a outro em uma câmara natural redonda de vinte metros de largura. O caminho do Solium continua por ela e sai pelo outro lado; o mentor parece não percebê-lo abaixo de seus pés a cada passo.

Força de Vontade 5, Fúria 6, Gnose 8, Essência 20.

Encantos: Estase (**Lobisomem**, pág. 282), Petrificar, Sentido de Orientação.

O mentor se tornou algo muito similar a um Vetor de Estase, uma ferramenta de permanência a serviço da destruição final. Desde sua captura após a morte por Psicomauquias, ele foi alvo de tortura psicológica e espiritual a fim de torná-lo uma arma contra a esperança, cheio com o poder e desejo de impedir o crescimento ou mudança de algum dia ameaçarem o mundo do qual ele se lembra. O que seus algozes desejam que ele não veja é que seu desejo de proteger o que existe foi corrompido, seu pesar pelo que era mas deixou de ser levando-o a destruir o potencial de outros em transcender suas fraquezas atuais. Quando seu treinamento estiver completo, eles pretendem liberá-lo sobre o mundo como algum tipo de lobisomem fantasma.

Quando os personagens entram, ele reconhece um deles para cada sucesso em um teste de Gnose, dificuldade 6. Ele os cumprimenta com surpresa e prazer, e se mostra nada claro quanto a onde ele está agora. Sua conversa voa pra dentro e pra fora da consciência sobre o momento atual. Na maior parte do tempo ele pensa que está em alguma caverna escura perto de seu amado caern, preparando algum grande trabalho em prol dos Garou que ele valoriza tanto. Qualquer menção a seu declínio ou morte, no entanto, o leva a um breve ataque de fúria sobre a injustiça do mundo, o desastre iminente confrontando todos os Garou e seu profundo desejo de

simplesmente voltar às alegrias e mesmo aos perigos de quando ele era jovem e forte e o Apocalipse não parecia tão próximo. À medida em que ele se acalma destes acessos, ele se esquece da maior parte do que os personagens disseram até o momento e eles têm que repetir pontos importantes para ele.

Ele se esforça para descobrir o que os personagens farão, e quanto a isso a maior parte de sua antiga personalidade emerge. Ele se importa muito com eles. A ideia de sua estranha jornada o enche de preocupação, e ele começa a usar Estase inconscientemente. Faça os personagens se verem forçados à voltar a sua forma racial sem qualquer conexão óbvia ao mentor. O mesmo acontece com uma gradual perda das marcas deixadas em seu corpo pela fadiga e dano recente. A trilha do Solium cintila durante cada um desses usos de Estase, recuperando estabilidade quando termina. Até onde os personagens podem dizer, isto pode ser uma propriedade da própria câmara.

O mentor acompanharia os personagens alegremente se eles o desejarem. Uma jornada longe do pavoroso presente e futuro ainda pior é o ideal para ele. Mas resta um grande obstáculo. Caso os personagens persistam em questioná-lo como ele acabou aqui, tão longe de qualquer lugar a que os Garou pertençam, ele se torna cada vez mais raivoso. Ele deve fazer teste de Fúria normalmente para resistir à raiva com suas provocações. Quando ele perde, sua própria personalidade desaparece abaixo das camadas de comando construídas sobre ele. Agora ele usa seus encantos abertamente, e combate os personagens o melhor que pode. Pior ainda, quando ele chega a 2 de Essência, um de seus criadores chega para descobrir por que sua criação está tão mal.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 8, Essência 25

Encantos: Corrupção, Materializar, Possessão, Sentido de Orientação

Essa Psicomauquia específica lembra duas pessoas de dois metros e meio de altura esculpidas em vidro e metal denteados, fundidas pelas costas. Suas quatro pernas se movem com surpreendente graça e coordenação cada um de seus quatro braços termina em uma desconcertante profusão de instrumentos cortantes de todo tipo. A coisa não tem esqueleto ou órgãos internos, apenas camadas de metal e vidro (ou de essência refinada de corrupção espiritual que por acaso se manifesta desse modo).

A Psicomauquia cai na câmara do mentor saindo de uma fissura estreita, se expandindo a seu tamanho normal num piscar de olhos. O mais rápido que pode, ela agarra o mentor e o empala nos espigões de seu peito para que possa manipular sua alma mais diretamente. Ela gira para mostrar seu outro lado aos personagens. Um braço prende o mentor à Psicomauquia, deixando três livres para lutar.

Caso ela seja derrotada e o mentor sobrevive, ele recupera a maior parte de sua força de vontade. Ele ainda teme tanto o presente quanto o futuro, mas compreende o que foi feito a ele e tem controle sobre os Encantos que possui. Ele acompanha os personagens caso eles

permitam. Caso contrário, ele segue pelo caminho pelo qual eles entraram, com um lembrete de que ele sempre terá sua vingança contra aqueles que transformariam seu lamento em uma arma. Finalmente, caso o mentor perca toda sua Essência, ele desaparece em intangibilidade com um suspiro de despedida, e se vai.

O Bosque

A trilha do Solium leva por uma região onde a “rocha” se torna úmida e esponjosa, mais parecido com turfa densa que com a imitação de granito e basalto prevalecente até agora. A trilha aqui segue em declive, e os personagens percebem algo peculiar: suas pegadas, impressões úmidas no chão do túnel, escorrem à sua frente, caindo de um precipício adiante. De lá os personagens ainda não podem ver o que há além.

O túnel termina em uma queda de seis metros. A câmara abaixo tem forma similar à de diamante, e quase cem metros em um lado. A boca do túnel está na metade entre o topo e o fundo. Após fazerem a descida, os personagens caem sobre um ângulo de quarenta e cinco graus, o que é desconfortável mas seguro para andar. O brilho da trilha do Solium realmente corre pelo espaço aberto da câmara até entrar na parede do lado oposto, alguns pés acima do fundo.

A câmara está cheia do que se assemelha a vida. Especificamente, parece que plantas e animais extintos da região nativa dos personagens, misturada com a população extinta do vale do Rio Danúbio. Aqui estão casualidades da Guerra de Fúria e do Impergium, espécies perdidas às eras glaciais, enchentes e outros desastres naturais e vítimas de esforços humanos de extermínio, todas misturadas. Não é uma versão utópica do mundo: os personagens podem imediatamente ver predadores derrubando presas e se banquetear com as carcaças. A coisa toda apenas está em cuidadoso equilíbrio para permanecer sustentável indefinidamente. Qualquer conhecimento acadêmico e pessoal que os personagens possam aplicar os mostra que é um equilíbrio dinâmico perfeito.

Ou é o que parece. Na verdade só existe uma coisa residindo aqui, um pedaço de rocha que ganhou mente própria há muito tempo atrás e cria armadilhas para os fantasmas e outras coisas se movendo por esta parte da Umbra Negra. Ela extrai memórias e desejos das pegadas de transeuntes e exculpe a si mesma e à rocha úmida a seu redor em formas adequadas. Uma vez que as vítimas cheguem ao fundo, a coisa expõe sua verdadeira natureza e os ataca. Ela fez isso com um dos ancestrais que combateu o Solium em seu caminho até o presente. O ancestral lutou até um impasse. Ambos agora estão às margens do colapso final.

Quando os personagens tocam uma planta ou animal dentro do bosque, ele murcha até virar uma massa mau-cheirosa de lodo púrpura e verde, pulsando levemente enquanto desce. Gradual ou rapidamente, os personagens descobrem que nada resiste, exceto o lodo. No fundo da câmara, o lodo se reúne e tenta sem sucesso

regenerar o todo ameaçador que costumava possuir. Ele está tão danificado agora que lhe resta um único ponto de Essência. Caso os personagens façam qualquer coisa para remover isso, todo o lago de lodo esmaece de seus tons vivos anteriores e evapora em uma névoa de cheiro ainda pior, que rapidamente se dissipa.

Exatamente no fundo, há os restos em grande parte dissolvidos de um Garou em forma Crinos. Esta é a irmã de um dos ancestrais que começou a falar aos personagens no início deste ato. Ela tem carne o suficiente em seu crânio para ter olhos que podem se abrir e mostrar reconhecimento ao olhar para os personagens, e garganta o suficiente para sussurrar, “Até agora, tudo bem”. Ela está com apenas um ponto de Essência e precisa de cura tanto quanto a rocha loda. Seus ferimentos são muito severos, no entanto; horas ou dias (ou mais) combatendo e se afogando em seu antagonista deixaram seu corpo incapaz de recuperar mais que 5 de Essência, e ela sabe que isso não é o suficiente para nada além de servir como bucha de canhão. Ela diz aos personagens que eles podem livrá-la desse tormento ou ela mesma pode fazê-lo. Suas últimas palavras de conselho são estas: “Vontade faz distância. O próximo passo é realmente um passo, não importa o que pareça.”

Os personagens podem querer executar ritos de purificação e cura para seu espírito primeiro. Fazer isso não muda o fato básico de sua partida: ela se dissolve em uma névoa levemente acre que flutua para cima e para fora da câmara, e não há sensação de seu espírito se libertar deste reino. Mas caso ela vá preparada por esses ritos, ela claramente se dissolve em um estado de calma e livre de dor, ao invés da agonia que ela experimenta do contrário. Os personagens podem muito bem achar a ausência de qualquer resolução agradável a este encontro deprimente, e com razão. Para aqueles presos entre os mortos mais profundos, finais felizes não acontecem com muita frequência.

Cena 7:

Onde Faz o Mundo

Grupos que apreciam encontros sem prospecto de redenção ou libertação podem encontrar vários deles ao longo da trilha do Solium. A maioria dos jogadores do grupo provavelmente vai querer seguir adiante após estes dois últimos encontros, e os Narradores devem dar atenção a isso. **Lobisomem** é certamente um jogo com um forte elemento trágico, mas aqui é um tipo diferente de tragédia, e não um no qual se chafurdar a menos que seja claro que todos os jogadores estão se divertindo. Então encontros com antigos membros da matilha carregados por Psicomaquias como as que levaram o velho mentor e outras figuras reconhecíveis condenadas a fins patéticos são deixadas a critério de Narradores que desejam sustentar esta parte do ato.

Medir o tempo nos túneis é muito difícil. Os personagens podem algumas vezes achar que o tempo ao redor corre muito rápido, e então começa a rastejar, e eles estarão certos. Existem marés de tempo rápido e lento aqui, complicadas pelos movimentos dos personagens em modos um pouco incompatíveis com a flecha normal do tempo seguindo do passado para o futuro. Eles estão fazendo o equivalente espiritual a pisar na água no caminho do Solium, presos em um momento perpétuo. Esforços de adivinhação ou outro contato com o mundo vivo os mostra apenas a cena de suas mortes, se sacudindo para frente ou para trás uma fração de segundo, repetidamente. Os personagens sentem o tempo passando, mas não ficam famintos ou precisam descansar.

De tempos em tempos os personagens encontram câmaras guardando ruínas. Em cada caso as ruínas são familiares, de um modo ou de outro: marcos da história humana ou Garou em lugares onde os personagens vivem ou pelo menos passaram algum tempo. Cada uma delas é agora reduzida, gasta, drenada — elas não têm uma aura espiritual, e são apenas objetos. Personagens que empurram por elas as encontram frágeis e quebradiças ao toque. Elas são, de fato, exatamente tão frágeis quanto as memórias que são.

A Lembrança de Coisas Passadas

O Narrador deve tomar nota que qualquer dessas relíquias que os personagens destruam. Quando eles voltarem ao presente no Ato III, eles encontrarão essas coisas reduzidas na cultura à sua volta. As coisas destruídas não serão esquecidas, mas serão subestimadas em favor de outros marcos relacionados.

Finalmente o túnel se abre e permanece desse modo. No curso do que parece cerca de um dia, ele cresce de dúzias para centenas de metros de largura, e então continua a se estender bem além do alcance de sua visão. A pálida luminosidade da trilha do Solium se perde em meio ao imenso espaço negro à sua volta. Gradualmente, de algum lugar bem à frente, um frio brilho verde-azulado aparece e brilha, tremulando erráticamente, apesar dos personagens não conseguirem ver sua fonte.

Finalmente os personagens chegam a outro precipício. É impossível dizer quão profunda a descida é, além de “mais longe que possamos ver”. Após eles estarem realmente na beirada eles podem ver a fonte da luz verde-azulada. É a Terra, aparecendo grande como a vida, ou assim parece. Tons cinzas e marrons dominam quase todo o planeta, mas surtos de cores vivas surgem aleatoriamente pelo globo, variando do que parecem alfinetadas a efeitos giratórios como auroras no chão atingindo dúzias de quilômetros. Estes proporcionam o brilho que os personagens seguiram. As luzes mais brilhantes sobem, descem ou se afastam para oferecer tênues vislumbres de rocha negra com veios vermelhos à distância. Reflexos ocasionais destas superfícies distantes concedem a única luz além da própria luz interna do

planeta.

A Terra lembrada não está rodando consistentemente em uma direção. Ela dá quase uma volta para um lado, então vai parando e gira de volta para o outro lado. Ocasionalmente ela faz apenas uma fração de um círculo completo, e algumas vezes dá uma ou mais voltas rapidamente. Não há nenhuma lógica óbvia neste comportamento. Ele torna mais fácil para os personagens verem a trilha do Solium, que segue pelo vácuo para atingir a Terra lembrada bem onde eles o combateram no mundo vivo. Daí a trilha mergulha sob os oceanos, mas permanece visível, girando à volta de continentes, algumas vezes cruzando sobre si mesma, e terminando na boca do Rio Danúbio, nas margens do Mar Negro.

Os personagens notam uma suave e constante queda de flocos quase invisíveis de algo branco como flocos de neve. À medida que se aproximam da Terra lembrada, eles se curvam em direção a algum destino particular e ativam um dos brilhos vívidos onde atingem. Os personagens podem deduzir corretamente que estas são memórias recentes, trazendo o lampejo de uma alma viva para revigorar o mundo como ele já foi. Personagens com ritos funerários podem reconhecer o distinto sabor espiritual de oferendas e serviços memoriais para os camaradas caídos em alguns dos flocos cadentes.

Saindo de uma Era, Indo para Outra

Alguns dos personagens podem se lembrar das palavras dos ancestrais sobre distâncias e passos. Caso eles tentem seguir a trilha do Solium, não funcionará — eles escorregam de volta ao precipício. Caso, por outro lado, eles tentem pisar na própria Terra lembrada, funcionará — em um único passo, eles estarão reunidos em volta do local de sua batalha. Eles observam do alto aqui, tendo quilômetros de altura... ou talvez o mundo seja pequeno, reduzido pela ausência de espírito vivo. As regiões cinzas e marrons são frias e muito desconfortáveis, não tendo a vitalidade que mesmo coisas inanimadas têm no mundo acima, e as regiões iluminadas não são tão confortáveis quanto meramente irritantes ao invés de dolorosas. Personagens que nunca consideraram quanta vida reside no vigamento de um arranha-céu ou no fluxo árido de lava agora podem ver o contraste. Nada fresco pode acontecer neste lugar, separado de Gaia e dos trabalhos da Tríade. Mesmo a destruição desenfreada tem alguma coisa que falta a esta calmaria.

Muitos jogadores irão desejar explorar esta peculiar versão do mundo por algum tempo antes de seguir para o Ato II. Isto é perfeitamente legal e nada com o que o Narrador precise se preocupar. Quando for a hora de seguir em frente, o Narrador pode arranjar circunstâncias adequadas, como o mundo dando uma súbita guinada que manda os personagens tropeçando para a Dácia ou a trilha do Solium os enredando e os puxando.

Os personagens podem observar detalhes na maneira de seu exame das coisas durante a queda do mundo vivo: um turno por ponto de Gnose, e então o ponto de vista

volta a sua elevação gigantesca. Os locais cinzas e marrons são muito perturbadores de se observar, composto inteiramente de ruínas preenchidas por detritos e poeira. Dada a longa e complexa história do mundo, em muitos lugares, ruínas são empilhadas de forma organizada ou bagunçada umas sobre as outras, e os personagens devem gastar um de seus “zooms” particulares para escolher a época certa entre todas as possibilidades. Onde eles tocam a terra Lembrada, a luz verde azulada irrompe e os personagens podem ver alguma cena memorável se desenrolar em tempo muito comprimido. Onde sabem uma história sobre o ponto, eles a experimentam enquanto a estudam de perto, não importa quão longa seja a história. Onde a memória não é uma à qual eles compartilhem, eles vêem vários minutos dela durante cada turno. Isto pode ser uma excelente maneira com a qual o Narrador passar pedaços de história humana e sobrenatural aos personagens.

Pode demorar um pouco para os personagens perceberem que não estão vendo A Verdade. Eles estão vendo as memórias que ficaram presas ao mundo após gerações. Alguns desses contos são verdadeiros, mas muitos não. A Terra lembrada só discrimina ao ponto em que precisa que as histórias se encaixem em algum lugar. Terra e mar podem se rearranjar de certa maneira para

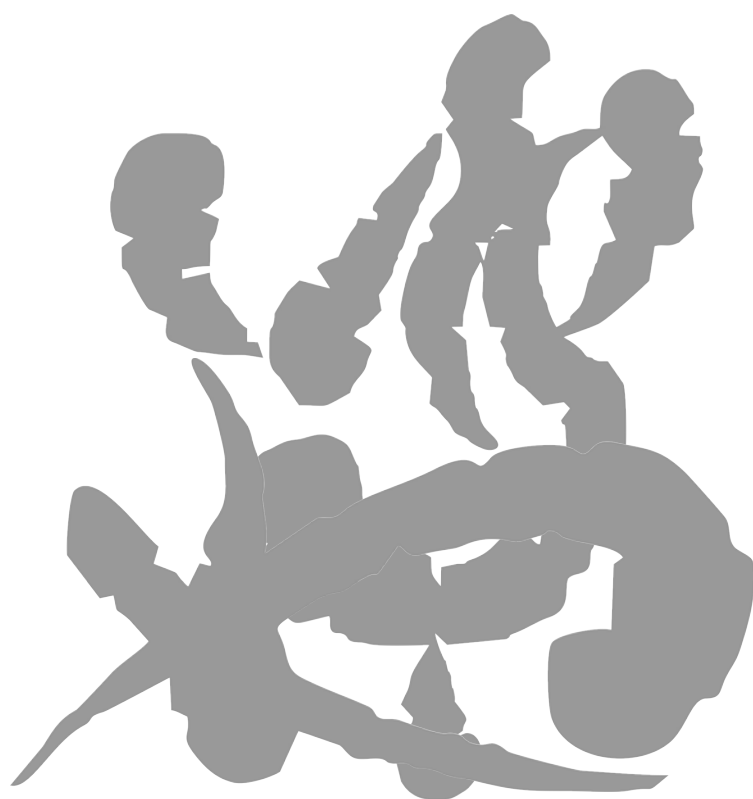
acomodar uma história específica, e apenas as alegações mais mal fundadas sobre passados míticos com certeza falham em encontrar um lugar aqui.

Existem duas histórias que os personagens não podem ver:

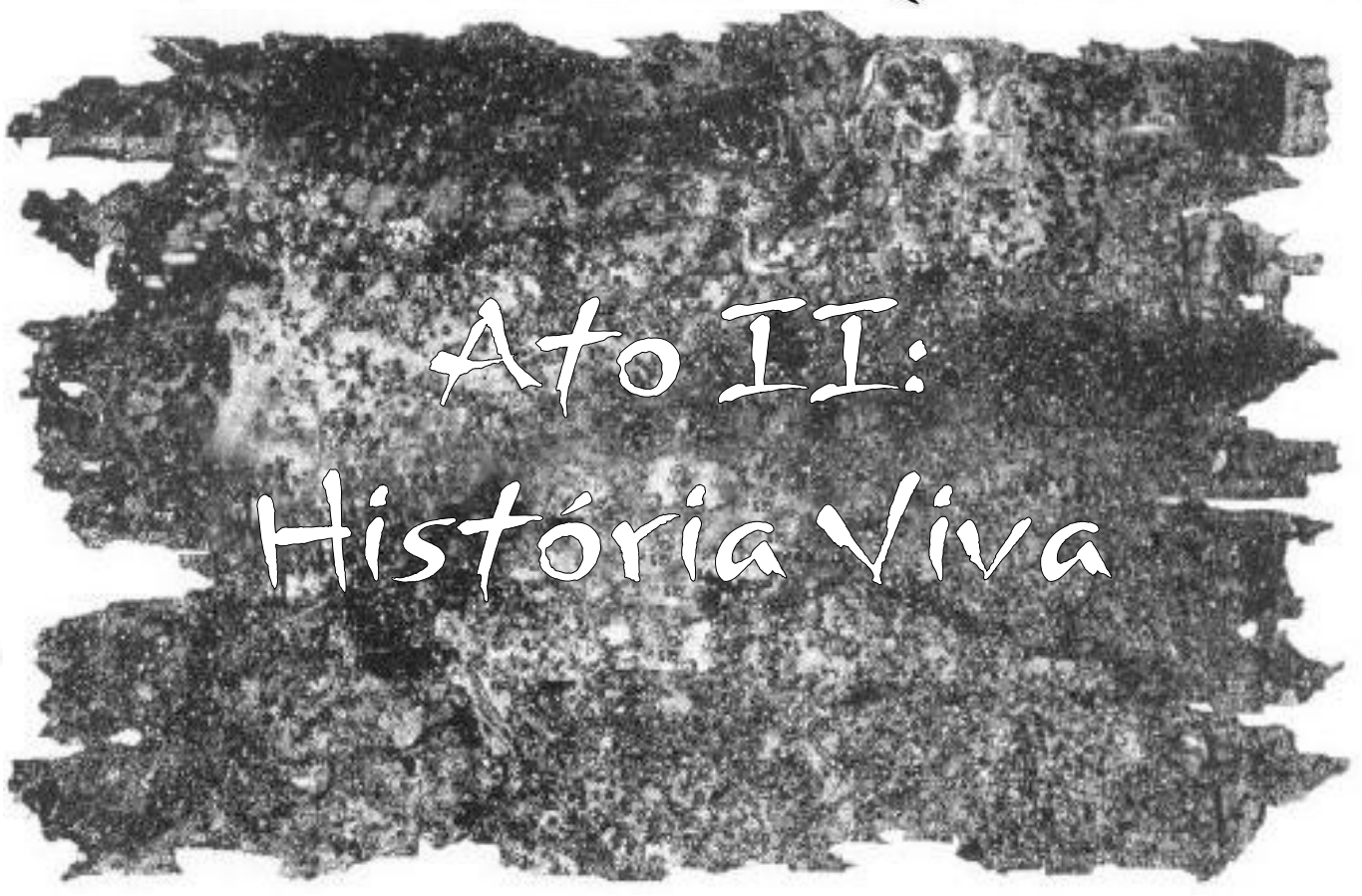
- Sua própria batalha contra o Solium Submergens. Isto é porque lá em cima ainda é “agora” ao invés de “antes”. Apenas quando o Ato III acabar o mundo vivo libertará esta história para afundar aqui.

- Os eventos na Dácia em 31 a.C.. A atividade do Solium cria perturbações por toda a região na Terra lembrada. Personagens sentem uma intensa atração quando estiverem a alguns passos gigantes de lá e não podem se concentrar adequadamente.

Para seguirem em direção à tarefa dada a eles os personagens devem pisar na trilha e deixá-la puxá-los. Eles experimentam um rápido encolhimento, ou talvez um rápido crescimento do mundo à sua volta. Eles se vêem ficando translúcidos e então invisíveis, e a bacia do Danúbio na Terra lembrada brilha com um verde vivo. Existe um segundo lampejo e os personagens sentem uma fraca versão da vitalidade do mundo vivo imbuir a área. (Isto é na verdade uma emanção de sua própria natureza espiritual, concedendo um pouco do presente ao passado aqui). O Ato II agora pode começar.







Ato II: História Viva

Desperto-me para dormir e recebo meu despertar lentamente.

Sinto meu destino em algo que não posso temer.

Aprendo ao ir onde devo ir.

— Theodore Rothke, “The Waking”

Os personagens passam todo esse ato enterrados no passado do Mundo das Trevas. O Ato I os levou até uma cadeia de eventos rigidamente controlada para colocá-los no lugar que o destino decidiu para eles. Uma vez ali, eles recuperam grande parte de seu livre arbítrio. As profundezas espirituais do mundo gostariam que eles ajudassem a derrotar o Solium Submergens, mas caso optem por não fazê-lo, eles podem, e o mundo sofrerá as consequências. Ao lidar com as circunstâncias recém libertas dos personagens, esse capítulo apresenta um menor conteúdo na forma de direcionar a trama e um conteúdo maior ao tratar de locais e indivíduos que os personagens podem interagir de várias maneiras.

A primeira seção desse capítulo trata com a ambientação geral, já que os personagens interagirão com ela antes da chegada de suas tarefas. A segunda seção detalha os eventos da crônica e as cenas conforme elas se desenvolvem. Por fim, os personagens enfrentam o Solium Submergens em sua forma original, apoiados por uma legião romana e matilhas de lobisomens locais. No último momento, os personagens retornam à forma espiritual e são ligados ao Rei Afogado, para enfrentá-lo enquanto ele se direciona ao presente.

Preparativos

O preparativo mais importante que o Narrador deve fazer antes do Ato II é designar o grupo de ancestrais cujos corpos os personagens possuem. Isso exigirá um mapeamento de suas raças, tribos, augúrios e alguns detalhes de seus históricos, assim como seus Atributos Físicos. Posto também é importante, já que os Garou contemporâneos que reconhecerão os corpos hospedeiros os tratarão de acordo com sua posição. Um conselho extra sobre o planejamento dessa parte é dado na Cena 1, abaixo; quanto mais detalhados forem os ancestrais, mais interessantes serão os aspectos da interação social desse ato.

Fora isso, a maioria das personalidades para o Ato II já foi provida; existe uma maior ênfase em deixar os personagens explorar e interagir e mais personagens do Narrador que não precisam ser detalhados para equiparar o poder da matilha ou do ancestral.

O Ambiente

Os personagens têm apenas uma rápida sensação do mundo, à medida que deixam de pairar sobre ele para participar dele de fato. Essa sensação é notória, refrescante de uma forma que virtualmente nada no começo do século XXI pode ser, ainda não sobrecarregada com o peso do Apocalipse vindouro. Quaisquer ferimentos que os personagens têm são imediatamente curados e eles recuperam toda sua Força de Vontade e Gnose. Então, cada um deles desce sobre um hospedeiro.

Os hospedeiros dos personagens são, como já descrito, seus próprios ancestrais. Em algum lugar de sua linhagem ancestral, cada um dos personagens tinha um ancestral ligado à essa época e ao emergir iminente do Rei Afogado. Na maioria dos grupos, alguns jogadores provavelmente especificaram “Ah, meu personagem é romeno ou búlgaro”. Felizmente, não é necessário para que eles tenham feito isso para que os personagens tenham alguém para habitar agora.

As pessoas se mudam com o tempo, por todo tipo de razões. O vale do rio Danúbio é o lar de incontáveis guerras e invasões e toda campanha militar faz com que algumas pessoas sejam pegas como prisioneiras e carregadas para longe de seu lar e com que outras sejam expulsas com a destruição de seus lares. Assim, um camponês italiano acaba vivendo como escravo de uma tribo em algum lugar de um platô da Transilvânia, enquanto um cavaleiro cujos ancestrais se assentaram na margem norte do Danúbio após atacar a Ásia Central acaba em Roma, ou em algum lugar da costa mediterrânea da França. Em tempos de paz, comerciantes algumas vezes vão até longas distâncias e muitos deles acabam optando por viver longe de casa ou incapazes de fazer a jornada de volta, por causa de doença, pobreza ou outras complicações. Alguns deles entram em famílias locais e ficam por ali mesmo. Os crentes religiosos fazem peregrinações e, algumas vezes, ficam por razões semelhantes à dos mercadores ou pelo fato de estar próximo a um objeto ou local sagrado. Pessoas pobres migram em busca de melhores oportunidades, enquanto pessoas de todas as classes, às vezes, desejam abandonar suas antigas obrigações e começar tudo de novo em algum outro lugar.

Até mesmo distâncias maiores não são necessariamente impossíveis. Quando a maioria das pessoas pensa em uma exploração épica, essas pessoas normalmente se lembram de homens e mulheres que comandaram uma expedição: Colombo, Amundsen, Earhart e outros. Mas mesmo em expedições “solo”, o explorador não vai sozinho. Pessoas são necessárias para prover suprimentos e transporte e (nos dias modernos) comunicação com o mundo exterior, para fazer todo o trabalho que nenhuma pessoa sozinha poderia executar. Júlio César não marchou sozinho até a Bretanha, vinte anos antes desse ato acontecer. Ele foi com um exército,

com unidades de todos os locais do império romano. Homens nascidos na Palestina, Líbia e Espanha se encontraram em uma terra desconhecida e alguns deles escolheram ou foram obrigados a ficar ali, por todo tipo de razão. Capitão Cook não partiu em um navio da Inglaterra para o Havaí e de lá para dar a volta no mundo sozinho. Dúzias de marinheiros o acompanharam e, em muitas expedições, pessoas de outras terras se juntaram à jornada.

Tudo isso cria o potencial para históricos não óbvios. No começo do século XXI, existe uma população nas províncias da costa central da China descendente de marinheiros celtas que acompanharam as expedições portuguesas e espanholas. Eles parecem chineses, exceto pelo fato de às vezes manifestarem cabelos ruivos e olhos azuis. A Roma da Europa Oriental tem suas raízes no norte da Índia. Existem tribos que desapareceram no ponto mais ao sul da América do Sul, cujos ancestrais vieram de uma onda migratória antes das jornadas da Era do Gelo que trouxeram os povos para o Novo Mundo através da Sibéria e Alasca. As pessoas se misturam, e continuam a se misturar.

Os personagens com históricos já estabelecidos que incluam o que hoje é a Hungria e Romênia estão prontos. Não seria uma surpresa para eles o fato de possuírem ancestrais a quem se ligar quando chegarem ao passado. Mas os personagens com históricos de tipos diferentes não estão automaticamente com sua participação rompida. Só é preciso um único ancestral no local certo, e o destino pode prover isso.

Aqui e Agora

As tribos dácias se mudaram para o platô da Transilvânia e nos braços mais abaixo do rio Danúbio há tanto tempo que são uma questão de folclore no primeiro século a.C.. Os sábios e os contadores de histórias falam sobre os ancestrais ao noroeste, ao norte e em qualquer outro lugar. Mais de uma dúzia de gerações viveu e morreu ali onde os personagens estão chegando, o suficiente para estabelecer uma história local rica e variada, repleta de altos e baixos que mantêm as fofocas ocupadas enquanto os confusos estranhos tentam desvendar tudo isso.

As tropas romanas chegaram primeiro no local em 214 a.C., em resposta a uma aliança entre o rei macedônio e o famoso general cartaginês, Haníbal. As legiões orientais de Roma deixaram clara sua oposição. Pelo próximo meio século, a força da tropa declinou e se esvaiu enquanto distantes administradores trapaceavam em suas competições do sempre crescente império. Toda a área se transformou em províncias romanas, todos os governos locais foram esmagados, na metade do segundo século a.C.. Isso foi mais de um século antes desse ato acontecer, o rio Danúbio tem sido o limite ao norte dessa parte do império romano por todo o tempo que qualquer pessoa que vive ali pode se lembrar.

As tribos que encaram as legiões romanas do outro

lado do rio sempre foram belicosas. Seus ancestrais eram nômades, acostumados a preencher o vazio em sua dieta e em recursos através da conquista e, mesmo agora, muitos clãs e tribos se mudam em busca de melhores oportunidades. Eles não são selvagens. Fazem objetos de metal decorados de forma elaborada, tanto os práticos, como escudos e fivelas, e os puramente decorativos, como placas, reconhecidas amplamente por sua qualidade. Eles possuem papéis culturais bem definidos e os membros de uma família ou vila trabalham juntos com inteligência e cuidado assim como com força bruta para sua sobrevivência e prosperidade mútua. Eles contam histórias, jogam jogos, desfrutam de tempos de generosidade e luxúria, assim como a ocasional adversidade... eles são, pelo menos, tão espertos e complexos quanto seus inimigos nas guarnições imperiais. É justo que eles coloquem grande valor no indivíduo e na destreza comunal e pouco valor nas virtudes de capitulação e de se abrir mão de algo. Então eles lutam.

Em 70 a.C., apenas quarenta anos antes desse ato, o comandante Burebista unificou a Dácia como nunca antes, ou desde então, fora feito. Os contadores de histórias locais reviveram os relatos de Filipe da Macedônia e seu filho, Alexandre, que conquistou basicamente tudo que se valia à pena conquistar e então perdeu tudo ao morrer ainda jovem. Burebista tinha o gênio tático e a pura determinação para sobrepujar seus rivais tribais e construir um genuíno reino dácio, suprimindo as rivalidades locais dentro de um único governo. Não era tão administrativamente complexo como Roma, ou mesmo a Macedônia de Filipe, mas era algo sem precedentes na experiência dos dácios. Ele conduziu seus novos súditos em guerras bem sucedidas contra seus vizinhos, expandindo o território da Dácia ao custo da Moldávia, Muntênia e outras tribos daquela época.

A ameaça que Burebista impunha não passou despercebida do outro lado do rio. Júlio César queria montar uma nova campanha contra os dácios, uma conquista a ser comparado com seus triunfos na Gália e Bretanha. No final, não foi assim. Júlio e Burebista morreram no mesmo ano, 44 a.C., ambos assassinados por seus compatriotas que não estavam dispostos a serem seus súditos. Roma resistiu; o reino dácio não. Ele rapidamente caiu ao padrão pré-reino de grupos independentes, indo desde famílias até alianças de vilas dominadas por alguns clãs proeminentes. Alguns dos povos conquistados pelos dácios se reafirmaram.

Os dácios de 31 a.C. enxergam essa história com um misto de sentimentos. Para as crianças, é claro, eles são apenas contos. Foram treze anos desde que existiu um rei dos dácios e eles cresceram acostumados com as condições dinâmicas, para não dizer caóticas. Os adultos que apoiaram as ambições de Burebista sentem com pesar a oportunidade perdida e o sonho do surgimento de um futuro conquistado, enquanto os advogados do tradicional modo de vida dácio jubilam na morte do

intrometido e na restauração do status quo. Para os observadores romanos, o retorno do caos é uma coisa boa, uma vez que ele remove uma grande ameaça. Mas para os soldados que estão estacionados nos fortes de fronteiras e as famílias que vivem à sua volta, isso significa o retorno de ataques descoordenados, pilhagens e uma maior perda, com pouca esperança de reparação até que chegue o momento que Roma considere novamente uma nova campanha ao local.

E ninguém sabe que o Rei Afogado está chegando.

Quem são os Modinhos?

A história é confusa. Há coisas a serem ditas a favor de ambos os dácios e romanos, e muito a ser dito contra os dois. Nenhuma cultura possui qualquer ligação com as coisas que hoje consideramos importante se não realmente auto evidentes, como direitos fundamentais para um indivíduo, igualdade dos sexos, governo representativo, privacidade e coisas do tipo. Se **qualquer** uma das culturas existisse hoje, pareceria quase que inexplicavelmente bárbaro. Por sorte, Lobisomem não é um jogo sobre argumentar teorias políticas, mas sobre batalhas heróicas nas vésperas do apocalipse, e ambos os lados têm uma boa apreciação pelo heroísmo. Os personagens têm a liberdade de colocar elogios e críticas conforme desejarem; este livro não toma partido nos méritos referentes ao reinado de Burebista e ao retorno da vida desorganizada dos dácios ou qualquer outras das potencialmente complexas questões levantadas aqui. Isto tudo é conteúdo para o jogo de RPG, e desde que as escolhas tenham consequências interessantes, não existem, necessariamente, respostas erradas.

A Proximidade Imediata

O rio Danúbio aqui flui do oeste para o leste, se inclinando um pouco ao norte conforme segue. Os personagens chegam no meio de uma longa série de centenas de quilômetros de desfiladeiros. Acima e abaixo deste trecho, o Danúbio varia de 300 metros até 800 metros de comprimento, dependendo de quão plano for o local pelo qual ele passa. Os desfiladeiros o estreitam para um máximo de 300 metros até 150 metros em alguns lugares e o rio corre rápido e profundo, com muitos locais de água branca onde rochas submersas tornam o fluxo turbulento. As montanhas caem abruptamente até o rio, geralmente sem margem alguma ou apenas alguns pedaços de bancos, que vão de 3 até 200 metros. Bancos largos o suficientes para docas e outras construções são escassos e os rivais lutam pelo controle de cada ponto útil.

Atrás das ribanceiras, as colinas permanecem íngremes e acidentadas, mas são, na maioria das vezes, transitáveis. As boas rotas foram criadas há muito tempo

e são bem conhecidas por todos que passaram um tempo significativo na região; atravessar pelo campo é mais lento e mais cansativo. Florestas densas cobrem a área, com árvores crescendo até mesmo na face das ribanceiras e penhascos onde quer que elas encontrem uma fenda para fincar suas raízes. Clareiras existem apenas onde o fogo ou a doença derrubou árvores, onde água o suficiente se acumulou para permitir que pântanos ou pastos se formem ou onde humanos tenham cortado árvores.. Os romanos e dácios mantêm, ambos, pequenos campos em volta de pequenas vilas, e complementam a agricultura com o pastoreio, a caça e a pesca.

Pouquíssimos Garou hominídeos do século XXI já viram algo como a vida selvagem que brota por eles quando entram no passado. Para falar a verdade, nem mesmo muitos lupinos ou impuros. Mesmo áreas distantes de qualquer atividade humana recebem poluição dos céus e contaminação dos lençóis de água subterrâneos, senão por outras coisas mais. Aqui e agora, ainda existem florestas em que ninguém sequer caminhou, e se há algo tóxico chegando, são cinzas e fumaça dos vulcões, fogo de florestas ou outros desastres puramente naturais. A Película é em média de 2 a 3 pontos mais fina do que é na era do Apocalipse iminente,

e de 1 a 2 pontos mais fina do que no tempo da Idade das Trevas. Espíritos se escondem nos lugares em que as pessoas raramente vão, como fazem as estranhas criaturas cuja natureza não tem nada a ver com as noções modernas de evolução e taxonomia. Mas estas coisas também demonstram riscos aos Garou: O que quer que eles possam falar sobre o papel que Gaia os deu, muitas coisas no mundo natural e sobrenatural não têm nenhum interesse em se submeter apenas porque um metamorfo manda.

Em maio os desfiladeiros continuam frios, com máximas raramente excedendo 20°C. Geadas não são desconhecidas, mas são raras; comumente eles atingem menos de 5°C ou, no máximo, 0°C à noite. Chove a cada dois ou três dias, em chuvas que duram de três minutos a três horas. A maioria das manhãs é enevoadas, apesar da neblina se dissipar com aproximadamente uma hora do nascer do sol. O sol nasce poucos minutos após às 5 da manhã e se põe poucos minutos antes das 9 da noite, portanto ele obviamente limpa as montanhas cedo na manhã e desaparece por trás delas tarde da noite.

Existem três acampamentos com fácil distância de viagem um do outro, atravessando todo o desfiladeiro. Isto nos dá o gancho para a ação deste ato.



Ferrevadium (Vau de Ferro)

No passado, quando Júlio César estava ativamente planejando uma invasão na Dácia, ele ordenou a construção de novas fortificações ao longo do rio, em lugares onde poderiam ser úteis para ataques coordenados. Este é um deles, um forte construído há quinze anos para uma guerra que nunca aconteceu. Na margem norte do Danúbio, há uma praia de cascalho de dez metros de largura entre pequeninas ribanceiras, não mais do que seis metros de altura. Um contingente de tropas deixadas lá pode se instalar com pouca dificuldade se apoiada por bons engenheiros de combate. O problema é que não tinha muito espaço para combater na costa sul. Isto não impediu os estrategistas imperiais, que ordenaram cortar as árvores e fazer uma rota na ribanceira e construir um forte para guardar a passagem.

A pedra aqui é rica em ferro, com várias veias de ferrugem eliminando o limo que a envolve. Operários romanos empilharam pedras vermelhas talhadas dos desfiladeiros no rio, criando uma cordilheira estreita na qual eles ergueram uma fortaleza inacreditável à primeira vista. O segundo e terceiro andares se estendem em cada um dos lados acima do estreito primeiro nível, com andaimes conectando à passagem acima e abaixo da linha d'água. Uma torre se ergue no lado da praia, a alta ponta para uma ponte de corda que conecta-se com o topo do desfiladeiro. Docas se alongam rio abaixo, a partir do forte.

O forte mantém uma guarnição de 75 soldados. Uma vila do lado das colinas, acima do penhasco mantém outros 200 soldados e 250 civis, a maioria mulheres, que atendem as suas necessidades. Estes civis são eventualmente divididos entre pessoas romanas, em maioria, criminosos condenados por pequenas ofensas, e escravos apreendidos nas tribos dos arredores.

Cassius Meridius Cinna

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 4, Empatia 3, Expressão 3, Intimidação 4, Lábios 3

Perícias: Empatia com Animais 2, Etiqueta 3, Liderança 4, Armas Brancas 4, Cavalgar 3, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 3, Direito 3, Linguística 3, Medicina 3, Ocultismo 1, Política 3

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 3

Força de Vontade: 7

Imagem: Cinna é um homem baixo, levemente atarracado com cabelos castanhos curtos (ele ocasionalmente raspa todo ele, e então se cansa de manter o cabelo raspado e o deixa crescer novamente). Normalmente parece cansado, mas não chateado; ele simplesmente está cansado dos deveres do comando em

Nomes romanos

Nomes romanos vêm em três partes. Primeiro é o **praenomen**, raramente usado, exceto para distinguir entre duas pessoas com nomes idênticos; é um tipo de nome pessoal, normalmente herdado do pai (e modificado caso o descendente seja mulher). Depois é o **nomen**, que identifica o **gen**, ou clã, do indivíduo, equivalente ao sobrenome moderno. Em terceiro temos o **cognomen**, o nome pessoal que distingue o indivíduo de qualquer outro com o mesmo **praenomen** e **nomen**. Normalmente é um apelido baseado em uma característica física (como Rufus, o Latim para “vermelho”, para alguém de cabelos ruivos) ou algum pedaço da história pessoal (como Africanus para um soldado que ganhou fama em uma campanha africana). Os amigos usam o **cognomen**.

Circunstâncias tão perigosas e não tão recompensadoras. Quando tem a oportunidade de parecer satisfeito, principalmente quando seus homens fazem algo bom, ele desfruta disso imensamente. Não se importa com todos os detalhes de ornamentação, mas ele mantém a si mesmo e a seus equipamentos o mais limpo possível de acordo com a circunstância e recompensa seus homens por fazer o mesmo.

Dicas de Interpretação: Quinze anos atrás, você era um jovem ambicioso e honrado por ter sido escolhido para uma posição importante como parte da guerra de Júlio César contra os dácios. Treze anos atrás, você esperava ser realocado para uma frente mais ativa após a morte de Júlio. Dez anos atrás, você ainda esperava por isso. Agora você faz o ocasional sacrifício para Marte apenas para lembrá-lo de que você anda está interessado, mas você não espera que nada resulte disso.

Você amaria a chance de fazer **algo** interessante, mas com seus limitados recursos de comando e as vantagens defensivas que o desfiladeiro dá aos bárbaros, o que se tem para fazer? Você tenta manter seus homens em boa forma, para que talvez eles possam qualificar para algo melhor do que isso e porque o orgulho da família exige que você faça seu melhor. O problema é que você é bom na guerra e aqui não há guerra alguma. Nos momentos sombrios você se pergunta se você pode se erguer diante do desafio de agora.

Você enxerga Velius como um eco de sua própria juventude e faz o que pode para ajudá-lo a conseguir alguma distinção para que ele consiga algo melhor.

História: A família Meridius chegou até a proeminência local nas campanhas contra a Macedônia um século atrás, e o filho mais velho desde então assume o dever militar a cada geração. Cinna é o quinto em sua linha a servir como comandante de guarnição. Ele está no Vau de Ferro por quase duas décadas, fora as duas breves viagens para Roma devido a funções de caráter cerimonial.

Caius Rusonius Velius

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 4, Briga 3, Esquiva 4, Expressão 3, Intimidação 3, Manha 3, Lábia 3

Perícias: Empatia com Animais 3, Ofícios 4, Etiqueta 3, Liderança 3, Armas Brancas 4, Cavalgar 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Enigmas 1, Investigação 2, Direito 3, Linguística 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2, Ciências 3

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Recursos 3

Força de Vontade: 6

Imagem: Velius é um homem alto com a pele mais escura do que a maioria de seus companheiros legionários — a história de casamentos consanguíneos da família com linhagens do Oriente Médio se mostra muito forte nele. Ele possui mãos estranhamente grandes com grandes e calejados dedos que raramente descansam e é mais feliz com ferramentas em suas mãos e algo para fazer ou aprimorar em sua frente. Ele não conquista muita atenção para sua aparência, mas seu equipamento está em belas condições e está disposto a compartilhar dicas para empacotar, deixar as coisas longe d'água e coisas do tipo, então é fácil dizer com quem ele estava trabalhando recentemente.

Dicas de Interpretação: Você conseguiu se separar do escândalo familiar e começou a conquistar uma reputação própria. Isso é bom. Ninguém precisa saber. E se alguém algum dia trouxer isso à tona, você pode ter que tomar medidas drásticas para acobertar. Além dessa preocupação, você está bem interessado em conseguir escapar do Danúbio, uma vez que você sente que já fez tudo que podia aqui, resguardadas as limitações do ambiente e os recursos à sua disposição. Você está curioso sobre os contos que os outros possam ter sobre eventos e oportunidades à distância, sempre tentando ouvir algo que possa ajudar você em sua busca por promoção.

A condescendência de Cinna em sua rotina o incomoda, apesar de que você acredita ter conseguido esconder isso de um modo bem convincente. Você sabe que ele gosta de você e deseja te ajudar e, se ele puder, melhor ainda.

História: O pai de Velius era um mercador grego com ambições políticas que conseguiu fazer uma grande bagunça de seus esquemas e finalmente cometeu suicídio para evitar desgraça ainda maior. Seus filhos se espalharam em busca de oportunidades onde pessoas não trariam o escândalo dos Rusonius à tona frequentemente. Para Velius, a escapatória foi o exército. Ele descobriu uma aptidão para a engenharia civil e vem trabalhando em sua ascensão através das fileiras de homens, com seus esforços na manutenção e melhoria das fortificações, estradas e equipamento de cerco.

Drusilla

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Empatia 4, Expressão 2, Manha 2, Lábia 4

Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 4, Etiqueta 2, Liderança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Investigação 2, Linguística 2, Medicina 3, Ocultismo 3, Política 1

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 4

Força de Vontade: 6

Imagem: Drusilla é uma mulher de meia idade com a pele profundamente bronzada e bastante enrugada. Seu cabelo é bem branco e fino, seus olhos antes afiados e azuis agora são turvos pelos primeiros sinais da catarata. Ela caminha com uma curvatura permanente, graças aos anos de trabalho que exigiam que se curvasse. Como muitas escravas com responsabilidades genuínas, ela demonstra apenas a mínima deferência a seus senhores e se porta com confiança.

Dicas de Interpretação: Chorar é para aqueles com tempo livre para tal. Você poderia estar pior; agora, ao menos, você possui senhores razoavelmente bem comportados e a chance de administrar seu próprio e pequeno reino doméstico. Se tivesse a oportunidade, certamente mataria todos eles e recuperaria sua situação entre seu próprio povo. Enquanto isso, você faz seu trabalho e eles fazem o deles. Você está sempre curiosa sobre o que acontece ao seu redor e controla uma extensa troca de fofocas dos tipos inócuas e significantes.

História: Para os padrões modernos, a vida de Drusilla é uma grande tragédia. Para os padrões de sua época e local, é uma vida típica. Ela nasceu em um dos pequenos clãs às margens do território dácio e perdeu sua família em um ataque dos apoiadores de Burebista a seus rivais. Ela e outras garotas foram levadas como escravas, para prover trabalho e sexo para seus senhores. Ela mudou de mãos duas vezes na década que veio, uma vez quando seus captores foram atacados e mortos e outra quando seus novos donos a colocaram no meio de uma transação para adoçar uma grande quantidade de âmbar e outros produtos. Isso foi durante o resto do reino de Burebista. No tumulto que se seguiu ela foi capturada por um grupo de invasores dácios que foram exterminados por uma patrulha romana comandada por Cinna. Desde então, ela está em Ferrebadum, ganhando mais responsabilidades pelos serviços domésticos dentro e ao redor do forte.

Drusilla é uma escrava e Cinna é o chefe de um exército estrangeiro ocupante; eles têm pouco a dizer um para o outro. Ele provavelmente pensa nela pouquíssimas vezes em um ano, principalmente quando algo dá muito bem ou muito mal. Os outros legionários se sentem da mesma forma, emoções calorosas não são comuns nessas circunstâncias.

Grande-Branco

Raios fazem coisas estranhas algumas vezes. Qualquer pessoa que passar algum tempo nas florestas pode ver árvores esburacadas por um raio, mas vivas, pois seu cerne sobreviveu, ou perfurada em toda parte horizontalmente com um buraco que nunca se cura, ou de outra forma estranhamente deformada. A vila do Grande-Branco recebe seu nome devido a uma árvore dessa forma, um pinheiro cuja casca foi tostada por um relâmpago serpenteante. A camada subjacente de madeira foi morta e não se cicatrizará, mas um novo crescimento continuou. Agora a árvore se ergue por 25 metros, com madeira branca a partir de dois metros acima do chão até quinze metros para cima. Alguns colonos mais antigos perdidos na noite séculos atrás viram a madeira nua brilhando no luar e encontraram abrigo para seus problemas no vale que a árvore supervisiona. Um acampamento surgiu ao seu redor e, apesar de seus habitantes terem fugido ou morrido durante as guerras tribais muitas vezes, alguém sempre estabelece uma nova vila no mesmo local.

O Grande-Branco está a oitocentos quilômetros ao norte do rio, 5 quilômetros rio acima do Vau de Ferro. A árvore encontra-se no cume de um pequeno vale que se esvazia em uma estreita rachadura que alcança a margem do rio. Não há uma praia natural, mas os dácios construíram um dique de pedras trazidas a partir do desfiladeiro, que está a mais de trinta metros acima de cada lado da rachadura. Os viajantes dácios carregam seus barcos por cinquenta metros acima da rachadura até um local flanqueado por uma caverna e guardam ali seus barcos e bagagem. Há espaço no dique para amarrar os barcos, mas as mudanças repentinas da corrente frequentemente destroem tudo que é deixado ali.

No ano de 65 a.C. — 34 anos antes do Ato II começar — Burebista expulsou os habitantes da vila, uma vez que eles resistiram a suas ambições e a entregou como recompensa a alguns de seus apoiadores. Dois dos ataques mais memoráveis dos guerreiros de Burebista, descendo o Danúbio e contra portos mantidos por seus inimigos, foram lançados a partir do Grande-Branco. No instante em que o chefe da vila soube da morte de Burebista, ele imediatamente proclamou sua independência do antigo tirano e se voltou contra seus antigos aliados na região. Sua rapidez foi recompensada, com seus principais rivais assassinados rapidamente e o Grande-Branco posicionado como o acampamento dominante da área. Além da rota portuária, o Grande-Branco controle uma boa estrada através de uma trilha irregular do desfiladeiro da qual é possível (e se faz) cobrar taxas de pedágio pelo privilégio de uma viagem rápida. Aqueles que optam por não pagar podem fazer seus próprios caminhos pelo continente, com todos os riscos de se mover através de uma antiga e nada amistosa floresta.

O Grande-Branco agora é lar de oitocentas pessoas,

metade delas crianças. Seis principais famílias exercem a autoridade. Com líderes de grupos de guerra, sacerdotes e outros líderes provém quase que exclusivamente desta família. Um em cada dez adultos é um escravo, feito prisioneiro durante a revolta de 44 a.C. ou de guerras desde então; quinze desses são soldados romanos, a maioria dos quais há muito desistiu de qualquer esperança de escapar, apesar da proximidade de seus compatriotas rio abaixo.

Dekebalos

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 4, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 4, Lábia 1

Perícias: Empatia com Animais 3, Liderança 4, Armas Brancas 4, Performance 2, Cavalgar 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Direito 3, Linguística 2, Política 3

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Recursos 3

Força de Vontade: 6

Dicas de Interpretação: Seu pai era brilhante. Você não. Assim são as coisas. Mas você não é um desastre para seu clã ou vila: você faz um bom trabalho em liderar seu povo quando precisam ser liderados e em protegê-los do mundo ameaçador. Quando não é exigido que você faça seus deveres de chefe, você tem tempo para caçar e pescar e cultivar sua valentia em grandes jogos e pequenas guerras que realmente chamam sua atenção. Quando for o momento de partir, você saberá que é porque estará perdendo os desafios interessantes. Isso ainda não aconteceu, e você também não está preocupado com isso.

História: O pai de Dekebalos foi o arquiteto das múltiplas trocas de alianças do Grande-Branco, o melhor planejador que o povo já viu em anos. Dekebalos herdou pouco disso. Ele não é estúpido e tem bons instintos para táticas, mas ele simplesmente não é um visionário. Se não fosse a posição de seu pai, ele provavelmente nunca teria feito o desafio pela liderança, mas uma vez que sua família é o que é, ele faz um bom trabalho como chefe. Ele raramente entra em problemas maiores do que os que pode lidar e a vila prospera.

Mihascu

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 3, Expressão 3, Intimidação 2

Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 4, Etiqueta 2, Armas Brancas 2, Performance 1, Cavalgar 2, Furtividade 1, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 4, Investigação 3, Linguística 4, Medicina 3, Ocultismo 4

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 4

Dons: Mihascu é um mago de poder moderado

(Lobisomem, pág. 280). Ele é especialista em esferas de Espírito e Entropia.

Força de Vontade: 7

Imagem: Mihascu parece muito mais velho do que realmente é, mais como alguém à beira da morte do que alguém que acabou de passar dos trinta. Ele possui cicatrizes de alguém que lutou em batalhas militares e em disputas desarmadas contra animais selvagens e também a tatuagem ritual e escarificações que o permitem abrir sua alma para os Mundos Superior e Inferior, onde os espíritos vivem. A dança enérgica de seus rituais exige que ele sue o suficiente para que ele use apenas kilt e sandálias para as cerimônias; em outros momentos ele se veste roupas de couro simples, com um casaco tecido pela mãe de uma criança que ele curou em uma vila vizinha. Ele possui o clássico olhar distraído de um xamã, uma vez que ele está, de fato, ouvindo vozes de outros mundos e, no geral, elas exigem sua atenção.

Dicas de Interpretação: Um prisioneiro romano uma vez disse que nas cidades romanas existem pessoas dispostas a buscar os mistérios mágicos para estudar. Você viu. Isso? Isso não era o que você gostaria de fazer, é apenas o que você tem que fazer. O Pai Céu gritou para você quando você ainda estava no útero de sua mãe e quebrou as barreiras que impedem as pessoas de ouvir os espíritos e que definiram sua vida. É cansativo e machuca e há sempre alguma outra coisa para se fazer. Você vive para os raros momentos em que ninguém no Grande-Branco precisa de algo de você, para que você possa viajar nos mundos espirituais puramente para seu próprio estudo e prazer. Você gostaria de poder provar os mistérios da vila morta: Incomoda a você ter um mistério não resolvido assim, tão próximo, mas você sabe que é melhor não desafiar os homens-bestas que escondem... bem, o que quer que eles escondam ali.

História: Mihascu ouve os espíritos por toda sua existência, desde antes de nascer. O antigo xamã do Grande-Branco sabia que estava enfraquecendo nos anos antes do nascimento de Mihascu e repetidamente conjurava todos seus aliados e súditos espirituais para dar à vila alguém que ocupasse seu lugar antes de morrer. Isso funcionou. O velho viveu o suficiente para guiar Mihascu através dos primeiros rituais de iniciação e ver que o jovem xamã tinha alguns aliados espirituais também. A vida de um xamã é uma vida corrida, mas inclui muitas ações que outros não vêem porque o corpo do xamã está em um transe enquanto sua alma parte em jornadas. Mihascu gosta do povo de sua vila, mas se sente compreensivelmente distante deles.

Kogaya

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2, Expressão 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 5, Etiqueta 2, Armas Brancas 1, Performance 3, Furtividade

1, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Enigmas 2, Investigação 2, Linguística 2, Ocultismo 2

Antecedentes: Contatos 3, Recursos 3

Força de Vontade: 5

Imagem: Para uma inspeção casual, Kogaya se parece como um jovem de sua tribo, com uma estranha pele macia para quem trabalha sob o tempo como obviamente ele faz. Ele veste botas típicas, calças, um blusão do vilarejo e veste por cima desta uma jaqueta feita por ele mesmo com vários bolsos para as ferramentas e peças de algo que ele esteja construindo no momento. É preciso sucessos num teste resistido de Percepção + Prontidão contra a Manipulação + Performance de Kogaya para perceber que ele é biologicamente uma mulher.

Dicas de Interpretação: Você vive para ser artífice. A única hora em que você se sente realmente feliz é quando você está fazendo algo útil e belo, algo que melhore a vida de quem usa, reflete bem em você como honrar os deuses dos materiais e sua aplicação. Você da uma grande importância, e às vezes, precisa de novos conhecimentos e novas técnicas de forja ou acessar novos materiais. Poucas outras coisas lhe interessam, e você prefere permanecer longe das complicadas e bagunçadas vidas emocionais dos outros.

História: A cultura dácia tem uma forte divisão de trabalho por idade e gênero como a maioria das culturas nômades têm. E também, raramente se dispõe para uma pessoa de um sexo possa atuar no papel do outro, renunciando sua identidade antiga adotando uma nova. Isso requer um duro comprometimento e não caminho de volta — alguém que queira retornar para o seu papel de nascimento só pode fazê-lo no exílio. Kogaya era uma garota com talento verdadeiro para o trabalho em metal, o que é reservado para os machos de seu clã Dácio. As mulheres podem engajar em outros artífices, mas não este. Quando ela chegou à idade, ela passou pelo ritual de redesignação e tem vivido como um homem simples da comunidade desde então. Para ele mesmo e para quem lida com ele, Kogaya tem sido “ele” pelos últimos vinte anos. Como muitos renunciadores, ele tem uma vida pessoal bastante separada, mas a beleza e a elegância distinta de suas obras ganha amigos e admiradores em todos os lugares.

O Vilarejo Morto e a Matilha Expectante

Os romanos e o dácios sabem que depois da morte de Burebista, as doenças se espalharam por incontáveis campos de batalha. Em alguns casos, vilarejos inteiros pereceram. E quando isso acontecia, nem todas as almas dos mortos permaneciam inteiramente quietas. Quando um vilarejo podia ser purificado e reestabelecido, isso acontecia, mas alguns só poderiam ser abandonados. Duas milhas rio abaixo de Vau de Ferro, apenas seis milhas de Grande-Branco, um vilarejo como este ficava

num precipício em forma de faca com vista para o rio. Há dez anos, quinhentas pessoas viviam lá, mas todas se foram agora, deixando para trás suas almas inquietas para cantar canções em línguas estranhas em noites sombrias e vagando com feras estranhas que vem se alimentar de seus poderes restantes. Ninguém mais fala o nome antigo do vilarejo da Vista, para não invocar os fantasmas.

O povo de Vista realmente morreu numa praga epidêmica em 40 d.C., mas os novos habitantes viram que eles foram colocados propriamente para descansar. Uma vez que a praga desapareceu, uma matilha de Garou entrou na vila para fazer os rituais fúnebres e abriram um pequeno caern, como foi ditado em sonhos. Suas primeiras expedições revelaram que sua presença não foi totalmente ignorada nem por Vau de Ferro ou por Grande-Branco, mas foram tidos como sinais dos fantasmas. Os lobisomens se prontificaram a reforçar a lenda, pois era vantajoso assumir o papel de uma ameaça sobrenatural, na forma de um território assombrado. Agora, nenhum ser humano com conhecimento da área arriscaria aproximar-se a uma milha da região e os Garou podem seguir seus planos sem medo de interrupções.

Scorylo Uiva como fantasmas, um Filho de Gaia Philodox, estabeleceu o que ele chamou de “Matilha Expectante” e tornou-se seu líder. Há Seitas mais antigas estabelecidas não tão distante — não mais que alguns dias de viagem — e ele teve muito trabalho em negociar para estabelecer sua pequena comunidade sem permitir que qualquer rival em potencial se sinta ameaçado. No final ele conseguiu, e a cada ano um ou mais Garou chegam, guiados pelo mesmos sonhos problemáticos que algo irá se erguer nas margens do rio que só pode ser derrotada pelos poderes combinados dos Garou e de estranhos misteriosos. Os lobisomens mantêm uma vigília constante em Grande-Branco e Vau de Ferro e suas proximidades na procura de qualquer pista sobre o que esta por vir. O próprio vilarejo eles mantêm confortável e limpo, na expectativa que quando o quer que seja o problema aparecer e for vencido, eles possam abandonar a área novamente.

O vilarejo atualmente é o lar de uma dúzia e lobisomens, todos reunidos em volta das três figuras chave da Matilha Expectante: Scorylo, a Wendigo Anja Faca do Vento e o Uivador Branco Aidan Vigia Distante. Cada um tem uma equivalente posição na seita, apesar da falta de autoridade verdadeira que efetivos oficiais de seita teriam. Esse grupo não é uma seita propriamente dita — a área do vilarejo não é um caern — e a dinâmica social é estranhamente separada da típica hierarquia Garou. Se uma seita é um posto militar e um templo combinados, a Matilha Expectante é uma milícia auto-organizada com um toque de um culto aos sonhos. A estranha natureza dessa estrutura deveria ser um sinal para a maioria dos Garou que algo esta para acontecer.

Os três membros centrais da Matilha Expectante e metade dos Garou reunidos estão ligados sob o totem de matilha Coruja. Seu espírito totem não pode prever o

que esta por vir, mas ele sente isso — parecido com o vilarejo que eles se refugiam — as energias da morte estão de algum modo conectadas.

Scorylo Uiva-como-Fantasmas, Grande Ancião, Mestre de Rituais e Menestrel

Raça: Hominídeo

Augúrio: Philodox

Tribo: Filhos de Gaia

Físico: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5)

Social: Carisma 3, Manipulação 3 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 4, Briga 4, Esquiva 3, Empatia 3, Expressão 3, Intimidação 3, Instinto Primitivo 4

Perícias: Empatia com Animais 3, Ofícios 3, Liderança 4, Armas Brancas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 3, Investigação 3, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Rituais 5

Antecedentes: Ancestrais 3, Contatos 2, Parentes 3, Rituais 4

Dons: (1) Persuasão, Resistência a dor, Faro para forma verdadeira, Verdade de Gaia; (2) Rei dos animais, Armadura de Luna, Determinação; (3) Inquietação

Fúria: 6; **Gnose:** 7; **Força de Vontade:** 7

Posto: 3

Rituais: (Acordo) Purificação, Contrição, (Caern) Assembleia, Abertura de Caern, (místico) Conjuração, Despertar espíritos, Perseguição imortal (renome) Conquista, (sazonais) Longa Vigília, Ventos do Inverno

Fetich: Nenhum

Imagem: Scorylo é membro da Matilha Expectante além de ser o fundador. Ele se parece com um homem de meia idade dos vilarejos locais, gasto pela passagem do tempo, carregando uma honrosa coleção de cicatrizes e pequenos troféus costurados em suas roupas de caçadas e batalhas, e não muito empolgado pelo que ocorre a sua volta.

Dicas de Interpretação: Quando você era jovem nos caminhos do homem e do lobo, você ansiava por responsabilidade. Luna, como ela sempre faz, respondeu suas orações de um modo que faz você desejar que ela o deixasse em paz. Já se passou uma década e você não tem ideia o quanto você tem de ir, e você tem que manter os lobisomens que você comanda em um semblante de esperança e disciplina. Você deseja muito em saber mais sobre o que você esta esperando, mas você não se pode dar ao luxo de demonstrar fraqueza perante o resto. É uma solidão penosa que carrega seus próprios riscos. A parte boa disto, claro, e que você pode conhecer e caçar com lobisomens de terras longínquas e você adora aprender o que eles já viram e fizeram.

História: Scorylo pertencia a uma das matilhas que caçava ao longo do rio Danúbio, fazendo a vida mais

excitante para romano e dácios. Então, ele começou a ter sonhos sobre o Rei Afogado. Os anciões de sua seita ficaram perplexos por suas visões, mas testes exaustivos (as cicatrizes que ele ainda carrega) confirmam que não há engano nelas, apenas mistério, e ele foi solto para seguir seu próprio caminho. Ele passou os últimos dez anos dividindo seu tempo entre treinar a matilha no vilarejo morto e percorrer o interior do país na procura de estrangeiros que queiram segui-lo.

Anja Jaca-de-Vento, Vigia, Vigia da Terra e Inimiga da Wyrm

Raça: Hominídea

Augúrio: Ahroun

Tribo: Wendigo

Físico: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/6)

Social: Carisma 3, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 4, Instinto Primitivo 3

Perícias: Empatia c/ animais 2, Liderança 3, Armas Brancas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 3, Medicina 2, Rituais 5

Antecedentes: Ancestrais 2, Fetiche 3, Raça Pura 2, Rituais 3

Dons: (1) Camuflagem, Toque da queda, Inspiração, Resistência a dor, Simular odor de homem; (2) Vento cortante, Espírito da Batalha, Fitar, Medo Verdadeiro, (3) Banquete Sangrento, Remodelar Objeto

Fúria: 8; **Gnose:** 5; **Força de Vontade:** 7

Posto: 3

Rituais: (Morte) Cerimônia pelos Falecidos, (Sazonal) A Grande Caçada, Novo Despertar, (Místico) Perseguição Imortal

Fetiches: Adaga de Dente

Imagem: Em sua forma Hominídea, Anja é uma pequena mulher robusta, quase toda músculo, que se move com constata cautela e uma cara feia perpetua. Ela mantém seu longo cabelo preto preso numa trança apertada e esconde seus olhos escuros sob um chapéu ou capuz durante o dia. Seus traços são mais finos e belos que os dos dácios, mas suas origens não são óbvias para qualquer um que não tenha conhecimento sobre as tribos do norte. (Na dúvida, um teste de Inteligência + Enigmas, dificuldade 6, pode encerrar a questão se qualquer personagem tentar reconhecê-la). Em forma lupina ou Crinos, ela tem pelos cinza-amarronzados e sua Raça Pura Wendigo torna mais evidente.

Dicas de Interpretação: Você é uma forasteira numa terra estranha. Um viajante judeu uma vez lhe contou sobre ela quando vocês dividiram uma tenda durante uma tempestade perto do mar Aral. A Dácia é muito quente, e as horas do dia e noite são estranhas, e até os espíritos falam com um estranho sotaque. As vezes você duvida se há alguma verdade real em seus sonhos, e por

isso você compensa com uma enxurrada de uma atividade zelosa. Você treina seus companheiros sonhadores e direciona as mentiras que mantêm os humanos longe e espera que algum dia isso vai significar algo. Você faria um grande trabalho por respostas sólidas. Sua infância no ártico a endureceu contra o que os nativos chamam de frio e você se satisfaz em exibir isto, nadando confortavelmente na neve derretida, enquanto os outros estão correndo para lugares secos e aquecidos.

História: Quando Anja passou por sua Primeira Mudança, ela já era uma caçadora experiente entre seu povo, uma pequena tribo que vivia bem abaixo do Círculo polar Ártico na Sibéria. Nela rapidamente se desenvolveram os talentos de um clássico Ahroun, ela logo viu a trilha para sua vida claramente, como uma campeã da luta eterna contra as coisas que corroíam a raiz do mundo. Isso daria trabalho, mas a recompensa estaria a caminho. Então, os sonhos começaram, algo emergindo de um mar morno, bem longe de onde o sol se põe, tão ao sul que para cada hora de luz tinha uma para a escuridão. Ela tentou ignorá-los, mas ficaram cada vez mais fortes, acalmando apenas quando ela começou a dar os primeiros passos para longe de casa. A qualquer hesitação dela eles se fortaleciam novamente. Após mais de dois anos vagando pela Sibéria, as estepes, o Cáucaso e as praias do mar Negro, ela encontrou o caminho para o Danúbio e encontrou pela primeira vez com Scorylo. Para sua surpresa, ela terminou muito parecida com o papel que achava que lhe servia, só que em circunstâncias diferentes.

Há apenas uma coisa que importuna a consciência de Anja, algo que lhe foi dado livremente. Em sua jornada ao Danúbio, uma noite ela procurou abrigo numa caverna que pertencia a um velho grisalho. O velho lhe ensinou um ritual, um que ela nunca havia ouvido falar, dizendo que ela precisaria mais que ele. Ela presumiu primeiramente que ele era um Garou, mas agora ela não tem certeza se ele era um espírito em carne mortal ou outra coisa. O ritual era mais complicado que ela pensava em dominar, desde então ela percebeu que seu domínio de rituais era maior que ela presumia. Anja agora está muito preocupada com esse estranho ritual de sacrifício esta diretamente ligado ao seu destino. Ela o ensinou para Scorylo e Aidan depois de aprender com seu grande conhecimento de rituais, pensando que se algo vier a acontecer com ela alguém próximo deveria fazê-lo se houver necessidade. Ela teme que a necessidade esteja próxima.

Aidan Vigia Distante, Vigia do Portão, Caçador da Verdade e Menestrel

Raça: Hominídeo

Augúrio: Galliard

Tribo: Uivadores Brancos

Físico: Força 3 (5/7/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5)

Social: Carisma 3, Manipulação 3 (2/0/0/0),

Aparência 3 (2/0/3/3)

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Empatia 3, Expressão 4, Instinto Primitivo 2, Líbia 2

Perícias: Empatia c/ Animais 2, Ofícios 3, Liderança 1, Armas Brancas 3, Performance 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Enigmas 3, Investigação 3, Direito 3, Medicina 1, Ocultismo 3, Rituais 5

Antecedentes: Ancestrais 3, Fetiche 3, Raça Pura 2, Recursos 2

Dons: (1) Falar com animais, Chamado da Wyld, Persuasão, (2) Chamado da Wyrm, Perturbar tecnologia, Mordida do Leão, Canção da Fúria, (3) Cicatrizes Ardentes*, Baba de Fúria*

*: Um Dom preservado apenas pelos Dançarinos da Espiral Negra, e corrompido por eles. Veja **Lobisomem**, página 273, para descrições; tenha em mente que para os Uivadores Brancos esses Dons produzem uma estranha energia, até mesmo sublime, mas não corrupta ou manifestadamente vil. Nem o Dom ou seu usuário exala alguma corrupção da Wyrm. As cicatrizes de Aidan são feitas pela Wyld e sua baba raivosa é um puro veneno branco.

Fúria: 6; **Gnose:** 5; **Força de Vontade:** 6

Posto: 3

Rituais: Assembleia, Fetiche, Conjuração, Dedicção ao Talismã, Perseguição Imortal

Fetiche: Flauta da Harmonia, Identificador de Espíritos

Imagem: Aidan é um jovem homem alto com uma pele clara, um rosto sardento, brilhantes cabelos ruivos que estão constantemente desarrumados e divididos numa trança mal feita. Ele prefere usar uma pesada capa de lã e kilt, com botas e luvas gastas, a não ser que ele precise se passar por alguém menos exótico. Ele rápido em passar da risada para a carranca e esta quase sempre em movimento, mesmo se for para andar de um lado a outro. Em formas Crinos e lupina seu pelo é do branco brilhante que sua tribo é famosa por ter.

Dicas de Interpretação: A guerra contra os inimigos do mundo é certamente um assunto sério, mas a perda da paixão é uma das armas do inimigo. Então você faz questão de sentir as coisas profundamente, em realmente entrar no espírito do momento, seja qual for. Você também sabe que a solução certa para um mistério é a confronta-lo: se confrontado com um segredo, você prefere descasca-lo ate a verdade aparecer. Os anos esperando por respostas para seus sonhos o têm deixado bastante frustrado e às vezes você fica inclinado soltar uma raiva incontrolável; você sente saudade de sua casa e se preocupa com sua matilha e quer que algo aconteça, logo.

História: Aidan é nativo do norte da Escócia e nasceu numa tribo já em declínio, mesmo que os Uivadores Brancos raramente falem de suas preocupações com seu sentimento de perdição. Até ele começar a sonhar com o Rei Afogado, ele não era nada especial.

Seus talentos apenas realmente floresceram quando ele deixou as terras altas e começou a experimentar o resto do mundo. Ele nunca tinha sonhado que o mundo era tão grande e passou tanto tempo viajando quanto Anja passou na dela, graças a mais longas viagens à parte para examinar assuntos de interesse. Ele também aprendeu nos últimos dois anos que tinha um verdadeiro talento para metalurgia e recentemente passou a maior parte de seu tempo estudando o ofício e os espíritos nos quais as bênçãos ou maldições afetem o trabalho de ferreiro.

Cena 1:

Dentro dos Ancestrais

O mundo foi tecido de forma a trazer a matilha dos jogadores ao passado reanimado bem próximo uns dos outros. Os personagens se distanciam levemente enquanto mergulham em direção ao mundo, mas todos permanecem no triângulo na floresta marcado pelos três assentamentos. Cada personagem tem um lampejo muito breve de um lobisomem que parece familiar, e então se sente dentro de um novo corpo.

Os Hospedeiros

Como mencionado na coluna Preparativos (acima), o Narrador deve planejar os ancestrais hospedeiros cuidadosamente. Tenha em mente que o objetivo *não é* ferrar os personagens ou forçar os jogadores a uma situação impossível. Escolha opções que irão ampliar o drama e diversão de seu grupo, e caso uma complicação pareça mais um incômodo que um prazer, ignore-a e siga com a alternativa mais simples. Todas as seguintes são coisas importantes em que se pensar.

- **Garou, Humano ou Lobo:** Todos os Garou têm ascendência mista, e além dos Garou atraídos à Seita da Espera, existem humanos e lobos na área dos quais os personagens descendem. Caso um personagem entre no corpo de um humano ou lobo normal, o primeiro desafio do personagem é atrair o suficiente da distinta força espiritual Garou para criar um tipo de despertar temporário. Ao pôr-do-sol todas as tardes, o personagem pode fazer uma disputa de Gnose contra o nível da Película local (mínimo 2 dados). Quando o jogador acumular (15 - Gnose) sucessos, o corpo do personagem passa por uma mudança similar à Primeira Mudança e o personagem pode utilizar toda a gama de habilidades Garou. Quando os personagens partem no fim do ato, esta transformação se dissipa e o corpo hospedeiro retorna a sua condição normal. (Isto é tão claramente impossível sob circunstâncias normais que pode ajudar a provar que os personagens estão em um reflexo do passado, não o mundo material de 2000 anos atrás).

O personagem também pode acabar no corpo de um ancestral que é Garou mas não passou ainda pela Primeira Mudança. Forçar isto a acontecer exige o mesmo teste que acima, mas apenas (10 - Gnose em sucessos).

O hospedeiro de um personagem pertence à mesma tribo que seu descendente. Alguma miscigenação é inevitável, e um personagem pode ter ancestrais de outras tribos, mas esta crônica já é desafiante o suficiente. O Narrador deve manter esta consideração fixa e simples.

- **Sexo:** Caso seu grupo goste de alguns desafios de interpretação incomuns, um ou mais personagens podem acabar em um corpo que não compartilha seu gênero físico. Não faça isso se for muito incômodo ou apenas uma desculpa para piadas batidas (todos vimos “Eu, eu tenho peitos!” antes, e não é *tão* engraçado). Mantenha como uma opção para jogadores que irão gostar da mudança de tom e podem interpretar a desorientação e desafios resultantes bem.

- **Raça:** A maioria dos personagens que entra em hospedeiros Garou é atraído a hospedeiros que compartilham sua forma racial. Isto, no entanto, não tem que ser o caso. O Narrador pode determinar uma forma racial para o hospedeiro, até mesmo determinar aleatoriamente. Tenha em mente que, por definição, Garou impuras não têm descendentes, então a escolha é entre Garou hominídeos e lupinos.

- **Atributos Físicos:** Os Atributos Sociais e Mentais do personagem se aplicam imediatamente. Isto inclui Aparência, pois personagens com Aparência alta sabem ou intuem como se conduzir com graça e estilo mesmo que suas características físicas não sejam muito atrativas. Os atributos físicos do corpo hospedeiro devem ser determinados de forma apropriada pelo Narrador. Caso estes sejam melhorias para o personagem, ele pode confiar nos Atributos do hospedeiro. Caso seus atributos sejam maiores, ele pode tentar invocar a força de seu espírito para fazer o corpo de seu hospedeiro operar melhor que o normal. Isto exige uma disputa de seu Atributo contra o Atributo do hospedeiro, e requer o acúmulo de um sucesso por nível em seu próprio Atributo. Ele pode tentar um teste como esse por dia, ao pôr-do-sol.

Caso o personagem opte pelo Vigor do hospedeiro, então as cicatrizes do hospedeiro permanecem. Caso ele sobrepuje o hospedeiro e imponha seu próprio Vigor suas cicatrizes de batalha aparecem. Elas desaparecem após ele partir, se curando como dano letal regular.

- **Habilidades:** O personagem mantém totalmente suas Habilidades, a menos que aja uma razão convincente para o contrário (como uma cicatriz de batalha de um hospedeiro impedindo testes de Esportes). Além disso, ele pode tentar utilizar as Habilidades de seu hospedeiro. Isto requer um teste de Gnose, dificuldade 8; cada sucesso permite ao personagem recuperar um ponto da Habilidade relevante. A Habilidade emprestada pode ser usada pela duração da cena. A utilidade mais óbvia que os jogadores terão para esta tática é utilizar a Linguística de seu hospedeiro; é improvável que qualquer membro da matilha seja fluente em conversação de Latim ou Dácio, muito menos capaz de dar a impressão de ser um falante nativo. Obviamente, a Língua Garou é essencialmente a

mesma.

- **Dons e Rituais:** Os personagens usam seus próprios Dons e rituais normalmente. Eles não podem acessar nenhum Dom que seu hospedeiro possa possuir, mas podem tentar executar um ritual conhecido pelo anfitrião após rolarem Gnose (dificuldade 9) para compreender o processo, e então acessar o nível de Rituais do hospedeiro.

- **Outros:** Personagens mantêm sua própria Fúria, Gnose e Força de Vontade, e não podem usar a do hospedeiro; estas são partes integrais de suas próprias personalidades espirituais. Se um hospedeiro possui Raça Pura maior que o personagem, o personagem pode utilizar esta Raça Pura, apesar de a um ponto de eficiência a menos; o personagem não tem o porte que completa a figura. Caso o personagem possua Raça Pura igual ou maior que a do hospedeiro, ele pode usar a Raça Pura do hospedeiro sem penalidade. Um personagem não pode usar sua própria Raça Pura, é claro.

Chegada

Os personagens chegam na cena “caindo” em seus hospedeiros ancestrais; a súbita sensação do peso e calor da carne pode ser desorientadora, apesar de extremamente bem-vinda. Todos os hospedeiros estão em algum lugar próxima à margem norte do Danúbio, entre a vila assombrada e Grande-Branco, apesar de não estarem necessariamente juntos; os ancestrais não eram uma matilha, e não se associavam muito entre si. O Narrador pode interpretar a separação ao separar os jogadores e descrever a situação em privado.

Naturalmente, os hospedeiros não têm nenhum tipo de identificação que signifique algo ao personagem. (A menos que o Narrador tenha decidido colocar uma antiga herança de família na posse de um dos hospedeiros, que estraga a diversão das suposições mas substitui um forte senso de família). Um personagem pode começar a remexer na mente de seu hospedeiro para tentar obter pedaços específicos de informação (similar a usar Gnose para obter uma Habilidade; veja acima), apesar do Narrador não dever mencionar isso aos jogadores; deixe-os experimentar e descobrir as peculiaridades de suas novas encarnações sozinhos.

Os hospedeiros estão próximos o suficiente uns dos outros para que reunir a matilha não demore muito (particularmente se os personagens usarem uivos para se comunicar), mas o período inicial de separação pode ajudar a enfatizar o sentimento de falta de familiaridade e isolamento que os personagens provavelmente terão. A hora do dia é antes do pôr-do-sol, mas após o sol ter se escondido por trás das montanhas ocidentais.

Quando o grupo tiver se reunido, e começado a se adaptar a sua estranha situação, eles têm uma escolha geralmente livre de direção. Mas se algum dos personagens se aventurar a mais que algumas milhas a norte, ele percebe que começa a enfraquecer, perdendo um de Gnose e um de Fúria por hora. A sensação é estranha aos personagens, apesar de um Theurge ou outro

personagem inclinado espiritualmente poder deduzir que é similar às histórias sobre espíritos se afastando muito da área ao qual estão ligados. Experimentação mostra que a Fúria e Gnose perdida por ser recuperada normalmente, mas apenas quando os personagens retornam a poucas milhas do Danúbio, entre a vila assombrada e Grande-Branco. O motivo é que os personagens de fato estão ligados a este trecho do rio — que é onde o Rei Afogado irá emergir.

De qualquer forma, os personagens provavelmente estarão cansados, tanto espiritual quanto fisicamente. As prioridades são conseguir algo para comer e decidir onde passar a primeira noite na área. A água do rio é fresca e a caça é abundante, então água e comida não serão um problema. O clima está bom, então os personagens não devem ficar muito desconfortáveis em passar a noite ao ar livre, particularmente em forma lupina.

Entretanto, acampar atrai alguma atenção. Um urso macho faminto e irritadiço, que provavelmente tentará atacar um membro da matilha na esperança de conseguir uma refeição enquanto os outros fogem. Obviamente, os personagens não estão realmente em perigo devido a um urso comum, mas isto pode dar a eles uma oportunidade de usar seus novos corpos em uma situação tensa.

Urso Marrom

Como muitos outros ursos marrons, este espécime é bastante agressivo e imprevisível.

Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 6, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Intimidação 4, Furtividade 1

Força de Vontade: 4

Nível de Armadura: 2

Ataques: Garra (8 dados), mordida (8 dados)

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado

Cena 2:

Três Encontros

Após o choque inicial de seus novos corpos ter passado, e presumivelmente após terem uma noite de descanso para ajudar com o ajuste, os personagens irão provavelmente começar a explorar os arredores. Como antes, eles têm relativa liberdade para viajar contra ou a favor da corrente; se afastar muito do rio causa o mesmo enfraquecimento que antes. Dependendo de seu curso de viagem, eles provavelmente se encontrarão com um entre três grupos — a força de ocupação romana de Vau de Ferro, os dácios nativos de Grande-Branco ou os Garou que ficam de olho na região.

Os Romanos

Caso os personagens viagem ao longo da margem do rio ou cruzem para a margem sul, eles atraem a atenção de uma patrulha romana. Hospedeiros de personagens nativos à área conhecem ao menos os rudimentos do

latim, e os soldados sabem um pouco de dácio, e testes de Gnose podem suplementar quando necessário, permitindo uma situação por vezes estranha, mas não intransponível. As patrulhas são cautelosas com qualquer um agindo de uma maneira aparentemente hostil e tentam capturar pessoas com atitude similar à de batedores para uma invasão. Estranhos desarmados ou pelo menos relativamente pouco agressivos têm uma recepção civilizada e direções para o forte em Vau de Ferro. A patrulha típica é um oficial comandante com 3 ou 4 níveis em Características importantes, liderando 5-8 soldados com na maior parte 2 e alguns 3 ou 4.

Em Vau de Ferro, um oficial de registros solicita os nomes e propósito dos personagens na área. Ele está acostumada a não receber respostas muito úteis, e os personagens *podem* entrar em encrenca com isso mas têm que se esforçar um pouco. Velius entra no fim das entrevistas do registrador e fala com os personagens em busca de sinais de interesse ou aptidão para trabalho em construção. Personagens inteligentes recebem ofertas de trabalho na hora, com cidadania Romana disponível como recompensa por um bom trabalho, um bônus imediato em dinheiro e alojamento nas construções ao redor do forte. Cinna se encontra com os personagens que possam fazer um argumento plausível de que têm alguma coisa digna da atenção do centurião; ele está bastante entediado, e não esconde isso, mas disposto a ouvir algo interessante. Tanto Cinna quanto Velius são resolutamente céticos quanto à maior parte das superstições nativas.

Caso os personagens tenham ido a Grande-Branco, a vila assombrada ou ambos, Cinna os questiona por novidades, com Velius presente. Velius claramente pensa mais em subjugar os independentes ao redor que Cinna, cuja maior preocupação é evitar outra guerra e não perder o que ele tem até agora.

A Situação dos Lobos

Tanto romanos quanto dácios tratam lobos ativos na área como sinal de problema, e respondem com esforços de caça. Eles são bons nisso, significativamente melhores que quase qualquer caçador que os personagens tenham encontrado antes. Caçadores sendo mortos em massa despertam alertas no ponto de origem e podem viajar pelo rio, tornando significativamente mais difícil para qualquer estranho viajar despercebido. Estrangeiros em forma humana serão chamados para participar da caça e podem ser vistos com suspeita se eles recusarem sem uma boa razão. Para evitar tornar esta última parte uma obliteração total da liberdade de escolha aos jogadores, inclua um momento em cada um dos assentamentos humanos onde alguém declina de uma tarefa rotineira devido a um juramento pessoal, *geas* ou maldição, como um lembrete de que estas coisas importam nesta época. Jogadores astutos serão capazes de descobrir o resto sozinhos.

Drusilla se aproxima dos personagens na saída. Ela sentiu algo estranho sobre eles mas não sabe o quê. Ela os avisa quanto à vila assombrada quanto, e também que tentar qualquer coisa contra os romanos ou contra o povo de Grande-Branco provavelmente irá colocá-los em apuros. Caso seja convencida ou bajulada (especialmente com Dons como Persuasão), ela pode explicar tanto quanto qualquer outro na área sobre a história da região.

Os Dáctos

Personagens se aproximando das redondezas de Grande-Branco são cuidadosamente vigiados por Mihascu e pelos espíritos comandados por ele. Os espíritos não tentam se esconder, e podem ser facilmente descobertos por qualquer personagem se esforçando um pouco em reconhecimento Umbral. O próprio Mihascu parece bastante comum, apesar de Dons apropriados para detectar energias sobrenaturais o apontarem, e ele ter um tênue reflexo na Penumbra. Sua alma é livre da mácula da Wyrn e outros problemas similares; ele apenas é alerta, espiritualmente consciente e muito curioso.

Mihascu é capaz de determinar que os corpos que os personagens habitam “perderam seus nomes” e se perguntar o que está acontecendo. Caso os personagens o antagonizem ele fará seu melhor para avisar a tribo sobre mais espíritos vagando pelos arredores da vila assombrada; caso evitem ofendê-lo tanto, ele permanece cauteloso mas disposto a continuar observando.

Até onde diz respeito a Dekebalos, existem três tipos de pessoas além de sua autoridade: as que podem ajudá-lo, as que podem criar problemas para ele, e todos os outros. O primeiro grupo é muito pequeno, incluindo, na maior parte, os parentes do povo de sua vila em outros locais da Dácia. O segundo grupo é dominado pelos romanos, que não parecem dispostos a montar uma guerra tão cedo, mas poderiam, e os fantasmas na vila assombrada, porque nunca é bom estar tão perto de mortos tão ativos. Os jovens da vila patrulham a área ao redor em grupos de três, procurando por qualquer um que eles possam identificar e tentando avaliar que tipo de pessoa um estrangeiro seja. Tais encontros são cautelosos mas neutros a princípio. Caso os personagens fracassem criticamente em interações sociais, então um ou mais dos patrulheiros locais decide buscar sua chance de glória em batalha e inicia o combate. Os sobreviventes desse confronto fogem em busca de obter reforços.

Personagens trazidos a Grande-Branco, seja como prisioneiros ou viajantes livres, atraem ao menos um pouco da atenção do chefe. Ele quer notícias do mundo ao seu redor assim como notícias sobre os próprios viajantes, e condicionalmente aceita um pouco de mistério ao redor dos estrangeiros. As condições que ele exige por sua vez são que os personagens não tenham causado muito problema ao povo que ele lidera e que eles possam iluminar questões como “O que os romanos estão planejando agora?” Atente que ele, como todo seu povo, não é informado em questões eruditas e é profundamente supersticioso, mas não é estúpido. E mesmo que ele seja crédulo, seus conselheiros como Mihascu põem em

cheque qualquer impulso tolo. Os personagens podem encarar um substancial ceticismo caso tentem truques com a intenção de enganar nativos estúpidos.

Kogaya ignora os personagens a menos que eles apresentem talentos artesanais (mundanos ou mágicos), o que atrai seu interesse profissional e artístico, ou a menos que eles dêem algum sinal de ter trocado de sexo — um homem em um hospedeiro feminino, por exemplo. Este caso atrai seu interesse pessoal. Perceba que ele fala sobre seu próprio gênero como um assunto que mudou em um momento específico do passado, quando o ritual de mudança de papel foi completo.

Para os aldeões como um todo, quanto mais os personagens pareçam exóticos de formas familiares — viajantes com contos e conhecimentos interessantes para compartilhar — melhor o resultado. Seria possível para uma matilha suficientemente sanguinária erguer os aldeões como um todo para uma caçada sangrenta, mas isso exigiria muito trabalho, e os romanos interviriam assim que vissem o povo de Grande-Branco mobilizados desta forma.

Os Lobisomens

Os lobisomens locais perambulam pela área, mas não existem muitos deles. A cada dia que os personagens passam viajando pela área, faça um teste de Percepção + Prontidão para um dos lobisomens mencionados, dificuldade 6 ou resistido pelo Raciocínio + Furtividade caso os personagens estejam tentando se esconder. Quando os lobisomens da vila assombrada detectam os personagens, Scorylo se aproxima deles, usando cada tática de cumprimento pacífico que ele sabe passar uma falta de intenção hostil. Em particular, ele polidamente lembra os personagens de que eles deveriam ter se apresentado com uivos quando entraram no território local, mas que não está ofendido. Ele espera que sua evidente indulgência da pequena quebra na Litania fará com que os personagens se sintam em dívida em relação a ele, mas gratos pela sua compreensão.

Como Mihascu, os lobisomens na vila assombrada imediatamente percebem a estranheza dos personagens, e sabem muito mais sobre o que devem perguntar. Eles presumem que os personagens tenham sido trazidos aqui por sonhos, como eles foram. (Eles assumem corretamente, de certa forma; os ancestrais e hospedeiros dos personagens de fato foram trazidos aqui por sonhos). Caso os personagens evitem confrontos desde o princípio, Scorylo explica o propósito da Matilha Expectante e pergunta pela história dos personagens após a matilha se reunir. Aidan está disposto a agir em seu papel designado como Caçador da Verdade... o que pode causar alguns problemas caso ele use algum de seus Dons tribais próximo aos personagens. Eles imediatamente percebem o odor incomum ao seu redor, e qualquer personagem que tenha encontrado Dançarinos da Espiral Negra de sangue puro reconhecem a similaridade. Existe um bom potencial para confrontos aqui, o que Anja pode ter que resolver com autoridade e força pessoal.

Personagens que não ganhem a confiança completa da Matilha Expectante — ou vice-versa — são “convidados” a tomar parte em uma série de desafios de teste da verdade. Um dos personagens e um dos membros da Matilha Expectante participam de uma disputa prolongada de uma única perícia, como Esportes ou Escalar. Quando um dos rivais acumular o dobro do sucessos do outro, o perdedor deve explicar outra parte de sua situação. Se ambos acumulam um número de sucessos igual à maior Gnose dos desafiadores, cada um deve dizer algo. A racionalização é que demonstrar habilidade Garou lhe dá o direito sobre segredos que podem importar nesta situação.

Caso os personagens contem tudo à Matilha Expectante, estes reagem com um misto de curiosidade e descrença. Scorylo aponta que os personagens estão se manifestando em seus hospedeiros de forma muito similar à que ancestrais fora de controle tomam os corpos de seus descendentes. Mas a história dos personagens implicaria que eles são espíritos que ainda não nasceram, e é claramente impossível que os não nascidos possam ser tão sábios quanto um adulto. Não é natural. A sugestão de que o mundo que a Matilha Expectante conhece não é o mundo real, mas de fato uma memória espiritual do

mundo é recebido de forma ainda pior. A maior parte dos lobisomens nativos decide que os personagens estão sendo afetados de forma ruim pelos sonhos que os trouxeram aqui, e de que eles devem descansar até voltarem a si — apesar de Scorylo explicar isso de forma muito polida.

Idealmente, o encontro inicial deve terminar com os personagens e a Matilha Expectante sentindo que têm um interesse em comum no conflito vindouro. Caso os personagens por alguma razão estraguem a relações com a Matilha Expectante, eles ainda poderão permanecer na área, mas serão vigiados à distância para se certificar de que eles não aticem os humanos locais. A maioria dos locais acredita que os personagens estão aqui com um propósito, da mesma forma que eles, e estão dispostos a tolerar um pouco de excentricidade para evitar estragar os planos que Gaia traçou para eles.

Cena 3:

Antes da Enchente

A Cena 3 não é realmente uma cena em si, mas na verdade um período entre cenas. Os personagens agora



têm no mínimo uma semana, e no máximo um mês antes do terremoto do Mar Morto. O Narrador deve ajustar a duração deste intervalo baseado em quanta diversão os jogadores estão tendo neste cenário pouco familiar.

Esta cena também pode, se o Narrador desejar, ser usada como uma chance de conceder alguns pontos de experiência pelos eventos do Ato II e para os jogadores gastarem. Caso os personagens estejam passando uma ou duas semanas na antiga Dácia, pode ser um bom motivo para um curso rápido de Sobrevivência. Claro, conceder e gastar pontos de experiência é normalmente um sinal para que os jogadores baixem a guarda, e pode ser preferível mantê-los assustados, se perguntando o que ocorre em seguida.

No decorrer do tempo da Cena 3, um número de vinhetas em potencial pode acontecer. As seguintes são recomendadas como particularmente apropriadas, e o Narrador pode planejar outras que julgar necessárias. Confie no seu senso de drama para o ritmo desta cena. Caso os jogadores estejam ficando muito complacentes (ou pior, entediados), conclua as coisas rapidamente. Por outro lado, não siga *muito* rápido pelas cenas; existem várias oportunidades para prenunciar os eventos finais do ato, assim como alguns dos eventos do Ato III.

- **A Irmã Condenada:** No Ato I, os personagens encontraram o espírito moribundo da irmã de um ancestral, que também escolheu enfrentar o Solium e eventualmente pereceu. Esta mesma irmã está, obviamente, aqui. Ela está presente pelas mesmas razões que seu irmão; ela pode não ter tido os mesmos sonhos, mas ele veio junto para se certificar que a sua misteriosa busca teria sucesso. Ela irá, é claro, querer passar tempo com seu irmão, e não irá compreender o motivo de seu parente agir de forma tão estranha. O personagem habitando seu irmão irá ter a infeliz escolha de fingir o melhor que pode que está tudo bem, ou de tentar ser honesto. A coisa mais compassiva a se fazer seria fingir que tudo está normal, para que ela possa passar seus últimos dias livres de preocupações externas — mas isto é o correto?

- **Rostos Familiares:** Alguns dos membros da Matilha Expectante, assim como os outros Garou que foram trazidos aqui por seus sonhos, podem parecer familiares aos personagens. Isso é porque alguns ou todos os lobisomens presentes estão destinados ao mesmo fim que os ancestrais cujos corpos a matilha habita — ser separados de suas formas físicas e presos ao Solium Submergens, o enfrentando pelas profundezas da Umbra Negra até a era moderna. Apesar dos espíritos agarrados ao Solium serem pouco-visíveis e difíceis de reconhecer, os personagens podem resolver o enigma enquanto passa mais tempo com os lobisomens locais. Novamente, eles devem falar a estes lobisomens sobre seu destino? Se eles dissessem, isso faria alguma diferença?

- **O Ritual de Anja:** Em algum ponto, um dos Garou local deve mencionar as preparações incomuns que alguns deles tomaram ao vir aqui. Ele menciona os sonhos, a importância de enterrar os mortos da aldeia, e

faz referência a Anja aparentemente carregar um ritual estranho, um que ela reluta em ensinar a outros. Caso os personagens peçam a Anja ou qualquer outro lobisomem que o Narrador tenha decidido que também conhece o ritual, a resposta recebida é críptica — essencialmente, que é um ritual de grande sacrifício invocado em horas de grande necessidade. Ela (e outros que conhecem o ritual) está relutante em falar mais a respeito, pois está preocupada com que os outros lobisomens reunidos em Contemplação assumam que ela planeja utilizá-lo. A verdade é que Anja está apavorada que o ritual possa ser necessário, apesar de não conseguir pensar em outra razão para que ela tenha sido chamada aqui. Discutir o assunto em muitos detalhes a deixa irritada, o que por sua vez deixa Scorylo inquieto enquanto a integridade do grupo corre risco.

- **Humanos e Lobos:** Caso os personagens estejam interessados em perseguir mais pistas entre os romanos e/ou dácios, eles certamente têm a oportunidade; personagens com alta Fúria ainda engendram suspeitas e medo entre alguns dos locais, mas em uma era de pessoas perigosas, isto não é totalmente incomum. Os personagens podem visitar cada local apenas para ver como as pessoas vivem, ou talvez até iniciar um rápido romance ou caso de uma noite caso se sintam solitários. (Sim, seria incomum para um personagem, no corpo de seu ancestral, gerar seu próprio tatatatataravô. Também é provavelmente clichê e um pouco esperado. Você está avisado). Lupinos no grupo podem estar muito mais interessados em procurar por uma alcatéia de lobos no local, apenas para ver quão bem seus parentes lobos estão se saindo no período. Infelizmente, é improvável que existe qualquer lobo residindo permanentemente na área em que os personagens estão presos, graças aos esforços de caça humanos (veja “A Situação dos Lobos”, acima). No entanto, um lupino pode encontrar uma matilha de lobos passando pela área, ou que acabou de chegar; eles provavelmente reagem com a trepidação habitual em relação a um lobo solitário estranho, mas sua mera presença pode ser reconfortante o suficiente.

- **Convite para uma Caça:** Este cenário clássico é fundado nas tradições e ideais queridos aos Garou. Compartilhar uma caça é uma forma ritual de formar elos, e de formas além do estereótipo do “derramamento de sangue macho” — é uma chance para anfitrião e hóspede demonstrarem sua habilidade, e compartilhar da honra e dever de prover comida. Pode ser uma chance para os personagens se mostrarem um pouco (particularmente se forem convidados para caçar com Dekebalos ou outro humano, onde o uso discreto dos poderes sobrenaturais de um Garou pode ser muito impressionante), o que a maioria dos jogadores aprecia. Pode também ser uma chance dos personagens colocarem suas preocupações de lado por algumas horas e ser *lobisomens* — correndo pela selva nas quatro patas, sem distrações exceto pela floresta e o cheiro da presa.

- **O Uivador Branco:** Confrontados com um membro da Tribo que Caiu, os personagens podem

demonstrar alguma curiosidade — e os jogadores com certeza irão. De sua parte, Aidan reage de forma agradável o suficiente com personagens que perguntam sobre sua tribo e suas histórias, apesar de achar estranho se eles parecerem mais curiosos sobre sua tribo que sobre a mais exótica (por aqui) tribo de Anja. Ele conta as histórias de alguns chefes Uivadores notáveis — Druoc Matador de Gigantes, Megwi Pedra Mais Sábia, Braithe o Filho do Leão e outros, seus contos tendendo a se concentrar mais nos atos brutais de bravura que de conduta sábia e honrada. Este foco não é a preferência pessoal de Aidan; apenas os modos de sua tribo. Ele não expressa suas preocupações sobre o aparente declínio dos Uivadores a menos que os personagens consigam sua confiança implícita, e mesmo assim fala com a relutância que vem ao falar mal de sua família. No entanto, caso um personagem tente confirmar suas suspeitas dizendo que a tribo está condenada a cair para a Wyrn, Aidan raivosamente recusa a acreditar que chegará a este ponto, e corta o contato com o personagem. Seu orgulho não o permite acreditar que seu próprio povo chegará tão fundo.

Cena 4:

O Rei Afogado

Na noite anterior ao surgimento do Solium, todos os Garou na área são tomados por estranhos sonhos e pesadelos vívidos. Em particular, os personagens experimentam dois conjuntos de sonhos — os seus, e aqueles fornecidos pelo subconsciente de seus anfitriões. Ambos os sonhos, ora sobrepõem-se, ora alternam-se. Ainda, os personagens sabem com a certeza que se “sabe” as coisas em sonhos que estes são de fatos dois conjuntos separados de visões e pesadelos, não apenas um único sonho surreal com um ponto de vista alternante.

Os Garou acordam com o chão tremendo — o terremoto que abalou o Mar Negro e causou a onda gigante que trará o Rei Afogado. A esta distância do epicentro, os efeitos são menores, mas terremotos não são algo comum aqui. Todos, desde os supersticiosos humanos à fauna espiritual local, o vêem como um mau presságio. Alguma coisa maior e pior está a caminho.

O destino não desaponta. Quatro horas após o tremor, uma enorme onda gigante varre pelo desfiladeiro, destruindo Vau de Ferro e as docas para Grande-Branco. Ela se move a 80 milhas por hora pelos desfiladeiros, arrancando árvores das margens e demolindo totalmente qualquer pequeno barco que possa estar no rio. A enchente encharca as margens, tornando a viagem pelo rio praticamente impossível para qualquer um com habilidades inferiores às do Garou.

Qualquer um que ouse ir até o rio faz uma descoberta excepcionalmente desagradável — grandes pedaços de carne branca inchada, como aqueles de um cadáver submerso, estão espalhados pelas laterais do rio. Seu odor físico é inacreditável, como um mar derramado

dos pulmões de um afogado; seu odor espiritual é tão revoltante quanto, e claramente pertence à Wyrn. Enquanto a onda gigante passa e a maré começa a retroceder, esses pedaços massivos se contorcem e movem, escorrendo um em direção ao outro como lesmas gigantes. Impedir que eles se reúnam é praticamente impossível; eles são numerosos, muito pesados, resistentes a cortes, e se regeneram de dano na mesma velocidade que o Solium Submergens.

A regeneração deve levar cerca de dez minutos, mas é melhor que o tempo seja customizado para a cena. Na melhor das hipóteses, um ou mais dos personagens devem descobrir os pedaços encalhados de carne da Wyrn, partir para reunir aliados, e estar de volta na cena na hora que o monstro reuniu a maior parte de seu corpo. Representantes de todos as três facções — romanos, dácios e lobisomens — chegam enquanto a criatura se recompõe. Enquanto a monstruosidade pálida e inchada se compõe totalmente e se ergue em direção ao céu, um dos observadores no local, talvez louco devido ao Delírio, talvez terrivelmente lúcido, nomeia a besta.

“*Solium Submergens*.” O Rei Afogado se ergueu.

A Batalha

Os personagens provavelmente se unem rápido à batalha; afinal, é bastante óbvio que este é o motivo pelo qual foram trazidos aqui. Eles também tem ajuda. A Matilha Expectante parte para a ação, assim como alguns dos mais bravos legionários romanos e caçadores dácios. A maior parte dos humanos é impedida pelo Delírio, mas alguns de cada campo se juntam à batalha de forma heróica. Eles provavelmente morrerão, é claro, mas sua ajuda não passa despercebida.

O Rei Afogado começa a luta com cerca de metade da força; ele causa metade do dano com seus ataques, e não pode usar Encantos efetivamente. (Ele mantém seu enorme Vigor e armadura, no entanto). A cada turno sucessivo, ele ganha um ponto de Força adicional e o uso de um de seus Encantos, até estar funcionando completamente. O Solium deve conseguir causar uma carnificina massiva enquanto recupera suas capacidades totais; qualquer humano próximo a onde ele encalhou é devorado, esmagado ou arremessado contra as árvores ou pedras com força suficiente para partir ossos. Mihascu pode ser outra casualidade apropriadamente dramática; quando os espíritos que ele envia se provam ineficientes, ele se arrisca chegando ao alcance para tentar banir este horrível monstro do mundo espiritual. Sua magia não é forte o suficiente, no entanto, e o Rei Afogado o alveja e o esmaga em represália.

A batalha contra o Solium funciona de forma similar àquela no Ato I. É claro, os personagens têm ajuda na forma de outros lobisomens, mas o Rei Afogado é muito mais forte nesta época. Ele pode destruir um personagem com mais facilidade, mas em seu estado atual ele não é tão levado tanto pelo ódio — apenas fome — e ele não discrimina entre os personagens dos jogadores e outros alvos. Os personagens que ele ataca podem muito

bem morrer — ou assim parece. Ao serem levados abaixo de Incapacitado pelos ataques do Rei Afogado, um personagem consegue permanecer de alguma forma — atordoado e à beira da consciência, ciente do que está ocorrendo mesmo estando incapaz de agir.

Não obstante, o Solium Submergens não é invulnerável, e ele pode perceber quando está sofrendo dor suficiente que indique perigo de perder sua vida. Quando o Rei Afogado é reduzido a uma penalidade por ferimentos de -4, ele desiste de sua refeição atual e começa a deslizar de volta ao rio, flutuando nas enchentes que recuam e mergulhando abaixo da superfície em busca de um modo de cruzar a Película. Se ele escapar aqui, não há como prever onde ele poderá ressurgir — e como os Garou vão perseguir-lo?

O Rito

A Matilha Expectante chega rapidamente a uma decisão, mesmo que apenas um deles sobreviva — o Ritual da Perseguição Imortal deve ser usado. Quando o Rei Afogado começa a recuar, Anja começa a se adornar no sangue dos caídos e cantar os juramentos de vingança imortal. (Caso Anja tenha sido morta, Scorylo ou Aidan farão as honras). Ela sacrifica dois pontos de Fúria e dois pontos de Força de Vontade para acelerar o rito a sua forma mais rápida, mas a essa hora a enorme besta da Wyrn provavelmente estará longe da vista — ela precisa de um nome para alvejá-lo. (Esperançosamente, um dos jogadores irá atenciosamente conceder o nome neste momento dramático; caso nenhum pense nisso, um moribundo no campo de batalha pode fazer o mesmo). Enquanto ela completa o rito, uma onda de poder passa pela margem, e os membros sobreviventes da Matilha Expectante desabam ao chão, seus espíritos voando sob a superfície do rio para começar sua perseguição eterna. Os espíritos daqueles que morreram mas permanecem fazem o mesmo. (Apenas um Garou controlado pelo Narrador, à escolha do Narrador, escolhe permanecer — pois deve haver uma testemunha, alguém para contar a história. Anja pode ser a mais provável, particularmente pois isso explicaria a improvável passagem d'O Conto do Mar Agitado para as Américas).

Os personagens também têm a escolha de se render ao rito e abandonar seus corpos recém-encontrados — e isto deve **ser** uma escolha. O Narrador não deve tentar influenciar suas decisões de maneira alguma; apesar de prender seus espíritos ao que pode bem ser um conflito eterno na Umbra Negra ser a escolha adequada ao avanço da história, os jogadores não devem agir sob essa pretensão. Enquanto os personagens estão à beira de uma decisão, eles sentem uma estranha sensação — os espíritos de seus ancestrais, de seus corpos hospedeiros, estão abandonando seus corpos e se entregando ao ritual. Um personagem pode agora escolher permanecer como o único ocupante do corpo, e viver o resto de sua vida neste cenário — mais do que ele tem o aguardando no futuro, considerando que seu corpo original está “morto”. O Narrador deve se sentir livre para sugerir esta opção,

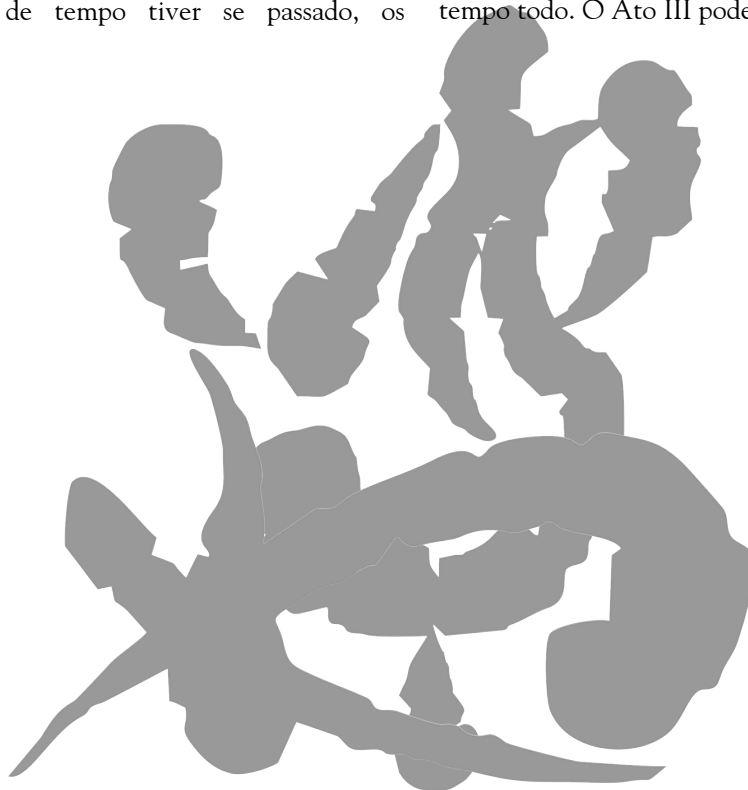


para que pareça uma escolha mais válida. A única outra pista que o Narrador deve oferecer aos jogadores é que eles são Garou, e devem viver e morrer como matilha — seja permanecendo aqui, ou se reunindo a seus ancestrais em sua tênue esperança de acabar com o Rei Afogado.

Caso os personagens escolham ficar, a crônica dá uma guinada interessante. Os membros da matilha são agora efetivamente os únicos Garou há muitas milhas em qualquer direção, e podem tomar este território para si mesmos. Os laços do destino foram quebrados — seus ancestrais fizeram o sacrifício necessário — e eles agora podem viajar livremente pela área do Danúbio. O resultado pode ser várias sessões de aventura na Europa da Era do Império Romano. No entanto, os personagens não habitam realmente seus corpos de carne, mas têm corpos feitos de efêmera. Tenha em mente as regras de desligamento (*Lobisomem*, pág. 230); quando uma quantia apropriada de tempo tiver se passado, os

personagens se transformam em espíritos ancestrais de qualquer forma. Um personagem com Enigmas ou outro conhecimento Umbral altos pode perceber isso, e pode tramocar alguma forma de escapar. Alternativamente, eles podem nunca perceber isso, e podem viver o resto de seus dias em um mundo distante do Apocalipse. Realmente depende do que o grupo gosta de fazer.

Presume-se que os personagens escolhem o caminho do sacrifício; caso não, eles podem bem estar prontos para infligir alguma vingança duradoura contra o Solium de qualquer forma possível a eles. Quando eles consentem em seguir o Ritual da Perseguição Imortal, eles se sentem desconectados dos corpos hospedeiros e sendo puxados em direção ao Rei Afogado. Enquanto o Solium cava através da Película para a Umbra Negra em si, os personagens e outros espíritos ancestrais presos o seguem, puxados por cordões invisíveis, combatente o tempo todo. O Ato III pode agora começar.







Ato III: Testemunhas

A única razão pela qual as pessoas querem ser donas do futuro é para mudar o passado.

— Milan Kundera, *The Book of Laughter and Forgetting*

Cena 1: Fora do Passado

A primeira cena do Ato III não possui um clímax ou um ponto crucial claro. É um estado de transição, já que os personagens novamente se veem sem carne, peregrinando pelos túneis labirínticos da Umbra Negra. Mas onde antes eles tiveram lazer (se é que tal palavra pode ser aplicada em um lugar como esse) para viajar em seu próprio ritmo, agora eles correm pelos túneis ligados ao Rei Afogado, presos em uma batalha perpétua contra ele, junto com os espíritos de seus ancestrais.

Nenhuma rolagem de dado deve ser necessária para esse combate sem fim. Os personagens não possuem peso e podem se mover mais ou menos como desejam; porém, eles estão ligados por cordões invisíveis ao Solium Submergens e são puxados para onde quer que ele vá. Assim, se você nos perdoar nossa rude e fanática referência, estão como a queda mútua de Gandalf e Balrog, só que sem um fim. Os espíritos se separam de seu alvo e são arrastados de volta para ele, golpeando e mordendo sua carne. Eles são afastados, ainda que não possam ser deixados para trás. Vez ou outra um dos

espíritos ancestrais é esmagado, engolido ou, de outra forma, tem sua Essência reduzida a zero e desaparece do campo de visão, apenas para reaparecer próximo do Rei Afogado após algum tempo indeterminado, renovado completamente após sua Modorra.

O tempo não possui significado durante a luta; sem fadiga, fome, sede ou qualquer outra preocupação além da batalha eterna, os personagens não podem sequer pensar em termos de tempo. O conflito infinito contra o Solium Submergens enquanto ele se retorce pelos serpenteantes e escorregadios túneis da Umbra Negra é toda a existência.

O aspecto mais peculiar dessa terrível e surreal experiência é que quando os personagens caem em Modorra para descansar, eles sonham. Nada na cultura dos Garou sugere que os espíritos sonhem durante a Modorra e, ainda assim, os personagens recebem visões das vidas de outras pessoas, pessoas que parecem bastante familiares e mesmo assim são desconhecidas para eles. Quando eles acordam, são forçados a concentrar na eterna batalha contra o Solium, mas esses estranhos sonhos continuam a assombrá-los assim que eles caírem em Modorra novamente.

Porém, o Solium — e a matilha — não estão indo diretamente de volta para a era moderna. Os personagens serão afastados do Solium três vezes (ou mais, veja o quadro Expandindo a Crônica), para cair em três eventos históricos distintos — a queda de cada uma das Tribos Perdidas. Na verdade, cada um desses três eventos (as Três Grandes Mortes, como alguns as conhecem) deixou uma reentrância na Umbra Negra, para onde os personagens sentem-se espiritualmente atraídos durante o percurso. Se o caminho do Solium é um riacho que flui montanha abaixo para o presente, esses três eventos são golfos no fundo do riacho em que ele fluirá, preencherá e depois passará por cima antes de seguir em seu trajeto.

Uma vez que os jogadores pegarem a ideia básica do que está acontecendo e tiverem tentado uma ou duas coisas — mas antes deles se terem ajustado o suficiente para ficarem confortáveis — proceda para a Cena 2.

Preparativos

O Ato III será o de trabalho mais intenso dos capítulos para os Narradores que queiram ter as estatísticas para tudo que surgir. Eficientemente, o Narrador deve ter notas gerais dos corpos hospedeiros que os personagens possuem nas Cenas 2 a 4; um rascunho do nome, raça, tribo, augúrio, aparência e Atributos do personagem provavelmente será o suficiente. Os personagens não passarão muito tempo com outros Garou que conheçam seus hospedeiros intimamente, então eles possuem uma maior liberdade para agir como eles fariam normalmente sem muitas explicações. Tente criar os hospedeiros ancestrais com os jogadores em mente; se lidadas de maneira apropriada, essas cenas devem deixar os jogadores pensativos sobre como seus ancestrais estavam em todos esses locais no momento certo (ou errado).

Exemplo de estatísticas para os Uivadores Brancos ou Dançarinos da Espiral Negra na Cena 2 foram fornecidas, assim como um membro genérico da matilha de caça dos Garras Vermelhas, na Cena 4; porém, o Clã do Corvo e a matilha corrupta dos Agitadores do Céu certamente poderiam ser mais detalhados. A outra matilha de caça da Cena 4 não foi detalhada, já que ela deveria ser um pouco menos poderosa que a matilha dos jogadores.

A matilha do Ninho da Águia de Vik Stryker também não foi detalhada; é improvável que os personagens lutem contra eles e o Ninho da Águia está satisfeita em deixar a matilha dos jogadores se engajar na maioria da carnificina e colher a maior parte da glória. Eles podem ser facilmente improvisados ao se assumir que eles estão no Posto 3 no momento — não no ápice de sua glória, mas ainda assim respeitáveis aventureiros em qualquer parâmetro — ou o Narrador pode desfrutar de um exercício em uma aventura nesse período dando estatísticas completas a eles. O que se encaixar melhor ao seu jogo.

Intervalo: Desenvolvendo as Cenas Testemunhas

As cenas 2, 3 e 4 são diferentes de qualquer outra cena em *Tempo e Maré*, mas todas as três possuem certas coisas em comum. Cada uma delas, como o nome diz, foca na matilha sendo testemunha de uma das três grandes perdas da história Garou — o destino das três Tribos Perdidas.

As cenas Testemunhas são programadas para serem relativamente curtas em sua natureza, cada uma delas provavelmente durando não mais do que uma única sessão. Na verdade, todo o Ato III pode ser jogado em uma única sessão, se os personagens forem decisivos e os enfeites de cada cena forem deixados de lado. Porém, é bastante fácil expandir cada uma delas ainda mais, se os personagens estiverem enfeitados pela ideia. Algumas ideias para fazê-lo são fornecidas para cada cena.

Além disso, cada uma das cenas Testemunhas possui o que é marcado como a virada — isso é, em essência, o momento crucial, onde as ações dos personagens fazem a diferença. Se os personagens se comportam bem e nobremente durante esse momento crucial, eles são capazes de trazer uma maior conclusão e paz para aquela porção da Umbra, aplicando um bálsamo nas feridas deixadas abertas pela queda ou perda de uma tribo. O Narrador deve atentar-se cuidadosamente de quão bem os personagens conduzem o momento crucial e se suas ações iriam curar ou agravar os eventos da queda. Para cada cena que os personagens conduzem o momento crítico para um resultado bem sucedido, um resultado benéfico adicional deve acontecer no mundo moderno. Por exemplo, se os personagens defenderem os Bunyip de maneira bem sucedida durante a Cena 5, as relações com os fantasmas dos Bunyip pode ser melhorada. Dessa forma, os personagens são capazes de afetar o presente apesar de serem incapazes de mudar o passado; expiando seus pecados ancestrais ao invés de evitá-los.

O que leva os personagens a essas cenas? Novamente, a notória corrente do destino ligou diferentes gerações dos ancestrais dos personagens. As linhagens sanguíneas daqueles que lutaram contra o Solium Submergens na Dácia são repetidamente atraídas até os pontos onde Solium emergiu no mundo material e o próprio Solium Submergens é atraído para pontos de significante tragédia e sofrimento dos Garou. Seu extremo ódio pelas horrendas criaturas-lobo que o derrotaram no Danúbio faz com que ele instintivamente vá a locais onde os Garou mais sofreram, para que ele possa curar suas feridas com a dor e vergonha deles.

De fato os personagens estão agindo como seus próprios ancestrais fizeram para atrair seus parentes para a cena, apesar deles não possuírem conhecimento disso. Enquanto os personagens caem em Modorra e sonham com suas outras vidas, seus antepassados em cada um dos períodos de tempo experimentam sonhos que os levam



até a Escócia, Roanoke e Austrália. Quando o Rei Afogado chega para estar presente na queda das tribos, os personagens arranjaram subconscientemente uma forma de ter um papel como testemunhas. Se eles se aproveitarem da oportunidade, eles podem ser capazes de suavizar a dor da memória racial dos Garou em cada um dos casos, assim frustrando o Rei Afogado mais e mais.

Claro, os personagens não podem perceber essa cadeia de acontecimentos até que tudo seja dito e feito, mas tudo bem; eles estarão bem ocupados. Quando a crônica acabar, eles podem usar Enigmas e outros recursos para descobrir porque tudo aconteceu dessa forma.

Expandindo a Crônica

De todas as porções da crônica *Tempo e Maré*, o Ato III dá ao Narrador a maior capacidade de extrapolação. Não há espaço o suficiente no livro para adicionar mais cenas Testemunhas no Ato III, mas se o Narrador desejar, há vários eventos históricos que os personagens poderiam, teoricamente, reviver durante sua jornada de volta para o presente. Em particular se o Narrador deseja usar as opções de libertar alguns dos espíritos ancestrais das Raças Perdidas (detalhadas no Capítulo Quatro), os personagens poderiam testemunhar o extermínio dos Senhores das Sombras contra os

Camazotz sulamericanos. Outros eventos históricos de interesse podem incluir a invocação do Ritual dos Céus Tranquilos que prende a Devoradora de Tempestades, uma estadia provisória na época de **Dark Ages: Werewolf**, ou se envolver em uma das Guerras Mundiais.

Perceba, porém, que os personagens estão viajando através de gerações. Nenhum passeio deve levar a matilha para mais longe do que 31 a.C. — os laços dos personagens com o Solium Submergens dependem dessa batalha, então ele não pode levá-los para uma época antes de seus ancestrais o terem enfrentado. A primeira Guerra da Fúria e o Impergium devem ser deixados de fora do itinerário.

Por fim, o número de paradas a serem acrescentadas no passado deve depender do interesse dos jogadores. Se seu grupo é do tipo que começa a fazer piadas com **Os Bandidos do Tempo** ou **Quantum Leap** após as primeiras paradas no passado, não há motivo para estender seu jogo no passado. Por outro lado, se eles estão completamente excitados com as possibilidades de jogar um tipo de série de “histórias históricas”, sinta-se livre para acrescentar uma ou outra parada. Apenas não deixe que eles se esqueçam que eles devem, eventualmente, retornar para a era moderna e se resolver com o Solium Submergens. Tente tecer isso para que o clímax da crônica seja algo que eles esperam resolver, não algo que

eles preferiram adiar indefinidamente.

Cena 2: A Espiral Negra

Essa cena acontece no passado lembrado da Escócia, por volta de 200 anos após o nascimento de Cristo. Como o ato anterior, os personagens caem nos corpos de seus ancestrais (apesar de que obviamente em um lugar diferente), que por sua vez foram atraídos para a Escócia seguindo sonhos e visões estranhas. É melhor dividir esses hospedeiros em dois grupos; um pequeno grupo de Garou “mais locais” (como Fianna e Crias de Fenris) e um outro grupo de estrangeiros que se comunicam com um guia Uivador Branco (que por sua vez, é o hospedeiro de Aidan Vigia-Distante).

Chegada

À medida que o Solium Submergens se aproxima da primeira “bolha” na viagem de volta, a luz acima começa a mudar. Logo os personagens percebem a sensação de se levantar e das correntes na Umbra passando com força ao redor deles, no sentido horário. Enquanto eles tentam se orientar, torna-se evidente de que o Rei Afogado está se erguendo através de outro redemoinho Umbral. A sensação de água fria e turbulenta cerca os personagens, e quando o Solium se liberta, é sob um céu noturno.

O Solium se agita, e os personagens — ainda na forma espiritual — são arremessados longe. Mas, diferente dos túneis da Umbra Negra, os laços do ritual parecem afrouxar ou se soltar: os personagens se livram do Rei Afogado, arremessados para longe no céu noturno e para longe no interior das terras. Eles ouvem o esmagar de uma grande onda nas margens abaixo deles, assim como no momento em que o Solium emerge do mar no Ato I. Novamente eles experimentam a sensação de estar descendo em uma paisagem desconhecida e são atraídos para novos corpos que estão em uma encosta fria e rochosa no meio da noite. A lua está próxima do céu ocidental, quase cheia e com um desconcertante tom amarelo.

Primeiro, os personagens terão que fazer ajustes em suas novas formas, assim como eles fizeram no começo do Ato II (pág. 47). Seus hospedeiros estão divididos em dois grupos, com meio quilômetro de distância entre eles. Assim que os personagens se preparam para a nova situação, um dos grupos percebe que um dos Garou entre eles não é habitado por um dos personagens dos jogadores. O corpo hospedeiro é de uma Uivadora Branca e seu espírito possuidor é Aidan Vigia-Distante — por alguma razão. Aidan também foi arremessado para dentro de um corpo.

Personagens familiarizados com a Escócia podem reconhecer o terreno ou um pouco da vegetação local (que é mais densa e menos “civilizada” do que na era moderna). Aqueles que conhecem a cultura astronômica podem ser capazes de deduzir sua localização geral a partir das estrelas (dificuldade 7). Aidan, claro, imediatamente reconhece sua terra natal e se pronuncia assim que

estiver acostumada com a pura estranheza de habitar um corpo que não é o seu.

Uma vez que a matilha tenha se reunido, eles tem a chance de discutir suas opiniões. Os personagens não tem como dizer que ano é, o que leva a questão se a terra é atualmente mantida pelos Uivadores Brancos ou pelos Dançarinos da Espiral Negra. Aidan reconhece a área geral e, inicialmente, está ligeiramente aliviado; o grupo está cerca de quarenta quilômetros de sua vila natal e do caern nas redondezas. Se o grupo estiver disposto, Aidan se dispõe para levá-los até alguém que possa recebê-los pela noite. O grupo está cerca de um quilômetro e meio do tio de um amigo, um Parente digno, que participou de muitos dos ataques de seus pais para encontrar glória e parceiras, antes da idade e das cicatrizes o impedirem. Sua casa não é grande, diz Aidan, mas é de pedra e de uma boa proteção. Ele não reconhecerá o corpo de Aidan — e Aidan também não reconhece seu próprio corpo — mas ele é Parente, então ele terá que ouvir a Uivadora de toda forma. É um bom lugar para decidir o próximo movimento.

Uma Pobre Recepção

Atravessar as terras altas não leva muito tempo, principalmente uma vez que a matilha é capaz de assumir a forma lupina. Logo a matilha pode perceber a casa de pedra e farejar as sobras de uma fogueira. Aidan assume a ponta, gritando “Brachi! Uma Uivadora chegou! Faça uma fogueira e traga comida!”

Porém, ele é respondido por uma lança arremessada. A casa não é o lar do contato de Aidan e sim de um pequeno grupo misto de invasores sem clã que estão relutantes em desistir de seu refúgio. Os invasores lutam com a força de homens desesperados — eles sabem que se forem pegos, serão mortos — mas não estão de forma alguma preparado para enfrentarem lobisomens. Os personagens podem permitir que os invasores fujam diante do terror inspirado pelo Delírio ou podem simplesmente levar seus temperamentos ruins até um pequeno grupo de homens do qual ninguém sentirá falta.

Uma investigação na casa após se lidar com os invasores (com os apropriados testes de Investigação e o uso do olfato da forma lupina) leva até alguns resultados interessantes. Os invasores estavam por ali por cerca de uma semana e meia, mas a casa mostra sinais de longo desuso antes de sua presença. Apesar de ser difícil de dizer os detalhes, é aparente que antes dos invasores estarem ali, a casa ficou vazia por pelo menos muitos anos. Se os personagens de alguma forma fazem procuras sobrenaturais, como contato com espíritos locais ou outros usos criativos de seus recursos, eles descobrem que a casa esteve vazia por cinquenta anos e que as últimas pessoas a usá-la foram um jovem casal que morrera de febre.

Então um uivo ecoa pelas montanhas — o Hino de Guerra, com a entonação que significa “Perseguição ao covil”. Os Uivadores Brancos estão caçando e estão próximos.

Invasores Humanos

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3; Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2; Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 1, Intimidação 1; Arqueirismo 1, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2; Investigação 1, Medicina 1

Força de Vontade: 4

Ataques: Lança (Força + 1, letal), arco (4 dados, letal) ou faca (Força, letal)

O Clã do Corvo

Os personagens não devem ter dificuldade em seguir o som da matilha de Uivadores. Os lobisomens pictos são, no geral, uma matilha jovem e sedenta por sangue; eles correm pelas terras altas de maneira selvagem, como se estivessem viajando para um festival.

Esses Uivadores Brancos provavelmente reagirão mal aos personagens que, afinal de contas, são estrangeiros no território dos Uivadores. Uma luta pode surgir se os personagens não forem suficientemente diplomáticos. Os Uivadores anseiam por confrontar inimigos da Wyrn essa noite e os personagens podem ser aqueles dos quais eles foram avisados, vestindo a pele dos Garou como isca. Por outro lado, um personagem persuasivo que passa pelo esforço de conquistar a confiança dos Uivadores pode aprender bastante com eles.

- O líder da matilha é Maugh, o Machado; a matilha chama a si mesma como o Clã do Corvo.

- Os Uivadores reconhecem “Aidan” como Cortadora-de-Ossos, uma Theurge da Seita de Mile-Deep Loch, de uma distância de dois dias de viagem. Eles percebem que ela está bem longe de casa e mantendo companhias estranhas.

- Um deles reconhece o nome de Aidan Vigia-Distante — um Uivador de alguma posição que saiu para morrer em terras estrangeiras, perseguindo seus sonhos, cerca de duzentos ou mais anos atrás.

- A matilha atualmente está tentando alcançar a Matilha dos Agitadores do Céu, um grupo de heróis que se preparou duas noites atrás para desafiar a Espiral. Eles são esperados a entrar via um portal local, conduzir um ritual rápido e um rápido ataque e retornar. Se perguntados sobre “desafiar a Espiral”, Maugh explica que é um grande honra — uma descida ao Mundo Inferior, onde eles podem confrontar os inimigos da Wyrn de maneira ritualística e ganharem muita sabedoria. O ritual é sagrado para sua tribo e eles esperam que um dia esse ritual mostre a eles o caminho correto até o coração da Wyrn, para que eles possam destruí-lo.

- Um Theurge de sua seita profetizou que o Clã do Corvo iria encontrar-se frente a frente com os servos da Wyrn nessa noite e que a força Garou prevaleceria. Obviamente, a matilha está exultante por ter recebido tal feliz previsão de glória. A ideia de que o aviso possa

falar sobre Garou da Wyrn que são mais fortes do que eles é ridículo; afinal, nenhum Garou de verdade serviria a Wyrn!

O Clã do Corvo recusa absolutamente a abandonar sua missão; eles fizeram um juramento de seguir com ela e estão completamente contra a ideia de quebrar sua palavra de tal forma. Porém, nada em seu juramento proíbe que eles recebam ajuda de companheiros Garou ao longo de seu caminho. Se os personagens quiserem seguir junto com eles, serão bem vindos. De sua parte, Aidan pede que os personagens façam isso; ele está convencido de que o ritual libertou-os do Solium por uma razão e a perda da matilha dos Agitadores do Céu o preocupa.

Se os personagens lutam com o Clã do Corvo e impõe uma forte disputa, os Uivadores podem interromper o combate após alguns deles serem retirados de combate — está claro que seus adversários são Garou genuínos e eles possuem outro assunto com o qual lidar. Se os personagens matarem algum dos Uivadores, o Clã do Corvo lutará até a morte. Tal resultado azeda os sentimentos de Aidan em relação aos personagens e ele, rapidamente, os abandona para procurar mais notícias sobre seu povo.

Se os personagens são deixados por sua própria conta ao matar o Clã do Corvo e perder Aidan, eles podem seguir em qualquer direção que queiram. Porém, eles começam a enfraquecer (perdendo Fúria e Gnose; veja a página 48) caso viagem mais do que um quilometro e meio para leste ou para o sul ou mais de seis quilômetros para norte ou oeste. Algumas triangulações bem feitas podem revelar o coração da área em que estão ligados — um vale marcado por um estranho túnel escavado na terra aos pés de uma colina.

Jovem Uivador Branco

Raça: Hominídeo

Augúrio: Galliard ou Ahroun

Tribo: Uivador Branco

Físicos: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/0/2)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 1, Expressão 2, Intimidação 2, Instinto Primitivo 1

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 2, Liderança 1, Armas Brancas 3, Performance 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Enigmas 1, Direito 1, Medicina 1, Ocultismo 1, Rituais 2

Antecedentes: Raça Pura 1 outros inaplicáveis à cena.

Dons: (1) Comunicação com Animais, Uivo Fantasmagórico*, Mestre do Fogo, Garras Afiadas, Sentir a Wyrn; (2) Força Dolorosa*

Fúria: 7; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 4

Posto: 2

Rituais: Nenhum aplicável à cena

Fetiches: Um em cada quatro guerreiros possui uma adaga de dente; um em cada dez uma klaive.

Imagem: Os Uivadores Brancos estão vestidos para a guerra — pinturas de guerra em azul e verde serpenteantes adornam seus pelos brancos como a neve e eles vestem pouco mais do que isso. Cada centímetro de sua vigorosa e musculosa constituição pulsa em tensão e seus músculos estão nodosos com a antecipação e Fúria.

Dicas de Interpretação: Você é um dos orgulhosos filhos (ou filhas) do Leão, os maiores e mais temidos guerreiros que o mundo já viu. Você se delicia em sua Fúria e paixão, permitindo que elas a conduzam — ninguém pode resistir quando você está com os espasmos da Fúria. Todas as coisas são reduzidas a um simples “matar ou morrer” em batalha e agora você corre em direção à maior e mais gloriosa batalha que seu povo já viu.

A Boca da Espiral

O buraco rasgado no chão é bem inofensivo aparentemente. Não é iluminado por Chamas Tóxicas, não está marcado por glifos profanos e, apesar da mácula da Wyrn que emana lá de dentro, a boca em si não fede à Wyrn, a fonte está bem mais embaixo. De fato não há uma única coisa que marque claramente a abertura como o Poço tão notório na história Garou, apesar de que os personagens possam já ter feito as conexões por si próprios. Caso os personagens estejam acompanhados pelo Clã do Corvo, a jovem matilha deseja seu adeus a eles e desce ao túnel; eles pretendem completar sua missão alcançando os Agitadores do Céu.

Se os personagens tiverem explicado algo sobre o destino dos Uivadores Brancos para Aidan (ou caso o façam nesse momento), ele é compelido a reagir. Seu primeiro impulso é correr até o poço, em uma tentativa de alcançar a Matilha dos Agitadores do Céu e tirá-los de lá, caso consiga. Desnecessário dizer que, se os personagens permitirem que ele siga esse curso de ação, nunca mais se ouve falar de Aidan. Porém, os personagens devem ser capazes de convencê-lo a não realizar tal corrida suicida, caso desejem; afinal de contas, eles sabem mais sobre os Dançarinos da Espiral Negra do que Aidan jamais saberá. Caso concordem que seja uma boa ideia e decidam acompanhar Aidan para dentro dos túneis, eles provavelmente morrerão — o que certamente é uma opção melhor do que chegar até o Labirinto. Mesmo esse reflexo da Umbra Negra do Labirinto suga seu poder da verdadeira Espiral Negra, nas profundezas de Malfeas e o status atual dos personagens como espíritos ancestrais de forma nenhuma diminuirá o perigo que eles estariam caso entrem.

Decididos a entrar no túnel ou não, dentro de alguns minutos, os personagens ouvem o Chamado de Socorro emergindo lá de baixo — como o som de um filhote ferido, mas vociferado por um Garou completamente crescido. Caso o Clã do Corvo já tenha entrado no túnel,

os personagens poderão, então, ouvir seus uivos de batalha.

Investigações revelarão que um Uivador Branco severamente ferido, sua pele rasgada por garras e presas Garou, está tentando escapar do túnel. O Clã do Corvo, se presente, se arremessa mais profundamente no túnel, para confrontar seus perseguidores. Caso não, os personagens devem mover rapidamente antes que os perseguidores cheguem. O Uivador ferido está febril e pode apenas balbuciar algumas palavras na Alta Língua.

“Levados... transformados... avisem... perdição...”

Caso os personagens tentem curar o Uivador de alguma maneira, através do Toque da Mãe ou até mesmo com um teste de Inteligência + Medicina, ele recupera um pouco de sua força e lucidez. Seu nome é Cororuc — um nome que aqueles familiarizados com a história dos Uivadores reconhecerão como aquele que sobreviveu, aquele que levou o aviso até os Fianna sobre o destino de sua tribo. Ele é um membro da Matilha dos Agitadores do Céu e o único que ainda é, verdadeiramente, um Uivador Branco — alguma coisa no desafio à Espiral corrompeu seus companheiros de matilha e eles se voltaram contra ele quando este resistiu. Agora, ele implora por auxílio — seu aviso deve ser ouvido!

Com sorte, os personagens são nobres o suficiente para concordarem em ajudar Cororuc. Existem duas formas disso funcionar melhor. Primeiro, eles tentam curá-lo ou escoltá-lo para fora do vale; se ele conseguir ir longe o suficiente do Poço, ele pode cobrir seus rastros por alguns momentos e levar sua mensagem até o destino. A outra forma é que os jogadores podem se dispor para atrasar os antigos companheiros de matilha do Garou pelo máximo de tempo que conseguirem. Apesar do gesto nobre, isso é um suicídio em potencial, dependendo do nível de poder geral da matilha dos jogadores. Os Agitadores do Céu eram uma das matilhas mais poderosas da região e a Queda é improvável de ter diminuído sua vantagem. Mesmo se o Clã do Corvo tiver ido na frente, é impossível que eles façam mais do que atrasar os Agitadores do Céu.

(Claro, é possível que através das ações dos jogadores, Cororuc seja morto nesse reflexo do passado, nunca conseguindo levar seu aviso até os Fianna. Apesar dos personagens não poderem alterar a história, um resultado como esse poderia fortalecer os laços com os ancestrais dos Dançarinos da Espiral Negra no mundo moderno, enquanto enfraquece os laços dos Fianna. As ações dos personagens podem não mudar a história, mas elas importam sim — caso os jogadores subestimem sua importância nessa cena, a Nação Garou pode sofrer por isso.

Quando os jogadores decidem onde eles são mais necessários, Aidan escolhe para onde ele irá; caso os personagens decidam confrontar a antiga matilha de Cororuc, Aidan tenta escoltá-lo até a ajuda. Caso os personagens decidam ser a escolta de Cororuc, Aidan parte para a vila de Parentes mais próxima, na esperança de colocar alguns Parentes em segurança. Se os jogadores

discutem com ele para que fiquem juntos, ele polidamente — e emocionadamente — recusa, dizendo que ele confia neles para cumprirem sua missão, mas que a missão dele mesmo também precisa ser cumprida. Ele não aceitará um não como resposta e não aceitará que a matilha se divida para tentar cumprir os dois objetivos. Os personagens possuem um destino que é maior que o dele; seu destino é com sua tribo.

Com suas decisões tomadas, os personagens devem agir logo. Os Agitadores do Céu corrompidos estão chegando.

Recém Dançarino da Espiral Negra

Raça: Hominídeo

Augúrio: Galliard ou Ahroun

Tribo: Dançarino da Espiral Negra

Físicos: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/6)

Sociais: Carisma 4, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 3, Expressão 2, Intimidação 3, Instinto Primitivo 4

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 2, Liderança 2, Armas Brancas 4, Performance 2, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 2, Direito 1, Medicina 2, Ocultismo 3, Rituais 4

Antecedentes: Raça Pura 1, outros inaplicáveis à cena.

Dons: (1) Comunicação com Animais, Uivo Fantasmagórico*, Mestre do Fogo, Garras Afiadas, Sentir a Wyrn; (2) Mordida do Leão*, Força Dolorosa*, Espírito da Batalha, Fitar; (3) Fúria Sangrenta*, Baba de Fúria, Sentido das Profundezas*, Garras de Prata, Canção da Fúria; (4) Uivo Ensandecido*

Fúria: 8; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 5

Posto: 4

Rituais: Nenhum aplicável à cena

Fetiches: Um a cada dois guerreiros possui uma adaga de dente ou um chicote demoníaco; um em cada cinco, uma klaive.

Imagem: Os Dançarinos da Espiral Negra teriam a aparência dos poderosos e carismáticos Uivadores Brancos — mas seu pelo é emplastrado em sua pele com estranhos e oleosos fluidos e o branco de sua pelagem assumiu um doentio tom de amarelo esverdeado. A inimaginável fúria que eles possuíam como Uivadores Brancos foi substituída por uma astúcia malevolente e muitos sorriem insanamente à medida que cumprem suas novas missões.

Dicas de Interpretação: Seu mundo foi despedaçado e reconstruído em uma noite interminável de dor e violação. Você não pode falar das glórias profanas que foram mostradas a você; com o tempo, talvez, as palavras surjam. Mas, por enquanto, há apenas o arrebatamento extático de uma noite virgem violentada diante de você, e a chance de impor a si mesmo sobre ela.

*Esse Dom está no Capítulo Quatro desse livro.

A Virada

Os personagens podem não compreender imediatamente a virada da cena ou por que eles estão destinados a estar ali. Eles não chegaram até ali para tentar evitar a queda dos Uivadores, por mais que eles gostariam de fazê-lo. Ao invés disso, eles precisam proteger o ferido Cororuc por tempo o suficiente para que ele saia na frente de seus companheiros de matilha corrompidos. É Cororuc quem dá o primeiro aviso sobre os Dançarinos da Espiral Negra para as outras tribos Garou e facilitar sua missão alivia a agonia a cerca desse momento crítico.

A Danação de Aidan

No resultado padrão desse cenário, presume-se que Aidan não retorna até o Solium — seu destino, triste como é, é estar presente para a perdição de sua tribo e morrer nobremente (apesar de que em vão) combatendo os primeiros Dançarinos da Espiral Negra. Não é um destino feliz, mas é um destino que celebra as virtudes de coragem e fé dos Garou.

Claro, o Narrador pode optar por evitar esse destino, fazendo com que Aidan continue como alvo do Ritual da Perseguição Imortal e, por fim, ser libertado com a morte do Solium no século XXI. Aidan seria o único espírito ancestral dos Uivadores Brancos que sobrara no mundo e, assim, seria um valioso aliado espiritual para os personagens. Dessa forma, Aidan seria uma fonte para os Dons de Uivadores Brancos impressos no Capítulo Quatro e algo como um sinal de esperança — algo que era bom e nobre sobre os Uivadores Brancos conseguiu sobreviver (ele também seria uma fonte para futuros ganchos de histórias; certamente, caso os Dançarinos da Espiral Negra descubra sua existência, Aidan se encontraria como alvo de múltiplos Rituais de Conjuração...).

Como sempre, deixe o espírito do seu jogo ser seu guia. Fazer como que Aidan sobreviva até o mundo moderno como um espírito ancestral é um pouco “final feliz” demais para um jogo franco de **Lobisomem**, mas pode funcionar bem para um jogo que combine com esse sentimento.

O Retorno

Se o Narrador optar por não expandir a cena, ela provavelmente acaba com o pôr da lua — quando Luna se afunda no horizonte e os Uivadores, simbolicamente, perdem sua graça. Os personagens podem estar em batalha com os antigos Agitadores do Céu no momento ou correndo pela fronteira do vale para levar Cororuc até a segurança. O Narrador deve escolher um ponto que é apropriadamente dramático, com algum sentido de resolução, mas com o destino dos Uivadores claramente a caminho.

Os personagens sentem um puxão em seus corpos, o mesmo puxão que eles sentiram quando Anja completou

o Ritual da Perseguição Imortal. Eles deixam seus corpos hospedeiros, vivos ou mortos e são atraídos pela paisagem, de volta para o mar. Lá, eles veem o mesmo redemoinho que cerca a chegada do Rei Afogado para dentro ou para fora da Umbra Negra e o Solium desaparece para dentro dele. Os personagens são puxados de volta para a escuridão e a batalha sem fim começa novamente.

Expandindo a Cena

A Queda dos Uivadores Brancos não aconteceu de uma só vez; ela levou tempo para que os recém transformados Dançarinos da Espiral Negra caçassem seus familiares. Os Narradores interessados em expandir essa cena podem usar esse tempo em seu benefício, deixando que os jogadores tentem tomar medidas defensivas para proteger os Uivadores e seus Parentes, apenas para lentamente ficarem cientes da corrupção horripilante que já está devorando a tribo.

A Cena 2 pode ser estendida até a queda da Seita de Mile-Deep Loch, caso o Narrador esteja disposto. O **Livro da Wyrms** possui mais informações sobre os últimos dias da tribo dos Uivadores Brancos e o cerco que eventualmente levou os últimos anciões tribais até Malfeas. Os personagens provavelmente passarão seu tempo tentando levar os Uivadores Brancos até um local onde eles podem enfrentar juntos seus irmãos caídos, assim como descobrir mais evidências de quantos dos Uivadores e seus Parentes haviam sido corrompidos secretamente há tempos atrás.

Para algo mais curto, uma cena de evacuação de Parentes pode ser apropriada. Aidan conhece uma vila de Parentes nas redondezas, tão perto do poço que é certeza de que ela será o primeiro alvo dos recém convertidos Dançarinos. Ele insiste em se mobilizar para protegê-los da melhor forma possível. Claro, a melhor forma de protegê-los é evacuando-os. Se os jogadores seguirem esse curso de ação, a cena pode ser expandida para uma perseguição em terra. Os personagens devem levar várias famílias assustadas de Parentes até território Fianna, onde eles terão uma chance; naturalmente, uma matilha ou duas de Dançarinos da Espiral Negra os persegue por todo o caminho. Sucesso nessa jornada — ou até mesmo uma falha nobre — pode contar como o ponto de virada dessa cena; afinal de contas, ao fazer o que podem, os personagens se asseguram que algum legado dos Uivadores não seja corrompido.

Cena 3: O Sacrifício dos Croatan

A cena começa com os personagens chegando nos Bancos Externos da Carolina do Norte, especificamente na Ilha Roanoke, no ano de 1589. A Devoradora de Almas se manifestou no local da Colônia Perdida e a tribo inteira dos Croatan — cerca de mil Garou — se

reuniu ali para banir a Devoradora de Almas da única forma que eles conhecem. Eles planejam sacrificar toda a tribo e assim devolver da Devoradora de Almas (ou Jipijka'm, como eles a chamam) para a Umbra.

Os hospedeiros ancestrais que os personagens possuem para essa cena são um grupo mais eclético do que o normal. A reunião dos Croatan atrai alguns de seus aliados. Muitos Uktena e Wendigo vão para a última assembléia tribal dos Croatan para ouvir suas últimas palavras e os ancestrais de qualquer personagem Uktena, Wendigo ou de sangue misto pode estar entre eles, assim como ancestrais dos Garras Vermelhas.

Essa é uma cena particularmente delicada para personagens com descendência estritamente européia. Historicamente, os únicos europeus na Ilha Roanoke na época da Colônia Perdida foram, bem, perdidos; nenhum escapou para ter filhos mais tarde. O Roedor de Ossos William Wythers é um Garou europeu que conseguiu conquistar a confiança dos Croatan e sobreviveu aos eventos do sacrifício; um Roedor de Ossos na matilha pode possuí-lo. Como resultado, nenhum dos personagens de descendência européia provavelmente terá ancestrais que viveram ali, a menos que eles tenham algum sangue nativo americano em seu passado. Porém, alguns dos ancestrais dos personagens podem ter partido como clandestinos nos navios de John White para chegar até o Novo Mundo, atraídos por razões que eles não podem explicar. Esses personagens se mantiveram em silêncio desde a batalha entre os colonos e os Croatan instigada pelos Dançarinos da Espiral Negra e agora estão reunindo coragem para tentar restabelecer contato.

Assim, os personagens podem ser divididos em dois grupos. Aqueles com ancestrais nativos se encontram entre os Uktena e Wendigo que vieram dar seu adeus ao Irmão do Meio. Aqueles que habitam passageiros clandestinos se encontram no início da cena na margem de um pequeno e canal salgado, na orla do combate.

Para a história do sacrifício dos Croatan como lembrado pelos Wendigo, veja **Livro de Tribo Wendigo**.

Chegada

O Solium irrompe por uma das ilhas divisoras ao redor de Roanoke. O redemoinho ao redor do Solium é ainda mais agitado do que antes; os mares ao redor das ilhas são traiçoeiros, repletos de correntes e contracorrentes e essas apenas aumentam o distúrbio ao redor da chegada do Rei Afogado. Assim como antes, os personagens são libertados dele, os laços do ritual temporariamente enfraquecidos enquanto eles caem em direção a seus novos conjuntos de corpos. Mais especificamente, dois.

A ilha em si é densamente florestada, uma mistura de cipreste, zimbro, cedro branco e apenas a algumas milhas de distância. No lado oeste corre um grande rio (que será chamado de Alligator River); no lado leste, um canal de água salobra. A ilha em si é protegida pelas ilhas divisoras mais distantes; essas ilhas, em sua maioria

dunas, recebem o bruto da onda causada pelo Rei Afogado, protegendo a Ilha Roanoke. Onde quer que os personagens estejam na ilha, eles podem ouvir sons distantes como o trovão e o fraco eco de uma canção de guerra dos Garou.

Como de costume, os personagens podem usar testes de Gnose para acessar as memórias de seus hospedeiros ou outras maneiras para se ajustarem às novas circunstâncias.

Os Nativos

Personagens com ancestrais Uktena, Wendigo ou outros potencialmente “nativos” veem seus novos hospedeiros dentro de uma pequena vila indígena na floresta, agrupados com um punhado de Uktena e Wendigo de nações de toda a Costa Leste, todos vestidos com vestimentas da América pré-colonial. Alguns estão em Glabro, outros em Crinos. Todos parecem muito tensos, com a exceção de um velho apache que parece mais perdido em seus pensamentos do que qualquer outra coisa. Esses Garou rapidamente percebem a desorientação de seus aliados e oferecem ajuda. Apesar deles falarem uma mistura de línguas nativas, eles reverterem para a Alta Língua (a língua que todos têm em comum).

Os Garou se reunidos aqui são alguns dos mais queridos amigos dos Croatan. Entre eles estão o jovem guerreiro Wendigo Pequena Raposa, amigo de

Wanchese, e o famoso Ragabash Uktena Velha Águia Vermelha, dos apache. Apesar dos Croatan não convidarem outros a participar de seu sacrifício, o pequeno grupo na vila são aqueles que vieram de própria vontade, para ouvir os últimos uivos de guerra do Irmão do Meio e para assegurar que a corrupção não se espalhe mais.

A vila em si é protegida por um grande ritual executado por Velha Águia Vermelha. Os personagens que forem bem sucedidos em um teste de Percepção + Rituais notarão muitos glifos de poder pintados nas árvores ao redor, marcando um círculo de proteção. Por mais que muitos dos Garou queiram deixar o círculo e ajudar seus irmãos (Pequena Raposa em especial, Velha Águia Vermelha os proibiu. É dever deles permanecer ali.

Porém, os personagens estão aqui, aparentemente, por outra razão é seu dever está do lado de fora do círculo. A única dificuldade é convencer seus companheiros Garou disso (se eles não o fizerem, eles se encontrarão derrubados no chão caso apenas tentem sair). Com sorte, pelo menos um dos Garou aqui conhece o Dom: Verdade de Gaia, o que é um começo e os Uktena com Sentir Magia podem dizer que há algo de diferente nos personagens que não havia antes. Se os personagens conseguirem convencer de que eles tiveram visões que os guiassem até esse local (o que é verdade), e que há outros vindo que dividem o mesmo destino



(também verdade), Velha Águia Vermelha os deixará passar. Isso causará uma furiosa explosão em Pequena Raposa, que exige ver seu amigo Wanchese, mas Velha Águia Vermelha permitirá que apenas os jogadores partam. Ele os avisa que se eles tiverem planejando encontrar o Irmão do Meio, eles devem respeitar os desejos dele; então, ele canta uma curta oração para a segurança deles. Os personagens podem então deixar o círculo e se reunir com seus amigos.

Os Clandestinos

Contrariamente, aqueles personagens cujos hospedeiros são clandestinos se encontram bem distantes da vila indígena e do assentamento humano. Seus personagens estão vestidos em vestimentas desgastadas das classes baixas, apropriadas para a época (se é que estão vestidos), o que dá alguma pista sobre o período histórico. A maioria dos hominídeos com algum conhecimento histórico pode dizer que eles estão em algum período entre a Idade Média e o final do século XIII, mas seria necessário um historiador particularmente bem versado para acertar precisamente o ano. Afinal de contas, os personagens não estão vestindo o tipo de vestimenta típica das cidades que comumente é ilustrada nos livros de história.

A primeira coisa que os clandestinos ouvem é a batida da onda do Solium golpeando as ilhas divisoras do outro lado do canal. O Rei Afogado não é visível de onde os personagens estão. Eles tem algum tempo para se reunir e se ajustar sem ter que lidar com estímulos externos, apesar do barulho semelhante a trovões e o som de distantes canções de guerra dos Garou chegarem até seus ouvidos.

Se os Garou europeus decidirem seguir o barulho, eles provavelmente alcançarão a cena do sacrifício antes de seus colegas; afinal de contas, eles não precisam discutir com Velha Águia Vermelha e seu povo.

Devoradora de Almas

À medida que os personagens se aproximam dos sons da batalha, eles podem discernir alguns detalhes mais específicos. As canções parecem ser de morte e glória e são praticamente ritualísticas em sua cadência. Em um determinado momento, o mesmo número de cantores parece estar participando, mas um teste de Percepção + Performance revela que os cantores estão consistentemente terminando sua canção, apenas para ter a mesma retomada por uma voz nova.

O trovão, por outro lado, parece ser um baixo e contínuo rugido que eventualmente se resolve em um som de trituração. Existe uma influência oculta a ele, e, à medida que os personagens se aproximam, eles percebem que é um som como... uma mastigação. Alguma criatura colossal mastiga sem os benefícios dos lábios.

Quando os personagens chegam até a vila, a visão do que está acontecendo é bem pior do que o som implicaria. Apenas as fundações de pedra de algumas casas ainda dão a impressão de uma vila — tudo mais foi

devorado. Centenas de Garou cercam a área, muitos cantando uma canção de guerra. Mas erguendo-se acima de todos eles, mesmo em Crinos, está Jipijka'm.

A Devoradora de Almas é gigantesca, e repugnante, e aterradora. Fisicamente, ela é um gigantesco corpo de carne preta arroxeada que goteja com supurações. Não possui olhos, apenas enormes dentes trituradores que mudam de posição em suas gengivas amorfas e sem mandíbula, como um deslize de terra interminável. Ela não é, como se esperaria, inchada e corpulenta — não, sua forma muscular contrai como o estômago de um homem faminto, mesmo enquanto outra carga gigantesca de matéria é pulverizada e engolida. Malditos da voracidade materializados escalam pelo seu corpo, arremessados ao ar sempre que os espasmos da criatura os deslocam. Ela golpeia contra o solo de uma maneira ou de outra, pegando tudo que está mais próximo e devorando — o que é, terrivelmente, os Croatan.

(Essa é, de fato, apenas uma das formas na qual a Devoradora de Almas pode se manifestar; ela não possui uma “forma verdadeira” permanente, assim como os espíritos mais poderosos. O Narrador é encorajado a descrever a Devoradora de Almas de qualquer forma que melhor servir para enervar os jogadores sem ofendê-los diretamente — pode ser arcnóide, ou viscosa, ou simplesmente sem forma alguma. Como um princípio animístico de fome destrutiva e inconsciente, ela deve possuir qualquer forma que expresse melhor esse horror.

Não existem estatísticas para a Devoradora de Almas; ela transcende esses limites. Não há como um Garou mortal, não importando quão poderoso, ser capaz de matá-la, convencê-la a não devorar tudo que está à vista ou prendê-la com magia. A Devoradora de Almas é um terço da Wyrn Triática, e o espírito mais poderoso que já se materializou na Terra desde o surgimento da Película. Os Garou que tentarem lutar com ela com magia ou poder bruto estão desperdiçando seu tempo e, da mesma forma, suas vidas.

Malditos da Gula

Esses distintos espíritos rastejam no corpo externo da Devoradora de Almas como vermes em um cadáver, deixando-o quando avistam um oponente particularmente delicioso ou um bocado que eles possam atacar seguramente sem correr o risco de desaparecer diante da gula de seu mestre. Eles parecem como larvas gordas e serpentiformes com mandíbulas distendidas que são tão largas quanto seus corpos, erguidos por quatro pares de asas membranosas, semelhantes às das moscas.

Força de Vontade 5, Fúria 5, Gnose 4, Essência 14
Encantos: Rajada (vômito ácido), Materializar

O Sacrifício

Equanto os personagens observam, a Devoradora de Almas se arremessa contra uma matilha de Croatan. Eles saltam para ela, garras à mostra, cantando a canção de guerra. Uma jovem fêmea consegue arrancar um dente

do tamanho de seu próprio corpo das gengivas da criatura — e então eles se vão, devorados. A canção parece ecoar dentro da Devoradora de Almas por um momento após eles partirem e então cessa — e outra matilha assume o tom e dá um passo a frente. Esse processo se repete sem parar, enquanto Jipijka'm devora matilha após matilha. Os personagens que observam o fato por muito tempo terão a visão repetidas vezes em seus pesadelos.

Aqueles Croatan que não cantam permanecem próximos, esperando por sua vez. Alguns deles, de fato, estão executando algum tipo de ritual. O ritual é liderado por um poderoso homem em Crinos, com sangue untado em glifos por seus pelos. Qualquer jogador que prestar atenção sofrerá um choque de reconhecimento: o ritual de sacrifício, que é fortalecido pelo sacrifício de toda uma tribo, é uma versão final e mais poderosa do Ritual da Perseguição Imortal. Cada um dos Croatan se rende ao ritual à medida que a Devoradora de Almas devora seu corpo e é duas vezes devorado — primeiro em carne, depois em espírito.

Aqui os jogadores têm sua escolha de agir. Observar o deliberado sacrifício dos Croatan, cada Garou bravamente saltando em direção à Devoradora de Almas apenas para ser mastigado e engolido como um pedaço de frango, certamente revira seus estômagos. É, literalmente, doloroso de assistir, e os personagens devem fazer testes de Força de Vontade para evitar perder um ponto temporário de Força de Vontade. Eles certamente querem fazer *algo*.

Naturalmente, muitos dos Croatan das partes de trás, ainda incapazes de assumir seu lugar no confronto, logo perceberão os personagens. Eles são hostis aos europeus — na cabeça deles, foram os europeus que trouxeram Jipijka'm até aqui — e não estão satisfeitos em ver outros Garou, mesmo que eles sejam amigos dos Croatan. Esse é o assunto mais sério no mundo para os Croatan e eles tentarão enviar os personagens de volta para Velha Águia Vermelha e a vila indígena protegida o mais rápido possível.

Os personagens devem ter livre arbítrio para fazer o que quiserem. Se eles quiserem impedir que os Croatan se sacrifiquem até o último, eles podem tentar — existem muitos Croatan aqui que prefeririam viver a morrer, mas nenhum deles quer viver em um mundo onde Jipijka'm anda livremente. Até mesmo tentar que um Croatan abandone o sacrifício para evitar a morte da tribo é difícil, mas não impossível.

Os personagens não devem ser capazes de chegar até o mestre de rituais, Wanchese, sem uma batalha. Os Croatan que o cercam estão convencido de que o ritual está fazendo sua parte para ajudar a saciar a Devoradora de Almas ao mesmo tempo em que a fere — ela deve consumir tanto o corpo como o espírito, e o espírito é capaz de lutar por alguns segundos a mais graças ao ritual. Em seu pensamento, quando a Devoradora de Almas estiver satisfeita, o ato da digestão de seu retalhado estômago a forçará a dormir por mais tempo para se curar. No melhor dos resultados, pode até mesmo matá-

la.

É inteiramente possível que um ou mais dos jogadores optem por se unir aos Croatan em seu sacrifício. Os Croatan não querem que isso aconteça — eles preferem que seus amigos vivam mais que eles — mas não lutarão para evitar que os personagens também se sacrifiquem. Não é uma decisão deles. Porém, o personagem que decide passar por isso está para sempre perdido, seu destino desconhecido mesmo para seus companheiros de matilha. Até mesmo a realidade Umbral do passado revivido não torna seguro entrar na bocarra da Devoradora de Almas.

A Virada

Para resolver de maneira bem sucedida a virada do Sacrifício dos Croatan, os personagens devem aceitar o sacrifício como algo que deve acontecer, mesmo com a perda do último espírito ancestral Croatan e agir de acordo. Por exemplo, os personagens podem combater as nuvens de Malditos menores que cercam a Devoradora de Almas, dando aos Croatan um pouco mais de tranquilidade para completar seu grande ritual. Eles podem tentar evacuar qualquer Parente Croatan que estiver na área; ou talvez eles concordem em carregar as palavras sobre a nobre morte de um dos Croatan até seus parentes queridos. A virada dessa cena é a necessidade e quão bem os personagens são capazes de identificá-la e honrá-la (caso um dos personagens decida deixar a famosa mensagem “Croatan” gravada em uma árvore para que os ingleses a encontrem, como uma maneira de honrar a tribo, isso contaria como uma boa resolução, assim como interessante).

A menos que o Narrador opte por expandir a cena além do momento do sacrifício final, o retorno até o Solium acontece no ápice do ritual. Os personagens não são testemunhas do resultado; o que era importante que eles vissem era o comprometimento dos Croatan diante de suas mortes.

À medida que o Solium volta para a Umbra, os personagens ouvem o pior som imaginável, um terrível grito sem palavras que incorpora a fúria, dor e ambição de um milhão de pessoas e animais ao mesmo tempo. É uma onda de pura emoção, um desespero e ódio troante e, pior de tudo, de obscena satisfação. É o grito da Devoradora de Almas enquanto ela volta para a Umbra e para a modorra, o mais próximo de um grito de morte de um deus insano que os personagens jamais ouvirão. O Narrador ode pedir por testes de Força de Vontade, dificuldade 8; aqueles que falham, desmaiam, deixados sozinhos com seus sonhos.

Expandindo a Cena

Para permitir que os personagens participem mais da história dos dias finais dos Croatan, uma visão geral da história é necessária. A Ilha Roanoke é um pequeno lugar e os personagens não podem vagar para muito longe

sem encontrar com alguns dos principais jogadores.

A história da Colônia Perdida gira em torno de John White, o líder da colônia; Wanchese, o Croatan que instiga a chegada da Devoradora de Almas e o sacrifício para bani-la; e Manteo, o primo Parente de Wanchese. Manteo que fora levado à Inglaterra por um tempo e agora esta entre os colonos e não com os nativos; ele fora até mesmo batizado como um cristão.

A história começa propriamente com uma conjuração mal-sucedida. Um mago adorador da Wyrn entre o primeiro grupo de colonos começa um ritual para conjurar a própria Devoradora de Almas para o Novo Mundo; ele é morto por Velha Águia Vermelha antes de terminar seu ritual, mas sua magia já havia instigado a grande devoradora.

Anos depois, um ano magro faz com que os colonos peçam a John White para retornar à Inglaterra para mais suprimentos, já que suas reservas não serão o suficiente para durar o inverno. Ao fazê-lo, um trio de Dançarinos da Espiral Negra escondidos em meio à colônia começam a fomentar o desconforto e convencem os colonos a atacar os vizinhos indígenas para obter comida.

Porém, o plano dos Dançarinos da Espiral Negra é traído por Williwm Wythers, um Roedor de Ossos que vive entre os colonos. Ele informa o Croatan Wanchese e o Wendigo Pequena Raposa, que reúne um grupo de Croatan e monta armadilhas para os colonos. Os Croatan matam os ofensores europeus e dois dos Dançarinos. O terceiro escapa e Wanchese o rastreia. O Dançarino captura Manteo e tenta usá-lo como escudo, mas Wanchese mata o Dançarino e seu primo. É essa matança entre família que completa o chamado do feiticeiro e conjura a Devoradora de Almas.

A manifestação da Devoradora de Almas é pequena no começo e não pode se mover livremente, mas quanto mais ela come, mais ela cresce. A primeira coisa que ela devora é a colônia e seus habitantes; então começa a trabalhar no resto da ilha. Velha Águia Vermelha explica a Wanchese a natureza do que aconteceu e como ela não pode ser impedida. Em uma visão dada pelo próprio Grande Uktena, Wanchese percebe que a única forma de impedir a Devoradora de Almas é satisfazê-la com o sacrifício de toda uma tribo.

Wanchese reúne os Croatan e, para crédito da tribo, eles respondem seu chamado. Leva algum tempo para que todos cheguem, tempo no qual a Devoradora de Almas é contida fracamente pelos rituais, mas finalmente toda a tribo está pronta. A partir desse ponto, os eventos da cena se desdobram, com Wanchese sendo o mártir final para completar o sacrifício.

Para expandir a cena, provavelmente é necessário trazer os personagens em algum ponto dessa história. Um bom ponto dramático seria o ataque interrompido dos Dançarinos da Espiral Negra, com os personagens participando da emboscada. Outro ponto interessante seria os personagens chegarem quando a Devoradora de Almas aparece pela primeira vez e tentam salvar o máximo de inocentes da colônia possível; os humanos

resgatados podem ser adotados como Parentes honorários, caso os personagens consigam convencer os Uktena locais de fazê-lo.

Após o banimento da Devoradora de Almas há muito pouco a se fazer e nada tão dramático para servir como ponto de encerramento — John White não retorna por anos. Porém, pode ser apropriado para os personagens permanecerem na cena por tempo o suficiente para observar a amarga discussão entre Pequena Raposa e Velha Águia Vermelha, quando Pequena Raposa jura que foi por culpa de Velha Águia Vermelha que Manteo morrerá.

“Você me deixou afastado! Se eu tivesse lá, eu poderia tê-lo salvado!”

“Isso não é verdade. Sua raiva fala por você.”

“Traidor! O Irmão Mais Velho é um traidor! O Irmão Mais Novo não o escutará mais!”

Essa discussão certamente vale a pena ser testemunhada, pois da dica de uma potencial falha no Wendigo — uma porção da Devoradora de Almas talvez tenha entrado em Pequena Raposa. Se o Narrador estiver planejando uma trama propriamente sinistra na qual os Wendigo possuem um perigo interno, essa discussão pode servir como premonição.

Cena 4:

A Guerra das Lágrimas

Os jogadores podem muito bem adivinhar qual a terceira parada antes de chegarem em casa — eles testemunharam a Queda dos Uivadores e o Sacrifício dos Croatan. É apropriado que também testemunhem a última resistência dos Bunyip. Assim, eles se encontram no deserto australiano, no ano de 1937. O Solium Submergens irrompe no Golfo de Carpentária, onde as ondas que o precedem golpeiam uma faixa deserta da costa e os personagens são enviados para hospedeiros ancestrais visitando o Deserto de Tanami.

Os hospedeiros dos personagens são um pouco mais manhosos para se estabelecer, caso os jogadores tenham estabelecido ramos familiares que se estendam o suficiente; os antepassados que estão “doando” o corpo para essa cena são da geração dos bisavôs ou tataravôs. Apesar das razões comuns de sonhos e sinais estranhos terem unido essa geração de familiares, os jogadores podem achar estranho que nunca tenham ouvido falar de seus familiares se associando no passado, muito menos na Austrália. Se as famílias dos personagens não tiverem qualquer sinal de terem trabalhado juntas no passado, o Narrador pode precisar optar por familiares mais obscuros (ou mais Parentes) para ajudar a realizar a estranha coincidência. O grupo atual de hospedeiros veio para a Austrália em meio a Guerra das Lágrimas, mas se recusa a tomar partido — seja para perseguir os Bunyip ou para se colocar contra seus companheiros Garou na defesa dos estranhos nativos. Eles estão aqui procurando a pálida criatura que eles vêem nos sonhos, nunca cientes de que

seu destino está, de fato, ligado à Guerra das Lágrimas.

Essa cena começa como uma despedida em seu tom, indo para o gênero pulp um pouco. Os personagens encontram uma matilha de “estrelas convidadas” que exemplificam bem as revistas Two-Fisted Tales of Adventure e têm uma chance de participar de um pouco de ação por conta própria. Mas quando a matilha alcança o caern Bunyip, o tom reverte para o puro horror selvagem de Lobisomem, no coração da Guerra das Lágrimas.

Chegada

Enquanto o Solium se ergue em direção à superfície, os personagens percebem uma luz brilhante acima de suas cabeças e um calor repentino enquanto Solium irrompe a superfície. Novamente os laços do ritual são afrouxados e os personagens caem por uma grande extensão de terreno infértil, finalmente aterrissando em seus novos hospedeiros nos espaços amplos e empoeirados do deserto australiano.

Enquanto os personagens começam com a, agora familiar, disputa de se reajustar a seus novos hospedeiros, os Garou opostos a eles olham com uma mistura de preocupação e suspeita. A respeito deles, esses lobisomens claramente não são Bunyip e a maioria parece ser americano ou europeu, vestidos com trajes do final dos anos 30 — um homem de ombros largos, sem barbear e com um chapéu fedora, jaqueta de couro e

calças cáqui; uma feroz mulher ruiva vestindo roupas para atividades ao ar livre; um homem de aparência estudiosa em vestimentas de aviador; um chinês magro em uma túnica de artista marcial e calças; e uma linda *femme fatale* de cabelos negros com um revólver Luger e um carregado sotaque do leste europeu. Galliards e Peregrinos Silenciosos reconhecerão a matilha instantaneamente: a matilha do Ninho da Águia, liderada pelo lendário Vik Stryker.

O Ninho da Águia

Apesar de que o Ninho da Águia estava esperando ter que brigar com os Garou que eles estavam encarando, eles estão surpresos quando a matilha começa a agir como se eles tivessem perdido sua memória ou como se alguma coisa tivesse afetado sua mente. À medida que os personagens completam o processo de ajuste a seus novos corpos de seus ancestrais e se focam na situação em andamento, o Ninho da Águia conversa rapidamente entre eles (com os olhos nos personagens a todo momento) e decidem que tentarão conversar novamente.

A Matilha do Ninho da Águia, surpreendentemente, aceita qualquer história que os personagens têm a oferecer; eles viram muitas coisas esquisitas em sua época. A menos que os personagens digam a eles o contrário, eles acabarão assumindo que os personagens são, de fato, espíritos ancestrais um pouco confusos. Se a matilha perguntar coisas como “Onde nós estamos?” e “Que ano é esse?” Stryker e seus



companheiros responderão com prudentes acenos de cabeça e respostas diretas ao ponto, e não com olhares de confusão. Stryker apresenta sua matilha alegremente, parecendo mais satisfeito do que perplexo.

“Nós somos a Matilha do Ninho da Águia. O nome é Vik Stryker — Galliard dos Peregrinos Silenciosos. A banshee cuspidora de fogo dos Fianna é Lorna McNab, nossa Philodox; nosso Theurge é o Stratus aqui, e acho que vocês podem dizer que ele é um Andarilho do Asfalto.”

“Dr. Stratus, por favor.”

“An Lei Sheng é Lua Cheia, e um Portador da Luz Interior — vocês já ouviram falar deles? E, claro, essa é nossa Ragabash, Greta Cole dos Senhores das Sombras, que tem mais beleza do que dinheiro e mais dinheiro do que Creso. Cuidado com ela.”

“Encantada.”

Stryker explica que ele e sua matilha estão ali para ficar do lado dos Bunyip locais — “um grupo estranho de fato, mas com corações tão grandes quanto qualquer Garou que conhecemos.” Uma matilha de caça de Garras Vermelhas e Garou europeus se aproxima do Caern da Cobra Vermelha, mantido pelos Bunyip, e o Ninho da Águia está tentando chegar lá antes deles. Para isso, eles precisam de transporte; Stryker poderia correr mais rápido do que os caminhões que os locais usam, mas nem todo mundo da matilha possui a mesma velocidade que o Peregrino Silencioso. Sendo assim, os lobisomens que os personagens estão habitando estavam usando caminhões do deserto para viajar, mas tinham recusado emprestá-los ao Ninho da Águia; eles não queriam ajudar o Ninho da Águia a combater os Garou de suas próprias tribos, mesmo que a causa fosse justa.

Claro, como aponta Stryker, se os personagens quiserem renegociar...

Presumidamente, os personagens estão mais interessados em ajudar o Ninho da Águia do que permitir que outra Guerra das Lágrimas siga seu curso. Assim, eles podem facilmente colocar as duas matilhas entre os dois caminhões da forma como quiserem (“Vocês encontraram as chaves em *seu* bolso, certo?” pergunta Stryker. “Então não é roubo.”)

Corrida até o Caern

A viagem no deserto é empoeirada, extremamente quente e quase ofuscante. Porém, para os personagens, ela não parece tão desagradável quanto seria; após o frio e escuro vazio dos túneis da Umbra Negra, as sensações de calor e luz são, provavelmente, mais do que bem vindas, mesmo em excesso. Se algum dos personagens estiver viajando com os membros da Matilha do Ninho da Águia, eles têm a oportunidade de trocar histórias ou conseguir um pouco mais de informação. O Ninho da Águia veio até a Austrália logo depois de um roubo no Camboja, enrolados com um tigre-demônio a respeito de um potente rubi fetiche, e uma ou duas pequenas histórias de guerra para passar o tempo.

Porém, parece existir menos tempo do que o antecipado. À medida que os personagens viajam até a extremidade de um vale que leva até o caern da Cobra Vermelha, outros dois caminhões correm em grandes velocidades em direção à mesma entrada, vindos de diferentes direções. Esses caminhões carregam uma matilha de caça de Garou europeus e, obviamente, não podem ser permitidos a chegar até o caern e começar a matar os Bunyip.

A matilha de caça deve ser um pouco menos capaz do que os personagens, apesar de possuir o dobro de seus números. Seus caminhões são despertos (através do Ritual para Despertar Espíritos) e os espíritos dos caminhões os tornam imunes a truques simples como Perturbar Tecnologia. Eles carregam munição e facas de prata, mas não as usarão contra os não Bunyip.

Interprete a perseguição como se ela tivesse saído diretamente de um filme do Indiana Jones (ou de alguma fonte pulp ou neo-pulp); os personagens devem ter a chance de pular de caminhão em caminhão, incapacitar os veículos dos rivais e mandar os membros da matilha de caça rolando pela poeira. O Ninho da Águia está mais interessado em chegar até o caern rapidamente e não agirá como caçadores de glória; os personagens devem ser aqueles que farão a maior parte do trabalho para acabar com a perseguição (e os jogadores devem ser aqueles quem se divertem mais). Se os personagens privam-se de matar o Garou rival, preferindo removê-los da perseguição através de métodos não letais, considere dar a eles um Renome de Honra extra; se eles conseguem fazer acrobacias impressionantes no espírito do gênero pulp, recompense-os com um pouco de Glória extra. O encontro com os caminhões rivais deve ser como um filme de ação, e não terrível; uma chance para os jogadores relaxarem um pouco e se divertirem com as convenções de gênero da época.

A Batalha de Cobra Vermelha

Quando os jogadores chegam no caern o tema muda dramaticamente. O Caern da Cobra Vermelha praticamente caiu — uma matilha predominantemente de Garras Vermelhas acabou de chegar e restam apenas dois Bunyip. Os Bunyip são Warri Antiga-Canção, um Philodox mais velho, e Pequena Jiya, uma fêmea Ahroun recém transformada; ambos foram gravemente feridos no ataque mais cedo. Eles claramente não são páreos para os invasores e sequer possuem o espírito para lutar. Warri caiu para a Harano após testemunhar a matança de uma matilha de Parentes tilacinos e Jiya está chocada e acha difícil tomar decisões. Ela sabe um pouco de inglês e, se direcionada a correr em uma determinada direção, ela o fará enquanto carrega Warri, mas no momento ela está à beira de um frenesi (um frenesi raposa).

A luta contra os invasores provavelmente ocorre de forma brutal; muitos dos Garou invasores possuem o Dom: Garras de Prata e estão dispostos a usá-lo. Eles presumem que a matilha do Ninho da Águia e os personagens são, na verdade, Dançarinos da Espiral

Negra (de um tipo menos deformado, claro), em conluio com os Bunyip. Alguns já estão em frenesi. Um ou dois podem ser parados por um momento por um personagem com óbvia Raça Pura ou por um companheiro de tribo com poderosas habilidades sociais, mas, em sua maioria, eles são implacáveis.

Contudo, os invasores ainda são Garou. Quando no ataque, cada centímetro deles é um monstro, criaturas sem motivações além da raiva e sede por sangue. Mas quando mortos, eles reverterem à sua forma natural, nada mais do que cadáveres de lobos e humanos. Eles claramente não são Dançarinos da Espiral Negra ou fomori que atacam os Bunyip e seus protetores; eles são primos. Os personagens devem se arrepender de ter que tirar a vida de um outro Garou, caso optem por fazê-lo — até mesmo nessa vida ou morte, nessa situação de “nós ou eles”, um Garou de honra deve desejar que existisse outra saída.

Exemplo de Invasor do Caern

Raça: Lupino

Augúrio: Ahroun

Tribo: Garras Vermelhas

Físicos: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/6)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 1, Instinto Primitivo 4

Perícias: Empatia com Animais 3, Etiqueta 1, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 1, Linguística 1, Medicina 2, Ocultismo 2, Rituais 3

Antecedentes: Ancestrais 1, Raça Pura 2, nenhum outro aplicável à cena

Dons: (1) Salto da Lebre, Sentidos Aguçados, Garras Afiadas, Simular Odor de Água Corrente; (2) Visão Olfativa, Sentir a Presa, Espírito da Batalha; (3) Garras de Prata

Fúria: 7; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 6

Posto: 3

Rituais: Nenhum aplicável à cena.

Fetiches: Nenhum aplicável à cena.

Imagem: Os membros Garras Vermelhas da matilha de invasão do caern lutam em Hispo ou Crinos; eles lembram grandes lobos de raça pura, uma vez que a prática de se acasalar com dingos ainda não começou em peso. Cada um deles tem uma marca rubra brilhante em seus pêlos, espelhando o sangue em suas garras.

Dicas de Interpretação: Você é temeroso quanto a essa terra, tão diferente de como deve ser a terra de um lobo. Esse não é um local para lobos — o lugar odeia lobos. A morte de Costa-Cinza foi a prova final; uma Garra Vermelha em sua juventude entalhada como os humanos entalham suas presas, oferecida como sacrifício para os espíritos traiçoeiros dessa terra. Você caça para vingá-la. Você caça para honrar Isca da Wyrn, que

clamou por essa caçada. E você caça porque teme que você seja caçado em seguida. Esse é o caminho dos Garou.

A Virada

A virada dessa cena é, talvez, a mais óbvia — os Garou devem defender os Bunyip, para que não sejam mortos pelo seu próprio povo. Eles ao podem salvar os Bunyip do Caern da Cobra Vermelha de uma eventual extinção, mas lutar em seu nome ajuda a suavizar a morte da tribo. Se a virada for negociada de maneira bem sucedida, o valor dos personagens e sua compaixão pode ter forjado uma nova ligação entre a matilha e os fantasmas do Bunyip, um que pode até mesmo dar um novo raio de esperança para os Garou da Austrália. Quanto à perseguição pelo deserto, os personagens que incapacitam os Garou atacantes sem matá-los, ou conseguem frear o derramamento de sangue de uma maneira não violenta, devem receber recompensas extras de Honra ou Sabedoria.

Quando a batalha termina, possivelmente com o sangue dos ancestrais e dos Garras Vermelhas se misturando no chão, o agora familiar chamado do ritual retorna. Os personagens são puxados para fora de seus corpos e retornam até o Rei Afogado, que força seu caminho para dentro da Umbra Negra novamente. Enquanto o faz, os personagens podem sentir uma urgência adicional levando-o adiante. Ele move mais rapidamente do que antes e seus espasmos tornam-se mais desesperados. O momento do confronto final se aproxima.

Expandindo a Cena

O tempo gasto na Guerra das Lágrimas pode ser interpretado em uma das duas maneiras — preferencialmente, ambas. A primeira forma é se envolver um pouco mais na ação estilo pulp enquanto os heróis correm ao lado do Ninho da Águia. A maneira mais simples de fazer isso é expandir a perseguição até o caern, fazendo com que primeiro o grupo tenha que colher informações; eles passam por uma pequena cidade mineradora para interrogar um contato local, se envolvem em uma gigantesca briga com todos os caras durões da cidade enquanto tentam evitar de se transformar em Crinos e, por fim caminham à distância enquanto as pessoas da cidade os observam em admiração.

Na segunda maneira, o lado mais sombrio da Guerra das Lágrimas pode facilmente receber mais atenção. Se a metade de ação mais leve da cena é expandida, a metade mais sangrenta e trágica deve receber uma expansão equivalente, no mínimo; afinal de contas, ela é o motivo dessa cena. Os personagens podem viajar para um caern que já foi atacado, tarde demais para servir de qualquer ajuda além de enterrar os mortos de maneira apropriada — e há pouco tempo para isso, pois agora a corrida até o Caern da Cobra Vermelha é duas vezes mais importante.

O Narrador também pode expandir a cena após os eventos do Caern da Cobra Vermelha, com os personagens indo de caern dos Bunyip para caern dos Bunyip. Em alguns lugares, eles podem ajudar um pouco; em outros, eles estão atrasados demais para fazer qualquer coisa, a não ser enterrar os mortos.

Uma lição bem eficaz para incorporar nessa cena seria demonstrar como a Guerra das Lágrimas não foi simplesmente “as tribos más matando os Bunyip enquanto as boas tribos tentavam defendê-los”. Os personagens podem encontrar um Cria de Fenris que se recusa a lutar com o princípio de que essa não é uma boa batalha ou um Filho de Gaia que se junta à caçada pois teme pela segurança de seus Parentes nessa terra estranha, ou até mesmo um Bunyip que responde com toda a selvageria dos Garou europeus. A lição final da Guerra das Lágrimas é que é perigoso fazer suposições acerca de uma tribo.

Cena 5: Conclusão

À medida que o Solium Submergens se aproxima cada vez mais do futuro, os personagens começam a sentir uma certa vitalidade reentrando neles. Os esforços do Rei Afogado vão se tornando mais parecidos com espasmos desesperados, seus movimentos mais contidos — mas quando os personagens caem em Modorra por perder sua Essência, eles não sonham mais com as vidas de outras pessoas. As imagens que eles vêem são da praia onde eles primeiramente contemplaram o Solium, de seu território — do seu lar.

O Solium se ergue em direção à superfície novamente, mais rapidamente do que qualquer outra vez. Os personagens contemplam um relance do céu da manhã e, então são libertados mais uma vez. Eles não caem muito longe e vêem apenas um relance do promontório onde eles enfrentaram o Rei Afogado primeiramente, antes de se verem novamente em seus próprios corpos. É como voltar para casa; seus corpos são exatamente o que seus espíritos estão acostumados, uma combinação perfeita. E *mais* do que perfeita.

Os personagens entram novamente em seus corpos à beira da morte; por uma peculiaridade do ritual, eles agora possuem a força que eles tinham no passado e que possuem agora, mesmo que por um breve momento. Por um número de turnos igual a sua Gnose, cada personagem ganha o dobro de seus níveis normais de Atributo e dobram seus níveis de Fúria, Gnose e Força de Vontade (até um máximo de 10). Esse novo poder faz com que a matilha subitamente seja um oponente suficiente para o Rei Afogado.

Além disso, se o Narrador quiser, cada turno que os personagens continuarem a lutar com o Solium, um dos membros espirituais da Matilha Expectante gasta o restante de sua energia em um ataque final, causando Fúria + Força de Vontade de dados de dano agravado ao Rei Afogado. Isso pode empolgar os jogadores, ver seus ancestrais e aliados finalmente se vingando, mas tenha cuidado; por direito, caso um golpe fatal aconteça, os



personagens dos jogadores devem ser aqueles que o fazem. Quando o Solium finalmente é morto, ele emite um terrível grito, um eco do mesmo grito soltado pela Devoradora de Almas. Sangue negro goteja pelas suas laterais e ele cai para trás. O redemoinho que o cerca reverte seu fluxo. O Rei Afogado, com porções de seu corpo quebrando e dissolvendo como espuma rançosa, cai de volta às águas para a Umbra Negra.

Além disso, a morte do Rei Afogado completou as condições do Ritual da Perseguição Imortal. Os espíritos de qualquer membro da Matilha Expectante que ainda permanecem ali desaparecem para a Penumbra e estão livres para viajar para onde quiserem.

À medida que o redemoinho começa a diminuir sua velocidade e a fechar, qualquer personagem que ainda esteja perto dele sentirá explosões de calor e movimento, como repentinos golpes de um vento quente. Aqueles que observarem o lado Umbral da cena verão espíritos de forma borrada, parecendo ambos lobos e humanos, escapando da Umbra Negra através do portal. Esses são espíritos ancestrais, muitos dos quais estavam perdidos na Umbra Negra. Apesar dos personagens não perceberem, seus esforços nas Cenas Testemunhas deixou um rastro para que alguns de seus ancestrais encontrassem seu caminho de volta para o mundo.

Por fim, o mar se fecha e se acalma. Os personagens ainda estão entre as calamidades físicas causadas pela aparição do Solium Submergens, mas a vitória os preenche com confiança (restaurando todos os pontos temporários de Força de Vontade). O que quer que aguarde-os no futuro, eles podem encarar com a força que ganharam do passado.

Epílogo

Nesse momento, a crônica *Tempo e Maré* se encerra, com os personagens, esperançosamente, bem sucedidos. Os personagens devem receber um mínimo de 5 em cada uma das categorias de Glória, Honra e Sabedoria simplesmente por derrotar o Rei Afogado e outras recompensas de Renome devem seguir como de costume. Se eles se absolveram nas várias cenas Testemunhas do Ato III, o Narrador pode aumentar as recompensas de Renome ainda mais, caso ache justo. A explicação dos eventos deles confundem todos aqueles que as ouvem, por muitas assembléias e outras por vir,

mas isso não evita que seus companheiros de tribo e outros Garou cantem suas conquistas como eles merecem. Os personagens conquistaram uma grande vitória, uma que possa ter mais benefícios a longo prazo do que eles possam perceber no início.

Cada um dos personagens sobreviventes recebe um ponto no Antecedente Ancestrais, mesmo que isso os deixe com seis pontos. No momento que segue a batalha final com o Solium, eles gradualmente percebem que seus laços com seus espíritos ancestrais foram fortalecidos graças a seus feitos. Além disso, os personagens que não possuem pontos em Ancestrais podem desfrutar dessa nova conexão com seus antepassados, por mais tênue que ela seja — principalmente se eles forem Roedores de Ossos, Andarilhos do Asfalto ou Peregrinos Silenciosos. Essa revelação pode ser interpretada como uma série de visitas e relances de memória ancestral, similares às predições que acontecem no Prólogo — mas sem a mesma ideia de problema iminente. Ao invés disso, os ancestrais dos personagens estão orgulhosos e, pelas próximas semanas, demonstram estranhamente o fato. Em particular os espíritos dos Garou (ou Parentes) cujos corpos os personagens possuíam no Ato II respondem alegremente aos chamados dos jogadores.

Porém, uma dádiva ainda maior surgiu dos esforços dos personagens. Seus feitos, enquanto estavam no passado, libertaram vários espíritos ancestrais que estavam presos na Umbra Negra e o caminho que o Solium Submergens cortou através do reino sombrio foi um rastro que eles seguiram. No momento da destruição do Rei Afogado, vários dos espíritos ancestrais antes perdidos escaparam da Umbra Negra e agora os Garou possuem alguns aliados a mais. No momento certo para o Apocalipse.

O número e tipo dos ancestrais que escapam são, claro, deixado a cargo do Narrador. Quanto mais bem sucedidos os personagens foram nas viradas de cada cena Testemunha, maior o número de espíritos ancestrais libertados. Os eventos do Mundo das Trevas presumem uma quantidade cautelosa, mas como Narrador, sinta-se livre para ser tão generoso quanto quiser. Histórias inteiras, até mesmo crônicas futuras, podem ser construídas acerca dos ganchos que surgem da chegada de espíritos ancestrais anteriormente perdidos, até mesmo das Tribos e Raças Perdidas. O passado trouxe vida nova ao futuro.



Capítulo Quatro: Sabedoria Ancestral

*Um gigantesco conhecimento faz de mim um deus.
Nomes, feitos, lendas cinzentas, eventos terríveis, rebeliões,
Majestades, vozes soberanas, agonias,
Criações e destruições, tudo de uma só vez
Entornada nos amplos vazios de minha mente,
E me endeusam, como um vinho alegre
Ou brilhante elixir inigualável que bebi,
E assim torno-me imortal.*

— John Keats, "Hyperion: A Fragment"

Os Mortos Honrados

É difícil imaginar uma crônica de **Lobisomem: O Apocalipse** que não envolva o conceito de espíritos ancestrais em algum nível. O Antecedente Ancestrais é amplamente útil e atraente, sendo rara a matilha onde sequer um membro não possua alguns pontos. Espíritos ancestrais ensinam uma grande variedade de Dons, principalmente aqueles que interessam aos hominídeos — a raça mais comum, é claro. E, apesar dos Garou não venerarem literalmente os espíritos de seus antepassados, eles os reverenciam. Incontáveis rituais começam com um agrado aos espíritos de guerreiros caídos e incontáveis Garou juraram completar alguma missão ou objetivo para honrar seus ancestrais. A piedade de filho para com pai é uma virtude para os lobisomens e no mundo animístico

de **Lobisomem**, os ancestrais estão em uma posição capaz de devolver essa piedade.

Por essas razões, esse Apêndice é devotado a enriquecer o uso dos espíritos ancestrais em uma crônica — oferecendo idéias para novas maneiras de usá-los além de explicações adicionais no papel que desempenham. Além disso, os jogadores que são apropriadamente respeitosos podem conseguir obter alguns dos novos Dons e rituais nesse livro que só podem ser obtidos a partir dos espíritos ancestrais do tipo mais raro.

Muito do material apresentado nesse Apêndice é construído com a suposição de que o grupo tenha jogado através dos eventos da crônica desse livro. Por exemplo, é improvável que os jogadores serão capazes de ter em suas mãos os Dons e rituais das Tribos e Raças Perdidas, a menos que sua vitória sobre o *Solium Submergens* tenha cortado novas trilhas para que os espíritos ancestrais

perdidos viagem. No Mundo das Trevas “oficial”, esses segredos permanecem ocultos para todos, exceto aqueles que seguiram os túneis de Solium Submergens até o passado e retornaram. Claro, essa é apenas uma recomendação; os Narradores que desejarem usar esses Dons sem desenvolver a crônica certamente estão livres para fazê-lo.

O resto, porém, deve ser útil para qualquer crônica que envolva espíritos ancestrais de uma maneira mais superficial. E, para sermos honestos, esperamos que não haja muitas dessas por aí. Os mortos honrados são legais demais para serem ignorados.

Interpretando Ancestrais

Para muitos jogadores, uma grande parte do apelo de **Lobisomem: O Apocalipse** vem do aspecto genealógico do jogo. Assim como é divertido descobrir qual fase da lua você nasceu para descobrir qual seria o augúrio que você teria uma maior afinidade, existe um certo charme em ser capaz de olhar para sua linhagem familiar do mundo real e mapear os vários metamorfos de **Lobisomem**.

A presença de espíritos ancestrais é uma extrapolação desse aspecto particular do jogo. Assim como as pessoas do mundo real rastreiam suas linhas de descendência para ver se existem figuras históricas ou da nobreza em sua árvore genealógica, um jogador de **Lobisomem** pode explorar a herança de seu personagem — ou até mesmo defini-la (afinal de contas, o velho adágio “você pode escolher seus amigos, mas não sua família” é apenas parcialmente verdade quando se trata de jogos de interpretação). Além disso, a maioria dos Garou ancestrais serão interessantes de uma maneira ou de outra — existem poucos, e preciosos, lobisomens que se deram ao luxo de viver vidas entediadas, livres de traição, conflito, triunfo ou tragédia. Se o Narrador acrescenta uma rusga extra na linhagem de um personagem acrescentando uma surpresa aqui e ali (o Roedor de Ossos cuja tataravô era um Presa de Prata ou a Cria de Fenris que descobre que uma tia-avó de muito tempo atrás era uma traidora de sua tribo e seita), tudo fica mais interessante.

Ao dar vida ao relacionamento entre ancestrais e seus descendentes, um grupo também ganha uma notória oportunidade de explorar o conceito da piedade filial. O filho ou filha leal é considerado virtuoso na maior parte das culturas, ocidental ou não, mas para algumas culturas (por exemplo, na China histórica), a piedade filial é considerada uma virtude maior e até mesmo mais estimada do que a compaixão, o amor romântico ou a honestidade. Os Garou são, de muitas maneiras, uma cultura, presos por sua responsabilidade para com os ancestrais e as gerações futuras. A Litanía proíbe que Garou acasale com Garou, exemplificado a ênfase no acasalamento responsável sobre o amor (ou luxúria). O auxílio dos espíritos ancestrais demonstra a possibilidade de continuar a lutar a boa luta após a morte, uma

recompensa para os que vivem de maneira virtuosa (como os Garou definem). Em muitos jogos, a motivação dos laços familiares, para o bem ou para o mal, é a exceção e não a regra — em **Lobisomem**, há uma oportunidade de alterar isso.

Vida Após a Morte

Nem todos os Garou falecidos voltam na forma de espírito ancestral. As razões para tal são desconhecidas, frequentemente debatidas pelos Theurges de todas as tribos e algumas vezes até mesmo um tópico de discussão meio tabu. Nunca foi conclusivamente provado que um espírito ancestral é de fato a metade espiritual morta de um metamorfo; alguns acham completamente possível que os espíritos ancestrais sejam efêmera que ganharam forma ao receber uma “impressão” do falecido.

Se todos os Garou (e, por extensão, todos os metamorfos) estão destinados a se tornarem espíritos ancestrais ao morrer, então por que existem muitos dos quais nunca mais se ouve falar? Existem várias possibilidades, muitas das quais combinam com cada teoria de como os espíritos ancestrais existem. Mas a pior possibilidade é, também, uma das mais prováveis — até mesmo espíritos ancestrais são espíritos e podem ser destruídos, capturados ou corrompidos como qualquer outro. É dito que os espíritos ancestrais dos Uivadores Brancos que não foram destruídos pelos seus descendentes corrompidos foram pegos e corrompidos e agora são Malditos a serviço de Malfeas.

Certa quantidade de mistério é apropriada — quase obrigatória, quando se trata de responder as perguntas sobre vida após a morte. Os jogadores não devem ter segurança total de que seus personagens continuarão a viver de alguma maneira após morrerem; caso eles tenham, sua disposição para arriscar suas mortes não serão tão heróicas. Os Garou estão na posição de acreditar fortemente que seu legado viverá após eles, o que torna um pouco mais fácil se sacrificar por uma causa necessária — mas eles não tem certeza, o que torna aqueles que arriscam a vida ainda mais corajosos.

Ancestrais: O Antecedente

Em nome da simplicidade, o Antecedente Ancestrais pode ser tratado com um pouco mais do que uma simples jogada. O jogador anuncia que irá testar Ancestrais, o personagem resmunga algo como “Espíritos dos meus ancestrais, ajudem-me!”, o Narrador responde algo como “Nova força enche as suas veias. O que você faz?” — simples, fácil, conveniente.

Mas há muito mais que pode ser feito com o Antecedente que parece uma vergonha não tentar.

Assim como com outros Antecedentes, quanto mais trabalho um jogador investir em expandir os detalhes, mais interessante o Antecedente Ancestrais se torna. A maneira mais simples de começar é fazer uma lista de espíritos ancestrais em potencial que o personagem tem contato. A lista não precisa ser exaustiva e, para ser

honesto, não deve ser; nem o jogador e nem o Narrador gastarão precioso tempo de jogo pescando em uma longa lista de ancestrais em potencial para encontrar o “mais apropriado para a cena.” De maneira otimista, o jogador deve prover uma lista básica de alguns dos ancestrais mais contatados (ou “intrometidos”) que ele espera canalizar e o Narrador planeja alguns outros como surpresas ou cria a partir da lista. Obviamente esses ancestrais que ajudam nas Habilidades frequentemente mais acessadas estão no topo da lista; se o personagem espera usar o Antecedente para aumentar sua normalmente negligenciada Briga de Theurge frequentemente, um ou mais ancestrais que foram guerreiros capazes com suas garras e presas devem estar no topo da lista.

O outro benefício de se criar a árvore genealógica do personagem, ao menos um pedaço, é que isso provê ricos ganchos de história para o Narrador. Um ferreiro ancestral notório pode ter uma pista de um fetiche perdido para seus descendentes. Um ancestral que morreu em vergonha pode pedir uma demanda para recuperar seu nome. Se dois personagens tiveram ancestrais que lutaram contra as legiões romanas na Gália, o Narrador pode apresentar a possibilidade dos ancestrais dos personagens conhecerem um ao outro e fazer uma ameaça de seu passado em comum ressurgir. E qualquer coisa que promove mais histórias é boa, desde que os outros jogadores não sejam deixados de fora da diversão.

Adoçando o Pacto

Espíritos ancestrais, como a maioria dos espíritos (e a maioria dos Garou), respondem bem aos presentes e elogios. Um personagem que ofereça chiminagem para seus ancestrais não apenas melhora o humor destes, mas pode também fortalecer sua conexão com eles por um breve período de tempo.

Em termos de jogo, um personagem que fizer a oferta apropriada de chiminagem pode diminuir a dificuldade de seu teste de Ancestral em 1 — para 7 em circunstâncias normais ou para 9, cada esteja tentando contatar um ancestral específico. Essa tática é, essencialmente, sem utilização em combate (gritar “Eu dedico essa morte a meu ancestral Montanha Azul!” não é bom o suficiente). Porém, pode ser de grande ajuda para aqueles que buscam clamar pela sabedoria de seus ancestrais ou pedem ajuda em tarefas de longo prazo.

A (Meta) Física dos Ancestrais

É bastante evidente que um personagem que possua o Antecedente Ancestrais não será perpetuamente seguido por um enxame de espíritos ancestrais, cada um esperando por sua chance de ser chamado para dentro do corpo. Se fosse esse o caso, um personagem com três ou mais pontos de Ancestrais estaria no centro de uma multidão espiritual toda vez que percorresse atalhos. E, ainda assim, conjurar ajuda espiritual com um teste de Ancestral é, de fato, muito rápido — é muito mais rápido do que um Ritual de Conjuração e extraordinariamente

efetivo quando dá certo. Como então alguns Garou conseguem conjurar seus ancestrais para um propósito especial mais facilmente do que apertar a discagem rápida de um celular? A crença mais popular foi resumida pelo Uktena Theurge Tugheri Caminha-Muito-Longe:

“O conceito do indivíduo é um conceito humano. É, talvez, verdade para os humanos, cujas almas atrofiaram até cascas secas com o passar dos milênios. Mas não é verdadeiro para os Garou. Nossa carne é um presente de nossos pais; não é apenas nossa. Nosso espírito é um presente de Gaia; e também não é apenas nossa. Assim como estamos conectados com nossos pais com o sangue, estamos conectados com Gaia e como todos os outros Garou através de nossos espíritos.

“Cada um de nós carrega alguma porção de nossos ancestrais dentro de nosso corpo; cada uma de nossas almas contém fragmentos dos espíritos de cada um de nossos antepassados. Esses fragmentos são uma parte inseparável de nosso ser, uma maior parte de nós do que é de nossos ancestrais — mas eles nos conectam com nossos antepassados. Eles são como ilhós, dos quais longas e invisíveis cordas nos conectam com os espíritos de nossos ancestrais. Todos nós os possuímos, apesar de que alguns de nós os fecharam, como olhos fechados, e as cordas não os seguram mais. As cordas de muitos — muitos mesmo — se partiram e nós perdemos contato com os ancestrais que antigamente estavam na outra extremidade. Ainda assim, ali eles estão, para que qualquer espírito ancestral com olhos os enxergue.

“Quando eu chamo meus ancestrais, sinto as cordas tremerem. E um dos meus avôs ou avós vêm pelas cordas, como uma aranha descendo por um fio e fica uno comigo. E, então, nós dois estamos mais completos do que eu estou só, e realizamos grandes coisas.”

Essa descrição funciona bem como qualquer outra. A conexão que permite os espíritos ancestrais possuírem um descendente parece ser uma propriedade do descendente que está vivo, não dos espíritos. Em alguns casos, essa propriedade foi “reproduzida” por linhagens ou até mesmo tribos inteiras — os Roedores de Ossos, por exemplo, ainda podem contatar seus ancestrais através do Ritual da Conjuração ou viajar até sua Terra Natal Umbral. Eles apenas parecem não possuir as conexões inatas que acompanham o Antecedente Ancestrais.

Os espíritos ancestrais não precisam ficar perto do personagem em questão para ser chamado, apesar de que não podem também estar longe demais. Um personagem nos recantos distantes da Umbra Profunda tentando chamar um espírito ancestral que flutua na fronteira da Umbra Negra dificilmente será bem sucedido (o Narrador por optar por aumentar a dificuldade de um teste de Ancestrais caso o personagem esteja em algum lugar longe demais de onde seus espíritos ancestrais poderiam estar. Porém, caso o personagem esteja em sua Terra Natal Umbral ou de outra forma muito próximo de seus espíritos ancestrais, o Narrador pode, ao seu critério,

reduzir a dificuldade ou dar sucessos de bônus no teste).

É impossível para um espírito ancestral estar em dois lugares ao mesmo tempo; não existem histórias de dois Garou canalizando o mesmo ancestral ao mesmo tempo. Um personagem pode conjurar um espírito específico, apenas para não sentir resposta alguma — talvez o ancestral esteja distraído, muito distante ou talvez o ancestral esteja ajudando outro de seus descendentes. Mais convincentemente, um espírito ancestral que concorda em emprestar seu poder a um fetiche, torna-se incapaz de ajudar os Garou com o Antecedente Ancestral. E, claro, as conexões não são 100% confiáveis, às vezes um espírito ancestral pode muito bem estar disponível, mas os Garou que tentam alcançá-lo não conseguem fazer contato, por qualquer que seja a razão.

(Claro, tudo isso pode se resumir no fato de existir um grande número de razões para explicar um teste falho de Ancestrais, desde a falha do personagem em se concentrar apropriadamente até o fato de que o espírito ancestral que é requisitado estar aprisionado em algum lugar. Um Narrador que esteja procurando por uma subtrama para apimentar uma história poderia certamente usar um simples teste mal sucedido para fazer com que as coisas andem...)

Ancestrais como Oráculos

Os mortos possuem uma perspectiva peculiar sobre o mundo. Eles estão livres de todos os julgamentos e distrações da vida, de seus hormônios até a questão de onde virá sua próxima refeição. Eles podem enxergar as coisas do lado de fora e assim, ver fatos que aqueles que se preocupam com a vida não enxergariam.

Como mencionado no livro básico, um personagem pode usar o Antecedente Ancestrais não apenas para melhorar suas Habilidades, mas como uma forma de reunir informações. Isso pode simplesmente significar um teste de Ancestrais para acrescentar dados a um determinado Conhecimento — o equivalente a postar em um quadro de memória racial perguntando “Alguém aqui sabe alguma coisa sobre o oculto?” Mas para respostas a específicas perguntas sobre o passado, os Garou acham que é muito mais efetivo perguntar aos espíritos que viveram ali. É a diferença entre perguntar a uma multidão se alguém já ouviu falar sobre o destino final da klaive Canção do Fim e tentar encontrar o lobisomem que morreu com ela em seu punho.

A maioria dos Garou que tomam a rota de contatar um ancestral específico por informações ou conselho o faz ritualisticamente, oferecendo chiminage e formalmente pedindo por ajuda o mais polidamente possível. Normalmente as chances de se chegar até um antepassado específico são muito baixas, mas oferecer chiminage torna muito mais fácil para que o espírito em questão ouça o chamado e responda (veja “Adoçando o Pacto”, acima).

Claro, não há garantias de que um determinado ancestral será bem versado nos eventos de sua época. Um

Fianna pode contatar um espírito ancestral específico que viveu durante a época da queda dos Uivadores Brancos, apenas para descobrir que ele nunca visitou as Ilhas Britânicas e apenas ouviu rumores de terceira mão dos terríveis eventos. Isso normalmente termina com o julgamento do Narrador, preferivelmente um que seja tão objetivo quanto possível. Um jogador não deve ser capaz de descobrir um mistério de centenas de anos com um simples teste de Ancestrais, mas também não deve sentir que os pontos que gastou no Antecedente (e no tempo gasto nomeando os ancestrais) foram desperdiçados.

Por fim, na maioria dos mitos é da natureza dos mortos ser, de alguma forma, enigmáticos. Os espíritos ancestrais podem falar em charadas ou usarem linguagem simbólica ou poesia ao invés de fria e clara exposição. O Narrador deve tentar cobrir essa qualidade como um efeito colateral da mente de um lobisomem tornando-se parte de um espírito e, gradualmente, ficando mais e mais parecido com seus companheiros espirituais. Após um milênio na realidade simbólica da Umbra, a maioria dos espíritos ancestrais pensará de forma diferente do que fazia quando estavam vivos.

Interpretando a Posseção

O aspecto mais comum do Antecedente: Ancestrais é que ele é um Antecedente onde o personagem recebe ajuda externa, assim como Aliados ou Contatos — mas essa ajuda externa pode ser interpretada pelo **jogador**, ao invés de pelo Narrador. O jogador pode não apenas inventar ancestrais assim como ele inventa o básico de seus contatos (“meu antepassado Mandíbula Esmagadora”, “um jovem chamado Anthy que trabalha em uma biblioteca de ocultismo”), mas se o Narrador estiver disposto, o jogador pode interpretar Mandíbula Esmagadora falando através da boca de seu descendente. Isso permite ao jogador certa medida extra de controle sobre a caracterização dos personagens do Narrador, o que no geral é algo bom. O Narrador deve reter algum poder de veto sobre o retrato dos espíritos ancestrais, claro (“Sinto muito, Chris, mas Jarl Volki Rasga-Jotun nunca encontrou um Bastet e duvido que ele teria a mente aberta, caso encontrasse”), mas em sua maioria, essa é uma excelente oportunidade para os jogadores ajudarem a dar vida ao cenário. E, é claro, é uma oportunidade para um jogador interpretar uma personalidade diferente por um momento sem ter que fazer nada drástico como abandonar um personagem antigo para criar um novo.

Tecnicamente, espíritos ancestrais não **precisam** falar através da boca do personagem. Eles podem se dirigir ao seu descendente diretamente, no que diz respeito à comunicação mental. Isso é comum acontecer quando o Narrador está interpretando a parte do espírito ancestral, particularmente quando o jogador vai até seu ancestral em busca de informação.

O nível de controle do ancestral durante a posseção varia. Para alguns esforços, duas mentes cooperam dentro do mesmo corpo, assim como duas pessoas dobrando um

lençol juntas — ambos têm controle, mas seus esforços não resultam em conflito. Em outros, o ancestral pode estar mais no assento do motorista, agindo como se ele tivesse em seu próprio corpo há anos, dando controle a seu descendente quando a tarefa estiver completada. Como regra geral, assuma que o ancestral recebe o tanto de controle do corpo que desejar. Um espírito ancestral que empresta sua habilidade de Enigmas não precisa usar mais do que as cordas vocais de seu hospedeiro, enquanto um ancestral que empresta o equivalente a quatro pontos de Esquiva provavelmente tem quase controle absoluto até que o personagem tenha uma chance de fazer algo além de esquivar de ataques. Ele precisa ter esse controle.

Em termos de interpretar a mudança do Garou para o espírito ancestral em seu corpo, é difícil pensar em um lugar melhor para usar algum tipo de pistas visuais ou verbais. Poucas coisas são mais convincentes do que mudar sua voz para representar um novo orador, seja aumentando ou abaixando o tom de sua voz, adotando um sotaque exótico, o modo de falar ou até mesmo o volume. Um jogador não precisa ser um imitador talentoso para esse tipo de mudança. Quando o reverenciado Theurge Pegadas de Sombra assume o controle do corpo do personagem e começa a falar em sussurros, os outros jogadores perceberão. E, de fato, mudanças vocais que são muito excessivas, são não apenas desnecessárias, mas também um pouco não realistas — afinal, as cordas vocais do personagem não estão mudando para combinar com as do ancestral.

Pistas visuais como uma mudança de postura, um gesto repetitivo em particular ou uma leve mudança na expressão facial também são efetivos, apesar de que com algumas limitações. Estreitar seus olhos pode servir como uma pista visual de que um ancestral de temperamento esquentado está em seu corpo, mas quando pode não passar isso aos outros jogadores se você também estreita seus olhos para dizer “Meu personagem está chateado”. Pistas vocais são menos prováveis de serem repetidas pelos personagens sem o contato dos espíritos ancestrais, mas pistas visuais são de uso mais fácil com uma maior frequência. Assim, tudo passa a ser uma questão de experimentar para descobrir o que funciona melhor.

Deformações

Claro, toda família possui suas excentricidades. E como a maioria dos Narradores se diverte tornando a vida de um personagem mais difí... ah, *interessante*, seria uma pena não colocar alguns detalhes sobre o uso do Antecedente. Essas deformações podem, e devem, ser usadas com alguma restrição. O objetivo não é criar algum tipo de família espiritual disfuncional que possa habitar algum programa humorístico de quinta categoria, mas simplesmente prover ao jogador mais ganchos de interpretação e dilemas interessantes que podem ser retirados do poder do Antecedente. Deformações demais e o jogo atrasará a todo momento que alguém testar Ancestrais. Mas com apenas alguns, a complicada relação entre descendente e antepassado se torna muito mais

interessante.

- Os Garou tentam se acasalar dentro de linhagens tribais, mas certa quantia de casamento consanguíneo é inevitável, principalmente em tribos que possuem mente aberta sobre adotar filhotes nascidos de outras tribos. Mesmo que um personagem possua Raça Pura alta, ainda é possível que um de seus ancestrais distantes tenha sido de outra tribo. A linhagem do parente “ovelha negra” pode ter sido absorvida nas linhagens principais da tribo, mas os laços de ancestralidade ainda estão ali. Isso pode ser bem interessante de se usar, mas pode ser anticlimático e forçado se usado com frequência. A deformação inter tribos é melhor usada quando o Narrador e jogador a usam não como uma tentativa de chocar (tal como os Wendigo com ancestrais entre os Estrangeiros da Wyrn ou Presas de Prata com ancestrais, bem, de qualquer outra tribo) mas sim porque uma forte história é sugerida a partir dali.

- De maneira geral, a maioria dos espíritos ancestrais acessíveis através do Antecedente gerou crianças no decorrer de suas vidas mortais. Metamorfose que morreram sem um legado, geralmente possuem menos para prendê-los na existência em forma espiritual e não podem seguir os laços espirituais de sua própria linhagem. Existem exceções, claro. Um tataravô ou tataravó podem certamente se interessar nos descendentes de seus parentes, mesmo que eles próprios não tenham progênie. Na verdade, muitos espíritos ancestrais estão ligados às linhagens de um protegido ou estudante em particular, alguém que eles entendem como um herdeiro espiritual, mesmo que não haja laços de sangue. Tais espíritos ancestrais podem ser particularmente exigentes para um personagem, exigindo que ele cumpra com as expectativas estabelecidas pelo antepassado que tanto os impressionara. Alternativamente, essa é a única forma de racionalizar um espírito ancestral impuro — algo muito raro, apesar de que obviamente um impuro com Ancestrais poderia retirar muita confiança da presença de um “ancestral” impuro.

- Nem todos os espíritos ancestrais precisam ser ancestrais distantes. Um personagem com altos níveis de Ancestrais pode canalizar um espírito relativamente próximo a ele, como um pai falecido — em alguns casos, os Garou canalizaram os espíritos de parentes que morreram apenas há algumas semanas. Assim como todas as coisas a respeito de espíritos ancestrais (e família no geral), isso tem seus pontos bons e ruins. Um personagem pode ser observado por uma mãe que ele nunca viu em vida ou assombrado pelo fantasma de um avô dominador que persegue o personagem mesmo após a morte. Isso pode também ser uma forma para que um personagem do Narrador permaneça vivo mesmo após uma morte trágica ou heróica.

- Um personagem com o Defeito Ancestral Insano (*Guia dos Jogadores dos Garou*, pág. 165) corre o risco de ser possuído por seu antepassado insano, de uma maneira que ultrapassa a função comum do Antecedente.

Um ancestral insano pode se manter no corpo por mais tempo que outros ancestrais ousariam, colocando o personagem em grande perigo. Quando se considera que os Garou algumas vezes podem estender sua linhagem por milênios, um grande número de ancestrais Garou na linhagem de um personagem implica que as possibilidades de se possuir um ancestral insano ou maldoso são maiores do que se imagina. Esse raciocínio é outra razão pela qual o módulo básico recomenda que um espírito ancestral possa recusar a entregar o controle sempre que o jogador obtém uma falha crítica no teste de Ancestrais. Abrir-se para uma possessão é um risco decido — mas é bastante diferente do resto do Mundo das Trevas.

- Como observado no módulo básico, nem todos os espíritos ancestrais de fato são espíritos de metamorfos — alguns humanos notórios conseguiram passar a viver na forma de espírito ancestral, muitos dos quais sequer são Parentes! É desconhecido o fato de um espírito ancestral humano ser alcançado via o Antecedente Ancestrais, mas uma vez que os personagens dos jogadores são a exceção da regra, todas possibilidades existem. O jogador e Narrador devem definir os eventos básicos da vida e morte do estimado ancestral, uma história excepcional claramente aguarda para ser contada. Tal ancestral pode ter dificuldades em lidar com as formas Garou desconhecidas — mesmo que Fionn MacCumhaill tenha sido um grande guerreiro, ele não lutava em Crinos. Mas, ao mesmo tempo, um espírito ancestral humano pode ter grande prazer em possuir o personagem, desfrutando de todas as exóticas sensações do corpo do Garou, seus sentidos e forças...

- O que nos leva diretamente para a possibilidade de um espírito ancestral que suplica a sensação de possuir seu descendente para se sentir vivo novamente. Essa não é uma ocorrência comum — a existência como espírito possui suas próprias alegrias e recompensas transcendentais — mas é bem possível. Tal espírito provavelmente encorajaria a seu descendente chamá-lo frequentemente, chegando até a ficar nervoso quando o personagem tenta fazer algo sem ele (“Você é estúpido, lutando com esses fomori sem minha ajuda? Você merece esses ferimentos, mas não as cicatrizes — cicatrizes são para os corajosos, não para os tolos! Chame-me mais rapidamente da próxima vez e veja os vermes voarem diante de nós!”). Se o Narrador equilibrar com cuidado tal ajuda em potencial do ancestral com as desvantagens de sua personalidade, isso pode dar uma ótima relação de amor e ódio. Se o personagem teme dar ao ancestral mais espaço, mas ama a ajuda que ele tem a oferecer, o palco estará formado para algumas excelentes interpretações.

Lidando com Espíritos

Ancestrais

Claro, interação com espíritos ancestrais não é algo exclusivo dos personagens que compraram o

Antecedente. Até mesmo os Roedores de Ossos e os Andarilhos do Asfalto conjuram os espíritos de seus ancestrais para aprenderem Dons, dar poder a fetiches, receber informação ou até mesmo — algumas vezes — apenas para conversar. Essas interações podem ser sutilmente diferentes dos encontros com outros espíritos e são dignas de um pouco de atenção extra.

Conjurando

Aprender o Ritual da Conjuração envolve não apenas a aprender um ritual específico, mas as muitas mudanças que podem ser feitas para o ritual convocar espíritos dos mais diferentes tipos. Assim, um Garou que conheça o ritual efetivamente conhece centena de rituais — rituais para convocar elementais, Epiphlings, espíritos de vários animas e até mesmo espíritos específicos.

O Ritual de Conjuração pode ser usado para chamar um espírito ancestral específico ou para enviar um chamado geral para o primeiro espírito ancestral ligado à tribo do mestre de ritual. Versões do ritual usadas para chamar “qualquer espírito ancestral” raramente são usadas — a maioria dos xamãs prefere não deixar o Ritual da Conjuração muito aberto à interpretação, pois é comum que o pior espírito possível responda o chamado. Acredita-se que um ritual direcionado a “qualquer espírito ancestral” pode convocar espíritos dos Dançarinos da Espiral Negra, ancestrais insanos ou os espíritos de traidores em proporção muito maior do que os espíritos dos honrados falecidos. Pode ser uma simples superstição, mas a maioria dos Theurge sabe que rara é a superstição que não se baseia em fatos.

Espíritos ancestrais geralmente são mais inclinados aos Garou do que os outros espíritos, mas isso não significa que o Narrador deve ignorar a chance do Ritual de Conjuração trazer um espírito inicialmente hostil. Afinal, o Ritual de Conjuração não é um convite — é uma ordem. Espíritos ancestrais possuem seu orgulho e é fácil demais ofendê-los ao usar o Ritual para exigir deles quando eles prefeririam ser procurados e pedidos por algo em pessoa. Como regra geral, o Narrador pode optar por diminuir a dificuldade para contatar um espírito ancestral em particular que já estabeleceu bons termos com o mestre de rituais. Do contrário, os espíritos ancestrais são tratados como qualquer outro no que se trata do Ritual de Conjuração.

Chiminage

De todos os tipos diferentes de espíritos, os espíritos ancestrais são os que mais variam no que eles consideram o chiminage ideal. O melhor chiminage para qualquer espírito ancestral é um presente ou serviço que reflita os eventos de sua vida. Oferendas materiais podem assumir qualquer forma, dependendo do espírito sendo cortejado. A oferenda de um pergaminho intrinsecamente trabalhado com a genealogia que deliciaria os honrados antepassados de um Presa de Prata pode ofender o espírito ancestral de um Garra Vermelha. O revolver cuidadosamente polido e restaurado que impressionaria

um ancestral dos Andarilhos do Asfalto do século XIX poderia entediar e irritar o espírito de um Andarilho do Asfalto que viveu um século antes. O suplicante é aconselhado a pesquisar a vida do ancestral a ser procurado, pois certas oferendas que pareçam apropriadas podem ser ofensivas. Uma oferenda de uma flecha perfeitamente fabricada, com ponta de prata pode parecer perfeita para um renomado arqueiro — mas e se o Garou morreu com uma flecha de prata no coração?

Felizmente, algumas oferendas de chiminage são bem recebidas por praticamente todos espíritos ancestrais. A oferenda ritualística de comida ou madeira aromática alimenta um espírito, principalmente em um altar simples estabelecido para esse propósito. Uma promessa de compor uma nova balada em honra ao ancestral quase sempre cai bem, principalmente se o suplicante puder mostrar alguns versos no momento da negociação.

O Narrador pode pedir um teste de dados (geralmente Carisma + Etiqueta, apesar de que outros podem ser aplicados) ao se presentear o ancestral com chiminage. Os ancestrais geralmente apreciam as propriedades da sociedade Garou mais do que qualquer outro espírito faria e olham com mais favor para aqueles que os procuram com toda a cortesia apropriada.

Ensinando

Dons

Espíritos

ancestrais são instrutores populares e em muitas seitas são frequentemente chamados para ensinar Dons, mais do que qualquer outro motivo. A maioria dos hominídeos aprende seu primeiro Dom de raça a partir de um espírito ancestral, o que, considerando a grande maioria tomada pelos hominídeos, é uma estatística impressionante.

Espíritos ancestrais mais jovens frequentemente são os melhores professores que se pode encontrar. Eles ainda são novos o suficiente para a natureza de ser um espírito ancestral para que possam se simpatizar com os Garou que aprendem Dons, enquanto possuem a clareza da percepção espiritual que vem ao se deixar a carne para trás. Espíritos ancestrais mais velhos perdem um pouco da empatia — a instrução quase nunca começa com “foi assim que eu aprendi” — mas são ainda melhores na imersão total dos sentidos do aprendiz.

É teoricamente possível que um espírito ancestral ensine um Dom que ele conhecia em vida, mas não é normalmente ensinado por espíritos ancestrais. Esse é um processo difícil para o espírito ancestral, já que requer que o espírito retire conhecimento de um Dom que ele não pode mais usar, tentando montar os pedaços de memória no puro instinto que operava o Dom. Aprender um Dom dessa maneira é similar a aprender um Dom com outro Garou (Lobisomem, pág.132); o custo de experiência é aumentado em um, apesar do processo ser mais

rápido, normalmente levando menos de um mês lunar (a maioria dos



Dons dos Perdidos apresentados mais tarde nesse capítulo devem ser aprendidos dessa maneira).

Fortalecendo Fetiches

Contrariamente, espíritos ancestrais raramente são chamados para emprestar seus poderes a fetiches. Parte desse motivo é o puro respeito por parte dos Garou. Fetiches são ferramentas honradas mas, em essência, ferramentas. Colocar a avó de alguém em um fetiche, talvez para nunca ser liberta, é um pensamento terrível. Outra razão é que os espíritos ancestrais possuem relativamente poucos poderes que os Garou mesmo não possuam e lhes faltam uma conexão direta com certos ideais espirituais como “força” ou “velocidade”. Prender o espírito de um forte Garou em um fetiche não é tão efetivo quanto prender um espírito do touro ou do urso. Pior de tudo, a possibilidade de perder um fetiche contendo um ancestral — ou deixar que caia nas garra dos Dançarinos da Espiral Negra — é razão suficiente para os Theurges prenderem os ancestrais apenas quando realmente necessário.

Mesmo assim, há exceções. A Pele de Símio comum exige um espírito ancestral homínideo para funcionar. Certos sábios espíritos ancestrais concordam em ser ligados em grandes fetiches como santuários ou altares naturais de pedra, provendo uma quantidade de sabedoria e poder a qualquer Garou que os chame (e também minimizando o risco do fetiche se perder ou ser roubado). Por fim, alguns espíritos ancestrais poderosos concordam em habitar armas fetiches, para que continuem a lutar em nome de Gaia pelo enquanto houver um Garou para portá-las. Algumas das grã-klaives mais reverenciadas são ligadas a um poderoso ancestral, assim como a um espírito da guerra, misturando poder bruto e sabedoria ancestral em uma única lâmina perfeita.

Dons dos Perdidos

Ao final do cenário de *Tempo e Maré*, os Garou podem descobrir que sua relação com os vários espíritos ancestrais foi imensamente fortalecida. Mais espíritos ancestrais perdidos ao longo dos milênios foram capazes de encontrar seu caminho de volta e pode servir como tutores potenciais para a última geração. E muitos daqueles recém libertos espíritos podem carregar a sabedoria dos Perdidos.

Os Dons das Tribos Perdidas dos Garou estão listados até o Nível Cinco. Porém, os Níveis Quatro e Cinco dos Dons são difíceis de se dominar para os lobisomens que não possuem a conexão essencial ao Totem Tribal apropriado. Apesar do Narrador poder permitir que os personagens aprendam esses poderosos segredos tribais a partir dos espíritos ancestrais, o custo de experiência para fazê-lo é multiplicado por 1,25. Assim, aprender um Dom de Nível Quatro dos Bunyip custa 25 pontos de experiência e aprender um Dom de Nível Cinco dos Bunyip custaria 30 pontos de

experiência.

Todos os Dons dos Perdidos são, claro, ensinados por espíritos ancestrais. Se eles são espíritos ancestrais da tribo ou Raça em questão é discutível (por exemplo, o sacrifício dos Croatan foi completo, deixando nenhum espírito ancestral dos Croatan para trás), mas os espíritos dos ancestrais que estavam perto da tribo ou Raça em questão podem ensiná-los.

Bunyip

Os fantasmas dos Bunyip ainda guardam um grande rancor contra os Garou que os assassinaram e contra aqueles que os ofenderam, mesmo na morte. Aqueles espíritos ancestrais Bunyip libertados pelos eventos da crônica possuem pouco amor pelos Garras Vermelhas (graças às ações de Isca da Wyrn) e pelos Filhos de Gaia (graças à intromissão de Cernounos em seu legado). Afinal de contas, os eventos de *Tempo e Maré* não devem ser interpretados como uma reconciliação com os espíritos ancestrais Bunyip como um todo. Porém, os personagens que tomaram parte na crônica e agiram para se distinguirem aos olhos dos Bunyip (como detalhado no Ato III) podem ser permitidos a aprender alguns dos Dons a seguir a partir desses espíritos ancestrais. E, claro, o Narrador pode decidir que vários Garou conquistaram uma quantidade de confiança dos fantasmas da Austrália e que também podem aprender os Dons. Assim como com outros Dons dos Perdidos, usa a discricção ao permitir esses Dons em uma crônica; é a melhor forma de fazer

Nota sobre Reconstrução

Alguns Narradores podem ser tentados a usar as informações listadas aqui, assim como em outras fontes, para criar regras para jogar com um dos Perdidos em uma crônica histórica. Isso, claro, é perfeitamente aceitável. Porém, deve ser observado que as listas de Dons aqui não pretendem representar os Dons disponíveis para um membro vivo da Tribo ou Raça Perdida apropriada em seus dias de vida; esses são Dons que um Garou moderno poderia aprender a partir de um espírito ancestral e em nenhum outro lugar.

Cada um dos Perdidos possui Dons em particular que eram funcionalmente similares aos Dons Garou — por exemplo, os Croatan dominavam A Mão dos Senhores da Terra muito antes de seus primos Uktena e, claro, os Grondr usavam Sentir a Wyrn em seus preparativos. Esses Dons não foram listados aqui, já que os Garou podem aprendê-los a partir de fontes mais acessíveis. Porém, aqueles Narradores que procuram reunir uma lista de Dons mais abundante ao reconstruir um dos Perdidos certamente devem preencher a lista com os análogos dos Dons Garou, principalmente nos níveis mais baixos. Redundância não é algo para se envergonhar quando significa que as tribos e as Raças Metamórficas estão fazendo melhor o trabalho que Gaia as entregou.

com que aqueles que conquistaram o direito de aprender esses Dons se sentirem verdadeiramente merecedores.

- **Feitiço do Bunyip (Nível Um)** — O Grande Bunyip possui muitos poderes, entre eles a habilidade de congelar uma pessoa em seu rastro com um breve olhar. Ele ensinou seus filhos esse truque para que se defendessem contra os humanos sem os matar.

Sistema: O Garou primeiro deve estabelecer contato visual com o alvo. O jogador testa Força de Vontade contra a Força de Vontade do alvo. Para cada sucesso que o jogador tiver a mais que o alvo, o alvo fica congelado onde está por um turno e não pode se defender. Se o alvo é um mortal comum, o jogador pode optar por gastar um ponto de Força de Vontade para fazer com que a paralisia dure pelo resto da cena. A vítima se lembra de não ser capaz de mover, mas não sabe o motivo. Aqueles com Força de Vontade baixa tendem a racionalizar ou esquecer a experiência, como se tivesse um sonho ruim (use a tabela de Delírio para determinar se uma pessoa esquece ou não). Esse Dom não pode ser usado em metamorfos ou nos mortos-vivos, apenas em mortais ou naqueles que são praticamente mortais (como a maioria dos fomori).

- **Leito-Escavado (Nível Um)** — Esse Dom era um truque de sobrevivência comum entre os Bunyip, aprendido com os espíritos de animais escavadores, como os vombates. O Garou pode se enterrar no chão quando precisa descansar, dormindo confortavelmente para recuperar sua força sem ter medo de ser sufocado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. O Garou se enterra na terra a uma distância de cerca de um metro e meio, preenchendo o buraco após a sua passagem. O Dom permite que o lobisomem descanse por até doze horas sem precisar de ar. A terra remexida que preenche o leito do Garou não é ocultada automaticamente e observadores podem dizer que algo foi recentemente enterrado por ali. Assim, esse Dom é mais útil em áreas onde o chão será logo coberto por poeira, areia ou folhas caídas.

- **Astúcia do Crocodilo (Nível Dois)** — O Bunyip passou pela cultura dos humanos como um monstro aquático, em parte, devido a esse Dom. Apesar de utilidade limitada no grande deserto australiano, esse Dom permitia aos Bunyip defenderem seus poços d'água, pântanos e rios com astutas emboscadas ou simplesmente para evitar perseguidores. Como o nome do Dom diz, os Bunyip originalmente o aprenderam com espíritos do crocodilo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. O personagem pode segurar sua respiração por até uma hora e ganha dois dados para qualquer teste de Furtividade enquanto estiver submerso na água ou na lama.

- **Caminhada Onírica (Nível Dois)** — Os Bunyip possuíam uma ligação distinta com a Umbra de sua terra natal, mais poderosa do que a possuída pela maioria dos Garou. Apesar daqueles que aprendem esse Dom com os espíritos ancestrais dos Bunyip não possuírem a afinidade inata dos Bunyip com a Penumbra, eles ainda assim

podem tirar grande vantagem da sabedoria dos mesmos.

Sistema: Sempre que a lua estiver visível no céu noturno, o Garou pode, após um minuto todo de concentração, percorrer atalhos ou usar Dons como se a Película fosse dois níveis menores. Essa redução na dificuldade não é acumulativa com a redução por usar uma superfície refletora ao percorrer atalhos. Para os Bunyip esse Dom era de Nível Um, os personagens de outras tribos aprendem o Dom como de Nível Dois.

- **Solitária Voz dos Bunyip (Nível Três)** — Esse Dom foi um dos últimos Dons dos Bunyip a ser desenvolvido, uma vez que ele surge diretamente a partir da dor e perda da Guerra da Vergonha. Interessantemente, é também um dos Dons que os espíritos ancestrais do Bunyip estão mais dispostos a ensinar a seus poucos Garou aliados, pois ele reforça a tragédia da queda dos Bunyip e lembra todos que ouvem que tais atrocidades nunca devem ser repetidas. Os Garou que usam esse Dom emite o alto grito do próprio Grande Bunyip, um assustador e triste uivo-rugido de medo e solidão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Performance (dificuldade 7). O Dom afeta todos os não Bunyip que possam ouvi-lo (ou seja, todos os ouvintes). Aqueles afetados perdem um ponto temporário de Força de Vontade por sucesso até que tenham se afastado da área imediata do usuário do Dom (ao alcance de sua voz, mais ou menos) ou até que a cena acabe. Nenhuma vítima pode ser afetada por esse Dom por mais de uma vez no período do pôr-do-sol até o amanhecer ou vice versa.

- **Falar com a Terra (Nível Três)** — Outro Dom que surgiu da afinidade dos Bunyip com sua terra natal, Falar com a Terra permite ao Garou ouvir a terra e expressar suas várias qualidades e peculiaridades em forma de uma canção.

Sistema: O Garou deve ouvir o chão colocando sua orelha diretamente contra uma árvore, pedra ou a própria terra. O jogador testa Gnose, dificuldade 7. O número de sucessos indica a distância relativa da qual o usuário pode reunir informações. Um sucesso pode indicar um quilômetro ou mais, cinco sucessos chegam até a cerca de 160 quilômetros. O tipo específico de informação procurada é determinada antes do teste. O personagem pode, por exemplo, descobrir o número e tipo de criaturas que caminham na terra dentro do alcance ou a distância de uma tempestade que se aproxima ou, ainda, o número e tipo de estradas que percorrem a área. Certas perguntas podem prover mais informação do que seria seguramente processada, é claro. Tentar descobrir o número e tipo de criaturas que caminham pela terra em um ambiente urbano provavelmente resultaria em uma sobrecarga sensitiva.

Esse Dom só é efetivo na terra natal do personagem. Tecnicamente, isso significa um dos dois lugares — a área onde o personagem nasceu e foi criado e o local geográfico que a tribo (e especificamente, a linhagem do personagem) chama de lar. Assim, um Cria de Fenris de

linhagem escandinava criado em Minnesota poderia ser capaz de usar esse Dom em Minnesota ou em seus estados ao redor ou na Escandinávia. Personagens privados de uma terra natal em uma ou outra forma perdem a habilidade de usar esse Dom. Assim, um Presa de Prata filho de militares que nunca se estabeleceu em um lugar por tempo suficiente pode ser capaz de usar esse Dom na Rússia, mas em nenhum outro lugar. A maioria dos Peregrinos Silenciosos não pode usar esse Dom de nenhuma das duas formas.

- **Tocha de Gnowee (Nível Quatro)** — Nos mitos dos aborígenes australianos, o sol é a tocha carregada por Gnowee, uma mãe que passa cada um dos dias buscando por um filho perdido. Esse Dom permite ao Garou conjurar uma réplica em miniatura de sua tocha, uma bola de luz solar e chamas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Ocultismo, dificuldade 7. A chama conjurada aparece nas mãos do Garou e pode ser mantida ali por um turno por sucesso antes de se extinguir. Enquanto estiver na mão do Garou, a área ao redor do Garou conta como se iluminada por luz solar. O Garou pode arremessar a “tocha” em um oponente ou objeto (Destreza + Esportes, dificuldade 7), encerrando o Dom prematuramente, mas causando um número de dados de dano agravado (fogo) igual a sua Gnose, mais um dado para cada dois sucessos obtidos no teste de Inteligência + Ocultismo.

- **Dança das Serpentes Relâmpago (Nível Quatro)** — A Penumbra da Austrália é habitada por, entre outras coisas, serpentes relâmpago — espíritos que saltam para a terra e voltam aos céus durante as tempestades Umbrais, trazendo raios e chuva. Esse Dom permite que um Garou chamar às serpentes relâmpago para invocar uma poderosa tempestade na Umbra, eliminando espíritos e fustigando inimigos com descargas dos relâmpagos espirituais.

Sistema: Esse Dom só funciona na Umbra. O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Força de Vontade, com a dificuldade baseada no clima existente no mundo espiritual (caso exista) — 5 se uma tempestade Umbral já está se formando até 9 caso os céus do mundo espiritual estejam claros. A dificuldade é reduzida em 1 se o personagem estiver na Penumbra da Austrália, onde as serpentes relâmpago são mais abundantes. A tempestade se forma em três turnos e cobre o equivalente a 8 quilômetros por sucesso e aumenta a dificuldade ou custo de Essência de qualquer Encanto baseado em fogo, percepção ou viagem em 1. O Garou pode direcionar as serpentes relâmpago para golpear oponentes (Carisma + Ocultismo, dificuldade 7 para acertar e causando 10 dados de dano agravado). A tempestade não pode atingir o mundo físico, apesar de que uma simpática (e incontável) chuva ou tempestade possa se formar no mundo material.

- **Ponte Billabong (Nível Cinco)** — O Grande Bunyip era, entre outras coisas, um espírito da água. Seus filhos usavam esse Dom para atravessar grandes extensões

do território australiano usando a água como um atalho. O Garou pode entrar em um corpo de água fresca e emergir em outro corpo a qualquer distância. Água salgada “atrapalha” o Dom e não pode transportar o usuário do Dom. Ambos os corpos d’água devem ser conhecidos pelo Garou que usa o Dom.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e anuncia seu destino. A cargo do Narrador, usar esse Dom para deixar ou chegar em uma área de Película alta pode pedir um teste para percorrer atalhos para fazer a transição seguramente. O usuário do Dom não pode levar pessoas juntas a ele enquanto usa o Dom, apenas os itens dedicados a ele completam a jornada.

- **Cisnes Negros (Nível Cinco)** — Os aborígenes australianos atribuíam ao Bunyip a habilidade de transformar pessoas em cisnes negros. Ninguém se lembra se os contos do povo surgiram desse Dom ou se o Dom surgiu a partir do folclore, mas as histórias são, de fato, verdadeiras. Os Bunyip usavam esse Dom como uma forma de punir aqueles que foram contra Gaia e seus espíritos ancestrais ensinam isso apenas para aqueles herdeiros que demonstram um grande senso de justiça.

Sistema: O Garou deve molhar um oponente com água retirada do ambiente. Água engarrafada não funciona, apesar de que água retirada de um rio local e carregada em uma garrafa funcionaria, e água encanada é efetiva em ambientes urbanos. O jogador gasta dois pontos de Gnose e testa Raciocínio + Ocultismo. Alvos sobrenaturais (mas não humanos comuns) podem resistir o teste com Força de Vontade. Se o jogador tiver mais sucessos que o alvo, o alvo é transformado em um cisne de penas negras.

O cisne perde acesso à maioria de suas habilidades sobrenaturais enquanto estiver transformado, apesar de que sua natureza básica não é alterada. Um vampiro transformado em um cisne negro não teria batimentos cardíacos ou pulsação e teria que beber sangue para sobreviver (apesar de não poder gastar sangue para aumentar seus Atributos ou usar Disciplinas). Metamorfs e outras criaturas que podem assumir outras formas (como vampiros com a Disciplina Metamorfose) permanecem na forma de cisne pela duração da cena, para aqueles sem habilidades de Metamorfose, a transformação é permanente ao menos que revertida de alguma forma.

Croatan

Mesmo ao final dos eventos da crônica *Tempo e Maré*, os espíritos ancestrais dos Croatan permanecem inalcançáveis e perdidos — o sacrifício que eles fizeram para banir a Devoradora de Almas não pode ser desfeito sem também desfazer o resultado. Porém, os Narradores que desejem recompensar os jogadores com alguns seletos Dons de Croatan ainda podem fazê-lo. Presumidamente, mais espíritos ancestrais dos Uktena e Wendigo que aprenderam a cultura do Irmão do Meio foram libertados e estão dispostos a compartilhar seus segredos.

Alternativamente, o Narrador pode optar por fazer

com que alguns ou até mesmo boa parte dos espíritos ancestrais dos Croatan retornem — desfazendo o resultado de seu sacrifício. Isso liberta a Devoradora de Almas para um grande papel nos Fim dos Tempos. Tal opção pode ser perfeita para os Narradores prestes a iniciar uma crônica no Apocalipse.

• **Corpo de Tartaruga (Nível Um)** — Muitos dos Dons dos Croatan simulam o poder de seu patrono, a Tartaruga. Esse Dom permite que o Garou simule o estoicismo da Tartaruga, diminuindo seu metabolismo até um estado similar ao torpor. O lobisomem se torna inativo mas pode ficar sem respirar por horas de uma só vez e ignorar extremos de calor ou frio. Hemorragias param e qualquer veneno em funcionamento no sistema do lobisomem é imensamente atrasado, não fazendo efeito por horas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Gnose, dificuldade 6. O sucesso indica que o lobisomem entra em seu transe. O transe dura por até uma hora por sucesso, apesar de que o Garou pode optar por despertar após uma quantidade específica de tempo ter passado.

• **Visão da Wyld (Nível Um)** — Os Croatan eram capazes de prever desastres naturais e outros fenômenos ao se sintonizar com a Wyld. Ao usar esse Dom, um personagem pode perceber rompantes de atividades relacionadas à Wyld que estão por vir, como relâmpagos, terremotos, tornados e coisas do tipo. Ele também percebe espíritos da Wyld na Penumbra estando no mundo físico, apesar de sua visão ser enevoada.

Sistema: O jogador testa Percepção + Enigmas, dificuldade 7 (nos dias dos Croatan e em sua terra natal, a Wyld era mais forte, e a dificuldade igual a 6). Sucesso revela a natureza e fonte geral da manifestação da Wyld vindoura, caso exista; o número de sucessos determina quão longe o Dom pode prever um determinado evento.

Sucessos	Tempo Antes do Evento
Um	10 minutos
Dois	30 minutos
Três	Uma hora
Quatro	Três horas
Cinco +	Um dia

• **Caverna Segura (Nível Dois)** — Esse Dom deriva da íntima conexão da Tartaruga com a terra. O Garou pode fazer a terra se abrir, criando uma pequena caverna que pode suportar até seis Garou na forma Crinos ou mais criaturas em formas menores. O lobisomem pode fazer a abertura fechar quando estiver dentro da caverna, ocultando a presença da caverna de intrusos (apesar de que meios sobrenaturais possam detectar a caverna ou seus habitantes).

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Sobrevivência, dificuldade 7, para abrir a caverna. O Garou deve decidir selar a caverna ou não dentro de três turnos; a entrada não pode abrir e fechar à vontade. A caverna dura por um período de tempo dependente dos sucessos obtidos; uma vez que a duração expira (ou o Garou opta por encerrar os efeitos do Dom

prematuramente), tudo dentro da caverna sai novamente enquanto a caverna desaparece

Sucessos	Duração
Um	Um minuto
Dois	10 minutos
Três	Uma hora
Quatro	Seis horas
Cinco +	Doze horas

Aqueles dentro da caverna não podem ser fisicamente atacados a partir do exterior, mas alguns Dons (como A Mão dos Senhores da Terra) ainda pode afetá-los, assim como qualquer esforço de escavar forte o suficiente para cavar até a caverna e quebrar sua entrada. A caverna fornece ar fresco e aqueles lá dentro não correm risco de serem sufocados. Esse Dom só pode ser usado em terra natural, lama ou areia; rocha, madeira, metal ou materiais feitos pelo homem como concreto não são afetados por esse Dom.

• **Casco de Tartaruga (Nível Dois)** — Esse Dom permite ao Garou se fechar em um escudo místico que lembra um casco de tartaruga. O casco é opaco do lado de fora, mas aqueles em seu interior podem enxergar através dele. O lobisomem pode optar por trazer outros para dentro do casco, caso seu poder seja suficiente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Sobrevivência. Cada sucesso dá ao casco dois dados de absorção e dois níveis efetivos de vitalidade; o raio é de dois metros por sucessos. Um lobisomem na forma Crinos precisa de cerca de dois metros de raio, então com dois sucessos, dois lobisomens na forma Crinos poderiam ser protegidos (ou três humanos ou Garou na forma Hominídea, ou mais, a critério do Narrador).

O casco dura por uma cena, ou até que seja quebrado ou pela vontade do usuário ou por suportar dano demais — o que vier primeiro. Quando quebrado, ele parte em pedaços que dissolvem como névoa.

• **Invoca o Espírito da Terra (Nível Três)** — Esse Dom é outro dos quais foram retirados da antiga aliança com a Tartaruga, conjurar um espírito da terra para vir adiante e esmagar pessoas ou objetos de acordo com a vontade do lobisomem. O Garou precisa ter um pouco de terra à mão para invocar o espírito da terra, apesar de que um punhado de poeira ou uma pequenina pedra seja suficiente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Ocultismo, dificuldade 8. O espírito traça um caminho de destruição em uma linha reta por até 30 metros, causando 10 dados de dano letal em qualquer coisa em seu caminho. Uma falha crítica no teste de conjuração chama um espírito da terra de algum tipo que é hostil a seu conjurador.

• **Dom da Fertilidade (Nível Três)** — Os espíritos terrestre da fecundidade da Donzela do Milho originalmente concederam esse Dom aos Croatan. O Dom da Fertilidade permite que o lobisomem multiplique qualquer objeto escolhido em muitas duplicatas. Dessa forma, um guerreiro pode fazer mais flechas a partir de

uma única flecha ou mais balas a partir de uma só. Qualquer objeto sem poder espiritual (sem ser fetiches, objetos despertos ou coisas do tipo) podem ser multiplicados: notas de 20, pedaços de bife, espigas de milho e outros.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Ofícios, dificuldade 7. O número de sucessos determina o número de objetos (incluindo o original) resultante; dois sucessos criam uma duplicata extra, quatro sucessos, três duplicatas, e assim por diante. Duplicar metais preciosos ou componentes ritualísticos raros exigem o gasto de dois pontos de Gnose; gemas ou materiais raro como plutônio, três pontos de Gnose.

Os objetos recém criados duram apenas por 24 horas e então desaparecem. Mas seus efeitos permanecem — ferimentos feitos por flechas ou balas curam em sua velocidade normal, produtos comprados com dinheiro multiplicado permanecem onde estão, comida multiplicada ainda nutre desde que tenha sido digerido antes do tempo acabar, e assim sucessivamente.

• **Forte na Rocha (Nível Quatro)** — Assim como os Uktena eram poderosos nas águas e os Wendigo retiravam poder dos ventos, os Croatan eram mais fortes quando pisavam na terra. Esse Dom permite a um lobisomem imitar essa força — quanto mais próximo o laço do Garou com a terra, mais forte ele fica.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e um de Fúria. O personagem recebe um número de dados de bônus que ele pode acrescentar em sua Força ou Vigor (ou dividir entre eles) pelo restante da cena, dependendo de onde ele está. Em madeira morta, concreto ou outro piso artificial, o bônus é de um dado. Em plantas vivas (como grama grossa ou uma raiz de árvore), o bônus é de dois dados. Na terra pura, o bônus é de três dados; em rochas, quatro dados. Caso o personagem esteja separado do solo (como em um avião ou em uma ponte sobre a água), o Dom não tem efeito.

• **Subsolo (Nível Quatro)** — Uma vez que a Tartaruga entrou em seu sono semelhante ao coma, muitos dos segredos dos poderes da terra que eram conhecidos estão agora esquecidos — tais como os túneis Umbrais abaixo da paisagem Umbral. Os Croatan nem sempre se apoiavam nas trilhas de lua de Luna ao viajar pela Umbra. Esse Dom os permitia usar os túneis secretos abaixo da terra, conhecidos por muitos espíritos escavadores e totens, como a Toupeira, Texugo e Marmota (que os ensinou o Dom). Dessa forma, os Croatan podiam viajar longas distâncias na segurança do subsolo Umbral.

Esse Dom está perdido para os lobisomens na época do século XX, mas isso quase é uma bênção; na era moderna, os Ratkin ocupam muitos desses túneis, tornando-os território hostil para qualquer Garou.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose; o Garou torna-se ciente da entrada mais próxima para um desses túneis. Tal entrada pode não estar realmente perto; o lobisomem pode ter que partir em uma viagem de um dia apenas para chegar à abertura mais próxima,

dependendo da população local de espíritos escavadores. Uma vez dentro do túnel, ele pode alcançar seu destino com segurança. Quando ele chega até múltiplas ramificações do túnel, ele saberá qual caminho tomar — do contrário, alguém poderia ficar perdido ali por anos!

Em todos os outros aspectos, esse Dom é muito parecido como viajar por uma trilha lunar, exceto que encontros potencialmente hostis que possam acontecer no decorrer do caminho teriam a forma de Ratkin ou de outros habitantes subterrâneos, ao invés de espíritos.

• **Lança de Katanka-Sonnak (Nível Cinco)** — Muitas das culturas que os Croatan tomaram como Parentes eram veneradores do sol. Os Croatan, assim, estabeleceram fortes laços com Hélios e o Incarna Planetário do sol, Katanka-Sonnak. Esse Dom surge dessa aliança; ao invocar o poder do sol, o Garou pode conjurar uma lança de fogo do céu para empalar um inimigo e imolá-lo em sua contínua chama ardente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Ocultismo para acertar o alvo; nenhuma penalidade de alcance é aplicada, apesar de que o lobisomem deve ser capaz de ver seu alvo. Se o golpe for preciso, a vítima recebe 10 dados de dano por fogo **a cada turno**; essa dano é agravado, apesar dos metamorfos serem capazes de absorvê-lo. O fogo não pode ser apagado com água comum; ele queimará até que 10 turnos tenham se passado a menos que seja extinguido por um espírito da água, dissipado de alguma forma ou até que a vítima não receba dano algum em um determinado turno.

• **Escavador Umbral (Nível Cinco)** — Os túneis Umbrais que os Croatan usavam para viajar nem sempre conduzem precisamente para onde se quer ir. Esse Dom impecavelmente resolve o problema ao permitir que o Garou cave seu próprio túnel através da paisagem Umbral, entre quaisquer dois pontos que escolha.

Sistema: O jogador gasta três pontos de Gnose; o Garou então começa a cavar. Um teste bem sucedido de Percepção + Ocultismo é necessário para se ter certeza de que o túnel saia no lugar certo. O processo é demorado, cerca de duas vezes mais demorado do que uma viagem Umbral comum (apesar de que o escavador não precisa comer ou descansar enquanto cava), mas o túnel é permanente depois de escavado. Não é necessário conhecer o Dom Subsolo para usar o Escavador Umbral, mas o lobisomem sem o conhecimento de Subsolo não pode viajar por túneis que não sejam os seus sem ficar perdido.

Uivadores Brancos

Assim como com os Croatan, os espíritos ancestrais dos Uivadores Brancos permanecem perdidos (ou corrompidos) mesmo após os eventos de **Tempo e Maré**. Porém, um Narrador que não se importe de desviar do cânone um pouco certamente podem estabelecer que alguns conseguiram sobreviver à Queda e se esconder com segurança pelos séculos que se seguiram, apenas para serem libertados depois. Além disso, Narradores podem

usar a possibilidade de antigos espíritos ancestrais Fianna (ou Crias de Fenris) que aprenderam alguns dos truques dos Uivadores estejam voltando à tona. Como sempre, você conhece melhor do que ninguém o seu grupo — se eles veem esses Dons como uma grosseira tentativa de uma ressurreição da tribo digna de revistas em quadrinho, não brinque com os Dons. Se eles amarem a oportunidade de descobrir um pouco da herança Garou perdida, considere dar a eles a oportunidade de fazê-lo.

Como notado no Ato II, nas estatísticas de Aidan Vigia-Distante, muitos dos Dons dos Uivadores Brancos são, de fato, precursores dos Dons dos Dançarinos da Espiral Negra de mecânica similar. Esses Dons (Cicatrizes Ardentes, Baba da Fúria) podem ser acrescentados a essa lista em uma forma “sem ser da Wyrn”, apesar de que deve ser observado que a maioria dos Garou moderno associa tais Dons exclusivamente com os Dançarinos da Espiral Negra e não verão com bons olhos os personagens que os usarem. Até mesmo aqueles Dons dos Uivadores Brancos que não existem na forma para os Dançarinos da Espiral Negra são de honra dubia aos olhos de muitos espíritos; os jogadores que usarem esses Dons podem se descobrir tendo muito que se explicar, principalmente ao Grande Leão.

A maioria dos Dons dos Uivadores Brancos se foca em alimentar sua já poderosa Fúria para fins ainda mais destrutivos, apesar dos Uivadores também serem famosos por seus Dons de uivo. Eles também eram excelentes rastreadores, uma força que por fim ajudou sua queda já que os recém transformados Dançarinos da Espiral Negra eram capazes de caçar todos seus companheiros facilmente.

- **Cheiro de Sangue (Nível Um)** — Parte da reputação dos Uivadores Brancos como excelentes rastreadores vem de Dons como esse. O Garou com esse Dom acha infantilmente fácil rastrear qualquer humano, besta ou ser natural cujo sangue ele tenha provado. Os Uivadores aproveitavam desse Dom em sua tática de deixar um inimigo ferido escapar, apenas para rastreá-lo até seu lar e resto de seu clã. Hoje, os Dançarinos da Espiral Negra continuam com essa prática, apesar de sem a ajuda do Dom Cheiro de Sangue.

Sistema: Uma vez aprendido, os efeitos desse Dom são permanentes. O Garou recebe dois dados adicionais em qualquer teste feito para rastrear uma presa cujo sangue ele tenha provado. Esses dados também são aplicados para o uso de Dons rastreadores como Sentir a Presa.

- **Uivo Fantasmagórico (Nível Um)** — Um dos Dons de uivo peculiares à tribo, esse grito assustador frequentemente ecoava pelas charmeas desoladas antes de um ataque dos Uivadores Brancos. Nos anos desde a queda dos Uivadores Brancos, esse grito tornou-se mais estranho e desesperado.

Sistema: O jogador testa Carisma + Intimidação, dificuldade 7. Todos inimigos dentro do alcance do uivo do lobisomem sofrem +1 nas dificuldades de testes de Força de Vontade por três turnos por sucessos. Gastos de

Força de Vontade não são afetados. Nenhum adversário pode ser afetado por mais de um uso desse Dom por cena.

- **Mordida do Leão (Nível Dois)** — Os filhos do Leão aprenderam muitas coisas com seu patrono, incluindo algumas táticas de caçada mais familiares aos grandes gatos do que aos lobos. O Garou com esse Dom ganha uma infalível habilidade de morder a garganta de sua presa, sufocando-a até ficar inconsciente ou morrer, ou mesmo esmagando sua traquéia, como fazem os leões.

Sistema: O jogador pode gastar um ponto de Fúria e testar Destreza + Briga (dificuldade 7) para iniciar uma mordida sufocante. Se ele obtiver um ou dois sucessos no teste de ataque, o ataque é tratado como uma mordida; caso obtenha três ou mais, ele inicia uma mordida sufocante. O alvo recebe o dano da mordida como de costume e começará a sufocar a menos que vença o Garou em um teste de Força resistido em turnos sucessivos. O Garou pode manter sua mordida de turno em turno; ele não causa mais dano por mordida automático, mas as regras para sufocamento (*Lobisomem*, pág. 188) continuam a aplicar. Uma vítima que é mantida na mordida pode realizar ações além de tentar escapar, mas tais ações recebem +2 na dificuldade. Devido ao poder sobrenatural desse Dom, ele pode ser usado em criaturas muito maiores do que os Garou. Em teoria, um lobisomem poderia usar a Mordida do Leão para estrangular um Wyrn-Trovão, apesar de que o Narrador possa pedir por mais sucessos em um teste de ataque contra um adversário de tal tamanho.

- **Força Dolorosa (Nível Dois)** — Os Uivadores Brancos eram resistentes o suficiente para ignorarem os efeitos da dor, mas muitos aprenderam o truque de fazer com que a dor os alimente. Os ferimentos de um Uivador Branco realmente davam a ele forças, permitindo que ele realizasse grandes feitos de poder ao custo de seu próprio sangue.

Sistema: Quando o personagem é ferido, o jogador pode optar por gastar um ponto de Fúria para ativar esse Dom. Pelo restante da cena, o personagem ganha um ponto de Força para cada dado de penalidade que ele sofrer devido aos ferimentos. Além disso, penalidades de ferimento não afetam seu valor de Força ou testes para dano (apesar de afetarem qualquer parada de Força + Habilidade). Assim, um personagem no nível Ferido Gravemente perderia dois dados de suas paradas de dados, mas agora ele recebe dois dados em seu nível de Força. Se o personagem ignorar as penalidades de ferimento (devido a um frenesi ou ao uso de Resistência a Dor), ele não recebe o bônus de Força.

- **Fúria Sangrenta (Nível Três)** — Os Fianna frequentemente se questionavam se os Uivadores Brancos eram mestres de sua Fúria ou se a Fúria era mestre dos Uivadores Brancos. Esse Dom apenas somava-se à apreensão dos Fianna. Ao se ferir, o Garou é capaz de acessar um novo reservatório de Fúria, para o bem ou para o mal.

Sistema: O Garou deve se ferir com garras ou presas; o personagem recebe um nível de dano agravado



não absorvível e recupera toda sua Fúria temporária. Esse Dom só pode ser usado uma vez por cena.

- **Sentido das Profundezas (Nível Três)** — Até sua queda, a tribo do Leão estava convicta de que era seu dever para com Gaia caçar Seus inimigos, mesmo abaixo da superfície da terra. Esse Dom os ajudava em seus esforços para enfrentar criaturas da Wyrn em seus próprios túneis. Um lobisomem com esse Dom está em casa em um ambiente subterrâneo, quase mais do que está quando acima do solo.

Sistema: Os efeitos desse Dom são permanentes uma vez aprendidos. Enquanto no subsolo, o lobisomem automaticamente sabe qual direção é o norte e pode, instintivamente, refazer seu caminho até a saída (porém, esse senso de direção pode ser enganado por outros poderes sobrenaturais, como aconteceu na Colméia onde a Queda aconteceu). O personagem também pode enxergar na escuridão do subsolo sem sofrer penalidades em suas paradas ou com dificuldades aumentadas; esse Dom funciona como o Dom de impuro: Olhos de Gato, mas apenas quando o Garou está abaixo da superfície.

- **Uivo Ensandecido (Nível Quatro)** — A qualidade sobrenatural dos uivos dos Uivadores Brancos foi o que deu a eles seu nome tribal, para não falar nada sobre sua reputação. Esse Dom de uivo representa um dos piores uivos, um lamento ululante que curva a mente

daqueles que o ouvem até o ponto de ruptura. Esse é um Dom terrivelmente perigoso para os Garou dos dias modernos usarem, já que apenas os Uivadores Brancos são imunes ao uivo — e não restou nenhum deles.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e um ponto de Gnose e testa Carisma + Performance, dificuldade 7; aqueles que podem ouvi-lo devem testar Força de Vontade, dificuldade 7, para resistir. Se o jogador obtiver mais sucessos do que a vítima, a vítima fica insana pela duração da cena. As vítimas são tratadas como se tivessem sido afetadas pelos efeitos de “Medo Catatônico”, “Pânico”, “Descrença”, “Selvageria” ou “Terror” na tabela de Delírio (**Lobisomem**, pág. 192.). O Narrador escolhe o efeito específico, apesar de que os efeitos do Dom tendem a serem aleatórios e não governados pela personalidade da vítima.

- **Visões da Matança (Nível Quatro)** — Essa assustadora maldição vem das práticas incomuns dos Uivadores Brancos de se ligar aos fantasmas dos animais abatidos. Ao marcar uma pessoa com sua saliva, sangue ou outros fluidos corporais, o lobisomem pode amaldiçoar sua vítima a ser assombrada com visões de qualquer animal ou indivíduo morto por sua ação (ou inação). Até mesmo animais podem ser levados à distração por visões de presas que estão sempre à vista, mas não podem ser tocados. Esse Dom é, claro, de pouco uso contra os

inocentes, mas contra os soldados, metamorfos e vampiros que os lobisomens costumam enfrentar, ele possui um terrível poder.

Sistema: O Garou primeiro deve fazer com que a futura vítima entre em contato com sua saliva, sangue, suor ou outros fluidos corporais; o jogador testa Inteligência + Ocultismo, dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. A vítima é assombrada por visões sangrentas de qualquer réptil, pássaro ou mamífero morto por suas mãos por um dia por sucesso. Quanto mais mortes a vítima tenha sido responsável, mais vívidas e perturbadoras as visões serão. Cada dia, a vítima deve fazer um teste de Força de Vontade a uma dificuldade estabelecida pelo Narrador para evitar perder um ponto temporário de Força de Vontade. A dificuldade vai de 4 a 9, baseada na quantidade de sangue nas mãos do personagem; um inocente que nunca fez mais do que colocar algumas ratoeiras e atropelado acidentalmente um gambá seria 4; enquanto o Garou comum resistiria com dificuldade 7 e um vampiro assassino com dificuldade 9. A quantidade de remorso que o personagem sentiria normalmente não influencia na maldição; um vampiro que não se importa com as pessoas que ele drenou até a morte ainda ficaria terrivelmente distraído, enquanto suas vítimas aparecem mais reais e mais frequentemente.

Enquanto esse Dom está em efeito, a vítima não pode recuperar Força de Vontade temporária. Uma vez que a Força de Vontade temporária da vítima tenha sido reduzida à metade de seu nível permanente, todos os testes são feitos com +1 de dificuldade (exceto os testes de dano e absorção), até que os efeitos do Dom passem.

- **Força Insana (Nível Cinco)** — O Garou sob o encanto desse Dom torna-se ainda mais aterrorizante quando sucumbe à sua Fúria. Quando levada até seu limite, a força do lobisomem é aumentada incrivelmente, permitindo que ele cause ainda mais destruição a seus inimigos. Os lobisomens afetados por esse Dom passam por uma mudança corporal quando em fúria; seus músculos se destacam e torcem em maneiras desproporcionais, dando a eles uma aparência quase monstruosa.

Sistema: O personagem recebe dois dados extra de Força e um dado extra de Vigor quando entra em um frenesi selvagem (ou quando sob Influência da Wyrn). Uma vez aprendido, os efeitos desse Dom são permanentes.

- **Fogo Pálido (Nível Cinco)** — Esse Dom esquecido é a última ligação com as fogueiras sagradas que os Uivadores Brancos mantinham antes de sua Queda e conversão para as Chamas Tóxicas. O lobisomem pode arremessar um jorro de ofuscante fogo branco de suas mãos, cauterizando a carne dos ossos de seus inimigos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). O fogo causa seis dados de dano agravado, mais um dado para cada sucesso extra no teste de ataque. Além disso, caso a vítima sofra

mais de três níveis de dano após a absorção, ela fica cega pela duração da cena.

Dons das Raças Perdidas

As probabilidades contra isso são astronômicas. Que os espíritos ancestrais de uma das Raças Perdidas pudessem ter sobrevivido por milênios após a extinção da Raça — não apenas não é uma garantia, é praticamente impossível. Muitos conceitos abstratos são refletidos no mundo espiritual e a extinção não é uma exceção à regra; caso uma espécie é exterminada do mundo físico, a natureza animística do mundo de **Lobisomem** poderia também dar aos reflexos espirituais da espécie um mesmo destino.

Mas a maioria dos épicos que valem a pena ser contados começam chutando para longe as possibilidades. Oficialmente, nenhum Garou no universo de **Lobisomem** está em contato com os espíritos ancestrais das Raças Perdidas — mas um grupo de jogo vive para ser a exceção, certo?

Esses Dons, e os espíritos que os ensinam, são os mais complicados para se usar propriamente. Os eventos em *Tempo e Maré* são suficientes para explicar como alguns desses espíritos ancestrais poderiam potencialmente ter retornado ao mundo mais dispostos, mas isso é apenas metade da batalha. Ganhar a confiança de um espírito ancestral dos Apis, Grondr ou Camazotz é praticamente uma crônica em si — principalmente considerando que um personagem certamente possui ancestrais que participaram de coração aberto na Guerra da Fúria.

Perceba que nenhum Dom das Raças Perdidas de Nível Quatro e Cinco está listado. Isso é porque os maiores poderes de uma Raça Metamórfica geralmente são propriedades apenas da Raça e frequentemente se baseiam na constituição fisiológica ou espiritual da Raça em questão. Os Dons que os Garou (ou outras Raças Metamórficas, no caso) são capazes de aprender são truques de alguma forma mais acessíveis à sua natureza. Em alguns casos, esses Dons são de nível maior para os Garou do que seria para a Raça em questão; afinal, é muito mais fácil aprender os muitos segredos do vôo dos Camazotz se você possui uma estrutura de asas de morcego naturalmente.

Apis

Os Apis eram homens-auroque, metamorfos que podiam assumir a forma do ancestral selvagem do gado doméstico. Eram uma raça orgulhosa e forme, diferente do gado doméstico de hoje assim como os Garou são diferentes dos cães domésticos. Eles serviam a um propósito incomum no grande esquema das coisas — eles geralmente são entendidos como tendo sido casamenteiros em um sentido mais amplo e específico. Eles caminhavam entre a humanidade com uma facilidade muito maior do que a maioria das Raças Metamórficas, possuindo uma Fúria relativamente baixa; ali eles tentavam fortalecer as linhagens humanas,

encorajando os sábios e fortes a produzirem filhos que beneficiariam a raça — e Gaia — como um todo. Dizem também que eles praticavam sua arte entre as Raças Metamórficas, recomendando que grupos específicos se assentassem em determinado terreno mais compatível com eles, ou arranjando pares Parente/metamorfo produtivos. Em muitas maneiras, eles eram a Raça companheira dos Gurahl (que curavam a terra) e dos Grondr (que purificavam a terra), fazendo seu melhor para purificar e curar a humanidade. Por fim, no entanto, sua falta de Fúria interna serviu mal a eles nas guerras de mesmo nome.

Os Apis eram uma Raça ritualística e até mesmo seus Dons possuíam um sentimento de ritual. Seus Dons eram amplamente focados em promover a harmonia, cura dos humanos e alimentar as emoções assim como o corpo; porém, eles também possuíam sua parcela de Dons que retiravam poder do lado do auroque de sua natureza. Um espírito ancestral dos Apis pode olhar gentilmente para hominídeos, Philodox, Galliards, Filhos de Gaia e, em certo nível, Fianna e Andarilhos do Asfalto.

• **Dom da Carne (Nível Um)** — Apesar de serem herbívoros em suas formas de auroque, os Apis eram onívoros, como qualquer humano, em sua forma Hominídea ou nas formas Crinos semelhantes a minotauros e eram famosos por devorarem ritualmente seus inimigos. Esse Dom era um dos favoritos para os touros de guerra mais marciais, já que ele permitia a eles recuperar sua força pelo “dom” da carne de seus inimigos. Os Garou que aprendem esse Dom podem fazer o mesmo, mas ao custo de potencialmente violarem a Litanía.

Sistema: Uma vez aprendido, os efeitos desse Dom são permanentes. Se o personagem passar dez minutos na forma Crinos devorando o corpo de um adversário morto em combate (não uma presa), ele imediatamente recupera dois pontos temporários de Fúria, um de Força de Vontade ou um temporário de Gnose, à sua escolha. Porém, a carne dos mortos-vivos não serve como alimentação espiritual e criaturas com carne envenenada não são menos tóxicos ao devorador.

• **Cheiro de Sangue Metamorfo (Nível Um)** — Em seus papéis de casamenteiros, os Apis frequentemente precisavam saber se as pessoas que eles tentavam unir eram Parentes de qualquer Raça Metamórfica ou não. Esse Dom permitia a eles sentir o cheiro de um homem ou mulher e dizer se a pessoa era Parente ou não, para que eles unissem os Parentes com aqueles que fortaleceriam sua linhagem ao invés de as diluir.

Sistema: O personagem pode detectar automaticamente se uma pessoa é um Parente ou não de sua própria Raça — um Garou que usa esse Dom automaticamente detecta Parentes dos Garou. Além disso, o jogador pode testar Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 7, para apontar precisamente a linhagem tribal mais forte do Parente em questão. Parentes de outras Raças podem ser detectados também, mas precisam do mesmo teste de Percepção + Instinto

Primitivo (e um mínimo de dois sucessos), e o personagem pode identificar Parentes apenas se ele já tiver sentido o cheiro da Raça Metamórfica relativa à pessoa (assim, um Garou que nunca encontrou m Nagah poderia dizer que um Parente Nagah é um Parente de algum tipo se ele fosse bem sucedido no teste, mas não seria capaz de apontar o cheiro precisamente).

• **Sinais do Sol e Lua (Nível Dois)** — Assim como os Mokolé, os Apis eram criaturas do sol e da lua. Eles viam Hélios como uma fonte da sabedoria dos machos e Luna da sabedoria das fêmeas, e buscavam aprender os caminhos de ambos. Esse Dom acessa a sabedoria do sol e da lua, permitindo que o usuário leia profecias em coisas como os eclipses, a cor da lua que surge, os anéis ao redor de ambos e assim por diante.

Sistema: O personagem deve meditar enquanto observa o céu; o sol ou lua devem estar visíveis. O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Enigmas, dificuldade 9. Se bem sucedido, o personagem pode receber um pedaço de informação sobre eventos vindouros relevantes a ele ou a seus amados. Essa profecia é revelada no sentido de positiva ou negativa e com um tempo curto de cumprimento — “um destino ruim na próxima lua crescente”, ou “uma bênção em potencial a três nascer do sol a partir de então”. O Dom pode prever eventos a até cinco dias no futuro para cada sucesso.

• **Laços do Destino (Nível Dois)** — Os Apis, como muitas antigas culturas humanas, acreditavam que certas pessoas estavam ligadas desde o nascimento para compartilhar um destino em comum. Esse Dom permitia aos Apis perceber os fios que ligavam uma pessoa ao seu companheiro predestinado — ou a alguém que estava ligado a ele por um destino sombrio.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Enigmas, dificuldade 8. Caso bem sucedido, ele percebe os laços do destino com fios vermelhos cintilantes que saem do coração, fígado ou mãos do alvo observado na direção da pessoa ou pessoas destinadas a compartilhar um destino comum com o alvo. Os fios podem parecer frouxos ou apertados; quanto mais apertado o fio, mais próxima a ligação entre as pessoas ou mais próximo está o destino compartilhado. Esse Dom, porém, não revela se o destino compartilhado é bom ou ruim — apenas se é forte ou eminente.

• **Bênção de Hathor (Nível Três)** — Entre os muitos Dons dados aos Apis estava a habilidade de promover a fertilidade nos outros, até o ponto de aumentar a chance de um metamorfo produzir um filho metamorfo. Apesar de que o lobisomem que aprende esse Dom deve sacrificar uma porção de sua própria essência espiritual para conceder a Bênção de Hathor, os números decrescentes de Garou fazem isso ser, sem discussões, digno de seu preço.

Sistema: O Garou toca a pessoa que receberá a bênção na testa, no esterno e logo abaixo do umbigo; o jogador sacrifica um ponto permanente de Gnose. A próxima criança concebida pelo indivíduo abençoado

tem um adicional de 25% de chance de nascer metamorfa (assim, uma chance de 35%, caso o personagem acasale com um Parente sem Raça Pura). Caso o alvo do Dom ou seu companheiro não sejam um metamorfo ou Parente (ou é um metamorfo que não passa sua natureza através do acasalamento, como os Corax), ainda há uma chance de 25% da criança nascer com os poderes dos metamorfos, tornando-se do mesmo tipo (e aparentemente da mesma linhagem) que o usuário do Dom. Esse Dom não pode, no entanto, produzir Raça Pura em uma criança caso os pais não possuam.

• **Força do Touro de Bronze (Nível Três)** — Os Apis conheciam um Dom que permitia que eles transformassem seu couro em bronze, seus cascos em ferro e seu hálito em fogo, fazendo com que eles fossem temíveis oponentes em batalha. Até os dias de hoje, os touros de bronze ainda são lembrados em lendas ao redor do Mediterrâneo. Os espíritos ancestrais dos Apis são capazes de passar uma versão desse Dom para os Garou, apesar de sua potência ter diminuído. Ainda assim, um Garou com pêlo de bronze e garras de ferro é algo a ser temido.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e um de Gnose e testa Vigor + Sobrevivência, dificuldade 6. Os Pêlos do Garou se tornam com a cor do bronze e metálicos, oferecendo a ele um dado extra de absorção e suas garras tornam-se metálicas, acrescentando um dado

de dano para todos os ataques com garra. Os efeitos duram um turno por sucesso.

Camazotz

Os Camazotz eram os homens-morcego, alternativamente chamados de Ouvidos de Gaia, Mensageiros de Luna e a Voz de Gaia. Em muitas maneiras, eles eram um análogo direto aos Corax. Ambos serviam ao dever de carregar mensagens, mas onde os Corax estavam ligados a Hélios e ao dia, os Camazotz eram filhos de Luna e da noite. No entanto, os Camazotz tinham a desvantagem de se apoiar em um complicado ritual para aumentar seus números, parecido com os Corax e menos advogados entre os Garou do que os possuídos pelos Corax. A maioria foi morta na Guerra da Fúria inicial e os Senhores das Sombras viajaram até as Américas séculos depois para terminar o serviço.

Os Dons dos Camazotz tendiam a aumentar suas habilidades de carregar mensagens rapidamente, comunicar ao longo de grandes distâncias e usar sua habilidade de voo em sua vantagem em combates. Alguns de seus Dons também aumentam a força racial dos morcegos, derivadas das quais mais tarde foram ensinadas para os Dançarinos da Espiral Negra por um totem Morcego caído. Um espírito ancestral dos Camazotz favorecerá impuros, Ragabash, Theurges, Roedores de Ossos, Peregrinos Silenciosos, Uktena ou Portadores da Luz Interior. A maioria terá grande ódio



pelos Senhores das Sombras, apesar de que muitos olharão favoravelmente para o campo dos Filhos do Morcego (veja **Livro de Tribo: Senhores das Sombras**).

- **Sussurros Privados (Nível Um)** — Esse Dom exemplificava a habilidade dos homens-morcego em entregar uma mensagem com o máximo de discrição. Ao cobrir sua boca e sussurrar, o usuário pode falar com qualquer pessoa que ele possa ver sem ser ouvido por outros.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Língua, dificuldade 7; se tentar contatar alguém que não está ciente do personagem ou de sua natureza sobrenatural (por exemplo, para “assombrar” uma pessoa), o jogador deve também gastar um ponto de Força de Vontade. O personagem pode sussurrar por um turno por sucesso; o alvo é o único capaz de ouvir as palavras do personagem. O Dom não possibilita o alvo a responder da mesma maneira.

- **Pele de Sombras (Nível Um)** — Os Camazotz estavam em casa quando na escuridão e sabiam como dobrá-la à sua vontade. Ao chamar pelo poder desse Dom, um Garou pode desfrutar um pouco dessa mesma proteção que os homens-morcego possuíam. O usuário é envolto em uma sombra semi-sólida, tornando-se mais difícil de ver, abafando o barulho de seus movimentos e até mesmo oferecendo certa proteção contra ataques.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Enquanto o Dom estiver em efeito, o personagem recebe um dado extra para absorver dano (que é tratado exatamente com armadura; veja **Lobisomem**, pág. 206) e três dados extras para qualquer teste de Furtividade. Esse Dom normalmente dura por uma cena, a menos que seus efeitos sejam imediatamente neutralizados caso o personagem entre em uma área brilhantemente iluminada.

- **Mordida Hemorrágica (Nível Dois)** — Apesar dos Camazotz se acasarem com morcegos insetívoros, e não vampíricos, esse Dom permitia a eles pegar emprestado certas propriedades da mordida de seus primos chupadores de sangue. A saliva do usuário do Dom se torna um anticoagulante sobrenatural, fazendo com que suas vítimas sangrem dramaticamente.

Sistema: Se o personagem causar dano com um ataque de mordida, o jogador pode ativar esse Dom gastando um ponto de Gnose e testando Inteligência + Medicina (dificuldade 8). Por um turno por sucesso, a vítima perde um nível de vitalidade adicional de dano letal no final do turno; esse dano não pode ser absorvido. Criaturas que não sangram não podem ser afetadas por esse Dom. Vampiros perdem um Ponto de Sangue por turno ao invés de sofrerem dano. O sangramento pára caso a ferida seja magicamente curada.

- **Favor de Luna (Nível Dois)** — Em algumas culturas, o morcego é um símbolo de sorte. Os Camazotz não foram sortudos, mas eles desfrutaram um pouco do volúvel favor de Luna. Esse Dom permite a um lobisomem retirar as bênçãos caprichosas de Luna, assim como os Camazotz faziam, por bem ou por mal.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se bem sucedido, o jogador pode escolher um teste a ser feito durante o restante da cena como “afortunado”. O jogador ganha um sucesso automático no teste afortunado (como se ele tivesse gasto um ponto de Força de Vontade). Ele também pode testar novamente quantos dados no teste afortunado iguais aos sucessos obtidos no teste para ativar o Dom; porém, o segundo resultado é o que fica, mesmo se for pior que o primeiro. Se ele não tiver sucessos no teste, o ponto de Força de Vontade é desperdiçado; assim é a fortuna.

Por exemplo: Tara ativa Favor de Luna antes de um duelo de klaive. Ela gasta um ponto de Força de Vontade e tira três sucessos em seu teste de Força de Vontade. Durante a luta, seu personagem tenta desarmar seu oponente, e Tara nomeia o teste como “afortunado”. Sua parada de dados normal de Destreza + Armas Brancas é de seis dados e a dificuldade para desarmar com uma klaive é igual a 7. Tara obtém 1, 3, 5, 6, 7, 9 — dois sucessos, mais um sucesso automático. Ela pode testar novamente três dados, e optar por testar o 1, 3, e 5 — tirando um 3, 7, 8. Ela agora tem quatro sucessos mais o sucesso automático — bem melhor.

- **Grito do Morcego (Nível Três)** — Os Camazotz desenvolveram muitos Dons tendo como vantagem seu notório alcance vocal, muitos dos quais eram usados como armas. É dito que o grito de morte do último Camazotz ainda ecoa nas partes remotas da Umbra. O Dom do Grito do Morcego não é tão poderoso, mas, ainda assim, bem efetivo; o usuário emite um grito ultrassônico que atordoia, desorienta e até mesmo fere aqueles nas proximidades. Como o grito é ultrassônico, ele não alerta ouvintes humanos ao alcance da voz (apesar de que lobos ou Garou na forma Lupina ao alcance da voz podem acabar com uma dor de cabeça).

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Performance. Todos aqueles dentro de um raio de trinta metros do Garou recebem um nível de dano contínuo não absorvível para cada dois sucessos.

- **Saliva Ofuscante (Nível Três)** — Os Mensageiros de Luna não estava acima de abusar da dependência de seus inimigos da visão. Com sua versão desse Dom, um Camazotz era capaz de deixar um adversário cego simplesmente por cuspir nele, deixando-a a mercê do homem-morcego. A versão desse Dom que pode ser aprendida pelos Garou é menos poderosa, mas ainda bem potente.

Sistema: O personagem ativa o Dom ao cuspir no oponente; o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Medicina, dificuldade igual ao Vigor do oponente. O alvo é cegado por um turno por sucesso. Personagens cegos não podem se esquivar, bloquear ou aparar ataques e estão com +2 nas dificuldades de todas as ações.

Grondr

Os Grondr eram homens-javali, apontados ao posto



de “faxineiros” de Gaia. Era tarefa deles manter a superfície Dela livre de impurezas, usando suas presas e olfato apurado para arrancar da raiz máculas e manchas em potencial antes que se tornassem verdadeiramente problemáticas. Eram uma Raça mais social que as outras, apesar de não tão entrelaçados quanto os Garou. Eles eram tão místicos quanto a maioria das Raças Metamórficas, apesar de não se apoiarem tanto em Dons e rituais antes de suas próprias habilidades, e honravam seu próprio código do guerreiro, que incluía um sistema complexo de desafios (ou “justas”) por status. Lamentavelmente, eles nunca tiveram uma oportunidade de se espalhar além de seus territórios na Europa antes da Guerra da Fúria os levar até a extinção.

Os Dons dos Grondr eram um equilíbrio entre Dons de equilíbrio, harmonia, cura e purificação e Dons de resistência, resolução, ferocidade e coragem. Um espírito ancestral dos Grondr favoreceria os lupinos ou Ahroun. Paradoxalmente, as tribos Garou mais próximas de seu código do guerreiro são aquelas que lutaram mais duramente contra os Grondr na Guerra da Fúria – os Fianna, Crias de Fenris e Presas de Prata. Um Garou de uma dessas tribos que peça a um espírito ancestral deles teria que provar um sincero arrependimento pelos feitos de seus ancestrais, mas faria bem na estima dos Grondr se ele demonstrasse valor e honra.

- **Escavar (Nível Um)** — Para executar propriamente suas funções, os Grondr eram capazes de farejar fontes de potencial corrupção abaixo da superfície. Esse Dom permite ao usuário farejar objetos enterrados que de alguma forma estão conectados com a corrupção, doença ou podridão — assim, um lobisomem com esse Dom poderia farejar barris de lixo tóxico enterrados (que corrompem a Terra) ou um cadáver em decomposição. Esse Dom pode até mesmo detectar Colméias subterrâneas ou criaturas da Wyrn profundamente enterradas, caso a intuição do usuário seja aguçada o suficiente.

Sistema: O jogador testa Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 7; o número de sucessos determina a profundidade dos efeitos do Dom. O personagem recebe uma impressão geral de qualquer fonte em potencial de corrupção dentro do alcance do Dom — sua força relativa e um vago sentimento da aura espiritual que se encontra na fonte. Um cadáver humano pode ser sentido como “podridão moderada”, enquanto um túnel de um Wyrn-Trovão seria sentido como “corrupção fraca”, ou “poderosa corrupção” caso o Wyrn-Trovão em si esteja abaixo. A fonte da corrupção não precisa estar precisamente abaixo do usuário do Dom, apesar de que não pode estar mais do que três metros de distância na horizontal; os Grondr usavam esse Dom nas patrulhas

itinerante.

Sucessos	Profundidade
Um	Um metro e meio
Dois	3 metros
Três	7,5 metros
Quatro	30 metros
Cinco	150 metros
Seis	Um quilometro e meio

• **Devorar Mácula (Nível Um)** — Assim como os Apis, os Grondr tinham uma tradição de devorar ritualisticamente seus adversários derrotados. Porém, esses banquetes macabros tinham um propósito completamente diferente para os Grondr. Ao devorar os corpos de criaturas da Wyrm e fomori, os Grondr os removiam da face de Gaia, ritualisticamente comendo e devorando suas máculas e toxinas. Na era moderna dos O'Tolley's e fomori aprimorados quimicamente, esse Dom pode se mostrar ainda mais útil do que em tempos antigos.

Sistema: O jogador testa Vigor + Empatia, dificuldade 8. Com um sucesso o personagem é imune a qualquer veneno ou droga ingerida e não será contaminado pela mácula da Wyrm de qualquer comida maculada que comer (porém, o personagem não sabe automaticamente se os efeitos do Dom falharam). Os efeitos duram por uma cena.

• **Sulcos (Nível Dois)** — Esse Dom aproveita do talento animal natural dos Grondr de remexer a terra,

transformando em uma habilidade sobrenatural. Ao afundar uma presa no solo, o Grondr podia abrir um longo sulco ou vala, tão facilmente quanto arrancar ervas daninhas. Os Garou que aprendem esse Dom usam suas garras para criar o corte inicial na pele da terra que cresce até virar um grande sulco. Esse Dom era usado para criar fortificações temporárias, alterar temporariamente o fluxo de riachos para lavar uma área ou para cavar as sepulturas de guerreiros caídos.

Sistema: Esse Dom funciona apenas na terra ou areia; rocha, concreto ou outros materiais não podem ser escavados (apesar de existirem rumores de uma versão mais poderosa desse Dom que poderia ser usada em tais superfícies). O personagem cava a terra com suas garras; o jogador testa Força + Instinto Primitivo, dificuldade 7. O sulco criado pode ter até 30 centímetros de profundidade, trinta centímetros de largura e 60 centímetros de comprimento por sucesso. Os inimigos pegos acima de uma trincheira aberto devem fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4 + sucessos do personagem) para evitar cair dentro delas. Apesar desse Dom não ser considerado danoso para a terra como um todo, usar esse Dom demais pode enfurecer os elementais locais da terra.

• **Carga Troante (Nível Dois)** — O estilo de luta dos Grondr era centrado em poderosas cargas destinadas a derrubar seus oponentes, seguidas por golpes repetidos com suas longas e afiadas presas. Esse Dom



acrescentava um poder de golpe sobrenatural a uma carga, permitindo ao Grondr derrubar até mesmo um gigante no chão.

Sistema: Ao usar a manobra de Encontrão (Lobisomem, pág. 209), o jogador deve gastar um ponto de Fúria para invocar os efeitos do Dom. O usuário do Dom ganha três dados para o teste de ataque e para o teste de Destreza + Esporte para permanecer de pé; além disso, o dano causado pelo encontrão é considerado letal, e não contusivo.

• **Presas Purificadoras (Nível Três)** — Apesar de não serem os guerreiros escolhidos de Gaia, os Grondr ainda eram ligados ao dever de se oporem àqueles que maculavam suas terras. Esse Dom era um de suas mágicas de batalha, focando suas habilidades de purificação em uma aplicação marcial. Quando esse Dom está em efeito, os dentes do usuário se tornam do mais puro branco, tão brilhantes que quase brilham com luz interna. A mácula da Wyrn evapora ao toque das Presas Purificadoras, em detrimento do objeto inicialmente maculado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e um de Gnose. Se o usuário do Dom morde (ou ataca com as presas, no caso dos Grondr originais) um alvo que sofra de uma leve mácula da Wyrn e causa pelo menos um nível de vitalidade de dano, o alvo é libertado de sua mácula, como se fosse alvo de um Ritual de Purificação. Criaturas cuja mácula da Wyrn é uma porção fundamental de seu ser (como Malditos, fomori, demônios ou vampiros) não são libertados de sua mácula, apesar de que o usuário do Dom ganha um dado adicional de dano contra tais criaturas. Feridas causadas em criaturas da Wyrn através desse Dom sempre formam cicatrizes visíveis.

• **Desarraigar (Nível Três)** — Os Grondr sabiam que a árvore mais alta poderia ser derrubada ao se atacar sua raiz. Esse Dom faz com que essa habilidade cause dano considerável a uma árvore ou estrutura caso o usuário golpeie sua base. Os Grondr usavam esse Dom para derrubar árvores mortas, mas não eram avessos a usá-lo em casas humanas, caso a necessidade surgisse.

Sistema: O Garou golpeia a base de uma árvore, um marco, uma viga de suporte ou outra fundação de uma estrutura. O jogador gasta um ponto de Fúria e um de Gnose e testa Raciocínio + Instinto Primitivo, dificuldade 7; essa é uma ação reflexiva e deve ser executada no mesmo turno que o personagem ataca a estrutura. Para cada sucesso, o personagem recebe três dados para sua parada de dano contra a fundação. Se a árvore ou estrutura cai como resultado do Dom, o jogador pode escolher a direção em que ela cai (caso aplicável).

Rituais

Ritual da Perseguição Imortal (Místico)

Nível Cinco

Esse poderoso, mas imperfeito, ritual era conhecido

por poucos Garou em anos passados e desapareceu do mundo nos tempos modernos. O ritual é projetado como último recurso contra inimigos particularmente poderosos, uma chance de arremessá-los na Umbra e assediá-los com os espíritos dos Garou, condenando-os a uma batalha eterna. O ritual liberta as porções espirituais de lobisomens vivos presentes para o ritual, prendendo-os no inimigo. Porém, o sacrifício de múltiplos Garou — Garou que estão **certos** que morrerão e cujos espíritos ancestrais serão perdidos para gerações futuras, ao menos que eventualmente vençam sua batalha — é algo difícil de se pedir. Nos Dias Finais da raça moribunda dos Garou, isso raramente pode valer a pena.

O mestre de ritual deve se pintar com glifos de morte, vingança e imortalidade, desenhados com o sangue de Garou e Parentes. As invocações do ritual são uma série de juramentos sangrentos, cada um proclamando que nem mesmo a morte pode manter os Garou longe de carregar seu dever de se opor aos inimigos de Gaia.

Sistema: O mestre de ritual nomeia um alvo, seja em sua linha de visão ou pelo nome, e testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 7. Se o mestre de ritual tem uma linha de visão e um nome, a dificuldade é reduzida em 1. Para cada ponto de Fúria, Gnose ou Força de Vontade que o mestre de ritual sacrifica permanentemente, o tempo necessário para completar o ritual (50 minutos, normalmente) é reduzido em 10 minutos, até um mínimo de 10 minutos. Ao final do ritual, uma onda de poder e ligações espirituais avança por 100 metros por sucesso.

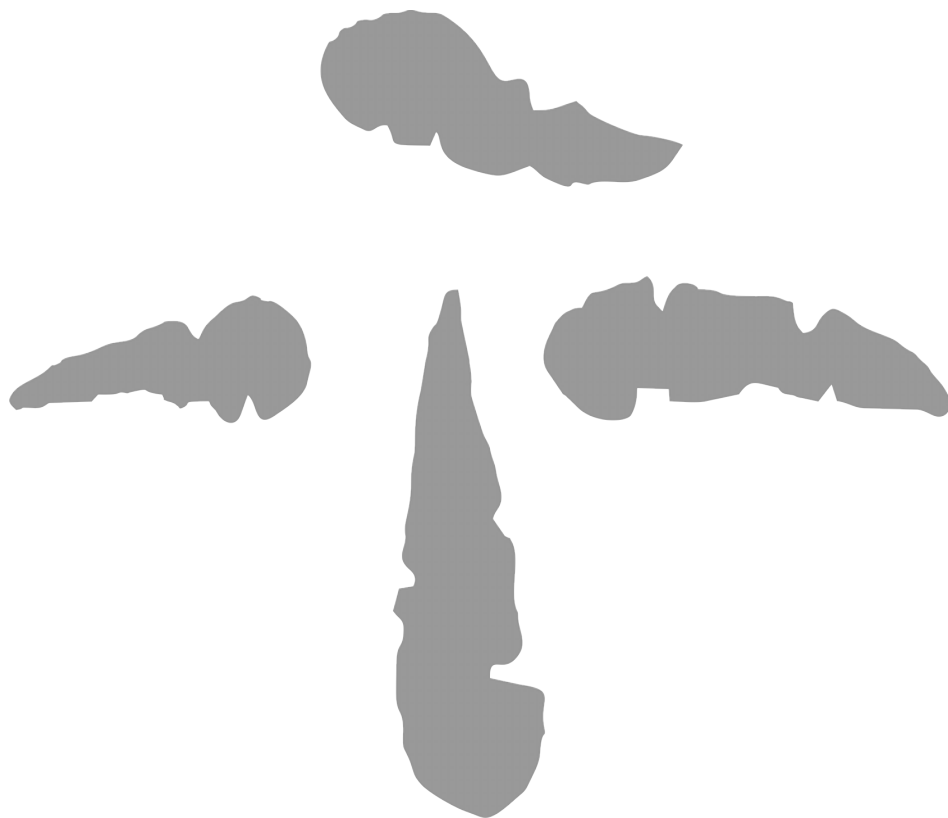
Cada Garou dentro do alcance pode optar por responder o chamado do ritual. Se o fizer, seu corpo morre e seu espírito imediatamente se torna um espírito ancestral, de um nível de poder adequado ao posto e poder que ele mantinha em vida. Cada espírito ancestral criado dessa maneira possui pelo mesmo a mesma quantidade de Fúria, Gnose e Força de Vontade que possuía em vida; eles também recebem os Encantos: Sentido de Orientação, Armadura e Rastrear. O Narrador pode assinalar Encantos adicionais caso apropriado; um antigo Andarilho do Asfalto de grande Renome pode receber Controle de Sistemas Elétricos, enquanto um poderoso Uktena receberia Inundação. Os espíritos dos Garou recentemente mortos que perambulam na área (por exemplo, caso o ritual seja executado em meio a uma batalha) também podem atender o chamado caso desejem.

Os espíritos ancestrais estão ligados ao alvo espiritual pelo ritual e não podem deixar sua proximidade por muito tempo; eles estão destinados a lutar por eras. Porém, o espírito que eles estão ligados não pode destruí-los; um espírito ancestral ligado por esse ritual que cai até zero de Essência entra em Modorra e surge novamente ao lado do alvo até que desperte novamente e possa lutar completamente restaurado. Entretanto, os espíritos ancestrais não podem colher Gnose de seu alvo e, logo, não podem matá-lo permanentemente quando reduzem sua Essência a zero. Quando o alvo alcança zero de

Essência, os espíritos ancestrais recebem um indulto até que ele se reforme e a batalha comece novamente.

Quanto mais Garou se sacrificam dessa maneira, maior e mais poderosa a criatura ou espírito que pode ser

banida — em uma variante desse ritual, o sacrifício de toda a tribo dos Croatan foi suficiente para banir a própria Devoradora de Almas.



Agradecimentos: Algo que Nunca Esqueceremos!

*Where'd you go?
I miss you so,
Seems like it's been forever,
That you've been gone.*
— Fort Minor, *Where'd You Go*

A Sabedoria Imortal...

O Nação Garou tem uma grande honra em entregar ao público de jogadores de **Lobisomem** o livro *Vidas Passadas* (Past Lives). Aliás, tem uma grande honra de entregar a todos os jogadores, pois aqui dentro há mais que uma história e um punhado de Dons esquecidos pelo tempo, existe coisas que podem ser usadas para qualquer outro cenário do Mundo das Trevas.

A questão da ancestralidade é algo que está presente em vários cenários, seja de forma direta ou mesmo através de metáforas. Sempre existem pessoas que vieram antes de nós e, antes do advento da Ciência Moderna, nossa sabedoria dependia unicamente dessas pessoas, época antes dos discos rígidos poderem armazenar tamanha quantidade de informação. É um grande livro, acreditem.

Este livro trata de outra questão importante: Arrependimento. Os Garou mais conscientes sabem os

pecados que cometeram contra as Tribos e Raças Metamórficas que sumiram da Terra. Sabem que por negligência ou dolo puro e simples, eles permitiram que uma boa parte da sabedoria de um povo ancestral fosse destruída por seus atos mesquinhos. Alguns coisas podem ser recuperadas, outras não.

Neste ponto, os Garou parte para uma viagem não para ganhar Glória de combates que estão por vir, mas para restaurar sua Honra que ficou para trás quando causaram tanta dor e sofrimento. Isso é Sabedoria, encontrar no tempo a lição para os dias de hoje e de amanhã com base no passado.

...renascendo dentro de nós!

Nossos Agradecimentos já preencheram várias páginas com o passar de tantos livros. Mais proveitoso do que pensar em novas palavras para dizer a mesma coisa, seja reler o que já foi dito a cada sentimento único.

Acervo Imortal de Cirandes Feitos

- 01 - Lobisomem Companheiro do Narrador (03/10/06) (reedição com mais qualidade)
 - 02 - Registros Prateados (03/11/06)
 - 03 - Umbra Revisado (13/02/07)
- 04 - Senhores das Sombras Revisado (14/03/07)
 - 05 - Livro dos Augúrios (17/04/07)
 - 06 - Fianna Revisado (10/06/07)
- 07 - Cria de Fenris Revisado (06/07/07)
- 08 - Garras Vermelhas Revisado (19/08/07)
- 09 - Fúrias Negras Revisado (12/09/07)
- 10 - Presas de Prata Revisado (17/10/07)
- 11 - Livro da Wyrn - 2º edição (30/11/07)
- 12 - Roedores de Ossos Revisado (31/01/08)
- 13 - Andarilhos do Asfalto Revisado (20/03/08)
 - 14 - Iteração X Revisado (16/05/08)
- 15 - Parentes: Heróis Esquecidos (29/05/08)
- 16 - Filhos de Gaia Revisado (29/06/08)
- 17 - Peregrinos Silenciosos Revisado (01/08/08)
- 18 - Portadores da Luz Interior Revisado (30/11/08)
 - 19 - Wendigo Revisado (22/12/08)
- 20 - Traição de Sangue (28/01/09) (Eutanatos Revisado - bonus track)
 - 21 - Uktena Revisado (17/06/09)
 - 22 - Livro da Wylld (28/10/09)
- 23 - Guia dos Jogadores dos Garou (31/12/09)
 - 24 - Legião das Aberrações (28/04/2010)
 - 25 - Martelo e Klaive (09/05/2011)
 - 26 - Livro da Weaver (17/09/2011)
 - 27 - Guardiões dos Caerns (30/10/2011)
 - 28 - Nuwisha (06/03/2012)
 - 29 - Vidas Passadas (15/08/2012)

Em questão de Planilhas Completas Revisadas:

- 01 - Planilhas das 13 Tribos de Gaia (as constantes nos Livros de Tribo)
- 02 - Planilha para Lobisomem O Apocalipse
- 03 - Planilhas para Parentes, Seita (com nova versão 2.0!) e Totem da Matilha
- 04 - Planilhas especiais para Dançarinos da Espiral Negra e Fomori
- 05 - Planilha para a Iteração X e para a União Tecnocrata
- 06 - Planilha completas e personalizadas para Eutanatos e Traição de Sangue

Em questão de Material Adicional:

- 01 - Compilação de Regras para Abominações (com Planilha e referências)
- 02 - Escudos Revisados: Lobisomem O Apocalipse e Mago A Ascensão
- 03 - Escudos para Cruzada dos Feiticeiros e Changeling O Sonhar
- 04 - Umbra Descomplicada (mini manual com a estrutura da Umbra)

Tudo isso está em nosso Multiply: nacaogorou2011.multiply.com/
e em nosso 4shared: www.4shared.com/dir/27813369/e9b28c2a/sharing.html

Loki Sho'nuff

Nuwisha Black Leather Pants

"Então, filhotes, o assunto da aula de hoje é: Se os grandes heróis, grão mestres, fodões, sô pai é ninja, e Wyrms do passado não venceram a Guerra contra a Wyrms, o que será de nós pobres frangos que ainda usamos a cueca velha do nosso irmão mais velho. Bem, em primeiro lugar, o que é um peido quando já se está cagado? E, além disso, Gaia guardou o melhor para o final. A coragem, a bravura, o valor só são verdadeiros quando se está à beira do abismo. A Hidra ainda treme ao som de nossos uivos. A hora é agora, ousem ir onde ninguém tentaria, ousem voar onde apenas as águias vão. Nossa é a Fúria!"

Pena de Prata

Galliard Fianna

O livro Vidas Passadas nunca fez tanto sentido quanto hoje para mim. Mesmo depois de meses após o início deste projeto, a sensação de ver um trabalho "arrastadamente" demorado ser concluído é como uma pequena fagulha quase morrendo dentro de uma imensa caverna obscura. (e isso me entristece, pois sei que eu faço parte deste esfriamento...).

A fagulha apagou? não.... mas não se pode dizer que é uma chama... Efemeramente pode tornar-se tornar uma pequena brasa... e apagar... Mas ao acaso de Gaia, a mesma chama que hoje é uma fagulha pode tornar a iluminar seitas, Caerns e matilhas onde quer que estejam.

Até hoje leio sobre o universo Garou e, com muita alegria, é que até hoje também me reúno sempre com pessoas novas e começo a mesma e eterna conversa: "O princípio deste jogo é que existem três forças, a Wyld, a Weaver e a Wyrms...". E isso não pode e NÃO VAI MORRER!

O Nação Garou passa por uma espécie de hiato, respeitoso e digno de meditação, mas quem disse que o mar mesmo com o impetuoso Tsunami é sempre bravo? mesmo calmo não deixa de ser O MAR.

Por isso, é que VIDAS PASSADAS marca mais um momento histórico no Grupo de Traduções Livres NAÇÃO GAROU. Jamais nos esqueceremos dos feitos daqueles que antes de nós vieram, traduziram, diagramaram, corrigiram, desenharam, editaram e distribuíram. E, embora seja um momento de grande silêncio dentro da grande assembléia dos lobos, nada substitui a pergunta que acende a chama a cada leitura, a cada campanha em cada mesa:

"No ar causticante, carregado de ódio, paira uma pergunta: quando a fúria tomará você?"

Suspirem Garou, não é o fim ainda!

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos

[despedidas não são o meu forte, são meu fraco]

Para mim, não é preciso abrir cada pdf que

produzimos para lembrar de grandes coisas que nós fizemos juntos aqui. Parece que os atos de cada um que passou pelo Nação Garou ainda reverbera de alguma forma pelos tópicos da comunidade ou ecoam em meus ouvidos quando estou escrevendo os Agradecimentos.

Cada livro é parte de nossa história e assim será enquanto cada um dos nossos leitores assim o desejar, pois são vocês que tornam isso aqui possível. Não fazia sentido algum traduzirmos um livro se não houvesse um jogador a quem não tivéssemos interesse em ajudar.

Para alguém que não gosta de **Lobisomem**, chegar até o 29º livro é um feito, acho que a resposta para o questionamento que eu fiz nos Agradecimentos do **Guia dos Jogadores dos Garou** agora tem sua resposta. No entanto, o mundo mudou de lá para cá e, como eu disse no **Andarilhos do Asfalto**, as coisas cedo ou tarde acordam para a sua verdadeira realidade.

Não importa se nós discutimos, se brigamos, se comemoramos ou mesmo trocamos apenas uma frase durante um tópico, cada um de vocês não apenas faz parte da história do NG. Faz da minha também. Sempre que eu recordar dos bons momentos que os grupos de tradução deram para mim, sem dúvida alguma todos vocês estarão lá.

Eu poderia encher páginas falando a respeito disso, mas tudo isso está presente nos Agradecimentos que sempre fizemos questão de deixar registrado em cada um dos livros que disponibilizamos. Melhor do que eu requestrar aqui algum sentimento, é vocês irem lá e verem como nós éramos, como chegamos até aqui e até onde o Nação Garou pode chegar através dos esforços de cada um de vocês. Não foi exatamente isso que eu disse no **Guardiões dos Caerns**?

Do mesmo modo, o que estava em meu coração durante o **Crias de Fenris** ainda está aqui. Apesar das coisas terem mudado um pouco, o contido no **Fianna** e no **Legião das Abominações** também, de certo modo. A história conhece formas medonhas de preservar as coisas, acreditem! Quem quiser rir um pouco a respeito dos bastidores, poderá encontrar algumas besteiras no **Umbra Revisado** e no **Registros Prateados**. Ainda não sei como eu escrevi aquela epopéia, rs!

Bem, é isso. No fim das contas, a vida aqui no NG é como a batalha real que os Garou travam em todas as nossas mesas de jogo. Conhecemos muitas pessoas legais, lugares únicos durante as comemorações anuais que tivemos, mas nem todas elas chegam até o fim conosco. Isto é como um rasgo no peito para mim, mas é assim.

Obrigado a todos os membros da comunidade. Aos que eu bani por raiva [sinto muito mesmo!]; aos que conversamos até hoje como grandes amigos e que sabem um pouco mais ao meu respeito; aos que fizeram com que eu risse de tanta raiva em alguns momentos e, também, aos que arrancaram o choro pueril.

Muito obrigado. A bagagem que estou levando embora agora tem apenas alegrias, porque a tristeza eu deixei para trás.

VIDAS PASSADAS

DESDE A AURORA DOS TEMPOS

Para os maiores heróis a morte não é o fim. Os mais sábios e mais fortes dos Garou prolongam-se, permanecendo como espíritos para guiar seus descendentes na grande batalha. Mas quando os mortos honrados começam a se manifestar em números cada vez maiores, o que isso significa para o futuro? Quando os sonhos de batalhas há muito travadas vem ao presente, o que acontece com os monstros que imaginávamos ter derrotado há tanto tempo?

AO FIM DOS DIAS

Uma crônica épica para Lobisomem O Apocalipse, Vidas Passadas leva os personagens em jornada longa e angustiante que se estende de volta ao início dos tempos e culmina no mundo moderno. Este livro não apenas fornece mais informações sobre a natureza dos espíritos ancestrais e que eles têm a oferecer, mas também concede um vislumbre do futuro do Apocalipse e o que está em jogo. Os personagens têm a chance de aprender com o passado – e afetar o futuro.

Vidas Passadas inclui:

- Uma crônica completa, *Maré e Tempo*, que se estende por gerações – de maneiras inesperadas;
- Informações detalhadas sobre os espíritos ancestrais, desde convocá-los até ser possuído por eles;
- Os Dons das Tribos Perdidas – Croatan, Bunyip e Uivadores Brancos – e das Raças Metamórficas perdidas.



LOBISOMEM O APOCALIPSE

Nação Garou
Grupo de Traduções