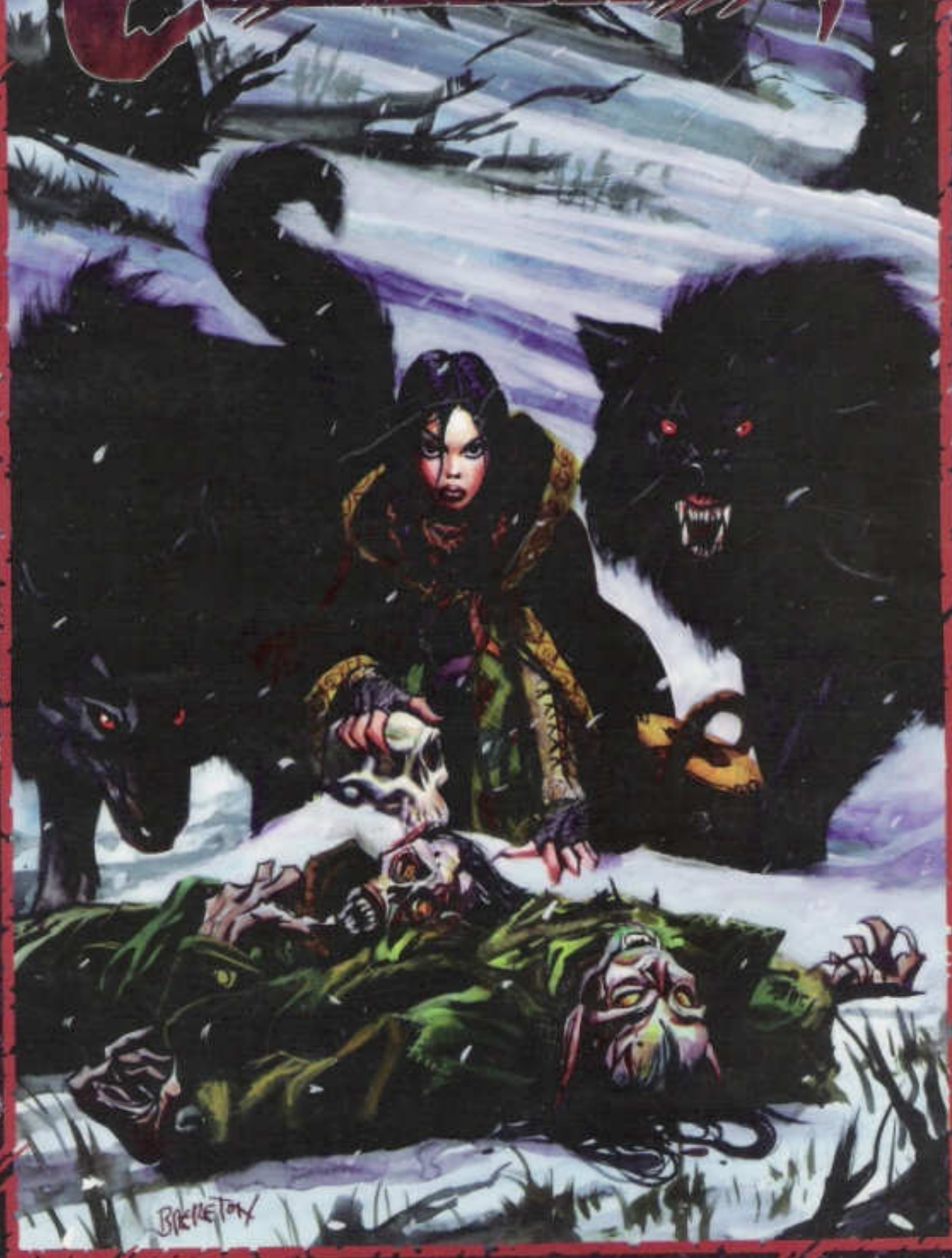


LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS



recomendado para maiores

BRETONY

Um Livro de Referência Histórica para LobisOMEM: O Apocalipse™
e Vampiro: A Idade das Trevas

LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS



*Escrito por Heather Curatola, Harry Heckel, Forrest B. Marchinton,
Deena McKinney, Ethan Skemp*



LENDAS DOS GAROU

As Jóias de Boleslav

Uma boa morte honra toda uma vida.

— Petrarca

A cidade de Cracóvia erguia-se de modo imponente como um monumento para o poder e sabedoria dos Polians, Wislanie, Pomorzanie e Mazovians. Por 300 anos, desde pouco antes do início do novo milênio, estes povos valentes demonstraram seu valor diversas vezes frente as tribos mais fracas que vagavam por aquelas terras. Agora eles podiam se orgulhar e mostrar a todos sua grande cidade com sua vasta biblioteca de quase 30 livros, paredes grossas de pedra e uma bela catedral que guardava os ossos de Boleslav, o Valente, com sua coroa e seu cetro.

Contudo, do lado de fora dos portões da cidade, o caos imperava. Por mais de 50 anos a guerra civil havia atravessado as terras ricas que cercavam Cracóvia. Os Senhores das Sombras não tinham um papel pequeno nesta luta, pois para eles o próprio conflito produzia a força necessária para sobreviver e governar. Apenas no momento em que os campos estivessem manchados de sangue e ninguém além dos mais poderosos dentre os mortais e Garou permanecessem de pé, a luta terminaria. As batalhas testavam o valor de um soldado, a astúcia de um líder de guerra e a paciência de uma mulher. Era o legado de lobos e homens, diziam os Garou.

Entre os Senhores das Sombras havia um que almejava muito a liderança de sua tribo e o domínio de Cracóvia. Seu nome era Kazimier Piast, filho de Jagiello, e ele já havia atravessado muitos homens e lobisomens corajosos com a ponta de prata de sua lança. Kazimier era um guerreiro nato, o luar brilhante iluminando o sofrimento de sua mãe, pois ela morreria com o seu nascimento. O jovem cresceu entre os homens sem nunca aprender o que era piedade ou moderação. Quando resolveu cobiçar o governo de Cracóvia e as terras férteis da cidade, ninguém hesitou em sair do seu caminho. Jagiello não conseguia esconder seu orgulho por ter um filho tão temido, e quando Kazimier pediu conselhos ao seu pai sobre como tomar a cidade, o velho sábio já tinha todo um plano preparado. Ele sussurrava palavras de discórdia nos ouvidos do jovem, ignorando os protestos sensatos de sua nova esposa, Zophia, quanto à vileza de seus planos. Em suas veias corria o sangue dos inimigos Presas de Prata, e Jagiello ordenou que ela se calasse ou seria banida.

Quinze dias depois, os bispos de Cracóvia lamentavam-se em tristeza. O inimaginável havia acontecido; a coroa e o cetro de Boleslav haviam desaparecido! "Estes



são os laços de nosso povo," lamentavam os homens santos, "e agora eles sumiram! Que ladrão habilidoso teria conseguido levá-los da cidade? E como iremos conseguí-los de volta?" Os sacerdotes convocaram o conselho dos homens, e Jagiello e Kazimier atenderam, fingindo surpresa e desconhecimento, pois o próprio jovem guerreiro havia profanado o túmulo na escuridão da noite e levado as jóias reais como parte dos planos desonestos de seu pai.

A multidão reunida franzia as sobrancelhas e passava as mãos nas barbas num silêncio confuso. Finalmente, um velho fazendeiro disse aquilo que todos estavam pensando.

"Certamente os teutões que espalham o medo em nossas terras são os culpados. Um deles veio como um ladrão sob a lua nova e levou aquilo que era importante para todos nós." Os homens concordaram balançando a cabeça e proferiram palavras de ódio. Ao sinal do seu pai, Kazimier levantou-se.

"Ora, então as jóias devem ser tomadas desses bárbaros imediatamente. Irei para lá antes do amanhecer." Ouviram-se gritos animados, pois por mais que os homens quisessem recuperar as jóias, a maioria já tinha idade avançada e dificilmente estaria preparada para uma batalha contra cavaleiros fortemente armados. Deixemos Kazimier fazer isso, pensaram eles. Ele é jovem e ousado, com a força de vários homens. É melhor que ele derrame seu sangue e morra como um herói do que deixarmos nossas famílias para seguirmos numa missão perigosa.

Os sacerdotes de Cracóvia discutiram entre si por um momento. Então o mais velho disse, "Se você for, filho de Jagiello, e retornar com aquilo que procura, apoiaremos sua reivindicação do principado da cidade e aconselharemos o povo no campo a fazer o mesmo. A jornada de um herói é um feito honrado aos olhos do Senhor, e sua vitória, um sinal de Sua vontade."

Obviamente, Kazimier acreditava que a divindade cristã era algo ordinário quando comparada a Gaia, mas aceitou de bom grado a bênção dos sacerdotes e os suprimentos da cidade.

Retornando às terras de seu pai e de seu clã, Kazimier fez seus planos — alguns dias caçando javalis e cervos, dormindo junto ao leito de um rio, talvez caçando alguns dos seus Parentes lobos por brincadeira ou até mesmo desafiando-os para uma luta. Sua jornada prometia ser realmente agradável. Antes de partir, ele conferiu suas provisões, afiou sua lança de prata e certificou-se de que as jóias estavam a salvo em sua bolsa. Sim, ele era mais astuto e forte do que precisava para ser um grande príncipe.

Portanto, sua surpresa foi grande quando, após se aquecer algumas horas à luz fraca, mas cálida, do sol, ele percebeu que sua bolsa estava entreaberta. As jóias reais haviam sumido! Após um momento de hesitação e confusão, ele esvaziou sua bolsa e procurou freneticamente ao redor. Nada! A coroa e o cetro de Boleslav haviam sido roubados do seu ladrão por direito! Enquanto rosnavava, ele pegou sua lança e desapareceu nas profundezas da floresta negra.

Depois de vários minutos de pânico, ele percebeu furioso que não havia parado para procurar pelas pegadas ou pelo cheiro do ladrão. Seu pai teria reprovado sua estupidez. O ladrão obviamente foi esperto o suficiente para roubar as jóias bem debaixo do seu nariz; ele deveria ser tão esperto quanto ele para recuperá-las. Respirou fundo algumas vezes para se acalmar e evitar que a raiva atrapalhasse seu raciocínio.

Foi um golpe de sorte, pois naquele momento ele ouviu vozes graves e ásperas, bocas pronunciando a língua tosca dos teutões. Agarrando sua lança imediatamente, Kazimier agachou-se. A excitação por seus inimigos mortais estarem tão próximos fazia seu sangue ferver. Suas roupas ficaram apertadas no seu corpo, à medida que este crescia. Por entre os arbustos densos, ele viu três guerreiros — Fenrir pelos seus traços. Kazimier compreendeu quase tudo o que diziam, pois havia aprendido a língua dos inimigos quando era pequeno.

"Por que não podemos simplesmente avançar e matá-los, e depois saqueá-los?" perguntou o ruivo.

"Porque se as jóias sumiram, isso irá deixá-los muito furiosos," respondeu o mais alto. "E provocar sua raiva é quase tão bom quanto matá-los. Além disso," ele acrescentou enquanto manuseava seu machado de batalha para que este repousasse sobre seu ombro, "há muitos deles naquela cidade. Se ficarem bravos, eles virão atrás de nós, então poderemos matar quatro ou cinco de cada vez, ao invés de sermos picados por toda a colmeia."

Kazimier estudou o inimigo enquanto eles se aproximavam. Ele percebeu que o Fenrir andava totalmente despreocupado, como se estivesse caminhando pelas ruas de uma cidade no meio da primavera. Estava claro que eles eram jovens e descuidados. Ele também observou outras coisas, principalmente suas armas e armaduras. O mais alto se portava como um líder e vestia uma cota de malha apertada; o Senhor das Sombras notou uma brecha num dos elos, que não havia sido consertada depois de algum golpe que sofrera. O ruivo levava consigo uma lança, que usava como um cajado; seus movimentos eram um pouco lentos e atrapalhados. O terceiro parecia ser perigoso, pois apenas ele parecia estar prestando atenção no que acontecia ao seu redor. Ele carregava um machado de mão e um pequeno escudo redondo; presa ao seu cinto estava uma espada curta. E foi este quem percebeu o Senhor das Sombras agachado.

Antes que o jovem pudesse avisá-los, Kazimier pulou sobre eles. Antes que os outros pudessem reagir, sua lança com ponta de prata enterrou-se na brecha da armadura do mais alto. Sem reduzir a velocidade, ele acertou o ruivo e deixou-o atordoado no chão. Ele sentiu mais do que viu o machado de batalha caindo sobre ele, e por pouco não conseguiu esquivar-se do seu trajeto mortal. O Mais Alto, ainda com o cabo da lança de Kazimier fincado no seu tronco, cambaleava enquanto tentava preparar sua arma outra vez. Kazimier agarrou a lança mortal, girou-a no ferimento e arrancou-a junto com uma rajada de sangue. O Mais Alto ficou de joelhos, então caiu de lado. O Ruivo se levantou outra vez com sua lança preparada. Kazimier desviou-se de um golpe desajeitado, mas antes que pudesse desferir seu próprio ataque, algo lacerou profundamente o seu ombro. Um urro de dor explodiu de

seus lábios, mas antes que ele pudesse encarar seu novo atacante, o Ruivo recuperou-se e enfiou a lança na barriga de Kazimier, prendendo-o ao tronco de um abeto. A força do golpe fez com que ele derrubasse a sua lança. Enquanto sua cabeça girava e a visão se enevoava devido à sua Fúria, Kazimier esticou o braço e arrancou o machado de mão do seu ombro. A uma distância pequena, o Mais Baixo observava com um sorriso triunfante estampado em seu rosto jovem.

O Ruivo falava na língua Garou. "Nós capturamos um prêmio. Um corvo negro está prestes a ter suas asas cortadas," ele rosou.

"É você que vai ser cortado," grunhiu o Senhor das Sombras num tom provocador. "Eu vou arrancar um pedaço de você para cada jóia na coroa e no cetro de Boleslav. Se vocês os devolverem agora, eu simplesmente vou levar suas duas jóias comigo." O Ruivo pareceu ficar confuso por um momento, e então a raiva tomou conta da sua expressão quando percebeu que seu prisioneiro estava ameaçando castrá-lo. Antes que pudesse articular uma resposta razoável, uma mudança ocorreu em Kazimier.

Era um truque que Corvo da Tempestade havia lhe ensinado. Sua face assumiu um aspecto aterrorizante; seu corpo, preso como estava, espavoria tenebrosa e assustadoramente. O Ruivo surpreendeu-se e deu um passo para trás, repentinamente amedrontado. Rangendo os dentes para conter um grito, Kazimier puxou a lança, inverteu-a e arremessou-a com toda sua força contra o Fenrir assustado. A lança penetrou profundamente, ficando-se até a metade do seu comprimento no peito do inimigo. Sentindo suas feridas se fechando, Kazimier abaixou-se para pegar sua própria lança quando notou algo se movendo. Se tivesse sido um pouco mais lento, o ferimento teria sido mortal; mesmo assim, a espada do Mais Baixo bebeu muito sangue do guerreiro das sombras.

Havia medo nos olhos do jovem Fenrir, mas também uma grande determinação e Fúria. "Eu conheço seus métodos traiçoeiros, Senhor das Sombras. Eu já vi guerreiros verdadeiros caindo em seus truques." Ele lançou-se dentro do alcance da lança de Kazimier, e apenas agarrando o braço do jovem o Senhor das Sombras conseguiu se salvar. Com um movimento ágil devido à sua experiência, ele inverteu a lâmina na mão do Mais Baixo e afundou-a na barriga do Fenrir. Rasgando de lado, ele eviscerou o jovem Garou.

"O que você chama de traiçoeiro, eu chamo de arte de um guerreiro verdadeiro," ele disse para o Fenrir caído. Ele sentiu prazer com o ódio que ardia nos olhos azuis extenuados. "É o nosso domínio de todas as artes de um guerreiro que irá expulsá-los de suas terras e, por vontade de Gaia, extinguir sua raça desconhecida, bárbara e incipiente. Lembre-se disso na sua próxima reencarnação, filhote." Ele esperou pacientemente até que os olhos de seu inimigo ficassem turvos, então caiu no chão também, usando sua mão para conter o sangue que escorria do seu tronco. Apenas quando olhou outra vez para cima ele viu o magnífico corvo empoleirado acima dele.

"Bem, meu amigo Senhor das Sombras. Quase se matou por algumas pedrinhas brilhantes, não? Matar ladrões antes que roubassem, mas o garoto estava certo. Você foi o único traiçoeiro nisso tudo."



"Já basta, amigo corvo," o Senhor ferido grunhiu enquanto se arrastava até o Mais Alto e abria a sacola do homem morto. "Eu tenho um prêmio a clamar. Eu o mereci."

"Ha! Você não mereceu nada!"

A sacola continha um pequeno cantil, um pouco de pão e carne seca e um cobertor. Nenhum ornamento precioso foi encontrado. "Maldição!" rugiu Kazimier. "E maldito seja você também, pássaro, pois você sabe quem está com meu tesouro."

"E se eu souber? Por que você deveria recuperá-lo? Você não fez nada para merecer a coroa. Seu pai, contudo, fez todo o trabalho. Talvez ele devesse usá-la. Talvez de fato ele a esteja usando."

A implicação era demais para Kazimier. "Chega de suas charadas," ele rosnou. "Leve-me até as jóias!"

"Que assim seja." O pássaro desapareceu na folhagem densa, retornando com os tesouros no seu bico. Ele os derrubou com desdém; por pouco o Garou conseguiu evitar que eles se espatifassem no chão. "Coroas são para heróis, não para ladrões ou enganadores. Decida o que você é, Senhor das Sombras, e faça sua escolha." Com isso, ele abriu suas asas e desapareceu na folhagem densa, deixando Kazimier para refletir sobre suas palavras um pouco antes de começar a jornada de volta à sua terra.

Como Jagiello havia previsto, tanto na cidade quanto nas terras à sua volta, as pessoas deixaram de lado suas disputas para saudar o novo herói de Cracóvia. Os ferimentos de Kazimier e as histórias sobre sua vitória contra os cavaleiros teutões inspirou as tribos que estavam em guerra a jurar sua fidelidade, pois os rumores e as manchas de sangue assustavam os possíveis inimigos do guerreiro. Além disso, nenhum Garou iria abandoná-lo; este era um príncipe até mesmo entre os lobos. Por algum tempo, a paz iria reinar nas terras de Cracóvia.

O príncipe proclamado aceitou todos os presentes e honras que lhe eram oferecidos, embora ele tenha deixado de lado as festividades por um momento para apresentar seus cumprimentos ao seu pai e sua madrasta, o que o fez merecer ainda mais elogios. Eles já moravam numa bela casa de pedra, de modo que não pretendia mudar-se para o castelo dentro das muralhas da cidade. Jagiello saudou seu filho humildemente e fez com que o príncipe sentasse na melhor cadeira ao lado de Zophia, enquanto buscava uma bebida.

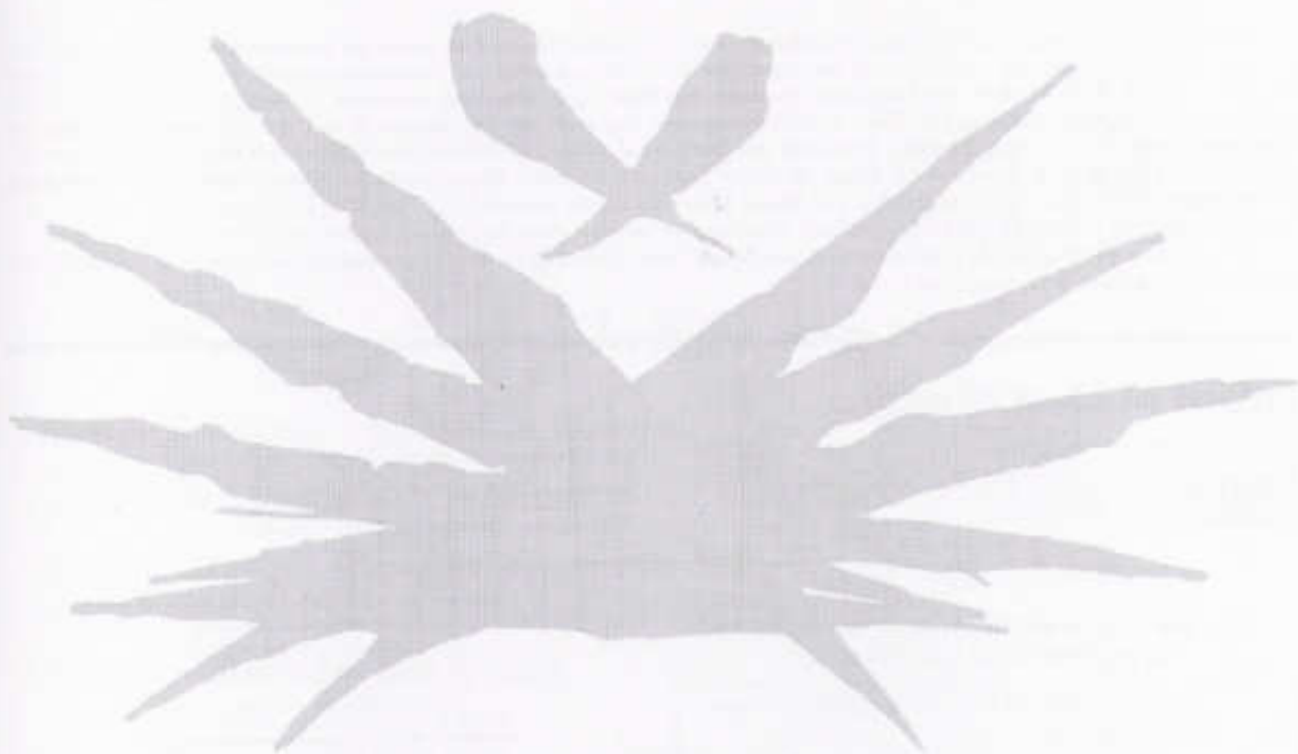
Em silêncio, Zophia cuidava de sua filha recém-nascida, meia-irmã de Kazimier. Mesmo ainda no berço, a criança fora prometida a um lorde magiar que vivia distante, ao sul e ao leste, para que se casassem no seu 13º aniversário. Então finalmente Zophia falou.

"Você pensa que ganhou, meu senhor Kazimier, mas meu marido, seu pai, é mais astuto do que você imagina.

Você acredita que o controla? Se acha que sim, conhece o homem menos do que eu. Se você esquecer quem é o mestre desta casa e destas terras, tenha certeza que ele não esquecerá. Se você o desagradar na sua posição de nobre, um dia outra linhagem de sangue real irá tomar o seu lugar. Eu vejo esses acontecimentos com a mesma certeza que tenho de que a lua cheia irá nascer e se pôr amanhã. Se você nunca puder ter a consciência de um príncipe, eu imploro que pelo menos se esforce para ter a honra de um Garou."

Kazimier rosnou com raiva e preparou-se para dar um tapa na mulher pela sua insolência, mas depois de pensar por um momento, ele não tocou num único fio de cabelo de sua bela cabeça. Talvez ela pudesse ser útil. Os passos do novo príncipe faziam o chão tremer enquanto ele deixava o quarto de sua madrasta para presidir o festival de coroação. Ele sequer esperou seu pai retornar; que melhor maneira de demonstrar para seu senhor quem era o verdadeiro governante de Cracóvia e de suas terras?

Em 1370, a linhagem de Piast entrou em decadência e extinguiu-se. O novo príncipe de Cracóvia era dos Magiares, embora muitos afirmem que suas avós tenham descendido das linhagens mais distantes dentre os poloneses e russos.



Créditos do Original

Autores: Heather Curatola, Harry Heckel, Forrest B. Marchinton, Deena McKeeney, Erhan Skemp

Material Adicional: Sean Jaffe

Editora: Aileen E. Miles

Arte: John Cobb, Joe Corroney, Steve Ellis, Richard Kane Ferguson, Michael Claydos, Jeff Holt, Brian LeBlanc, Larry MacDougall, Steve Prescott, Jeff Rebner, Alex Sheikman, Ron Spencer

Diretora de Arte: Aileen E. Miles

Arte de Capa: Dan Brereton

Diagramação e Tipologia: Aileen E. Miles

Projeto da Capa: Aileen E. Miles

Agradecimentos Especiais

Para Kathy, Ian, Jeff, Phil, Larry, Katie, Shaggy, Conan, Cary, Allison, Jane, Shane, Anna, Nate e Karen
Sentimos sua falta.

Atenção

Aconselhamos critério ao leitor. Os temas e situações neste jogo podem ser inquietantes para alguns e repulsivos para outros. Embora o propósito não tenha sido ofender, o uso que fizemos do mito do lobisomem (como metáfora e canal para narrativa) pode ser mal interpretado. Para falar claramente, os lobisomens não são reais. Existem apenas como arquétipos que nos ensinam sobre a condição humana e a fragilidade e o esplendor daquilo que chamamos de vida.

© 1999 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução total ou parcial por quaisquer meios, sem permissão, por escrito, do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e a planilha do personagem que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire the Mascarade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Mage the Sorcerers Crusade, Werewolf the Dark Ages, Werewolf Players Guide, Werewolf Storytellers Handbook, Bastet, Isle of the Mighty, Court of All Kings, World of Darkness Sorcerer, Transylvania by Night, Transylvania Chronicles, Constantinople by Night, Wolves of the Sea and Three Pillars são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nessas páginas não visa abusar das marcas e direitos autorais envolvidos.

Esse livro usa o sobrenatural para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e se destinam apenas a entreter. Aconselha-se discernimento ao leitor.

Créditos da Edição Brasileira:

Copyright © White Wolf, Inc.

Título Original: Werewolf The Dark Ages

Tradução: Marcel Murakami Iha

Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Revisão: Devir Livraria Ltda.

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

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

Lobisomem : a idade das trevas : / [tradução Marcel Murakami Iha] . -- São Paulo : Devir, 2000.

Título original : Werewolf: The Dark Ages

Vários autores.

Vários ilustradores

1. Jogos de aventuras 2. Jogos de fantasia

00-0610

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

ISBN: 85-85443-74-x

Publicado por: **DEVIR LIVRARIA LTDA**

© da Versão em Português,

Impressão: setembro de 2000

1ª Reimpressão: junho/2002

Impresso no Brasil.

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

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

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

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

☐ Rua Teodoro Souto, 624 — Cambuci

Cep 01538-000 — São Paulo — SP

☎ Fone: (0xx) 11 3272-8200

☎ Fax: (0xx) 11 3272-8264

✉ E-mail: devir@devir.com.br

🌐 Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

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

1800-224 - Lisboa

Fone: 21-8310045

Fax: 21-8300591

E-mail: devir@devir.pt

Site: www.devir.pt

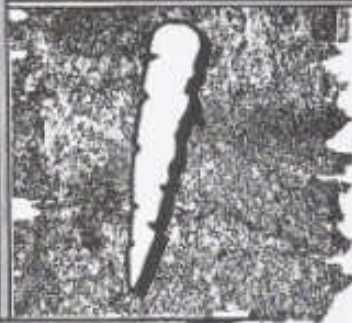
LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS

Índice

<i>Lendas dos Garou: As Jóias de Boleslav</i>	2
<i>Introdução: Alvorecer e Crepúsculo</i>	10
<i>Capítulo Um: As Regiões Selvagens da Idade das Trevas</i>	16
A Europa Medieval do Mundo das Trevas do ponto de vista dos Garou	
<i>Capítulo Dois: As Dez Tribos</i>	60
As tribos do cenário medieval das Trevas	
<i>Capítulo Três: Guerreiros da Longa Noite</i>	92
Criando personagens para LobisOMEM: A Idade das Trevas	
<i>Capítulo Quatro: Sente-se ao Pé do Fogo</i>	124
Narrando jogos da Idade das Trevas	
<i>Capítulo Cinco: Sangue e Fúria</i>	150
Como usar vampiros em jogos de LobisOMEM: A Idade das Trevas e vice-versa	
<i>Apêndice</i>	164
Regras para armas e equipamentos medievais, fraquezas tribais da Idade das Trevas e mais	





Introdução

Alvorecer e Crepúsculo

*Juízo e força — olhos e mãos.
Sabedoria sem coragem não leva a nada.
— Baltasar Gracián*

Do lado de fora da casa coberta de fuligem, um vento gelado sopra através do fiorde. Mais aterrorizante que fragmentos pontiagudos de gelo, ele leva consigo uivos lamuriantes de aflição enquanto lobisomens acompanham a passagem dos mortos. Dentro, os huskarls recuam com o som...

Um cavaleiro experiente cai ferido no campo de batalha, outrora verde, mas agora encharcado de sangue e corpos. Ele murmura uma breve oração de penitência, certo de que seu fim se aproxima, quando, com um grito gutural, seu irmão o salva da morte, derrubando os inimigos de sua família com um terrível punho repleto de garras...

Na antiga floresta sombria, a neve cobre as árvores sem provocar quase nenhum som. Dois lobos negros brincam e perseguem um ao outro, despreocupados com qualquer mortal, pois esse é seu território, onde, por milhas e milhas, nenhum homem ousa viajar, receoso de que sua montaria e ele próprio sejam devorados com fúria e violência...

Essa é a Idade das Trevas, uma época de desolação e desespero, carnificinas e ignorância. Os mortais não esperam por muita coisa, vivendo suas vidas como seus pais e os pais de seus pais viviam, agarrando-se à sua fé ou suas superstições para sobreviver dia após dia. Em cidades dispersas, os mortos-vivos influenciam cada vez mais os negócios de príncipes e clérigos. Mas nas regiões despovoadas, nos pântanos e até mesmo nos feudos da nobreza, vivem os Garou. Poucos mortais têm poder para se oporem a eles. A maioria dos Sanguessugas não deseja enfrentá-los. No seu território, os lobisomens não mestres incontestáveis, prontos para defender o que possuem de qualquer inimigo insensato o suficiente para desafiá-los.

Ao contrário de hoje em dia, a Idade das Trevas é uma época na qual os lobisomens têm relativamente poucos inimigos. Embora seja uma ameaça concreta, a Wyrn não está tão poderosa quanto viria a ser, enquanto as teias da Weaver ainda não foram tecidas de forma tão densa. O número cada vez maior de Sanguessugas é uma questão preocupante, assim como o crescimento das cidades e a expansão dos mortais. Contudo, muito mais na Idade das Trevas que nos séculos seguintes, o maior inimigo dos lobisomens é a sua própria raça. Essa é uma época de conquista e expansão — os Fenrir avançando sobre as Ilhas Britânicas e a Rússia; Presas de Prata rumando da Rússia para o oeste, da Normandia para o norte e ao sul para a Sicília; e Senhores das Sombras batalhando na Europa Oriental em duas frentes. Parentes também se envolveram nesses conflitos, e os membros de tribos inimigas freqüentemente se misturam no rasto das vitórias e derrotas.

Apesar de toda a beleza da arte, arquitetura e literatura épica medieval, essa é uma época triste para se viver. A mortandade é alta devido a doenças e à desnutrição; um servo comum via carne em sua mesa apenas em dias santos, quando muito. A arte da cura é incipiente, com um número ínfimo de monges e freiras com algum conhecimento verdadeiro de como tratar do corpo e curar doenças. A riqueza verdadeira é medida em acres de terra, alqueires de grãos, cabeças de gado ou número de servos. A conquista e defesa de territórios é a principal razão para batalhas, uma causa comum demais para que a paz reine por muito tempo. Apesar dos esforços dos Filhos de Gaia e de alguns clérigos da Igreja Católica, as guerras são uma ameaça constante. A trégua entre franceses e ingleses pode ser facilmente abalada, e alguns anos já se passaram desde que invasores das estepes dizimaram a Europa Oriental e Constantinopla. No Levante e na Espanha, cavaleiros cristãos ainda lutam contra defensores da fé muçulmana. Qualquer um pode encontrar uma boa razão para um conflito.

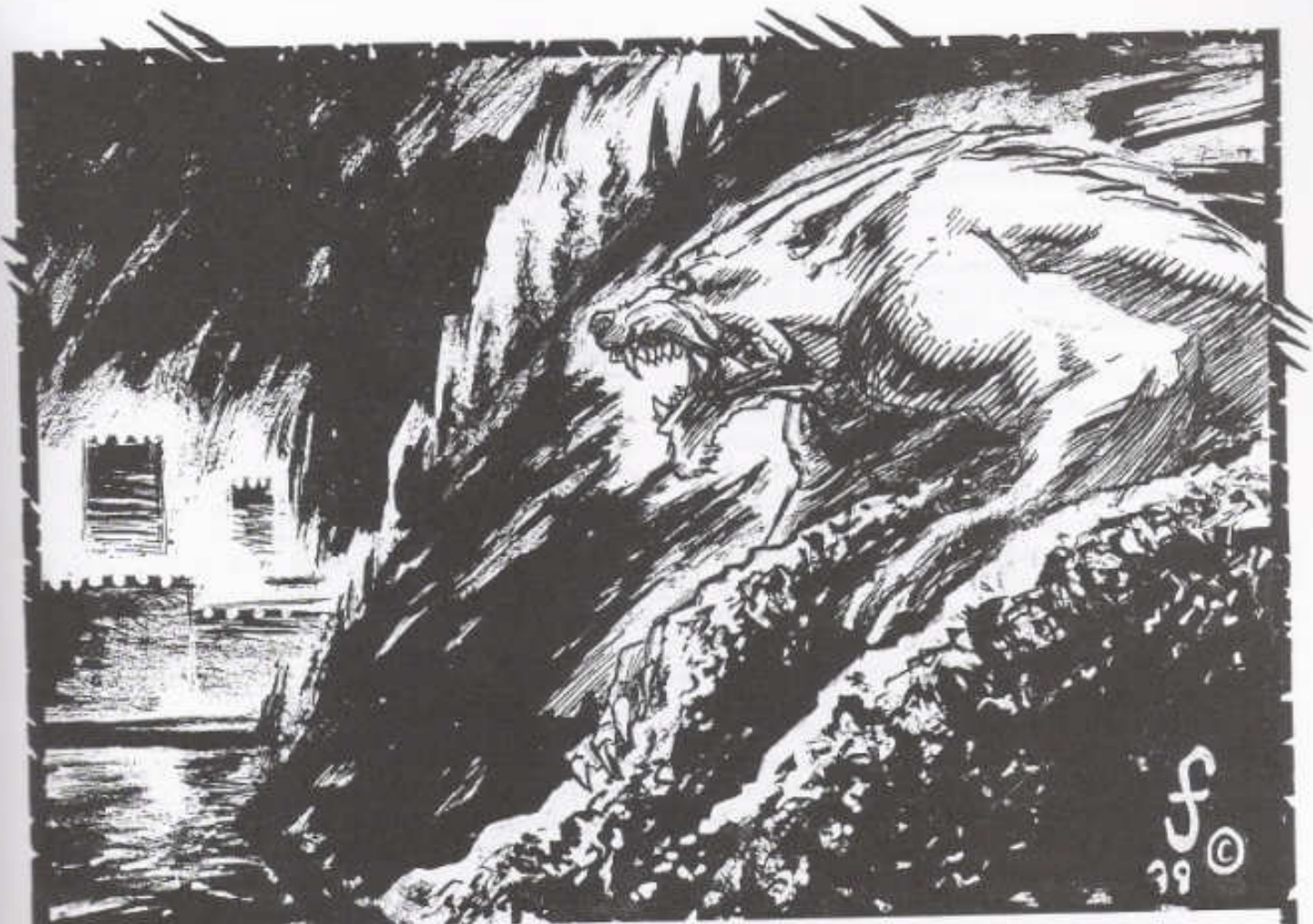
Por outro lado, esse paralelo entre território e poder parece bem lógico para os lobisomens, de modo que a Idade das Trevas é, de certa forma, a sua essência. As batalhas são terríveis, mas são um caminho mais honesto e direto que os embates futuros com a Wyrn, a Weaver e os mortais corrompidos. Ainda não há nenhuma ceifeira mecânica destruindo as vastas regiões agrestes, assim como nenhuma fumaça cinzenta das indústrias cobre o céu. Se um lobisomem adentra no território de outro, desafios são comumente feitos e aceitos. As invasões são freqüentes, e os Garou afiam suas garras para proteger o que é seu. Apesar do crescimento das cidades, pelo menos os humanos são um contratempo menor, pois nenhum deles é capaz de enfrentar o poder de um lobisomem enfurecido. Poucos mortais sabem que a prata é mortal para os lobisomens; além disso, a arte de forjar tais armas é uma habilidade realmente rara.

Assim sendo, esse é um tempo no qual os lobisomens podem simplesmente ser o que são — guerreiros, poetas e protetores de Gaia numa época em que a selvageria e a nobreza distinguem os regentes dos regidos e os vivos dos mortos.

O Mundo Conhecido

Vendo o lado positivo por um momento, as pessoas no final do século XII e começo do século XIII talvez tivessem mais sabedoria e conhecimento do que possamos acreditar. Por volta de 1250, muitos guerreiros estavam em cruzadas pelo Oriente Médio, trazendo, ao voltar, histórias miraculosas sobre astrolábios, um sistema postal simples mas viável e a utilização do vidro em janelas. Os fazendeiros conheciam os benefícios dos fertilizantes e da rotação de culturas, enquanto também começava a explosão da manufatura do linho, algodão e lã nas indústrias artesanais. Trovadores e bufões eram uma nova moda nas cortes da nobreza, ocorrendo, em 1176, o primeiro *eisteddfod* (encontro formal dos bardos) no País de Gales. Embora Marco Polo não tivesse realizado sua extraordinária viagem para a China até 1271, muitas pessoas já tinham ouvido falar sobre as terras fabulosas no oriente e no ocidente longínquos.

Politicamente, o sistema feudal estava firmemente enraizado, sobretudo na Inglaterra e na França. Um rei dispunha de comandantes de guerra e vassallos sob seu comando, ligados por laços de servidão. Em troca, o monarca protegeria seus súditos e territórios durante as guerras. Abaixo desses vassallos, estavam os servos e camponeses ligados à terra. Embora as leis que regiam os nobres exigissem que os senhores cuidassem deles, a vida de um servo freqüentemente era curta e adversa. Contudo, por volta do século XIII, alguns camponeses começaram, lenta mas determinadamente, a se virar sozinhos; muitos conquistaram sua liberdade ao ficarem foragidos durante um ano e um dia. A partir desses homens e mulheres livres, uma nova classe surgiu: uma classe média de mercadores, comerciantes e artesãos. Particularmente nos estados italianos e germânicos, a nova classe mercantil adotou o uso de moedas cunhadas, guildas e corporações. As cidades cresciam como fortalezas nos cruzamentos de estradas e próximas a rios ou portos. Embora consideradas pequenas para os padrões modernos, as cidades de Veneza, Viena, Copenhague, Munique, Kiev e Amsterdã forneciam mais oportunidades que os estados feudais isolados. Acompanhando o crescimento das cidades, surgiram rotas comerciais maiores e melhores, o que, em conjunto, levou a um renascimento econômico extraordinário no começo do século XIV. Infelizmente, tudo era bom demais para durar muito tempo frente a uma terrível peste e quase cem anos de um clima terrível e impiedoso.



O século XIII também foi a época em que foram criadas as primeiras grandes universidades, muitas das quais surgiram a partir de escolas em igrejas e catedrais. Em nenhum momento anterior os jovens (e umas poucas jovens) tiveram a oportunidade de estudar sistematicamente medicina, direito ou teologia com os maiores pensadores da época. Bolonha talvez tenha sido a maior das universidades, mas Paris, Oxford, Salerno e Toulouse também se tornaram reconhecidas nesse século e nos que se seguiram. Embora livros fossem raros, essas universidades ofereciam bibliotecas de tamanhos sem precedentes. Anteriormente, qualquer coleção de livros com mais de meia dúzia de volumes era considerada inestimável. É claro que, a maioria dos homens e mulheres não sabia ler nem escrever naquela época. Entretanto, havia uma possibilidade razoável de que pelo menos uma pessoa num estado feudal fosse alfabetizada, com frequência, para manter os registros em ordem. Em geral, essa pessoa era o senescal ou o senhor e, em alguns casos, a senhora ou castelã da casa, uma vez que normalmente era sua responsabilidade cuidar da despensa e, quando o senhor viajava, de todas as terras. Muitos clérigos eram hábeis para ler e escrever, freqüentemente tornando-se os tutores dos filhos dos nobres.

Embora a gripe, a malária e a pneumonia tenham matado muitas pessoas a cada ano, ninguém na Europa teve que enfrentar a devastação causada pela peste até os anos de 1340. Isso permitiu que as cidades e o comércio crescessem lenta e gradualmente por mais de cem anos. Embora o dia-a-dia fosse um tanto sofrido para os padrões modernos, o século XIII foi de certa forma o auge da Idade Média. Mesmo considerando que conflitos locais sangrentos, como aqueles entre a Inglaterra e a Escócia, e ataques de saqueadores fossem normais, não houve períodos *prolongados* de guerra no século XIII, e certamente nada comparável à Guerra dos Cem Anos, de 1346 a 1453. Até mesmo os cruzados que sobreviviam à longa jornada à Terra Santa raramente lutavam mais de dois a cinco anos antes de retornar. Infelizmente, as coisas mudaram significativamente por volta de 1350 e, de acordo com muitos lobisomens, só pioraram desde então.

Enfim, como os lobisomens se encaixam nesse cenário? Eles evitam as cidades e vivem em regiões desabitadas? Bem, sim e não. A maioria despreza o crescimento das cidades, e os Garras Vermelhas e os lupinos de outras tribos são destemidos o suficiente para atacar diretamente os humanos, sendo a fonte das lendas horríveis sobre lobisomens, comuns em tantas culturas. Lembre-se de que

praticamente um terço de todos os Garou e Parentes nesta época são lupinos, não hominídeos. Mas a presença nas cidades tornou-se algo natural para os Sentinelas dos Homens e os Roedores de Ossos. Os vilarejos e cidades são um local excelente para colher informações e ficar de olho nos mortais.

Da mesma forma, a organização natural da sociedade humana, construída em torno de classes e posições, exerce certa atração sobre os Garou. Além disso, os humanos da era medieval, particularmente os camponeses e os comerciantes, costumam viver em grandes unidades familiares, semelhantes às matilhas dos lobisomens. Deixando o crescimento das cidades de lado, a unidade básica de vida organizada era o vilarejo. Cerca de 90% da população vivia nesses vilarejos e, embora o conceito contemporâneo de vilarejo evoque a imagem de várias casas e lojas acolhedoras, os vilarejos do século XIII eram constituídos por apenas quatro a oito casas e famílias, além de construções para armazenar produtos e para os animais. Muitos vilarejos estavam ligados a feudos, o que os mantinha ainda mais isolados. Era provável que homens e mulheres casassem com pessoas da mesma classe social de famílias que vivessem próximas. Até mesmo as filhas e filhos de famílias nobres casavam freqüentemente com viúvos e herdeiras de feudos vizinhos, aumentando dessa forma o território e o poder da sua família. Considerando tudo isso, não é de se surpreender que certas tribos de lobisomens, como os Presas de Prata, tenham começado a cuidar minuciosamente da união de Garou e Parentes, visando a aquisição de territórios através de alianças e casamentos. Portanto, feudos e pequenos vilarejos compostos totalmente por uma família numerosa de lobisomens e Parentes podem ter sido muito mais comuns do que um viajante solitário desejaria.

Referências Sugeridas

Livros sobre a história medieval são comuns em livrarias e bibliotecas. Uma referência excelente é *A Baronial Household in the 13th Century*, de Margaret Wade Labarge. Ele descreve o cotidiano de um feudo e fornece relatos detalhados sobre os lares dos nobres medievais. Também vale citar *Life and Work in Medieval Europe*, de Boissonade, *Everyday Life in Medieval Times*, de Marjorie Rowling, e *Marriage and the Family in the Middle Ages*, de Frances e Joseph Gies.

Quanto a ficções, é difícil encontrar algo melhor que as histórias de Cadfael, de Ellis Peter, e os filmes para TV de Sir Derek Jacobi são adaptações excelentes. O mesmo é válido para *O Nome da Rosa*, de Umberto Eco, embora a maioria irá considerar o filme um pouco mais acessível que o livro. *Hãm*, um cenário de RPG de fantasia medieval, publicado pela Columbia Games, oferece muitas idéias para desenvolver uma crônica ambientada na Idade das Trevas, incluindo nomes e personalidades. Outros filmes

interessantes incluem *Stealing Heaven*, o trágico romance medieval de Abelard e Heloise; *Robin e Marian*, com performances excepcionais de Sean Connery e Audrey Hepburn; *Coração Valente*, por suas incríveis cenas de batalhas; *O Leão no Inverno*, que oferece uma visão sobre a ideologia da nobreza; e, é claro, *El Cid*.

Uma das melhores séries sobre guerreiros e batalhas é aquela composta pelas coleções *Men at Arms*, *Warrior* e *Elite*, de Osprey. Com menos de 50 páginas cada, esses livros estão repletos de ilustrações e mapas excelentes, tratando de tópicos como *Exércitos Medievais Europeus*, *Cavaleiros Normandos*, *El Cid e a Reconquista*, *Hungria e a Queda da Europa Oriental* e *Saga Viking*.

Obviamente, suplementos para **Vampiro: A Idade das Trevas** podem conter informações inestimáveis sobre o Mundo das Trevas medieval — os suplementos existentes contêm muito mais informações do que aquilo que se poderia resumir neste livro. Dentre eles, provavelmente o mais interessante para jogadores de **Lobisomem** seja **Three Pillars** (uma análise aprofundada sobre a sociedade mortal da época) e **Transylvania by Night** (que, embora seja voltado para vampiros, trata de um cenário medieval clássico e da terra natal dos Senhores das Sombras).

Em relação a músicas de fundo, o assunto é um pouco mais complexo. Na realidade, o século XIII foi um período de transição. O estilo tradicional de cânticos medievais estava sendo substituído por composições mais melódicas, como as dos menestréis alemães, os trovadores franceses e os bardos irlandeses. Portanto, a escolha da música pelo Narrador é essencialmente uma questão de gosto. Muitos cânticos monásticos foram lançados em coleções modernas, e *Carmina Burana*, embora musicada apenas em 1937 por Carl Orff, é baseada num cântico latino. A música de Hildegard von Bingen, que morreu em 1179, também é excelente. Além disso, sempre há trilha sonora incitante de filmes de fantasia para animar as coisas, com *Conan O Bárbaro*, de Basil Poledouris, indubitavelmente em primeiro lugar.

Como Usar Este Livro

Lobisomem: A Idade das Trevas é um suplemento que deve ser utilizado em conjunto com **Lobisomem: O Apocalipse**; Narradores e jogadores precisam dispor de uma edição do livro de regras principal para conduzir com sucesso uma crônica ambientada na Idade das Trevas. Os grupos também podem considerar úteis as referências contidas em **Vampiro: A Idade das Trevas** para proposição de histórias, informações adicionais ou um toque a mais. Afinal de contas, este livro de referência não é uma palavra *inquestionável* para a criação de uma crônica da Idade das Trevas; ele é o ponto de partida para inspirar Narradores e jogadores a soltar os Garou nos campos europeus iluminados pelo luar numa época muito anterior

ao Apocalipse. Contudo, o livro de regras **Vampiro: A Idade das Trevas** não é necessário para utilizar este livro, a não ser que você queira uma crônica repleta de vampiros e com muitos detalhes sobre eles.

O **Capítulo Um: As Regiões Selvagens da Idade das Trevas** mistura a história real e aquela do Mundo das Trevas. Aqui se encontram detalhes sobre geografia, Parentes, outras raças de Licantropos e a Umbra, com ênfase especial nas Ilhas Britânicas.

O **Capítulo Dois: As Dez Tribos** fornece uma visão sobre o que está acontecendo especificamente com as 10 Tribos da Europa e do Oriente Médio, assim como as opiniões correntes de uns sobre os outros. O território e as preocupações de cada tribo àquela época estão detalhados, assim como quais são os campos existentes no cenário da Idade das Trevas.

O **Capítulo Três: Guerreiros da Longa Noite** descreve tudo o que é necessário para criar um personagem de **Lobisomem: A Idade das Trevas**. Ele serve como suplemento para o material do livro de regras de **Lobisomem**, com conceitos de personagens, Habilidades, Qualidades, Defeitos, rituais e Dons apropriados para o cenário da Idade das Trevas.

O **Capítulo Quatro: Sente-se ao Pé do Fogo** está repleto de detalhes sobre clima, tema, convenções da época, antagonistas e sugestões para histórias, fornecendo ao Narrador diversas idéias para conduzir uma crônica da Idade das Trevas.

O **Capítulo Cinco: Sangue e Fúria** cuida, em detalhes da visão dos Garou sobre os Vampiros, além de regras, idéias para campanhas mistas e modos de utilizar vampiros como inimigos.

Finalmente, o **Apêndice** contém informações sobre armas, armaduras, regras adicionais para combates e outras ferramentas variadas para crônicas de **Lobisomem** ambientadas na Idade das Trevas.

Glossário

Ceilican — Uma tribo de licantropos felinos particularmente temperamental, com laços sanguíneos com as fadas.

Fenrir — Cria de Fenris fora da Grã-Bretanha; aqueles que moram na Grã-Bretanha utilizam o nome moderno.

Luperci — Os Sentinelas dos Homens na Itália.

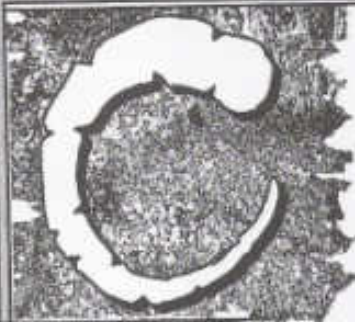
Maldição de Lycaeon — Um termo utilizado entre estudiosos do ocultismo e alguns vampiros para explicar as origens dos lobisomens. Os vampiros que acreditam nisso, sobretudo os Tremere, acreditam que antigamente os Lupinos eram homens que foram amaldiçoados por Deus do mesmo modo que Caim. A diferença é que eles teriam decaído e degenerado muito mais.

O Véu — Um provável adendo à Litania, proposto pelos Presas de Prata, que desejam que os Garou mantenham suas naturezas ocultas e secretas.

Sentinelas dos Homens — A tribo que mais tarde será conhecida como Andarilhos do Asfalto. Também conhecida simplesmente como Sentinelas (popular) ou Sentinelas dos Símios (pejorativo).

Sumarie — O termo para vampiros, utilizado freqüentemente entre os Fianna, Presas de Prata e Crias de Fenris. Provavelmente uma variação da palavra gaulesa *sūmaire*, que significa sanguessuga.





Capítulo Um: As Regiões Selvagens da Idade das Trevas

*Fizestes a lua para marcar os tempos: o sol conhece seu ocaso.
Fizestes as trevas, e se faz noite: quando saem todos os animais
da floresta de onde se escondem.*

— Salmo 104: 19-20

Prefácio

No final do século XII, a Europa era um continente que estava entre a civilização e a barbárie. E a situação era ainda mais marcante no Mundo das Trevas medieval — a Longa Noite, como alguns o chamavam. A Europa medieval do Mundo das Trevas estava repleta de províncias em guerra, manchada de sangue, coberta pela praga e amaldiçoada pela ignorância.

E, por outro lado, era uma terra de florestas vastas e profundas, de picos montanhosos escarpados e cobertos de gelo, de planícies extensas. Era um lugar onde batalhas terríveis eram travadas contra monstros disfarçados de seres humanos — o perdedor conheceria a morte, mas o vitorioso poderia reivindicar a glória. A superstição era muito real, um meio para as mentes mortais lidarem com as verdades de um mundo maior e mais sombrio.

Este é o mundo de **Lobisomem: A Idade das Trevas**.

Para os lobisomens do Mundo das Trevas medieval, a vida é uma batalha — mas uma batalha doce. A caça é abundante e as águas dos córregos nas florestas são cristalinas. O mundo espiritual está vibrante e saudável, adoecendo apenas em algumas partes. Certamente a ameaça da Wyrn ainda paira sobre eles — mas os lobisomens são numerosos o suficiente para se defenderem de praticamente qualquer ataque direto. A humanidade sabe algumas coisas sobre os Garou, mas o segredo da prata ainda não foi descoberto. Flechas e espadas não são páreo para as presas e garras de um lobisomem, e uma cota de malha não é nada comparada aos poderes dos dons de Gaia. A luta pela Mãe ainda não é tão desesperadora. Por enquanto, os Garou podem lutar qualquer batalha que desejarem. Eles podem fazer o que quiserem, seja policiar os povoados humanos locais, seja guerrear uns com os outros.

Resumindo, esta é uma época e local onde os lobisomens podem ser — *lobisomens*.

A Nação Garou

Nesta época, a Nação Garou é muito menos uma nação e muito mais um conjunto de feudos espalhados. A Profecia da Fênix não é mais que uma lenda para crianças; nenhum dos Sinais se manifestou ainda nesta época. Das tribos, apenas os Garras Vermelhas e os Peregrinos Silenciosos se importam realmente com a Profecia; todos os outros lembram-se das palavras, pois é sua obrigação, mas ignoram seu significado, na certeza de que o Apocalipse está muito, muito distante.

A maioria das seitas é isolada demais — não que isso as torne diferentes dos humanos da época. Uma seita poderia ficar diversas gerações sem se comunicar com as seitas vizinhas, muito menos com outras tribos. Nesse ambiente, não é de se surpreender que a existência de tribos como os Portadores da Luz, os Bunyip e os Puros sequer passe pela mente dos Garou europeus.

Quando as seitas se comunicam, normalmente é através de mensageiros — freqüentemente Peregrinos Silenciosos. Apenas os mais leais dentre os aliados abririam uma Ponte da Lua entre dois caerns; caerns demais trocaram de mãos através de traições para que uma seita confie totalmente em outra.

Preconceitos entre tribos infelizmente são comuns no cenário medieval das Trevas. Uma rivalidade antiga entre os Fenrir e as Fúrias Negras é típica; há inúmeras outras, principalmente em relação às fronteiras de territórios. Existem poucas seitas intertribais nessa época, e as poucas que existem são marcadas pela intriga. De certa maneira, isso se deve ao fato de os lobisomens estarem mais ligados do que nunca às tradições. A vida medieval moderna não apresenta tantos empecilhos ao modo de vida dos Garou — com exceção da Igreja, que a maioria dos Garou repudia como sendo uma tentativa infeliz dos humanos de alcançarem a espiritualidade. (Embora outros a considerem muito mais sinistra...)

Nenhum Garou confia em seu vizinho para fazer o seu serviço; afinal de contas, o modo de vida tradicional se manteve durante milênios, e continuará perdurando por milênios. Pelo menos, é isso que eles pensam...

Caerns

Embora os caerns não sejam comuns, eles ainda não foram exauridos pelo progresso humano e pelos exércitos da Wyrn. Numa época em que a Película ainda é razoavelmente fraca e os Garou ainda são razoavelmente numerosos, os caerns da Europa medieval não são de todo maus. Os maiores caerns de muitas tribos — Presas de Prata, Fenrir, Fianna, Fúrias Negras — estão em seu auge. O coração da Nação Garou está ligado à terra, e em nenhum lugar isso é mais evidente que nos locais sagrados.

Os humanos evitam a maioria dos caerns como evitam a praga. Inevitavelmente, quando um caern está próximo de um povoado humano, os atos de seus defensores Garou incitam rumores sobre lobos comedores de homens, demônios disfarçados de animais, terríveis espíritos dos bosques e muito mais. Mesmo que soubessem a verdade, isso não diminuiria seu medo — há lugares antigos aos quais homens e mulheres mortais simplesmente não devem ir. Às vezes os pagãos têm um pouco mais de consciência de que os sítios são sagrados para a Terra e suas criaturas, mas isso não lhes dá qualquer confiança a mais de irem até esses sítios. A única exceção é ocasionalmente uma vila de Parentes, aos quais às vezes é permitido se aprofundar até a própria divisa.

Uma das maiores ameaças aos caerns Garou vem do poder da Igreja. Nessa época, converter os pagãos é uma das maiores prioridades — mas a Igreja não se importa em assimilar uma ou outra tradição pagã durante o processo se isso ajudar. Por exemplo, o Natal foi comemorado desde o século V, quando se decidiu que uma festividade cristã próxima do, ou durante o, solstício de inverno ajudaria a persuadir pagãos a se converterem.

Portanto, missionários costumam construir capelas em locais pagãos sagrados. Dessa maneira, eles esperam suplantar e assimilar a fé local mantendo, ao mesmo tempo, uma aparência de respeito aos seus ideais. Às vezes esses locais pagãos estão dentro da divisa de um caern — em alguns casos no próprio território do caern. Os Garou normalmente são capazes de repelir qualquer tentativa por parte dos padres, mas algumas vezes clérigos com Fé Verdadeira ou outros poderes sobrenaturais vêm em missões de conversão. Os resultados normalmente são desastrosos para ambos os lados.

Vida Hominídea

Nessa época, os hominídeos crescem supersticiosos e desconfiados. Com freqüência, nas pequenas vilas onde os Garou preferem manter seus Parentes, existem várias lendas sobre lobos grandes e terríveis que caçam nas florestas próximas. Um lar desfeito — como no caso de um pai Garou abandonar a parceira e a criança — é mais raro nessa época, além de ser motivo para fofocas. E quando os lobos atacam um jovem e ele sobrevive de alguma forma...

Como nos dias de hoje, as crianças hominídeas normalmente são criadas pelos seus pais humanos; aquelas que não têm um pai humano vivo normalmente são deixadas sob os cuidados de famílias de Parentes. É comum para muitas seitas perseguir e atacar seus filhos hominídeos, na esperança de provocar a Primeira Mudança e manter os habitantes locais em



dúvida sobre a origem dos Garou. (Afinal, se os humanos supersticiosos descobrissem que certas linhagens tinham uma probabilidade maior de produzir monstros, a Inquisição viria rapidamente atrás delas.)

Há outras considerações para os lobisomens que nascem humanos. Para começar, as aldeias e vilarejos da Europa são tão pequenos que a maioria dos habitantes conhece pelo nome todas as pessoas num raio de oito quilômetros. Até mesmo nas cidades maiores, não é preciso ir muito longe para chegar ao trabalho; a não ser que você tenha uma profissão itinerante, como um mascate, mercador ou algo do gênero, você não trabalha a mais de trinta passos de onde você dorme. É por isso que humilhações públicas são tão eficazes; as pessoas lembram-se de quem foi preso ao pelourinho ou desfilou pelado pelas ruas acusado de adultério. Essa é uma das poucas coisas que quebra a monotonia de suas vidas.

Essa familiaridade freqüentemente se reflete de modo negativo para os Garou hominídeos. Um jovem cuja Fúria está a ponto de brotar pode descobrir que seus surtos de raiva são o assunto das conversas na aldeia. Lobisomens na forma Hominídea são temidos e evitados, pois pessoas temerosas procuram evitar seu olhar predatório. A maioria dos camponeses morre antes dos 40, mas os Garou são praticamente imunes aos males de saúde comuns aos humanos e podem viver tranqüilamente até os cem anos (embora, como sempre, poucos Garou morram de velhice). Portanto, mesmo que um Garou seja calmo e controle sua Fúria, sua saúde superior pode marcá-lo como "diferente". De diversas maneiras, a honra e o legado de ser um Garou lamentavelmente tornam-se uma maldição na Idade das Trevas, quando a diferença entre amigo e estranho é muito maior.

Não é de se surpreender que depois de se adaptar ao choque de ser um lobisomen, a maioria dos hominídeos abraça completamente essa vida. Depois de ter que comer alimentos podres e tremer ao longo do inverno gelado, é um sentimento arrebatador engolir a carne fresca e crua da caça e possuir pelos para enfrentar os ventos gelados. Como resultado, os hominídeos da Idade das Trevas freqüentemente são os Garou com mentalidade mais progressista — mas também costumam ser mais fiéis à Nação Garou do que o mais selvagem dos lupinos.

O Grupo dos Lupinos

Os lobos habitam praticamente toda a Europa nessa época, desde a Inglaterra até a Itália. Há muito poucas ameaças à sua população como um todo, exceto invernos rigorosos — e o homem. As linhagens lupinas ainda são bem numerosas nessa época, como fica evidenciado pela prosperidade dos Garras Vermelhas. Até os Roedores de Ossos e os Sentinelas são constituídos de um contingente maior de lupinos (embora esse período marque o começo do distanciamento gradual dos Sentinelas de seu lado lupino).

Os lobos dessa época não são muito diferentes — alguns talvez sejam um pouco maiores (em geral, devido a uma parcela de sangue Garou), mas as disparidades param aí. Eles caçam tímida e eficientemente em matilhas, e costumam evitar os humanos. Obviamente, há algumas áreas nas quais os Garras Vermelhas praticam o Impergium. Os lobos nessas áreas tendem a ser mais agressivos e menos tolerantes com intrusos

humanos — mesmo assim, os ataques lupinos aos humanos são raros, e não se costuma ouvir falar de ataques sem motivos.

Os lobos europeus costumam se alimentar de veados, coabras, alces e gado criado. Se estiverem muito famintos, podem se alimentar de roedores e caça miúda, mas preferem animais de porte maior. Eles costumam concentrar-se mais ao norte, sobretudo em florestas, mas seus territórios se estendem para o sul, chegando até a Itália e a Sicília. Os lobos do Oriente Médio são encontrados com mais frequência nos desertos da Síria, mas são bastante raros.

A maioria dos lupinos pode passar pela Primeira Mudança sem nunca ver um humano. Esses lupinos se tornam talvez os mais curiosos e respeitosos dentre os Garou, à medida que cada experiência além do mundo das quatro patas é nova para eles. Inevitavelmente, sua curiosidade os compele, até mesmo os Garras Vermelhas, a procurar povoados humanos e as maravilhas que encontram ali.

É então que a maioria dos lupinos aprende a primeira e difícil lição sobre os humanos.

Os humanos odeiam e temem os lobos. Séculos de lendas sobre predadores comedores de homens os voltaram contra os lobos, e muitos caçadores gostam de comerciar peles de lobo.

O Delírio

Jogadores acostumados a arrancar as vísceras de qualquer um e depois deixar o Vêu encobrir suas ações terão uma surpresa desagradável num jogo de **Lobisomem: A Idade das Trevas**. O Delírio não é tão forte na Era Medieval. A ciência não diz às pessoas que monstros não existem; ninguém vive o suficiente para se tornar cansado e cínico. A maioria das pessoas acredita piamente em lobisomens, e os Garou ainda não viram nenhuma razão para fazê-los mudar de opinião. Sim, pode ser inconveniente quando as lendas de um camponês chegam aos ouvidos de um vampiro e a resposta é uma série de ataques à seita local e seus Parentes — mas isso é raro. As pessoas que têm uma probabilidade maior de conhecer a vulnerabilidade dos Garou à prata quase sempre são pobres demais para ter um pouco do metal, e ainda mais para fazer armas com ele — então por que temer os humanos? Se eles lembrarem, deixe que lembrem; talvez eles não sejam tão ousados a ponto de perambular pela floresta da próxima vez.

Na maioria das vezes, não conceda nenhum bônus na tabela de Delírio a alguém que viva na Idade Média — afinal, eles não se tornam mais corajosos porque sabem que existem monstros mutantes comedores de homens. Contudo, resultados que indicam descrença devem ser substituídos por selvageria ou terror catatônico. O observador desafortunado provavelmente se lembrará do que aconteceu e pode muito bem espalhar lendas para sua família e vizinhos sobre seu encontro com o "servo do Demônio". Por outro lado, ele pode resolver ficar quieto — às vezes não vale a pena chamar atenção para si ou para aquilo que você sabe. Nunca se pode prever o que um humano vai decidir fazer.

Muitos lupinos aprendem suas primeiras palavras na língua humana apenas para ouvir histórias terríveis sobre o demônio na forma de lobo, ou fanfarrônicas sobre matanças de lobos em qualquer instante e lugar possíveis.

A reação ruim das pessoas supersticiosas aos lupinos na forma humana também não ajuda. Entrar pelado numa vila e sorrir bastante não causa uma reação tão amigável quanto um lupino desejaria. Na melhor das hipóteses, eles são tratados com medo e evitados; nos piores casos, eles são atacados ou expulsos da cidade, tachados de loucos. O que acontece a seguir fica a cargo daquele lobisomem em particular. Alguns desenvolvem um complexo permanente de desprezo e ódio pelos humanos e começam a simpatizar com as palavras dos Garras Vermelhas. Outros decidem que precisam aprender mais e começam a descobrir tudo o que podem sobre a humanidade, num esforço para compreender essas criaturas estranhas. Mas a reação mais típica é "nunca mais". A maioria dos lupinos decide que a sociedade humana não tem nada a lhes oferecer; eles ficam apenas um pouco magoados, mas estão satisfeitos em viver o restante de suas vidas sem ter que lidar com outro ser humano.

Entre a maioria das seitas Garou, o grupo dos lupinos é simplesmente aquele dos "cidadãos honrados". Eles não são tratados com mais respeito ou reverência que os hominídeos; eles simplesmente são iguais. Na realidade, áreas com grandes populações de lobos podem ter metade ou mais de suas seitas constituídas por Garou nascidos como lobos ao invés de humanos. Isso não causa muitos atritos; afinal de contas, nas regiões selvagens da Europa medieval das Trevas, até aqueles que nasceram humanos compreendem um pouco a mentalidade selvagem.

As Dificuldades dos Impuros

Os impuros são raros nessa época — como os Garou estão longe de morrer, as tribos vêem menos razões para tolerar os filhos da vergonha. A maioria dos filhotes impuros são destruídos ao nascer, normalmente por exposição. Obviamente, às vezes a compaixão pode falar mais alto, particularmente entre as Fúrias, os Roedores e os Filhos de Gaia, mas a chance de encontrar um impuro entre os Fianna ou os Garras Vermelhas é praticamente nula.

Crescer como um impuro é duas vezes mais difícil num cenário da Idade das Trevas. Praticamente não há lendas sobre heróis impuros nos Registros Prateados, e existem muitos humanos e lobisomens para produzir a próxima geração de Garou. A maioria dos lobisomens simplesmente não vêem porque um impuro *deveria* ter o direito de viver, particularmente quando ele está comendo o alimento que, de outro modo, poderia ser entregue a um Parente preferido.

Sem um conceito comum de direitos civis, um impuro não tem sequer uma razão para contar com um tratamento justo. Eles são deformados, eles são o produto do pecado — apenas as seitas incredulamente liberais e compassivas iriam ajudá-los.

Como resultado, a auto-estima de um impuro normal é afritivamente baixa nessa época. Eles não têm exemplos nos quais se mirar ou razão para contar com hospitalidade caso se separem de sua seita — na verdade, eles podem ser tratados de uma forma igualmente ruim na sociedade humana (na qual suas deformidades freqüentemente são consideradas "azar maligno"



ou "marcas do Demônio") e na sociedade lupina (na qual apenas os mais fortes têm o direito de pertencer a uma matilha). Mesmo assim, como os mais pobres e oprimidos dentre os lobisomens, eles freqüentemente conseguem realizar grandes façanhas, reconhecidas ou não. Afinal, eles não têm mais nada a perder.

Outros Metamorfo

A Europa não é um lugar hospitaleiro para outros membros das Raças Metamórficas. Como um dos baluartes mais importantes dos Garou, os rivais dos lobisomens foram praticamente extintos de lá. As lendas diziam que costumava haver Simbas entre os leões europeus — mas se isso era verdade, certamente não existem mais homens-leões nos séculos XII e XIII. Os Gurahl sofreram muito com a Guerra da Fúria, e seria admirável se existissem mais do que cinco em toda a Europa. Até mesmo os Ananasi evitam as cidades européias, totalmente conscientes de que não vale a pena adentrar esses territórios repletos de vampiros e lobisomens. Apenas alguns metamorfos obstinados permanecem na Europa — e eles conseguem realizar esse feito principalmente mantendo o máximo de discrição possível. Em muitos casos, os Garou se surpreenderiam se soubessem que essas outras Raças sequer existiam...

Corax

De todos os metamorfos, os Corax foram os que menos sofreram com a Guerra da Fúria. O Corvo e seus filhos tinham os seus próprios aliados secretos, e poderosos, entre as tribos: os Senhores das Sombras, que sempre respeitaram o Corvo e sua lei dos cadáveres; os Roedores de Ossos, que nunca traíram

totalmente seus companheiros carniceiros; e, por estranho que pareça, os Fenrir, que honravam os Corax como irmãos no campo de batalha. Por isso muitos Corax escaparam do destino de tantos outros.

No século XII, os Corax estão espalhados principalmente nas Ilhas Britânicas e na Escandinávia, mas se encontram em praticamente todas as regiões da Europa. Alguns deles mantêm alianças secretas com diversas seitas Garou (particularmente os Fenrir) e são os primeiros a soar o alarme quando surge outro ninho de serpentes da Wyrn.

E se eles encontram qualquer indício de outra Raça Metamórfica, eles não dizem sequer um palavra para seus aliados Garou. Uma Guerra da Fúria foi o bastante.

Ceilican

Nas regiões selvagens, aldeias e cidades, os gatos feéricos dançam. Os lobisomens podem ter esquecido que os Ceilican existiram um dia, mas os Ceilican lembram-se muito bem de tudo. Eles culpam os lobisomens por roubar seu patrimônio, por força-los a se esconder, até mesmo por matar o último dos leões europeus e força-los a procriar com simples gatos selvagens. Eles culpam os lobisomens tanto por suas reais quanto imaginárias — mas essa é a natureza do rancor de verdade.

Os Ceilican só aparecem quando se convencem (com truques incomparáveis de espionagem e adivinhação) que não há Garou por perto. Então eles dançam. Como as cortes de fadas das quais eles são aliados, eles brincam através de charcos e pântanos, matas e aldeias; e pobre do mortal que eles encontrarem pelo caminho. Como as fadas, cujo sangue os Ceilican alegam correr pelas suas veias, os homens-gatos são

criaturas ativas que se preocupam acima de tudo em se divertir. Gaia obviamente não está correndo perigo, e há prazeres que precisam ser desfrutados — então por que não se entregar a eles? Afinal, seu raciocínio é de que, após toda a perseguição que sofreram, isso é o mínimo que eles merecem.

Entretanto, no final das contas os Ceilican estão destinados a sofrer ainda mais. Os jogos brutais que realizam com corações mortais e sua celebração flagrante da liberdade não atraem a atenção dos Garou — e sim da Inquisição. Traídos pelos seus ex-aliados, as fadas, e jogados nas fogueiras junto com as "bruxas", os "adoradores do demônio" e os raros vampiros, os Ceilican perderam quase tudo. No final, eles foram vencidos pelas próprias criaturas que eles prendiam em seus jogos de gato feérico e rato — os humanos.

Mas até esse momento chegar, eles dançam.

Os Ratkin

Forçados a se esconder nas cidades há muito tempo, os Ratkin ainda se ocultam em qualquer lugar em que se junte um grande número de homens. Eles perderam milhares de sua raça na Guerra da Fúria, tempos atrás — mas isso não foi suficiente para enfraquecê-los. Não os homens-ratos.

Os Ratkin são o segredo mais bem escondido entre as Raças Metamórficas. Pois todos os Garou sabem que o último deles morreu há muito tempo. Pois todos os camponeses sabem que nunca houve um rato capaz de tomar a forma humana. Pois todos os vampiros sabem que são apenas eles próprios e os Sentinelas nas cidades. São todos idiotas, todos eles.

A única pista para a existência dos homens-ratos é a ocasional lenda tenebrosa dos camponeses — uma lenda sobre ratos inteligentes que escolhem cuidadosamente suas vítimas e devoram até seus ossos, ou de ratos tão ferozes que seriam capazes de matar gatos e cachorros. Alguns dizem que antigamente havia um bispo que juntava grãos e queimava os pobres que lhe imploravam comida — mas os ratos vieram e o comeram, cada pedacinho dele. Nunca se menciona que os ratos sejam capazes de andar sob a forma de humanos ou matar sob a forma de um rato monstruoso.

Isso é muito discutido pelos Ratkin. Os homens-ratos não têm nenhuma relação com o mundo exterior — ainda. Por enquanto, seu principal objetivo é procriar e aumentar sua população para um contingente maior do que aquele que possuíam antes da Guerra da Fúria. Apenas os Corax (que observam tudo) falam entre si sobre o Povo Rato e trocam boatos sobre doenças criadas em caldeirões de peste e maldições pronunciadas por ratos cegos videntes. Esse conhecimento é guardado pelos filhos do Corvo, pois eles acreditam que contar aos outros sobre a existência do Povo Rato seria como expor seus filhos a outra purgação. É melhor permanecer em silêncio do que permitir outra matança dos escolhidos de Gaia.

O Povo Rato não dará sinal de vida durante algum tempo, embora deixe um presente para seus inimigos no século XIV. Ninguém consegue dizer se eles atacam numa tentativa real de selecionar os seres humanos ou simplesmente por ódio, mas os estragos que eles provocam são inigualáveis — entre um quarto e metade da população da Europa, cerca de 75 milhões de pessoas, morrerá devido à Peste Negra. E aos olhos brilhantes do Povo Rato, esse é simplesmente o prelúdio do Apocalipse que está por vir.

A Terra

As vastas regiões selvagens da Europa são mais diversificadas do que se poderia imaginar; praticamente só faltam selvas e desertos no continente. (E se você quiser desertos, a Terra Santa não é muito longe...) Ao norte estão os fiordes congelados da Escandinávia e as Ilhas Britânicas, cobertas de névoas; ao sul está o litoral mediterrâneo de clima temperado. Na realidade, a Europa possui um litoral bem grande quando se considera seu tamanho; a costa da Europa, da Noruega até a Grécia, na verdade é maior que toda a costa da África. Diversas cadeias montanhosas cortam o continente, sendo as mais importantes aquelas que formam os Alpes. A população mal tocou certas regiões do continente — muito espaço para os Garou.

O clima europeu varia muito de um lugar para outro. Algumas áreas da costa mediterrânea têm um clima ameno de dezembro a julho; por outro lado, a Rússia e a Europa Oriental podem sofrer invernos impiedosos e verões escaldantes. Não é de surpreender que os Fenrir da Escandinávia e os Senhores das Sombras dos Cárpatos tenham um temperamento tão duro e uma mentalidade voltada de tal forma para a sobrevivência, considerando-se o modo pelo qual são testados no inverno.

Também existe abundância de caça para os que aspiram ser lobisomens. Há muitas renas ao norte e veados embrenhados nas florestas da Europa Oriental. Até as pradarias fornecem um suprimento generoso de veados, embora a população de animais locais freqüentemente seja perturbada por colônias humanas de que invadem a região. Os únicos predadores realmente capazes de competir com os lobos europeus são os ursos pardos, embora haja rivais menores, como raposas, e o lince europeu.

Não é o paraíso — mas certamente é uma terra excelente para ser um Garou. Isto é, se não fosse pelos servos da Wyrn e a corrupção que nasce nas cidades em desenvolvimento...

Cidades

Embora as cidades da época medieval ainda não sejam os ninhos tenebrosos da Weaver que se tornarão um dia, elas não são um local muito hospitaleiro para a maioria dos Garou. Elas fedem com lixo humano (os sistemas de esgoto não são uma inovação disseminada), queimam com facilidade, poluem quaisquer rios ou córregos que por ventura passem por elas e estão repletas de pessoas que não chegam a ser alegres e extrovertidas.

Poucos lobisomens conseguem manter uma vida como humanos em uma cidade, e menos ainda querem ter esse tipo de vida. Quando sua Fúria está elevada, eles ficam marcados como predadores animais, e é fácil para os humanos perceberem os lobos entre eles (mesmo que não reconheçam o lobisomem por aquilo que ele é). A maioria das pessoas precisa trabalhar muito do nascer ao pôr do sol para manter seus escassos pertences, e os Garou não têm tanto tempo assim.

O cenário de uma cidade medieval na Umbra é bem vazio; a maioria dos prédios sequer aparece na Penumbra, exceto aqueles que abrigam muita fé, como igrejas, ou estruturas muito antigas, como aquelas em Roma. Os espíritos da Weaver estão presentes com certa força, talvez o suficiente para preocupar a



maioria dos Garou do campo, mas dificilmente são uma força onipresente como nos Últimos Dias.

Toques de recolher são impostos com rigor no Mundo das Trevas medieval: normalmente por volta das nove da noite, o sino do toque de recolher bate, os portões da cidade se fecham e os guardas começam a observar todos aqueles que transitam a essas horas perigosas da noite. Obviamente, há cidades sem toque de recolher, mas elas freqüentemente estão repletas de bandidos e criminosos que encontram oportunidades na liberdade da noite.

Considerando tudo, não é uma surpresa que a maioria dos Garou prefira viver numa seita em vez de num povoado humano. A caça normalmente é abundante no protetorado de um lobisomem, e não há tantas complicações envolvidas. Muitos Garou mantêm seus Parentes humanos em pequenas aldeias pouco além dos limites da divisa; essas vilas isoladas normalmente são muito perturbadoras para viajantes ou missionários que chegam a elas. Os habitantes geralmente são tribais e desconfiados demais depois de gerações de isolamento, e não há como dizer *no que* eles acreditam ou o quanto eles sabem sobre seus parentes lobisomens. Os visitantes podem vir a sentir que entraram num ninho de pagãos (o que pode ser verdade), feiticeiras ou algo ainda pior — e dependendo do escândalo que fizerem sobre isso, talvez nunca cheguem a deixar a aldeia para contar aos outros.

O Povo Camponeses

Não deve ser uma surpresa o fato de que os pobres são em número muito maior que os ricos. A grande maioria dos humanos no mundo medieval é composta de camponeses, aqueles que trabalham infundavelmente para manter a sociedade em movimento. Muitos deles são vassallos, fazendeiros semi-livres comprometidos em trabalhar terras que não lhes pertencem. Eles precisam pagar o seu senhor para usarem seus fornos para assar pães ou seu moinho para moer grãos. São pessoas que vivem em miséria, mas é melhor que ser um escravo ou um pobre sem terra.

A maioria dos camponeses é muito religiosa, sem instrução e extremamente supersticiosa. Eles conhecem muito bem os perigos da noite e permanecem próximos de casa após escurecer. Embora possam representar perigo para um Garou ou Parente descuidados, eles também podem deter conhecimentos antigos, como ervas medicinais ou simpatias contra mau-olhado. Os camponeses de uma aldeia são muito ligados entre si e são dados a fofocar e conversar uns com os outros. Se um de seus membros desaparecesse toda noite de lua cheia, o resto da cidade certamente saberia disso e comentaria o assunto em suas choupanas. É dessa forma que começam as Inquisições...

Nobreza

Os contos de fadas costumam falar de príncipes ou princesas porque a nobreza era um ideal entre as pessoas comuns. Não que a nobreza fosse considerada melhor — muitos camponeses realmente não têm ilusões a esse respeito. Mas a nobreza é composta por aqueles que possuem a riqueza, a terra e os animais — na maioria das vezes, eles podem fazer o que quiserem em vez daquilo que são ordenados a fazer.

Nem todos os nobres da Idade das Trevas são fanfarrões vaidosos, como alguém poderia imaginar. Afinal de contas, é obrigação do senhor liderar seus homens no campo de batalha, de modo que a maioria conhece bem a arte da guerra. Espera-se que sejam guerreiros corajosos em nome de Cristo, e freqüentemente eles saem em busca de batalhas para demonstrarem seu valor antes de retornarem para governar seus feudos. Portanto, não é de se surpreender que as Cruzadas sejam tão populares entre os nobres — é uma chance de provar seu valor ao rei e conseguir um lugar no Céu, tudo de uma vez! Às vezes os Garou também sentem na pele as conseqüências do orgulho de um nobre; poucos deles podem se dar ao luxo de permitir que se espalhem boatos sobre lobos assassinos em seus domínios.

Embora muitas tribos procurem colocar Parentes entre os nobres, poucos lobisomens propriamente ditos possuem títulos de nobreza. Os empregados no castelo devem saber onde os senhores e as damas estão o tempo todo, ou estarão com seus dias contados. Apenas os indolentes deixam a administração de uma propriedade nas mãos de um servo! Um senhor não pode ficar sozinho nem quando pratica falcoaria (e especialmente quando pratica um esporte perigoso, como caçar javalis). Talvez uma castelã possa ficar trancada no castelo o dia todo (e muitas ficam), mas essa é uma vida para vampiros, não para um Garou.

E esse é outro problema que muitos Garou encontram nos corredores dos castelos. Os vampiros da época são atraídos pela nobreza, ao poder que ela detém. Para a maioria dos Garou, é melhor viver livre na floresta do que ficar preso entre paredes de pedra esperando que os vampiros descubram você no território deles. Apenas os Presas de Prata não concordam — e eles não permitem que ninguém os questione quanto a isso.

Clero

Muitos afirmam que o verdadeiro poder não está com a nobreza, mas na Igreja que a controla. Sob diversas perspectivas, isso é a mais pura verdade. Mesmo levando em conta a corrupção que empesteia paróquias e mais paróquias da Igreja Católica, ainda não há organização na Europa medieval que chegue perto da Igreja em relação a organização, educação ou poder. O clero medieval tem acesso a uma coisa que poucos têm — a escrita. O clero aprende a ler e escrever, e isso concede uma grande vantagem a eles. Contudo, isso é apenas o começo.

Nessa época, a Igreja é literalmente a essência da vida da maioria dos europeus. Recém-nascidos precisam ser batizados, ou suas almas correm perigo. Os mortos precisam ser enterrados em solo abençoado, ou suas almas correm perigo. Do começo ao fim, a Igreja tem uma influência quase que absoluta sobre as pessoas. Na Idade Média, a maioria delas nunca diria "eu acredito em Deus" — isso seria heresia, pois eles sabem que Deus existe e que Ele não precisa de sua crença para tal.

Nessa época, a Igreja é muito dinâmica. Está sempre se renovando, ficando mais e mais poderosa. Com a renovação vem a confiança — e com a confiança vem a arrogância. Há espaço tanto para os benevolentes quanto os corruptos nas diversas abadias, mosteiros, capelas e catedrais do continente. No final das contas, a Igreja faz parte da humanidade — e



como a humanidade, ela consegue ser um demônio e um anjo ao mesmo tempo.

Contudo, a religião católica não combina muito bem com a cosmologia Garou, gerando inúmeros conflitos. O fato dos lobisomens e a essência de sua crença serem considerados "demoníacos" não ajuda muito. A maioria dos lobisomens vê a Igreja como uma ferramenta para a Weaver ou algo pior, evitando-a ao máximo. Muitos Garou, como os Fianna, Fenrir e Fúrias Negras fazem com que regiões inteiras povoadas por seus Parentes mantenham vivas as antigas tradições enquanto, na melhor das hipóteses, fingem respeitar a Igreja. Por outro lado, alguns lobisomens consideram a Igreja uma ferramenta importante. Os Filhos de Gaia desejam sanar a Igreja de sua corrupção em massa de dentro para fora, enquanto os Sentinelas estão interessados em sua aplicação como uma força de organização de massa controlada pelos humanos. Eles têm curiosidade quanto ao que aconteceria se todos os humanos trabalhassem juntos nesse sentido, sem a mácula dos preconceitos ou xenofobia.

Proscritos

Embora não sejam reconhecidos como uma classe social propriamente dita, existem aqueles que não se encaixam em nenhuma das categorias descritas anteriormente e podem contar com um tratamento desrespeitoso onde quer que vão. Essas pessoas podem ser proscritas por causa do preconceito (como no caso de muitos judeus na Europa medieval), do pragmatismo (no caso de leprosos ou lunáticos) ou simplesmente devido à superstição. Não há como categorizar o grupo dos proscritos (eles têm as mais diversas origens), mas sempre é bom lembrar que esse é um fardo árduo de se suportar. Num mundo em que as pessoas esperam ver os mesmos rostos todos os dias de suas vidas, não é bom ser diferente. Em muitos lugares, os "cidadãos de segunda classe" têm muito poucos direitos e ninguém para defendê-los quando a opinião pública se volta contra eles — ou simplesmente está procurando um bode expiatório.

[Obviamente, essa é uma versão muito resumida sobre como é a vida de um ser humano neste cenário. Narradores que tiverem mais interesse nos detalhes do dia-a-dia sobre a vida medieval devem dar uma olhada em **Three Pillars**, que apresenta muito mais informações sobre detalhes da vida de camponeses, clérigos e nobres.]

Parentes

Não importa se o destino os escolheu para serem parceiros arranjados, companheiros no campo de batalha ou bardos itinerantes, os Parentes são tão indispensáveis para os lobisomens na Idade das Trevas quanto nos dias de hoje, ou talvez até mais. Eles são companheiros imunes ao terror do Delírio, os únicos mortais capazes de se controlar ao ver um Garou tomado pela fúria. O número de parentes ainda supera o de lobisomens numa proporção de aproximadamente dez para um. O número de Parentes lupinos é muito maior nessa época do que nos séculos que estão por vir; talvez 30%, sobretudo em áreas selvagens como os planaltos da Escócia, as montanhas do Cáucaso e as vastas florestas do Sacro Império Romano.

Por que os Parentes são tão importantes? Uma razão está relacionada à geografia populacional. Na Idade Média, a maioria das pessoas vivia em aldeias e vilas isoladas. É provável que

elas passem toda sua vida num único lugar. Mesmo que os lobisomens procurassem regiões mais urbanizadas, as cidades eram poucas, distantes umas das outras e relativamente pequenas quando comparadas aos padrões modernos. Paris, com mais de 50.000 habitantes, é a maior cidade de toda a Europa; Londres tem pouco mais de 20.000 na época. Dessa forma, os Garou têm poucas opções além de manter seus laços estreitos com os Parentes, ou suas tribos iriam definhando e se extinguir. Casamentos arranjados eram comuns entre os nobres de muitas tribos; essa era uma tática básica para assegurar terras e propriedades, mantendo territórios valiosos nas mãos dos lobisomens.

Uma segunda razão é o Delírio. A maioria dos camponeses medievais não tem condições de suportar a visão de um lobisomem na forma Crinos; eles rezam por salvação, têm um ataque ou enlouquecem. Algumas testemunhas do século XX poderiam ser capazes de resistir ao Delírio utilizando-se de leis racionais, mas não os servos do século XII.

Parentes humanos talvez tenham mais sorte que a maioria dos mortais, que têm uma expectativa de vida um pouco acima dos 40 anos. Devido ao seu sangue de lobisomem, eles têm uma resistência maior a doenças e infecções. Eles também têm acesso a uma dieta melhor que a maioria dos humanos; mesmo que os Parentes hominídeos só comam carne uma ou duas vezes por mês, pegando as sobras dos lobisomens, a frequência ainda seria maior que a da maioria dos mortais. Parentes lupinos também costumam ter uma vida mais longa e saudável que a do lobo comum.

Talvez mais do que no mundo contemporâneo, os Parentes da Idade Média têm uma noção bem clara de qual é o seu lugar. Enquanto Parentes do século XX às vezes resmunguem quanto à serem cidadãos de segunda categoria, essa atitude é mais rara no século XIII. A sociedade mortal da época baseia-se na compreensão das classes e dos privilégios; se o destino da vida de alguém é ser um servo, uma criada ou um carregador de lanças para um lobisomem, que assim seja. É claro que, para os lobisomens, o posto e o status são uma parte integral de suas vidas. É bem simples: os postos das matilhas vão de alfa a ômega.

Mesmo assim, isso não significa que não existam algumas maçãs estragadas. Embora a existência dos lobisomens seja razoavelmente aceita, os Garou ocultam deliberadamente suas origens, às vezes dos seus próprios Parentes. Os Parentes podem se encontrar numa situação difícil, excluídos da sociedade devido à sua linhagem amaldiçoada. Raiva e ódio são caminhos que levam à Wyrn, e de vez em quando um Parente pode ser corrompido. Quando isso acontece, ocorrem problemas — pois a igreja local pode começar a fazer sermões explicando como usar a prata contra os lobos nas florestas...

Os Garou não podem desprezar o poder secular em potencial que os Parentes possuem. Parentes humanos nas fileiras da igreja ou da nobreza podem ter uma influência tremenda sobre a aquisição de terras e riquezas. Admitindo que eles saibam das necessidades dos lobisomens, eles também podem ser capazes de garantir a proteção de locais sagrados ou conter o medo e a ira da Igreja. Isso não é pouca coisa numa época em que a superstição e a fé detêm tanto poder.

O material a seguir descreve os locais onde vivem e as atividades dos Parentes de cada tribo. Os Narradores podem mudar determinados Parentes de lugar se desejarem, dependendo da história do personagem e dos Antecedentes comprados.

Nem todos os nobres da Idade das Trevas são fanfarrões vaidosos, como alguém poderia imaginar. Afinal de contas, é obrigação do senhor liderar seus homens no campo de batalha, de modo que a maioria conhece bem a arte da guerra. Espera-se que sejam guerreiros corajosos em nome de Cristo, e frequentemente eles saem em busca de batalhas para demonstrarem seu valor antes de retornarem para governar seus feudos. Portanto, não é de se surpreender que as Cruzadas sejam tão populares entre os nobres — é uma chance de provar seu valor ao rei e conseguir um lugar no Céu, tudo de uma vez! Às vezes os Garou também sentem na pele as conseqüências do orgulho de um nobre; poucos deles podem se dar ao luxo de permitir que se espalhem boatos sobre lobos assassinos em seus domínios.

Embora muitas tribos procurem colocar Parentes entre os nobres, poucos lobisomens propriamente ditos possuem títulos de nobreza. Os empregados no castelo devem saber onde os senhores e as damas estão o tempo todo, ou estarão com seus dias contados. Apenas os indolentes deixam a administração de uma propriedade nas mãos de um servo! Um senhor não pode ficar sozinho nem quando pratica falcoaria (e especialmente quando pratica um esporte perigoso, como caçar javalis). Talvez uma castelã possa ficar trancada no castelo o dia todo (e muitas ficam), mas essa é uma vida para vampiros, não para um Garou.

E esse é outro problema que muitos Garou encontram nos corredores dos castelos. Os vampiros da época são atraídos pela nobreza, ao poder que ela detém. Para a maioria dos Garou, é melhor viver livre na floresta do que ficar preso entre paredes de pedra esperando que os vampiros descubram você no território deles. Apenas os Presas de Prata não concordam — e eles não permitem que ninguém os questione quanto a isso.

Clero

Muitos afirmam que o verdadeiro poder não está com a nobreza, mas na Igreja que a controla. Sob diversas perspectivas, isso é a mais pura verdade. Mesmo levando em conta a corrupção que empestia paróquias e mais paróquias da Igreja Católica, ainda não há organização na Europa medieval que chegue perto da Igreja em relação a organização, educação ou poder. O clero medieval tem acesso a uma coisa que poucos têm — a escrita. O clero aprende a ler e escrever, e isso concede uma grande vantagem a eles. Contudo, isso é apenas o começo.

Nessa época, a Igreja é literalmente a essência da vida da maioria dos europeus. Recém-nascidos precisam ser batizados, ou suas almas correm perigo. Os mortos precisam ser enterrados em solo abençoado, ou suas almas correm perigo. Do começo ao fim, a Igreja tem uma influência quase que absoluta sobre as pessoas. Na Idade Média, a maioria delas nunca diria "eu acredito em Deus" — isso seria heresia, pois eles sabem que Deus existe e que Ele não precisa de sua crença para tal.

Nessa época, a Igreja é muito dinâmica. Está sempre se renovando, ficando mais e mais poderosa. Com a renovação vem a confiança — e com a confiança vem a arrogância. Há espaço tanto para os benevolentes quanto os corruptos nas diversas abadias, monastérios, capelas e catedrais do continente. No final das contas, a Igreja faz parte da humanidade — e



como a humanidade, ela consegue ser um demônio e um anjo ao mesmo tempo.

Contudo, a religião católica não combina muito bem com a cosmologia Garou, gerando inúmeros conflitos. O fato dos lobisomens e a essência de sua crença serem considerados "demoníacos" não ajuda muito. A maioria dos lobisomens vê a Igreja como uma ferramenta para a Weaver ou algo pior, evitando-a ao máximo. Muitos Garou, como os Fianna, Fenrir e Fúrias Negras fazem com que regiões inteiras povoadas por seus Parentes mantenham vivas as antigas tradições enquanto, na melhor das hipóteses, fingem respeitar a Igreja. Por outro lado, alguns lobisomens consideram a Igreja uma ferramenta importante. Os Filhos de Gaia desejam sanar a Igreja de sua corrupção em massa de dentro para fora, enquanto os Sentinelas estão interessados em sua aplicação como uma força de organização de massa controlada pelos humanos. Eles têm curiosidade quanto ao que aconteceria se todos os humanos trabalhassem juntos nesse sentido, sem a mácula dos preconceitos ou xenofobia.

Proscritos

Embora não sejam reconhecidos como uma classe social propriamente dita, existem aqueles que não se encaixam em nenhuma das categorias descritas anteriormente e podem contar com um tratamento desrespeitoso onde quer que vão. Essas pessoas podem ser proscritas por causa do preconceito (como no caso de muitos judeus na Europa medieval), do pragmatismo (no caso de leprosos ou lunáticos) ou simplesmente devido à superstição. Não há como categorizar o grupo dos proscritos (eles têm as mais diversas origens), mas sempre é bom lembrar que esse é um fardo árduo de se suportar. Num mundo em que as pessoas esperam ver os mesmos rostos todos os dias de suas vidas, não é bom ser diferente. Em muitos lugares, os "cidadãos de segunda classe" têm muito poucos direitos e ninguém para defendê-los quando a opinião pública se volta contra eles — ou simplesmente está procurando um bode expiatório.

[Obviamente, essa é uma versão muito resumida sobre como é a vida de um ser humano neste cenário. Narradores que tiverem mais interesse nos detalhes do dia-a-dia sobre a vida medieval devem dar uma olhada em **Three Pillars**, que apresenta muito mais informações sobre detalhes da vida de camponeses, clérigos e nobres.]

Parentes

Não importa se o destino os escolheu para serem parceiros arranjados, companheiros no campo de batalha ou bardos itinerantes, os Parentes são tão indispensáveis para os lobisomens na Idade das Trevas quanto nos dias de hoje, ou talvez até mais. Eles são companheiros imunes ao terror do Delfrio, os únicos mortais capazes de se controlar ao ver um Garou tomado pela fúria. O número de parentes ainda supera o de lobisomens numa proporção de aproximadamente dez para um. O número de Parentes lupinos é muito maior nessa época do que nos séculos que estão por vir; talvez 30%, sobretudo em áreas selvagens como os planaltos da Escócia, as montanhas do Cáucaso e as vastas florestas do Sacro Império Romano.

Por que os Parentes são tão importantes? Uma razão está relacionada à geografia populacional. Na Idade Média, a maioria das pessoas vivia em aldeias e vilas isoladas. É provável que

elas passem toda sua vida num único lugar. Mesmo que os lobisomens procurassem regiões mais urbanizadas, as cidades eram poucas, distantes umas das outras e relativamente pequenas quando comparadas aos padrões modernos. Paris, com mais de 50.000 habitantes, é a maior cidade de toda a Europa; Londres tem pouco mais de 20.000 na época. Dessa forma, os Garou têm poucas opções além de manter seus laços estreitos com os Parentes, ou suas tribos iriam definhando e se extinguir. Casamentos arranjados eram comuns entre os nobres de muitas tribos; essa era uma tática básica para assegurar terras e propriedades, mantendo territórios valiosos nas mãos dos lobisomens.

Uma segunda razão é o Delfrio. A maioria dos camponeses medievais não tem condições de suportar a visão de um lobisOMEM na forma Crinos; eles rezam por salvação, têm um ataque ou enlouquecem. Algumas testemunhas do século XX poderiam ser capazes de resistir ao Delfrio utilizando-se de leis racionais, mas não os servos do século XII.

Parentes humanos talvez tenham mais sorte que a maioria dos mortais, que têm uma expectativa de vida um pouco acima dos 40 anos. Devido ao seu sangue de lobisOMEM, eles têm uma resistência maior a doenças e infecções. Eles também têm acesso a uma dieta melhor que a maioria dos humanos; mesmo que os Parentes hominídeos só comam carne uma ou duas vezes por mês, pegando as sobras dos lobisomens, a frequência ainda seria maior que a da maioria dos mortais. Parentes lupinos também costumam ter uma vida mais longa e saudável que a do lobo comum.

Talvez mais do que no mundo contemporâneo, os Parentes da Idade Média têm uma noção bem clara de qual é o seu lugar. Enquanto Parentes do século XX às vezes resmunguem quanto a serem cidadãos de segunda categoria, essa atitude é mais rara no século XIII. A sociedade mortal da época baseia-se na compreensão das classes e dos privilégios; se o destino da vida de alguém é ser um servo, uma criada ou um carregador de lanças para um lobisOMEM, que assim seja. É claro que, para os lobisomens, o posto e o status são uma parte integral de suas vidas. É bem simples: os postos das matilhas vão de alfa a ômega.

Mesmo assim, isso não significa que não existam algumas maças estragadas. Embora a existência dos lobisomens seja razoavelmente aceita, os Garou ocultam deliberadamente suas origens, às vezes dos seus próprios Parentes. Os Parentes podem se encontrar numa situação difícil, excluídos da sociedade devido à sua linhagem amaldiçoada. Raiva e ódio são caminhos que levam à Wyrn, e de vez em quando um Parente pode ser corrompido. Quando isso acontece, ocorrem problemas — pois a igreja local pode começar a fazer sermões explicando como usar a prata contra os lobos nas florestas...

Os Garou não podem desprezar o poder secular em potencial que os Parentes possuem. Parentes humanos nas fileiras da igreja ou da nobreza podem ter uma influência tremenda sobre a aquisição de terras e riquezas. Admitindo que eles saibam das necessidades dos lobisomens, eles também podem ser capazes de garantir a proteção de locais sagrados ou conter o medo e a ira da Igreja. Isso não é pouca coisa numa época em que a superstição e a fé detêm tanto poder.

O material a seguir descreve os locais onde vivem e as atividades dos Parentes de cada tribo. Os Narradores podem mudar determinados Parentes de lugar se desejarem, dependendo da história do personagem e dos Antecedentes comprados.



Fúrias Negras

Nesta época, a maioria dos Parentes das Fúrias vivem na Grécia, Ásia menor e outras regiões dos Bálcãs, sendo uma mistura estranha de bizantinos, turcos, húngaros e nômades. Alguns dos Parentes das Fúrias do sexo masculino são compartilhados com outras tribos, como os Filhos de Gaia, mas a maioria permanece próxima às suas irmãs, mães e parceiras lobisomens para que a tribo aumente sua população. Parentes do sexo feminino frequentemente trabalham como fazendeiras, curandeiras ou até mesmo (muito raramente) como freiras na Igreja Ortodoxa. Como suas mães, elas trabalham para assegurar que as mulheres estarão protegidas e que a terra estará livre dos pecados e da corrupção.

Roedores de Ossos

A maioria dos Parentes dos Roedores frequenta a cidade, sendo Paris, Florença e Londres as favoritas. Vários desses parentes encontra um nicho nas universidades, que estão se expandindo paulatinamente, ou na classe média ascendente e, talvez surpreendentemente, muitos deles são letrados. Ao contrário de épocas futuras, não é uma vergonha ser um mendigo; de certa forma, a Idade das Trevas chega a ser agradável para os Parentes dos Roedores. Ouve-se dizer que, junto com seus aliados lobisomens, eles viajam com os Fenrir e descobrem novas cidades a serem exploradas.

Filhos de Gaia

Os Parentes dessa tribo, talvez mais do que os de qualquer outra, frequentemente procuram servir a Igreja. Há boatos de que os Parentes dos Filhos de Gaia sejam parcialmente responsáveis pela Trégua de Deus, que limitou as guerras a certos

dias da semana — uma medida que não é muito popular entre os Garou de certas tribos. Contudo, a ganância e corrupção cada vez maiores da Igreja frustra e entristece os Filhos de Gaia e seus Parentes. Muitos desejam começar a explorar o Oriente em busca de locais mais adequados para semear seus ideais de paz e esperança.

Fenrir

Os Parentes desta tribo estão entre os mais disseminados; o sangue dos Fenrir corre em veias tanto humanas quanto lupinas na Escandinávia, partes da Inglaterra e no coração do Sacro Império Romano. Os Fenrir esperam de seus Parentes a mesma força e valentia que eles exigem de si, portanto a maioria dos Parentes humanos é composta de guerreiros e marinheiros valorosos. Entretanto, há alguns que podem contar uma história tão bem quanto qualquer Fianna. Os Parentes lupinos também são fortes e corajosos.

Fianna

A Irlanda, a Escócia, o País de Gales e a Bretanha são as terras natais dos Parentes dos Fianna. Essa é uma tribo prolifera, de modo que poucos de seus lobisomens precisam procurar muito para encontrar um Parente fiel. Diversos deles são bardos, poetas e artistas; além disso, a tribo também afirma que entre seus Parentes estão algumas fadas ou humanos relacionados às fadas. Lobos com o sangue dos Fianna ainda percorrem os brejos e dormem nos montes íngremes de suas ilhas natais. Assim como os Filhos de Gaia, o laço entre os Fianna e seus parentes humanos e lupinos é muito forte. Também são muitos os Parentes que lutam ao lado dos lobisomens em conflitos por fronteiras — e dão suas vidas pela causa.

Garras Vermelhas

Os Parentes dos Garras Vermelhas se espalharam por praticamente todos os lugares conhecidos do mundo; vivendo em parte das Montanhas do Cáucaso, na Europa Central, nas Ilhas Britânicas, na Rússia e na Escandinávia. A passagem do tempo e dos acontecimentos humanos não significa muito para esses lobos, exceto quando as incursões mortais ameaçam seus territórios. Alguns fugiram aterrorizados ao encontrar bárbaros armados a cavalo, destruindo tudo o que encontravam em seu caminho. Outros Parentes dos Garras Vermelhas juntam-se com muito prazer aos seus irmãos lobisomens para lutar contra os humanos e seus povoados.

Senhores das Sombras

A maioria dos Parentes dos Senhores das Sombras habitam a Europa Central e Oriental, pois não são muito bem-vindos nos territórios de outras tribos. Muitos dos Parentes humanos buscam poder e riquezas através de casamentos políticos, manipulação dentro da Igreja e guerras diretas. Alguns Parentes lupinos já abrigaram Garras Vermelhas que fugiam dos mongóis, talvez por bondade, mas é muito mais provável que tenha sido por ordem de seus anciões. Como nos dias de hoje, esses Parentes estão sob a ditadura dos Garou, sacrificando-se voluntariamente pelo bem da tribo.

Peregrinos Silenciosos

Da mesma forma que os Garou aos quais estão relacionados, os Parentes dos Peregrinos Silenciosos atravessaram e povoaram a Terra Santa, o norte da África e a Espanha. Muitos são mercadores, curandeiros e estudiosos; alguns têm conhecimento das artes místicas. Sem nunca parar, alguns Parentes dos Peregrinos têm procurado uma passagem para as terras distantes da Inglaterra e França.

Presas de Prata

Com a aquisição de territórios ingleses ao longo dos últimos séculos, os Presas de Prata misturaram o melhor sangue saxão com aquele de seus Parentes. A Normandia continua sendo uma área importante para esta tribo de Parentes. Contudo, a Rússia é o baluarte dos Presas de Prata, e ali vivem suas linhagens mais puras. As inúmeras mortes que virão a ocorrer em Kiev, devido aos mongóis, e em Novgorod, devido aos cavaleiros teutões, serão um golpe terrível. Como é de se esperar, entre os Parentes dos Presas de Prata encontram-se nobres, clérigos influentes e os maiores e mais fortes dentre os lobos de pelo prateado. A tribo está começando a se tornar um tanto isolada, embora as conseqüências desses cruzamentos dentro da própria tribo não se tornem aparentes por alguns anos.

Sentinelas

As cidades em expansão abrigam muitos Parentes dos Sentinelas dos Homens; os Parentes lupinos dessa tribo estão se tornando raros. Os parentes humanos costumam ocupar-se com assuntos acadêmicos ou comerciais; muitos são membros de uma classe média de mercadores e artesãos que está ascendendo lentamente. A Itália é um dos lugares mais propícios para as atividades da tribo, graças à renovação do comércio com o Oriente, o sucesso financeiro das cidades-estados e a fundação das grandes universidades de Salerno e Bolonha. A tribo encoraja seus Parentes a se envolverem nessas atividades que promovam a curiosidade humana e o avanço científico.

As Ilhas Britânicas

Prefácio

As Ilhas Britânicas — uma terra de mil faces e vários humores, das pastagens verdes e prazerosas aos pântanos enevoados e terras ermas tomadas pelo vento. As Ilhas são habitadas desde o último recuo das grandes camadas de gelo. Civilizações anônimas e esquecidas floresceram e desapareceram, deixando apenas círculos de pedra e tumbas enigmáticas para marcar sua passagem. E, por mais de mil anos, os Garou chamam a Grã-Bretanha de lar.

Esses habitantes das Ilhas Britânicas viram seu mundo ficar menor nos últimos anos. Populações de humanos se espalharam por toda a terra, gerando conflitos onde quer que se encontrassem. Para as tribos Garou que estavam finalmente chegando a um equilíbrio frágil, os poderosos Presas de Prata e seus Parentes ávidos vieram conturbar as coisas. Vilas e feudos substituíram florestas antigas. Machados, arados e cruces profanaram caetns sagrados e clareiras de fadas. Os antigos aliados dos lobisomens, o Povo Feérico, estão fugindo deste mundo, um mundo onde a cada ano se precisa mais de amigos.

No século XX, alguns Garou irão se lamentar por um mundo que eles dificilmente conseguem visualizar, exceto em contos de fadas; um mundo onde o espírito e a mágica ainda eram fortes. Agora, no final do século XII, esse mundo está desaparecendo, e nem mesmo o mais visionário dentre os guerreiros de Gaia tem noção do quanto eles podem decair.

Inglaterra

De todos os reinos nas Ilhas Britânicas, a Inglaterra sofreu mudanças extensas e incomparáveis no último milênio, sofrendo ondas sucessivas de invasões. O maior dos reinos britânicos, a Inglaterra também detém um território considerável no continente. Agora seus nobres observam as outras Ilhas com olhos ávidos.

Terra

Um reino de tamanho bom para os padrões europeus, a aparência da Inglaterra muda consideravelmente de condado para condado. O sudeste da Inglaterra consiste de pequenos montes de pedra calcária e greda conhecidos como escarpas, rodeadas de planícies repletas de brejos e pântanos arenosos na costa leste. Londres e Canterbury, dois dos três centros populacionais ingleses mais importantes, ficam num local fértil e estratégico. Com mais de 20.000 habitantes, Londres é uma metrópole em expansão de acordo com a maioria dos padrões. Canterbury é o local do mais importante arcebispado da Inglaterra; em vários aspectos, o arcebispo de Canterbury é quase tão poderoso quanto o próprio rei.

Para o sudoeste está Cornwall, uma península grande e irregular, com planaltos extensos, florestas preservadas para a caça e pântanos traiçoeiros; aqui o cônico, uma língua celta, é mais comum que o inglês. Este trecho do litoral é tão selvagem e isolado quanto praticamente qualquer região em terra firme.

Feudo, Aldeia e Propriedade Senhorial

A unidade básica da economia feudal inglesa é o feudo, uma propriedade extensa, com muitas plantações, uma pequena vila e o solar de um nobre. As plantações são divididas em faixas e porções, sendo que os diversos camponeses cultivam de metade a dois terços para uso próprio e de um terço a metade, chamada de propriedade senhorial, para uso exclusivo do nobre. As culturas variam, mas normalmente incluem aveia, trigo e centeio. Tanto os camponeses quanto os nobres dividem os lucros e os prejuízos do trabalho. Uma peste pequena ou uma chuva de granizo fora de época pode acabar com a prosperidade da propriedade da noite para o dia.

A vila ligada ao feudo normalmente abriga de quatro a oito famílias de camponeses, um padre local e talvez celeiros e um moinho. A maioria das vilas possui sua própria igreja e algumas têm ferreiros e outros artesãos. Cercas ainda são algo que está por vir, de modo que o gado e outras criações costumam viver entre os habitantes da vila ou pastando em florestas ou campos próximos. Feudos prósperos podem ter diversas vilas ligadas a ele e talvez cem famílias ou mais. Nesse caso, o senhor tem uma residência principal, deixando a administração das vilas para seu baillio, um homem que normalmente é capaz de ler e escrever, freqüentemente o filho de um camponês. O baillio também coordena o trabalho na propriedade senhorial e o suprimento para o feudo. Cada vila também tem um capataz, sempre um camponês, que serve como uma espécie de feitor ou administrador para os outros fazendeiros. O capataz cuida da contabilidade da vila, trabalhando com o administrador do feudo. Novos capatazes tomam posse na festa de São Miguel, no dia 29 de setembro, o primeiro dia do ano agrícola.

O solar normalmente fica no alto de um monte, acima da vila, e pode variar muito em tamanho. Alguns são grandes fortalezas quando comparados a casas normais, mas a maioria tem um esquema comum, com um salão principal e aproximadamente um acre de terra, chamado de cúria, cercado por um muro de pedra ou madeira. Ao redor do salão e da cúria há diversas construções menores, incluindo a cozinha e um local para assar pães, celeiros e uma leiteria. A maioria dos feudos possuem jardins com ervas e vegetais, pomares e currais de ovelhas; alguns também possuem locais para a criação de pombos, cachorros e abelhas, além de um fosso. Uma das pessoas mais importantes do feudo é o administrador, ou senescal, sempre um cavaleiro, normalmente sendo uma pessoa letrada e madura. Esse cavaleiro é uma espécie de chefe executivo feudal, e espera-se que ele seja fiel e digno da confiança do senhor e de sua família.

Os Narradores podem achar interessante realizar uma campanha de **Lobisomem: A Idade das Trevas** em um feudo, com membros da matilha possuindo certas posições no sistema feudal, assim como posições na seita. Uma propriedade maior pode fornecer oportunidades para lutas, além de uma intriga ocasional.

Ao norte encontram-se as Terras Médias, marcadas por planaltos extensos, grandes florestas e vales férteis. Aqui, assim como no sudeste, o inglês é a língua comum; apenas os nobres falam o francês, a língua cortesã, e muitos deles também aprenderam a língua nativa. A Cadeia Penina divide as planícies ao norte da Inglaterra. York, "a capital inglesa do norte", repousa nos vales orientais. As terras entre Yorkshire e a fronteira não muito bem demarcada da Escócia são vastos terrenos pantanosos povoados escassamente por vilas e mosteiros.

Após milhares de anos de ocupação humana, há muito poucos lugares na Inglaterra que podem ser realmente chamados de "selvagens". Um bosque denso pode esconder as fundações de uma aldeia que foi dizimada pela peste ou destruída por invasores normandos. Mas a cada estação as terras verdes e prazerosas tornam-se mais e mais povoadas e homogêneas.

Política

A história da Inglaterra é uma história de invasões. Na Antiguidade, os Fianna e seus Parentes celtas cruzaram os mares, vindos da Ibéria. Em seguida vieram os romanos, construindo estradas e esforçando-se para transformar os bretões em cidadãos romanos. Então os romanos foram embora, deixando os bretões pacificados à mercê das ondas de invasões germânicas. Expulsando os bretões para o norte e oeste, os saxões, os anglos e os jutos dividiram as porções sul e leste da ilha em sete reinos. Quinhentos anos depois vieram os homens do norte, que, depois de saquear cidades e abadias, consideraram a terra apropriada; esses vikings e ferir povoaram a terra que seus primos saxões haviam roubado séculos atrás. Mas os saxões estavam determinados a não tornar fácil esse processo de povoamento.

A luta pela Inglaterra mal tinha terminado quando os barcos de novos invasores atracaram em seu litoral. Com o sangue dos vikings em suas veias, William, o bastardo, liderou seus normandos sobre a Inglaterra, impondo o feudalismo e acabando com todos aqueles que não se rendessem. Apenas agora, gerações depois da Conquista, a linha entre conquistador e conquistado começou a desaparecer, de modo que tanto os normandos quanto os saxões se tornassem ingleses.

Os Garou da Inglaterra

Os Crias de Feris detêm mais caerns ingleses do que qualquer outra tribo. Os Crias dividiram-se em dois ramos: os germânicos e os escandinavos. Estes são encontrados na antiga Danelaw (região antes sob jurisdição da Dinamarca), no norte e leste do país que os nórdicos povoaram; via de regra, eles são mais feroces que os Crias saxões (se isso for concebível). Viajar na Nortúmbria é perigoso, especialmente para vampiros, pois matilhas de Crias caçam livremente nos pântanos.

Os Fianna são mais comuns no sudoeste, guardando com ciúmes os caerns em Cornwall. Mas não tenha a impressão que a tribo do Cervo foi expulsa da Inglaterra. As Terras Médias são uma espécie de caldeirão tribal, com Fiannas e Crias de Feris intercalados de forma aparentemente aleatória.



A Casa da Neve Hiberna, os Presas de Prata que chegaram com os conquistadores normandos, tem o melhor de tudo. Para eles foram os caerns mais poderosos, as melhores terras e os Parentes mais fortes. A segunda Casa, do Uivo Austero, foi estabelecida após a Conquista; embora nem de perto tão poderosa como a anterior, eles estão ganhando reputação após sublocarem revoltas em regiões conflituosas no oeste e no norte.

Há outras tribos espalhadas na Inglaterra. Uma pequena seita de Sentinelas dos Homens prospera em Londres e espera estabelecer em breve outra seita em York. Ambas as cidades são lares dos Roedores de Ossos, embora a vida na York dominada pelos Crias seja precária. E, obviamente, os Dançarinos da Espiral Negra têm estabelecido seus sórdidos covis ao longo do lha.

Escute qualquer história sobre a Inglaterra e você ouvirá os Garou se gabando de seus Parentes gloriosos. Os Fianna afirmam que o Rei Artur era seu campeão na guerra contra os Crias de Fenris, enquanto os Crias relatam que o Rei Alfredo, o Grande, era um dos seus melhores Parentes, cercado por seus favoritos Garou. Os Crias da Nortúmbria ainda honram o túmulo de seu Parente Harald Hardrada. E é claro que os Presas de Prata lembram-se com orgulho de Guilherme, o Conquistador. Isso tudo é verdade? Talvez — afinal de contas, os Garou sempre alegavam que os melhores eram seus Parentes. Sabe-se também, que tanto agora como no passado, os Garou sempre ficam muito próximos a seus parentes e essa é uma verdade que muitos cavaleiros errantes e coletores de impostos pagam caro para aprender.

Outros

Fadas

O Povo Feérico está aparecendo cada vez menos na Inglaterra. O poder da Igreja está acabando lentamente com as crenças antigas e os símbolos do cristianismo — cruces, sinos de igreja e passagens bíblicas, por exemplo — têm o poder de enfraquecer ou até mesmo banir as fadas.

Hoje em dia, os nobres sidhe permanecem pouco tempo na terra dos homens, exceto para pregar peças e realizar *rades* (procissões tradicionais). Em dias de poder, como na Noite de Walpurgis (30 de abril) e no Dia de Todos os Santos (1º de novembro), os sidhe atravessam as estradas e os caminhos das fadas, e coitado daquele que eles encontrarem...

As fadas inferiores são mais comuns, interagindo com humanos e Garou como fadas domésticas, ninfas ou trapaceiros. Algumas "bruxas" e Fianna são hábeis para conseguir ajuda ou evitar a ira do Povo Belo inferior.

Magos

Embora haja uma grande variedade de artífices da vontade ingleses, sem dúvida os mais comuns são as bruxas e os descendentes ocultos dos druidas. A maioria dos Garou tem grandes chances de encontrar esses pagãos, que no futuro serão conhecidos como Verbena. Normalmente, esses sacerdotes e sacerdotisas da Terra têm uma posição neutra em relação aos metamorfos, desde que os Garou não os provoquem ou se tornem um incômodo para eles. Os lobisomens não devem sequer

pensar em ofender uma bruxa; mesmo a ira de uma bruxa inferior pode tornar suas vidas desagradáveis e, como os Garou, freqüentemente eles atuam em bando. Até mesmo a Igreja, que condena todos os seus competidores na arte de realizar milagres como sendo infernalistas, não obteve poder suficiente para destruir as tradições e os deuses antigos.

Na Inglaterra também se encontram alguns magos da alta arte ritualística, conhecidos coletivamente como Casas Herméticas. Ambiciosos e orgulhosos, às vezes os Herméticos atacam caerns e seqüestram Garou para experiências ou como ingredientes para mágicas poderosas. Felizmente, eles são poucos e gastam seu tempo debruçados sobre tomos empoeirados em suas fortificações (conhecidas como convenções).

Um terceiro tipo de realizadores de milagres se encontra na realidade nos braços da própria Igreja. Mágicos clericais invocam o poder de Deus, dos santos e dos anjos para realizar grandes feitos. Os Garou precisam ser particularmente cuidadosos em relação a eles, pois consideram os lobisomens criaturas corrompidas que deveriam ser purificadas através do fogo sagrado.

Vampiros

Os Sumarie são mais comuns na Inglaterra do que os Garou gostariam. Gangrel e Brujah saxões, Ventrue e Toreador normandos, até mesmo um eventual Nosferatu, Tremere ou Capadócio — todos eles vagam pela noite. Alguns dos mortos-vivos possuem títulos de nobreza e fogem para a segurança de castelos de pedra durante o dia, enquanto outros exercem sua influência pífida sobre nobres, clérigos e pessoas comuns.

Metamorfos

Menos comuns do que em outras épocas, ainda assim os Corax vivem silenciosamente na Inglaterra (ou pelo menos o quão silencioso um Corax consegue ser). A Inglaterra também é o único lugar nas Ilhas onde o Povo Rato pôde encontrar um lar, apesar de estarem expandindo discretamente seu domínio de Londres para outros grandes centros populacionais no reino. A Inglaterra também é o lar de alguns Ceilican, embora não tantos quanto na Escócia ou Irlanda. A Cadeia Penina esconde outro segredo — um dos últimos Gurahl hiberna profundamente numa caverna nas profundezas da terra, esquecido pelas raças mais jovens no mundo iluminado pelo sol.

O Futuro

Os dois séculos seguintes apresentam temas recorrentes. A Inglaterra guerreia contra a França constantemente por territórios no continente; contra o País de Gales e a Escócia periodicamente, opondo-se à independência destes, e contra si mesma ocasionalmente, pelo poder ou sucessões.

O futuro imediato é desolador. O Rei Ricardo Coração de Leão, que dava mais importância aos combates do que ao governo, enfraquece o reino ao aplicar seu dinheiro na Terceira Cruzada, além de exigir dinheiro para seu próprio resgate quando foi capturado em combate. João governa um pouco melhor, perdendo a maioria das posses inglesas além-mar e fazendo todo o reino perder a bênção da igreja. Seu reino culmina com a Revolta dos Barões, na qual João é forçado a assinar a Magna Carta, que define os direitos e privilégios dos barões e as obrigações da nobreza (incluindo o rei). A guerra civil só termina no reino de seu sucessor, o jovem rei Henrique III.

Locais Importantes

Colina Silbury

A Colina Silbury é um enigma. O monte de greda, com mais de 40 metros de altura e cobrindo quase seis acres, foi construído bem antes dos romanos chegarem. Lendas Fianna dizem que um rei das fadas ou adoradores tribais construíram o monte, mas ninguém sabe com certeza, à medida que séculos de contemplação por magos e Garou criaram um caern de Enigmas. Durante as revoltas do reinado de Stephen, os Garou perderam o caern; um grupo poderoso de magos autodidatas expulsou a seita local através de grandes mágicas. Um contra-ataque fracassou, resultando na morte de duas matilhas. Agora as coisas se acalmaram um pouco, e tanto os Fianna quanto os Presa de Prata planejam recuperar a colina.

Castelo Draycott

Em 1120, o Barão Draycott construiu um pequeno castelo numa colina, do qual se avistava suas terras. Um homem cruel, ele acreditava que um servo temeroso era um servo dócil. Consequentemente, ele punia seus camponeses com crueldade ao menor sinal de uma infração. Um velho que passava perto demais do castelo foi açoitado e em seguida pendurado do alto das muralhas como exemplo para os outros. Antes de morrer, o velho jurou que tanto o barão quanto o castelo cairiam em breve. Naquela noite, todos os Crias num raio de muitas milhas se reuniram para concretizar a promessa do Parente. Atacando enfurecidamente o castelo, eles mataram o barão — lentamente — e em seguida começaram a derrubar o castelo, pedra por pedra e viga por viga. Quando amanheceu, os destroços do forte estavam espalhados na colina. A fundação e muitas das pedras ainda permanecem lá, um testemunho do poder dos Garou.

Escócia

No começo do século XIII, a Escócia era uma região selvagem e bárbara, uma terra que não fora pisada pelas sandálias romanas, a terra do orgulho e queda do Leão. A coroa inglesa está determinada a aliar-se aos escoceses, mas o povo orgulhoso da região não tem a mesma opinião. A paz delicada entre os dois reinos não vai durar muito mais.

Terra

As fronteiras escocesas recebem os viajantes com colinas rochosas e grandes pântanos, pastos férteis e vales repletos de florestas. Na verdade, a fronteira muda freqüentemente, e ataques ao outro lado dessas fronteiras são comuns.

Ao norte dos planaltos corre o Rio Clyde, até os vales nas Terras Baixas Centrais, onde vive a maioria dos escoceses. Além de florestas, as Terras Baixas ostentam as melhores terras cultiváveis e o maior número de fortificações da Escócia. Os habitantes das Terras Baixas falam uma versão híbrida do inglês com elementos do galês e do escandinavo. O sul da Escócia é de certa forma anglicizado; muitas famílias nobres descendem de refugiados da aristocracia que fugiram da invasão e subsequente devastação da Inglaterra pelos normandos, os quais mais tarde receberiam glebas nas Terras

Baixas. Os nobres escoceses também possuem terras ao sul da fronteira e adotaram muitos costumes e tradições anglo-normandos; de fato, o francês normando é muito falado nas cortes escocesas.

Deixando as Terras Baixas e rumando para o norte, montes se elevam suavemente até formarem picos íngremes. Essas são as Terras Altas, com pântanos desabitados, desfiladeiros estreitos e profundos e vales extensos, conhecidos como *straths*. Aqui a urze floresce na relva macia e águias sobrevoam brejos e rochedos íngremes. O Desfiladeiro Mor, um vale enorme, corta as Terras Altas ao meio com tanta precisão quanto se Deus tivesse dividido a ilha com um grande machado; foi aqui que São Columba expulsou a grande serpente das margens do Lago Ness.

As terras são selvagens e indômitas, assim como os seus habitantes guerreiros. Os habitantes das Terras Altas (ou "highlanders"), que falam o galês, não vivem para ninguém além de si mesmos. Os chefes, ou "proprietários da terra", têm o poder de reis em seus pequenos domínios. A liderança dos clãs é baseada num sistema complexo de laços de sangue, tornando a política desses amantes da guerra muito interessante. Com espadas, lanças, machados longos e clavas, os escoceses compensam sua falta de habilidade tática com seu entusiasmo em matar os ingleses e eles mesmos. Muitos escoceses usam vestes de lã chamadas de *plaid*s (*kilts* são uma invenção muito posterior), que podem ter ou não um padrão xadrez — padrões coloridos como símbolo heráldico dos clãs só surgiram muitos anos depois.

Cercando a Escócia estão conjuntos de ilhas, sendo os mais importantes as Órcadas e as distantes Shetlands ao norte e as Hébridas ao oeste. Aqui o vento é um urro quase constante através do terreno desolador. Mesmo assim, antigas tumbas de pedra e fundações de aldeias mostram claramente que pessoas têm-se agarrado com persistência a esses rochedos por milhares de anos. Os habitantes obstinados sobrevivem graças à pesca e a uma agricultura limitada. As pessoas que vivem nas ilhas, principalmente nas Shetlands e nas Órcadas, falam um dialeto nórdico e têm laços mais estreitos com a Noruega do que com a Escócia.

Política

A Escócia é dividida em reinos. Interesses conflitantes, juramentos de fidelidade e laços complexos de governo tornam difícil distinguir as facções. Muitos normandos, ou escoceses com laços ingleses, aceitariam de bom grado uma união com a Inglaterra. Escoceses mais independentes, principalmente aqueles das Terras Altas, acham que os *sassenach* (o termo para saxão que é usado de um modo mais geral para se referir a todos os ingleses) não servem para nada, exceto para treinar a pontaria. No meio estão os nobres com propriedades em ambos os lados da fronteira — forçar a questão de soberania da Inglaterra arriscaria suas posses inglesas. É essa dissensão que ajudará Edward Longshanks e seu neto Eduardo III a acabar com as esperanças de independência da Escócia.



Os Garou da Escócia

As terras da Caledônia antigamente eram as terras dos poderosos Uivadores Brancos, uma tribo dotada de uma grande força, uma Fúria que superava a dos Fenrir e um modo estranho de ser, obtido graças a séculos de isolamento nos pântanos desertos. Quando a tribo tornou-se serva da Wyrn, os Dançarinos da Espiral Negra se espalharam de sua terra natal para todos os pontos conhecidos do mundo. Nos séculos que se seguiram, os Fianna e os Fenrir invadiram a terra maculada, recuperando e purificando caerns e levando os Parentes pictos dos Dançarinos à extinção. Agora, os Fiannas vagam pelas Terras Altas, enquanto os Crias de Fenris protegem as ilhas costeiras e as planícies ao sul contra o retorno de seus inimigos deformados. Depois de milhares de luas, os Dançarinos da Espiral Negra foram expulsos para cavernas; eles vão à superfície apenas para realizar ataques esporádicos com o intuito de obter comida, matar ou disseminar sua linhagem. Nos últimos cem anos, alguns Presas de Prata tentaram participar desse cenário, mas raramente são bem-vindos além da Muralha de Adriano.

Os Garou das Terras Altas desprezam aqueles que vivem em climas mais amenos. O clima rigoroso e a falta de terras cultiváveis permite que apenas os mais resistentes sobrevivam. Não é de se surpreender que as seitas das Terras Altas detenham tantos caerns de Vigor ou Força. Embora as seitas entrem em conflito com frequência, a maioria das hostilidades é deixada de lado quando estranhos — basicamente os ingleses — ameaçam os caerns e os Parentes. As seitas das Terras Baixas precisam tomar cuidado contra saqueadores vindos das Terras Altas.

Outros

Fadas

Infelizmente, as fadas vis e famintas conhecidas como manjaléus são comuns nas ruínas e rochedos das Terras Altas; até mesmo os Fiannas das Terras Altas pensam duas vezes antes de se envolver com esses diabretes vorazes.

Um tipo de fada comum no litoral norte são os selkie trocadores de pele. Também podem ser encontrados próximos de córregos, lagos e praias os cavalos-marinhos feéricos, os joviais kelpies e seus primos mais malévolos, os each-uisge, que procuram viajantes descuidados para sua diversão. As fadas superiores raramente são vistas aqui, e os Fianna da Escócia se relacionam com elas menos do que os lobisomens do País de Gales ou da Irlanda.

Magos

Embora os artífices da vontade visitem a Escócia com frequência, poucos vivem aqui. Todos aqueles que o fazem são praticantes pagãos, já que os praticantes da alta arte ritualística que permaneçam muito tempo atraem a atenção dos Garou e dos outros. Em partes ocultas da Escócia, alguns feiticeiros praticam a magia negra dos antigos pictos.

Vampiros

Como em sua maioria os Sumarie gostam de ambientes repletos de alvos e temem os Lupinos, raramente eles são encontrados na Escócia. Uma matilha de Garou tem uma grande probabilidade de encontrar os Cangrel nos pântanos; Edimburgo não é grande o suficiente para sustentar uma população de Membros muito grande, embora alguns Toreador residam ali (seja lá por que motivo). Em monastérios distantes e esque-

cidos, vivem alguns dos Salubri caçados; atacados em seus refúgios europeus, eles buscarão abrigo em terras mais distantes, longe do alcance dos Tremere (ou pelo menos é o que eles esperam). Caso um Garou aja com cautela (uma opção provável), ele pode encontrar um aliado leal — se não desesperado — que pode curar Parentes feridos ou doentes como se fosse um Theurge.

Metamorfos

Naturalmente, os Corax são relativamente comuns na Escócia, ao lado dos Crias e Fianna. Algumas linhagens do Corvo estão ligadas a seitas individuais há gerações. Sobretudo nas Terras Altas, os Corax sabem que não precisam viajar muito longe para se alimentar.

Os Ceilican não são tão populares entre os Garou. Homens-gatos enganadores ligados às fadas, na melhor das hipóteses eles são inconvenientes e, na pior, perigosos. Não importa que seus Parentes felinos, os agora extintos leões do norte europeu, tivessem ligações com os Uivadores Brancos; talvez a Wyrn também tenha corrompido os gatos feéricos.

Locais Importantes

Fir Chreig (As Pedras Eretas de Callanish)

Nas ilhas ocidentais encontra-se um grande círculo de pedra. Um pilar com mais de 4,5 metros está no centro do círculo de oito metros de diâmetro formado pelos blocos. Uma linha dupla de pedras segue em direção ao norte por oitenta metros, enquanto pequenas linhas menores, também feitas de pedra, partem do centro, formando uma espécie de cruz. Um pequeno túmulo coberto por um monte de pedras se encontra dentro do círculo. Sacerdotes antigos realizavam cerimônias nesse local, e os Garou continuam a fazê-lo. Em dias sagrados, como os equinócios e solstício, uma seita mista de Fianna e Crias (um acontecimento incrível por si só!) reúne-se para realizar rituais sagrados. A preparação para as cerimônias começa com várias semanas de antecedência, enquanto matilhas percorrem a ilha em busca de qualquer traço de corrupção da Wyrn.

Em momentos de extrema urgência, os Theurges realizam um ritual que transforma uma pedra da linha que segue para o norte em um gigante de pedra. O gigante lutará, carregará coisas ou realizará qualquer outro pedido simples até o amanhecer ou pôr-do-sol seguinte, após o qual a pedra se estilhaça. Cada uso enfraquece ligeiramente o caern; onde antes havia quarenta blocos de quatro metros cada, agora se encontram apenas 24.

Lago Ness

Em Glen Mor está o Lago Ness — 38 quilômetros de comprimento, 1,5 metro de uma margem à outra, sem fundo (de acordo com muitos) e extremamente gelado. Os Fianna das Terras Altas encontram-se no Lago todo verão para festejar, divertir-se e realizar todos os tipos de competições. Além das competições de música e de histórias, típicas dos Fianna, os visitantes poderão ver competições de escalada de montanhas, corridas a pé, arremesso de lanças e luta. A competição mais famosa é o nado através do Lago, algo praticamente impossível para um humano normal e apenas um pouco mais fácil para um Garou. Apenas os maiores dentre os Fianna já conseguiram nadar até a margem oposta... e voltar. As noites são reservadas para beber, dançar e conversar, incluindo competições para a melhor história sobre a criatura lendária que supostamente espreita sob as águas geladas.



O Futuro

Os dois próximos séculos serão marcados pelos conflitos entre Inglaterra e Escócia e a tentativa de domínio dos Presas de Prata sobre os Fianna e seu espírito independente. Dentre os diversos Garou e suas famílias que obtêm prestígio nas guerras pela independência, um — William Wallace — viverá na lembrança dos mortais. O bravo Parente morre, não no campo de batalha, mas nas mãos do carrasco; há boatos de que ele foi entregue aos Presas por um informante dos Dançarinos da Espiral Negra, embora garras brilhantes sejam o destino de qualquer um que mencione isso na presença de um Presa de Prata. Para sermos justos, alguns dentre os Fianna também deixaram de apoiar Wallace, apesar de se arrependermos disso mais tarde. A guerra continua, e o estrategista e Parente brilhante, Robert the Bruce, torna-se rei da Escócia e humilha os ingleses numa longa série de batalhas, cercos e ataques. A independência obtida a duras penas não dura muito depois da morte de Bruce. Da mesma forma, os Presas de Prata acabam por forçar os Garou nas Terras Baixas a mostrar suas gargantas e compartilhar seus caerns. Apenas os Fianna das Terras Altas e Crias de Fenris das ilhas setentrionais se recusam a submeter-se.

País de Gales

Cymru, ou País de Gales, tem sido há muito tempo um refúgio selvagem e lindo. Vales verdejantes e florestas misteriosas dão lugar repentinamente a pântanos e terrenos rochosos. Essas terras oferecem refúgio para humanos, lobos e Garou. Antes dos normandos, as aldeias eram raras e praticamente não havia cidades; em vez disso, as fazendas encontravam-se espalhadas pelas colinas.

Os historiadores dividiram o País de Gales de dois modos diferentes. Em primeiro lugar, é comum fazer a distinção entre os Marches Galeses — as terras sob dominação (ou controle) normanda nas planícies ao sul e leste — e o *pura Wallia* ("Gales Pura"). Barões e condes ingleses, cujo poder em seus próprios domínios depende de um rei, controlam os Marches, um conglomerado confuso de feudos. Londres permitiu que os normandos se apossassem de quantas terras galesas pudessem; mas essa não é uma tarefa a ser menosprezada, pois os galeses são um bando fragmentado e rebelde.

Os *pura Wallia* são quase tão fragmentados quanto os *marches*, pois há muitos reinos disputando o poder. Dentre estes, três são os mais poderosos. Deheubarth, ao sudoeste, é um reino à beira do colapso. O príncipe que manteve uma confederação de principados menores unida graças ao seu carisma e força de vontade, o Lorde Rhys ap Gruffydd, morre em 1197, e seus filhos, Gruffydd e Maelgwn, se esforçam para manter o controle do governo. Nenhum consegue obter o apoio dos príncipes menores, e muitos temem que o reino se fragmente. O principado de Powys, aninhado entre as montanhas e florestas negras dos planaltos centrais não está em posição de aproveitar a fraqueza de seu vizinho, apesar da ambição de seu governante, o príncipe Gwenwynwyn. Powys teve dias melhores há duas gerações, mas agora se sente espremido entre duas nações expansionistas: a Inglaterra ao leste e Gwynedd ao noroeste. Gwynedd parece ser a mais capaz de aproveitar a morte de Lorde Rhys. Llywelyn ab Iowerth expulsou ou matou muitos

de seus rivais pelo principado, e agora pensa em expandir seu território em direção a Powys.

O País de Gales parece o cenário de um conflito constante, apesar de localizado. A fronteira entre os marches e os *para Wallia* altera-se quase todo ano, enquanto marcheiros e galeses espionam e atacam uns aos outros. Barões gananciosos aliam-se aos seus inimigos cymric contra outros marcheiros. Nobres galeses ambiciosos matam, cegam ou castram seus irmãos e tios rivais para abrir o caminho para o poder. O rei da Inglaterra joga Llywelyn e Gwerwynwyn um contra o outro, numa tentativa de manter os dois ameaçados. Para aumentar a confusão, a lei galesa não permite a primogenitura — a prática de que o filho mais velho herde todas as propriedades do pai — assegurando que, a não ser que um filho pratique um fratricídio, as propriedades irão encolher geração a geração, à medida que são divididas entre os diversos filhos.

Os Garou no País de Gales

Comparado à Inglaterra colonizada, o País de Gales é uma selva. Sua população relativamente pequena o torna muito atraente para os Garou e seus Parentes, além de tornar-se um refúgio para seitas expulsas da Inglaterra por ataques sucessivos de invasores romanos, saxões e normandos.

O País de Gales é uma terra mágica, com seus diversos caerns majoritariamente sob as garras dos Fianna. Seitas nos Marches estão em grande parte sob o controle da Irmandade de Herne; esses Garou lutam contra os ingleses cortompidos pela Wyrn, contra os galeses e, às vezes, uns contra os outros. Se pressionados, eles demonstram um respeito forçado pelos Presas de Prata, embora muitos ainda estejam ressentidos pela devastação da Inglaterra por estes e seus Parentes normandos.

Na *para Wallia* vive o ramo dos Fianna que se auto-denomina os Dyn a drowyd yn flaidd. Esses Fianna galeses são muito isolados, escondendo-se nos montes e vales de seus territórios e prestando pouca atenção ao que acontece do lado de fora de suas fronteiras. Outros Fianna dizem que os Dyn a drowyd yn flaidd misturam seu sangue com o de fadas, que lhes concede poderes fantásticos até mesmo para os Garou, mas confere-lhes, em contrapartida, um leve toque de loucura. Como seus bravos Parentes, os Fianna do norte montanhoso são guerreiros mais fortes que aqueles das planícies, provando seu valor tanto contra os Crias de Fenris quanto contra os normandos. Eles não respeitam os Presas e tratam até mesmo outros Fianna como estrangeiros. Isso não significa que os Dyn a drowyd yn flaidd pensem ou ajam numa unidade perfeita. Na verdade, um número quase igual ao de pessoas que apóia Llewelyn é contra ele, enquanto outros acreditam que não devem se intrometer com políticas humanas; entre espíritos e fadas, há muito para manter os Garou ocupados.

Os Fianna dos Marches são uma miscigenação curiosa de normandos e galeses. As tribos do sul são compostas por arqueiros experientes, enquanto as do norte preferem o cabo de uma lança.

Tanto os Garou quanto os Parentes nativos são mestres em táticas de guerrilha. Com um conhecimento quase instintivo sobre a topografia da região, os Dyn a drowyd yn flaidd podem viajar com velocidade e facilidade em terrenos que impedem o avanço de perseguidores normandos ou Presas de Prata.

Outros

Fadas

Com exceção do Eire, em nenhum outro lugar nas Ilhas Britânicas as fadas são tão comuns. Aqui a fronteira entre este mundo e a terra das fadas é tão tênue que em alguns momentos até mesmo um mortal corre o risco de ultrapassar a barreira. O povo conhece muito bem as simpatias e pequenos rituais que asseguram a proteção e o auxílio das fadas, a quem eles chamam de Tylwyth Teg. De vez em quando fadas superiores se tornam adversárias, aliadas, amantes ou até mesmo patronesas dos Garou. Para se manterem entretidos, os sidhe podem inventar inúmeros testes e jornadas para uma matilha ou novos heróis. Até mesmo os Fianna estão cientes dos perigos de se envolver com fadas poderosas e excêntricas, embora freqüentemente eles sejam incapazes de resistir à tentação. Um descuido pode resultar numa maldição prejudicial ou até mesmo mortal, enquanto olhar nos olhos dos nobres sidhe pode levar o Garou a tirar umas férias permanentes em Arcádia.

Magos

O País de Gales está repleto de *rhebau*, ou bruxos, e embora eles possam ser adversários perigosos ou aliados úteis, normalmente eles tendem a ser neutros em relação aos Garou. Os conflitos costumam ocorrer devido a disputas por locais de poder. A maioria dessas agrêmiações de bruxos será conhecida um dia como os Verberna. Outros magos são raros, embora a Casa Merinita das Ordens Herméticas tenha contatos importantes com as fadas — e conseqüentemente com os Dyn a drowyd yn flaidd. Outros magos que vêm ao País de Gales procurando por segredos e poder normalmente pagam o preço pela sua ousadia.

Vampiros

Se os Garou encontrarem um vampiro no País de Gales, é quase certo que ele seja um Gangrel. Alguns dos mais velhos caminharam na terra antes dos romanos chegarem — esses sempre são inimigos perigosos. Eles vêm de linhagens celtas, e uns poucos eram Parentes na época em que respiravam. Se um Gangrel irá mostrar suas garras ou desafiar a matilha para uma competição de narrativas varia conforme o vampiro, mas encontrar alguém que viveu com seus ancestrais e conhece mais histórias do que um Galliard comum é algo que merece pelo menos um pouco de respeito.

Não é assim com os outros habitantes mortos-vivos do País de Gales. Os Sumarie têm influência, se não controle, sob um punhado de feudos nos Marches. Dois ou três senhores Ventrue têm como refúgio fortalezas nos Marches, e um marcheiro perto de Chester foi transformado num Brujah por seu irmão, que havia retornado recentemente de uma Cruzada. Embora este por enquanto tenha respeitado os territórios Garou, os Ventrue já se aproveitaram de diversas oportunidades para caçar os "lupinos esfomeados". Ambos estão obtendo controle sobre senhores marcheiros, e também há boatos de que os Garou podem estar envolvidos numa luta pelo poder entre clãs rivais. Além disso, alguns Tremere visitaram a Ilha Anglesey e o reino vizinho de Gwynedd à procura de criaturas sobrenaturais para experiências sórdidas.



Locais Importantes

Yr Wyddfa Fawr (Monte Snowdon)

O segundo pico mais alto das Ilhas Britânicas, Yr Wyddfa Fawr se eleva acima das outras montanhas da cadeia, tendo uma visão de vales verdejantes e planícies áridas e rochosas do norte de Gwynedd. Seu nome galês significa "o grande túmulo", havendo muitas lendas sobre sua origem. Alguns dizem que um gigante dorme embaixo da montanha, outros sugerem que alguns dos cavaleiros do Rei Artur — ou até mesmo o próprio Rei Artur — descansam aqui. Todos sabem que é um local de poder. Cavernas levam a salões feéricos e até mesmo a reinos feéricos. Os Fianna reivindicam o topo da montanha como um caern sagrado, enquanto alguns bruxos galeses também sentem que nele há uma união de correntes mágicas e espíritos poderosos. Embora Yr Wyddfa Fawr seja um território sob disputa, ainda assim os três grupos conseguem compartilhar a gigantesca montanha, embora as tensões venham se acumulando durante os últimos séculos. Essas montanhas também se tornam importantes para os galeses, particularmente para o líder Llywelyn ap Gruffudd, que recuou para essa terra rochosa durante a guerra contra Eduardo I.

O Túmulo de Santa Olwen

O País de Gales é privilegiado com um número enorme de santos, que podem ou não ser reconhecidos por Roma. Santa Olwen é uma delas. Uma jovem amável e caridosa, ela ajudava os pobres e até mesmo cuidava de animais indefesos ou

machucados. Ela também cuidava de um dos três maiores jardins do País de Gales. A história conta que um dia ela foi atacada por bandidos, que a esfaquearam antes de fugir. Preses a morrer, ela enfiou um cajado numa rachadura em uma pedra, fazendo uma fonte jorrar do local. Depois de matar sua sede, ela tocou o cajado com as últimas gotas de seu sangue, fazendo-o criar raízes e transformar-se numa sorveira excepcionalmente grande.

Um pequeno túmulo de pedra fica ao lado da fonte, onde os doentes e leprosos vêm para beber a água e banhar-se em suas águas milagrosas. O local é preservado por uma abadia próxima, que mantém os ossos da santa num relicário.

O Futuro

Llewelyn ap Iowerth virá a acrescentar Powys à propriedade de Gwynedd, tornando-se poderoso o suficiente para ser tratado pelo Rei João como "Príncipe do País de Gales". Os Dyn a drowyd yn flaidd finalmente se unem contra os ingleses, apoiando o neto do príncipe, Llywelyn ap Gruffudd, que domina três quartos do País de Gales. Sua tentativa de expulsar de Cymru os senhores marcheiros remanescentes é ameaçada por Eduardo I, que recupera grande parte do País de Gales no final dos anos de 1270. Llywelyn, "O Último Príncipe Galês", morre durante uma batalha em 1282, e os Dyn a drowyd yn flaidd que o apoiavam se encontram numa Gwynedd cercada por castelos ingleses. Com o passar dos séculos, os Dyn a drowyd yn flaidd se reconciliam com a Irmandade de Herne anglicizada.



Irlanda

A Irlanda é uma ilha mágica no limite ocidental de um mundo onde a magia está desaparecendo. É uma terra de alegria e melancolia, onde habilidades de canto são tão respeitadas quanto habilidades com a espada. Os irlandeses têm grande apreço pelos poetas e músicos — ferir um bardo é como ferir um padre. Mas, apesar de tudo isso, eles adoram uma boa luta, e os irlandeses que hoje estão ajoelhados na igreja podem ter atacado o gado do vizinho na noite anterior.

Terra

De modo geral, a Irlanda consiste de planícies cercadas por montes elevados. A costa oeste é muito irregular, com braços de mar. Além disso, boa parte da costa oeste, conhecida como Burren, é rochosa demais para a agricultura. Por outro lado, a região centro-leste da Irlanda possui algumas das terras mais férteis de todas as Ilhas. O clima temperado e úmido alimenta os diversos córregos e rios, assim como as turfeiras na parte oeste e central da ilha.

Política

Há muitos níveis de governo. Alguns reis governam reinos que podem não ser maiores que um vale. Diversos reis menores costumam estar sob a liderança de um rei maior, enquanto o rei acima deles pode controlar uma província inteira. Reis supremos, que afirmam controlar toda a Irlanda, são raros, e desde

a morte de Brian Boru na Batalha de Clontarf, em 1014, ninguém foi chamado verdadeiramente de rei supremo.

Grande parte do sudeste da Irlanda está sob o controle do rei através de seus vassalos normandos e irlandeses; essa região é conhecida como Paliçada Inglesa devido à forma do território. Embora os anglo-irlandeses e alguns dos irlandeses nativos reconheçam relutantemente o rei inglês como senhor supremo, as conquistas não mudaram muita coisa na ilha. Na verdade, muitos dos conquistadores ingleses fixaram-se ali, adotando as vestimentas, tendências separatistas e até mesmo a língua dos irlandeses locais.

Os Garou da Irlanda

A Irlanda é, indubitavelmente, um baluarte dos Fianna; na verdade, o Rei Supremo da tribo mantém sua corte no antigo palácio de Tara. Os Garou irlandeses vivem como os heróis míticos. Eles passam noites inteiras em festas, nas quais fornecer boa comida, bebida e música pode acarretar tanto Renome ao anfitrião quanto os feitos corajosos no campo de batalha. As palavras de um bardo podem ferir mais profundamente que a mais afiada dentre as espadas ou fazer com que um herói viva por muito tempo após a sua morte. Os Fianna, tendo laços íntimos com seus parentes, seguem a tradição dos conflitos com muita satisfação. No Mundo das Trevas medieval, seitas protegem seus caerns contra matilhas rivais com mais frequência do que contra qualquer ameaça da Wyrn.

Até a vinda dos normandos, a única invasão séria em mil anos foi essencialmente um fracasso; os Fianna expulsaram os

Fenrir no século XI. Exceto por um Garou que passe ocasionalmente por lá (como um Filho de Gaia ou um Peregrino Silencioso), por mais de um século nenhuma outra tribo surgiu no Eire. Nos anos de 1170 outra invasão ocorreu, dessa vez pelos Presas de Prata e seus Parentes entre a nobreza normanda e inglesa. Desde então, os líderes Presas de Prata têm se referido aos Fianna num tom menos autoritário, tratando-os como companheiros honrados, se não como iguais. Da mesma forma, os Fianna também têm sido hospitaleiros, como exige sua tradição celta, mas as atividades ávidas dos anglo-normandos estão extenuando as leis de hospitalidade.

Outros

Fadas

Quase com certeza absoluta, a Irlanda é a terra com a ligação mais estreita com as fadas. O sangue e juramentos sempre ligaram os Fianna ao Povo Belo. Os sidhe são considerados amigos particularmente nobres, embora a combinação da excentricidade feérica e o temperamento Fianna tenha causado algumas tensões no passado. Num futuro não tão distante, diversas fadas mais comuns irão buscar refúgio em Tara após a Fragmentação. É nos precipícios de Tara que um Tratado entre as cortes Seelie e Unseelie é assinado.

Metamorfos

Naturalmente, os Corax são bem-vindos nas terras Fianna. Muitos caerns possuem torres que servem como poleiros para os homens-corvos, caso um Corax resolva chegar. (Eles raramente aparecem, mas os Fianna insistem em estar prontos para serem bons anfitriões.) Os Cellican estão por perto para causar confusões, embora eles não sejam tão comuns no Eire quanto na Escócia. Obviamente, é possível que estejam se escondendo, esperando pelo momento certo para criar problemas.

Magos

Dentre as várias tradições mágicas, apenas os Wyck pagãos e outros de sua classe podem ser encontrados na Irlanda, embora sejam populares para a maioria dos padrões. A mais verde das Ilhas é um refúgio de religiões antigas e velhas tradições. Um ramo do druidismo possui uma escola aqui, e a maioria das vilas possui bruxas que asseguram a caça, saúde e ocasionalmente feitiços de amor. Embora os Fianna tenham suas suspeitas em relação aos artífices da vontade, eles já formaram ocasionalmente amizades estreitas com os Wyck e outros magi pagãos.

Vampiros

Os Membros são uma raridade na Irlanda. Apenas alguns Gangrel e um ou outro Toreador antigo podem ser encontrados além da Estaca. Os Toreador, atraídos pelos maravilhosos trabalhos artísticos da Irlanda, competem pelo poder em Dublin, Wexford e Coric com os Ventrue. No bastião de poder dos Fianna e das fadas, os Sumarie realmente precisam tomar cuidado.

Locais Importantes

Tara de Prata

Desde os dias em que a águia veio à Grã-Bretanha, existiam três Taras. A Tara Real, o assento de poder temporal também conhecido pelos Fianna como Tara de Ferro, despedaçou-se devido à negligência, desde que foi abandonada seis

séculos atrás. A Tara Alta, lar de um dos reis do sidhe Daoine, antigamente ficava completamente no Eire; com a vinda de Patrick, ela passou para os reinos escondidos das fadas e agora raramente é visível.

Além disso temos a Tara de Prata, chamada apropriadamente de Airgeteamhair, o palácio de Ard Righ dos Fianna. Nenhum lugar, nem mesmo Bru na Boinne, é tão sagrado para a tribo. Um caern de Honra poderoso, Tara é o local onde disputas são resolvidas e honrarias são concedidas. Acredita-se que a Tara original foi construída centenas de anos antes do nascimento de Cristo; alguns afirmam que ela foi construída com a ajuda dos Tuatha de Danaan. O complexo se encontra no topo de um monte, mais de sessenta metros acima das planícies que o cercam, rodeado por sete reparos de terra e pedra. Cada um dos sete portões é folheado de prata, com as cabeças dependuradas de inimigos vencidos. O prédio principal é um enorme edifício de dois andares com cinco salões enormes de pedra e madeira, cada um deles repleto de lindas tapeçarias e troféus. Até mesmo as gigantescas vigas de madeira resplandecem com os raros entalhes.

Apesar de ser a jóia dos Fianna, é difícil para aquele que não é convidado encontrar Tara. Diversos Dons espirituais e encantamentos feéricos poderosos ocultam o forte. Antigamente, apenas as fadas e os Fianna visitavam os salões imponentes. Os Uivadores Brancos, que eram quase tão bons quanto os Fianna na arte de contar histórias, eram mais ou menos amigáveis e ocasionalmente visitavam o Rei Supremo nas escarpas do grande monte. Depois de sua corrupção pela Wyrn, eles utilizaram seu conhecimento sobre os caminhos e trilhas para ultrapassar as defesas externas e atacar Tara. Essa foi a Primeira Batalha de Tara; a Segunda ocorreu na época de Cromwell e a Terceira no século XX. Quando os Fenrir

O Juramento de Colla

Há uma lenda sobre um Gangrel, um Parente perdido chamado Colla, que em épocas recentes abriu seu caminho a força para chegar a Tara. Muito antes dos mortos-vivos encontrarem-no, ele havia jurado que veria os salões de Ard Righ. Numa noite iluminada pelo luar, ele fez com que suas ações igualassem suas palavras. Por meio da sua força sobrenatural, grande velocidade e garras afiadas, ele batalhou seu caminho através de seis dos sete reparos, enganando ou incapacitando seus oponentes, apenas pela oportunidade de olhar o palácio. Seu corpo superou a última paliçada e seus olhos saciaram-se com a visão dos prédios magníficos sob o luar por um momento, antes que sua cabeça deixasse seus ombros. Embora os defensores tenham sido punidos adequadamente por deixar que um único Sanguessuga passasse até mesmo por uma das muralhas, muitos anciões reconheceram a audácia e coragem do Parente para cumprir uma promessa tão difícil. Depois de debates longos e exaltados, Theurges purificaram seus restos mortais e jogaram suas cinzas sobre um pequeno túmulo de pedras num monte a meia légua de distância do forte, de forma que pudesse ver o palácio majestoso para todo o sempre.



Os Tesouros de Tara

Quando chegaram pela primeira vez à Irlanda, os Tuatha de Danaan trouxeram consigo muitos tesouros formidáveis. Dois deles estão na fortaleza Fianna. Um é o Caldeirão dos Dagda, que sempre está cheio, de forma que "ninguém que o utilizasse não ficasse satisfeito". O outro é a Harpa dos Dagda, que pode trazer vida aos campos, fraqueza aos inimigos e alegria até ao mais austero guerreiro; ela é conhecida por curar até mesmo a Harano.

O Rei Supremo também possui três fetiches maiores e diversos menores:

O Chifre do Cervo

Nível 6, Gnose 7

Esse fetiche entalhado a partir do corno de um dos agora extintos grandes veados irlandeses é um item estimado, que está pendurado ao lado do trono de Ard Righ. Em momentos de grande perigo, o Rei o sopra para invocar a tribo. No momento que o chifre é tocado, um cervo branco fantasmagórico aparece diante dos membros espalhados da tribo, seja onde estiverem no mundo (ou na Umbra). Invocados dessa forma, a tribo se reúne em Tara

através de pontes da lua ou trilhas da lua. Criado após a Primeira Batalha de Tara, o chifre só foi soprado poucas vezes, como no momento que o Ard Righ morre e outro é escolhido.

O Colar Dourado da Realeza

Nível 4, Gnose 6

Esse é um lindo colar com muitos adornos de ouro e uma cabeça de lobo estilizada na ponta. O ouro é tão brilhante que parece estar em brasa. Apenas aqueles que tenham três ou mais níveis de Raça Pura podem usar o colar; quando utilizado, o colar aumenta em um o nível efetivo de Raça Pura. Além disso, o usuário pode detectar mentiras como através do Dom Philodox: Verdade de Gaia.

Língua da Velha

Nível 4, Gnose 6, Dificuldade 5, Dano Força + 4 (agravado)

Esse tesouro é uma espada longa de estilo simples, mas elegante; ela brilha com uma luz intensa na presença de laaios da Wyrn.

atacaram a região, eles tentaram, sem sucesso, encontrar o poderoso caern e reclamá-lo como seu. Eles nunca tiveram sucesso, pois o Glamour em Tara era forte demais para ser perfurado. Em épocas mais recentes, os Presas de Prata lideraram seus Parentes normandos para a Ilha Esmeralda, onde se permitiu relutantemente que eles tivessem uma audiência com o Rei Supremo. Ao se reafirmarem as antigas alianças, a delegação foi embora em paz.

O Futuro

A desorganização e a falta de uma autoridade central para organizar a resistência de maneira eficaz assegura a continuidade da invasão inglesa. Culturalmente, os irlandeses recuperaram-se no século XIV, mas uma série de golpes, desde a Reforma e a Colonização até a Grande Fome e várias rebeliões fracassadas, levaram a dissensões amarguradas entre as facções irlandesas e entre campos dos Fianna.

Mortais e Parentes Notáveis

Geoffrey d'Avesnes, Bispo de Chester

Envolvido com a igreja quase desde a infância, Geoffrey juntou uma grande quantidade de poder, tanto temporal quanto espiritual. O condado de Cheshire é dividido igualmente entre Geoffrey e o Conde de Chester, Hugh de Kevelioc (veja Garou de Renome, no Capítulo Quatro). Ao longo do tempo, Geoffrey aprendeu um pouco sobre seus Parentes Metamorfo;

pelo menos o suficiente para saber que eles são um segredo que deve permanecer oculto.

Geoffrey é um Parente, mas ele certamente não permite que os Presas de Prata o intimidem. O fato de ele ser um dos poucos que pode se equivar ao Conde o torna muito popular aos olhos de seus superiores. Mesmo assim, ele não abusa de sua sorte, sabendo que pode ir mais longe deixando que o Conde pense que ele é o "seu Bispo" ao invés de utilizar-se abertamente de seu poder considerável.

Elizabeth de Derchester

A anciã de uma aldeia aos quarenta anos, Elizabeth é reconhecida como bruxa. Pessoas a mais de uma légua de distância vêm até ela para obter conselhos e auxílio. Ela é uma combinação de veterinária, boticária, adivinha e conselheira. Embora tenha uma habilidade limitada com a Númina Adivinhação, suas qualidades mais importantes são poderes aguçados de observação e uma aptidão para interpretar aquilo que vê. Seu status entre a população local é maior do que o do padre da aldeia, um fato com o qual ele se ressentia. Ele espera secretamente que possa acabar com a influência "daquela bruxa pagã", mas até agora não teve sorte.

Malcolm MacGregor

Malcolm é um jovem saudável, que já passou por dezesseis verões com um orgulho por si mesmo que chega a ser insalubre; pode-se dizer que ele deu outra definição ao termo "competitividade". Ele se recusa a ser o segundo melhor, e insiste em algo com determinação até vencer.

Leitura Adicional

O material apresentado aqui é apenas um breve esboço, suficiente para que você comece e, se possível, deixá-lo com vontade de saber mais. Para um jogo mais rico e detalhado, invista um pouco do seu tempo numa pesquisa mais aprofundada. Guias de viagem são um bom lugar para conhecer a geografia e a história da região; apenas se lembre de que eles foram escritos por viajantes modernos. Há inúmeros livros de história pertinentes, variando dos mais gerais (p.ex., *Europa Medieval*) até os muito específicos (p.ex., *Castelos Eduardianos no País de Gales*). Além dos diversos suplementos de *Vampiro: A Idade das Trevas*, *Changeling: The Dreaming* conta com dois livros, *Isle of the Mighty* e *Court of All Kings*, que detalham locais e personalidades históricos na Grã-Bretanha e Irlanda. Além disso, livros de outros jogos que se ambientam nessa época também são bem úteis.

Muitos dos mitos antigos e lendas épicas das Ilhas Britânicas são indispensáveis para dar sabor a uma campanha heróica. Além das histórias do Rei Artur, *Beowulf* (Anglo-saxão), *The Mabinogion* (Galês) e *The Tain* e *The Book of Invasions* (Irlandês) são escolhas excelentes.

Aqui estão algumas fontes para que você possa começar: Gold, Lee. *Vikings*. Publicado pela Iron Crown Enterprises, esse suplemento de jogo aborda uma grande variedade de assuntos, incluindo a língua viking e a cultura, superstição, mágica e mitos dos Homens do Norte, apresentando as informações de forma clara para uma consulta rápida. Muito útil para informações numa campanha de Crias de Fenris.

Duffy, Sean (Ed.). *The Macmillan Atlas of Irish History*. Repleto de mapas, este é um livro fino, mas útil, sobre a história irlandesa, desde os celtas até os anos de 1990.

Fines, John. *Who's Who in the Middle Ages*. Esse livro contém várias biografias curtas sobre os famosos e infames, desde a queda de Roma até a Renascença.

Kenyon, Sherrilyn. *The Writer's Guide to Everyday Life in the Middle Ages*. Cobre detalhes básicos sobre tudo, desde comida, música, pesos e medidas até postos e heráldica. Esse volume concentra-se nas Ilhas Britânicas.

Muir, R. *The National Trust Guide to Dark Age and Medieval Britain, 400-1350*.

Staplehurst, Graham. *Robin Hood: The Role Playing Campaign*. Publicado pela Iron Crown Enterprises, esse grosso livro de referência é de valor incalculável para uma campanha ambientada na Inglaterra durante o começo do século XIII. Esse suplemento contém informações detalhadas sobre história, cultura e religião, além de idéias para encontros e histórias. Esse livro também inclui uma bibliografia útil para referências sobre o período.

Walton, Ken e Jo. *GURPS Celtic Myth*. Embora a era áurea dos celtas já tivesse acabado há muito tempo quando ocorreram as invasões normandas, traços das antigas culturas sobrevivem, especialmente entre as tribos de Stag. Esse livro de referência é uma ótima compilação de culturas e mágicas para interpretar tanto os celtas históricos quanto os míticos. Inclui uma breve sinopse sobre os ciclos e subdivisões da história mais importantes. Indispensável para uma campanha Fianna.

Malcom já brigou com praticamente todos os garotos que já conheceu, já escalou todas as montanhas locais e nadou em muitas lagoas. O jovem teve sorte em não ter se machucado ou sido morto em suas bravuras intrépidas, mas é apenas uma questão de tempo até que ele desafie algum Fianna ou fada em uma disputa e descubra o que é ser o "segundo melhor".

Robert de Perth

Robert de Perth é verdadeiramente um homem de ascendência confusa. Seu tataravô viking engraçou-se com uma cortesã saxã; seu avô, fugindo dos ataques normandos no norte, casou-se com uma linda escocesa. O pai de Robert casou com a filha de um nobre normando. Ele legou a Robert um condado, com terra férteis a oeste de Perth. Através da astúcia política, ele obteve mais posses, enquanto seu valor na França também lhe garantiu duas pequenas propriedades ao sul da fronteira. Agora ele é um homem com certa reputação, mas está pronto para alimentar sua ambição. Seus vizinhos escoceses não confiam em alguém tão à vontade com os ingleses, enquanto aqueles com laços fortes com os normandos também o observam para ver até que ponto vai sua lealdade. Os Presas de Prata também o vigiam secretamente; caso fiquem satisfeitos com ele, estão prontos para "orientar" sua escalada ao poder. Eles o usariam como ferramenta para garantir o controle dos Presas no sul da Escócia. Robert deve ter cuidado, pois seres mais sombrios também vêm sua utilidade, e os Dançarinos da Espiral Negra adorariam ter um homem corrompido em suas fileiras.

Dyfn ap y Cynnedd

Dyfn é o filho de Pedrwn, um oficial inferior de um chefe menor em Deheubarth. Embora não seja um guerreiro como seu irmão mais velho, ele é um rastreador inigualável, além de letal com um arco. Acusado injustamente de um crime por um rival, ele foi forçado a fugir de sua terra natal. Ele seguiu para os marches e veio a trabalhar como guarda do território de caça de um lorde. Dyfn passa seus dias limpando trilhas, selecionando cervos e caçando transgressores e predadores. Ele odeia os ingleses, mas é um modo de ganhar a vida.

Um lobo havia sido preso numa armadilha para ursos, e ele e um guarda inglês foram enviados para matá-lo. Enquanto Aedward levantava sua lança para desferir o golpe mortal, Dyfn encarou os olhos do lupino e ficou encantado. Ele viu a inteligência através deles e compreendeu como o sofrimento dos lupinos refletia o seu próprio sofrimento. Seu machado desferiu um golpe, depois outro, e o guarda estava morto. Ele ajudou o lobo — Parente — a libertar-se, e logo descobriu que também era um Parente. Agora marcado como um "amigo dos lobos" — um fora-da-lei —, Dyfn protege as trilhas da floresta que levam à divisa sagrada de sua nova família. Nenhum cavaleiro ou guarda-caça ousa penetrar em suas florestas, com receio de que uma flecha com penas cinzentas possa ser a última coisa que o transgressor veja.

Henry de Bristol

Um homem de grande força e estatura, Henry cresceu para ser um cavaleiro corajoso. Disposto a arriscar sua vida na Terra Santa para ajudar sua alma, ele se juntou ao Rei Ricardo na campanha para recuperar Jerusalém dos infiéis. Embora tenha se distinguido em batalha, ele não foi recompensado com uma morte limpa, mas, pelo contrário, com um destino muito pior: ele contraiu lepra.



Cronologia das Ilhas Britânicas

- 1066 — Eduardo, o Confessor morre (maio), coroação de Harold Godwinson (junho). Harald Sigurdsson (Hardrada) morre na Ponte de Stamford, próxima de York, numa tentativa fracassada de invasão (25 de set.). Haroldo II morre na Batalha de Hasting contra a Invasão Normanda (14 de out.). Guilherme, o Conquistador, coroado em Londres (dezembro).
- 1067-68 — Os normandos sufocam revoltas e destroem grande parte do norte da Inglaterra. A primeira invasão normanda ao País de Gales.
- 1086 — Realizado o primeiro censo em larga escala da Inglaterra, que deu origem ao *Domesday Book*.
- 1087 — Morte de Guilherme I, ascensão de Guilherme II.
- 1096 — Primeira Cruzada.
- 1099 — Os cruzados tomam Jerusalém.
- 1100 — Morte de Guilherme II (acidente numa caçada), ascensão de Henrique I.
- 1105 — Contra-ataques galeses expulsam os invasores normandos até que fronteiras mais ou menos estáveis são estabelecidas.
- 1135 — Morte de Henrique I; Stephen toma a coroa.
- 1137 — Gruffydd, Príncipe do Norte de Gales, morre; Owain, o Grande, o sucede.
- 1138 — Guerra Civil da Sucessão na Inglaterra; David I da Escócia invade a Inglaterra, mas é derrotado.
- 1145 — O Papa Eugênio III proclama a Segunda Cruzada.
- 1147 — Geoffrey de Monmouth escreve *Historia regum Britanniae*. Fracasso da Segunda Cruzada.
- 1151 — O xadrez chega à Inglaterra.
- 1154 — Stephen morre, sendo sucedido por Henrique II. Thomas Becket torna-se chanceler.
- 1155 — O Papa Adriano IV concede a Irlanda para Henrique II.
- 1162 — Thomas Becket é eleito Arcebispo em Canterbury.
- 1167 — Fundação da Universidade de Oxford.
- 1170 — Richard FitzGilbert (conhecido como Strongbow) invade a Irlanda (agosto); diversas invasões se sucedem pelos próximos 20 anos. O Arcebispo Becket é assassinado pelos cavaleiros de Henrique (Natal).
- 1171 — O Lorde Rhys realiza o primeiro eisteddfod (festival bardo) em Cardigan. Henrique II e 4000 amigos íntimos vão para a Irlanda; ele concede a província de Leinster para Strongbow em troca do serviço de 100 cavaleiros (16 de out.).
- 1173-4 — Rebelião dos filhos de Henrique II e de muitos barões.
- 1175 — Tratado de Windsor divide a Irlanda entre os anglo-normandos (Henrique II) e a Irlanda (sob o Alto Rei-e-suserano Rory O'Connor).
- 1177 — João (mais tarde Rei João) torna-se Senhor da Irlanda.
- 1187 — Jerusalém é recapturada das mãos dos cruzados por Saladin.
- 1188 — Gerauldus Cambrensis (Gerald de Gales) recomenda a Terceira Cruzada ao Arcebispo Baldwin e depois escreve um diário sobre suas experiências.
- 1189 — Henrique II é derrotado por seus filhos e o Rei Felipe II da França. Ele morre pouco tempo depois; Ricardo torna-se rei.
- 1190 — Ricardo I parte na Terceira Cruzada.
- 1192 — Ricardo I é capturado e aprisionado por Leopoldo da Áustria; ele é solto dois anos mais tarde depois do pagamento de um vultoso resgate.
- 1199 — O Rei Ricardo é morto enquanto lutava na França (abril); sucedido pelo seu irmão João.
- 1202-5 — João perde para a França a maior parte das posses continentais da Inglaterra.
- 1208 — João recusa-se a aceitar a nomeação do Papa para o Arcebispo de Canterbury, resultando na Interdição Papal sobre a Inglaterra. João é excomungado no ano seguinte.
- 1213 — Depois de ser "destituído" pelo Papa, o Rei João se rende e coloca a Inglaterra sob a proteção do Papa como um feudo papal.
- 1215 — Sob pressão dos barões ingleses, o Rei João assina a *Magna Carta*. João morre no ano seguinte.
- 1240 — Depois de dominar o País de Gales por duas décadas, Llywelyn, o Grande, morre.
- 1267 — Llywelyn ap Gruffudd reconhecido como "Príncipe de Gales".
- 1277 — Eduardo I invade o País de Gales.
- 1282-83 — Llywelyn é morto e a independência galesa termina com a segunda guerra de conquista. O País de Gales é anexado à Inglaterra.
- 1290 — O Rei Eduardo expulsa os judeus da Inglaterra.
- 1295 — Eduardo ajuda a colocar John Balliol no trono escocês; a Escócia torna-se um feudo da Inglaterra. No ano seguinte, Eduardo invade a Escócia e depõe Balliol.
- 1297-1305 — William Wallace lidera os escoceses contra a Inglaterra.
- 1314 — Os ingleses são expulsos da Escócia após a Batalha de Bannockburn.

Desde que retornou à Europa, ele trocou sua armadura e seu cavalo por um simples manto de lã e um cajado. Excluído tanto por nobres quanto por camponeses, ele precisa mendigar por comida nas abadias. Usando sinos para avisar os outros de sua chegada, Henry passa seus dias perguntando-se que pecados terríveis ele cometeu para sofrer essa maldição. Agora ele vaga pelo País de Gales e a Inglaterra ocidental, passando de santuário em santuário, na esperança de que suas preces por perdão sejam atendidas. Embora sua face esteja arruinada e ele tenha um ou dois dedos a menos, Henry ainda é forte como um boi. Como seu coração é o de um guerreiro, ele não poderia suportar a perda de sua espada, a qual ele carrega por baixo de seu manto. Henry espera que, empunhando sua lâmina para defender uma dama ou um clérigo, ele obtenha a remissão que tanto deseja.

Cynan

Cynan é o líder de uma pequena abadia na região de Connemara, no norte da Irlanda. Juizes eclesiásticos raramente visitam o local, o que não faz muita diferença — os irmãos ainda pregam o cristianismo como os irlandeses faziam antes que a igreja romana viesse e padronizasse e “reformasse” os cristãos do Eire, que aceitavam heresias como o divórcio e o casamento para clérigos.

A fé de Cynan dizia que tudo que existia tinha um pouco da verdade de Cristo, e portanto tudo tinha algum valor. Até seres sobrenaturais como fadas, lobisomens e outros tinham um propósito. Sua natureza tolerante o ajudou a obter um respeito incomum por parte de alguns seres sobrenaturais, e dizem que ele discute a verdade, a divindade e a teologia natural com druidas, Fianna e até mesmo vampiros eruditos. Embora ele não permita ameaças aos seus irmãos ou seguidores, dizem que certa vez Cynan despistou os perseguidores de um lobisomem.

Brian O'Rourke

O filho de reis (mas, por outro lado, que irlandês não o é?), o jovem Brian considerou que suas perspectivas numa Irlanda normanda eram muito limitadas. Então ele descobriu seu destino verdadeiro: com sua astúcia e habilidade para contar histórias, o que mais ele poderia ser além de um bardo? Algumas conexões familiares o colocaram dentro de uma escola para bardos. Muitos anos depois, ele foi solto no mundo, com a cabeça repleta de coisas, que iam desde os ciclos maiores e as lendas menores até a maneira de conduzir uma platéia com a mesma facilidade com que tocava a harpa. No final do século XII, a cultura gaélica estava passando por um renascimento, e os bardos eram muito requisitados em todas as cortes. Esses artistas habilidosos eram muito respeitados e generosamente remunerados. Brian era bem talentoso e capaz de fazer uma sátira mais contundente que o aço de Toledo, ou poemas encomiásticos que tornavam qualquer lorde renomado e lembrado.

Infelizmente, o belo rapaz não passou despercebido aos lordes das fadas; na véspera do solstício de verão, três encantadoras donzelas levaram-no para Arcádia. Ele afirma que cantou e tocou lá por um ano e um dia. Satisfeitos com sua performance, eles o abençoaram com o dom de criar de improviso as músicas mais incríveis, inventando as palavras à medida que cantava. Normalmente, essa habilidade faria com que ele fosse muito disputado em todas as cortes.

No entanto, as fadas raramente concedem bênçãos sem um porém; nunca ele consegue passar uma semana sem que sua língua o traia e revele um segredo incômodo ou uma profecia sinistra. “O campeão do rei tem uma espada bem afiada e considera a filha do rei uma bairra digna”, ou “Aproveitem a festa de seu senhor, bons cavaleiros, pois graças à sua traição vocês servirão de comida para seus corvos antes que este ano termine” são bons exemplos da língua caprichosa do bardo. Portanto, Brian é uma pessoa popular por uma noite ou duas, mas ele é rapidamente dispensado antes que a maldição ataca novamente.

O Continente

Ibéria

As terras que um dia se tornarão a Espanha atualmente estão divididas e em guerra. Ao norte estão os reinos cristãos — Castela e Leão, Aragão, Portugal e Navarra. Ao sul estavam as terras dos berberes e mouros — os reinos de Taifa. Essas terras exuberantes eram o lar de vários conflitos entre os humanos — e de algum interesse para os Garou.

Os reinos ao norte têm uma única prioridade — expulsar os mouros da península para sempre. Para isso, grande parte do seu esforço é dirigido para esse objetivo. Mas a verdadeira ameaça que se manifesta nos reinos do norte — pelo menos na opinião dos lobisomens — são os vampiros. Os mortos-vivos da Ibéria têm uma mentalidade aristocrática e praticamente se consideram os administradores da região por direito. Muitas dessas criaturas se infiltraram nos mais altos cargos da Igreja, na melhor das hipóteses para direcionar seu poder contra seus inimigos. Eles organizaram discretamente perseguições sangrentas contra certas aldeias, praticamente exterminando os Filhos de Gaia dos Pirineus.

Conseqüentemente, uma facção de Senhores das Sombras chegou há pouco tempo em resposta a esse massacre — vendo pontos fracos e uma oportunidade de tramar contra os vampiros, eles quase ficaram contentes por se envolver. Entretanto, agora essa facção está dividida. Diversos Senhores ficaram do lado dos reinos cristãos, esperando encontrar uma oportunidade ao se infiltrarem em meio às intrigas vampíricas, enquanto seus companheiros ficaram impressionados com a ferocidade e habilidade dos mouros, decidindo ver o que os “recém-chegados” tinham para oferecer. Isso criou certa tensão com os Peregrinos Silenciosos ao sul da Ibéria, que reivindicam diversos mouros como seus Parentes.

As terras ao sul contrastam bastante com os reinos do norte. Essa é a terra dos Almohads, uma dinastia islâmica que está no controle do norte da África e sul da Espanha desde 1130. Aqui há uma miscigenação de diversas etnias (com algumas tensões, é claro); aqui berberes e mouros cruzam com cristãos e judeus nas ruas arborizadas. Embora os muçulmanos tenham chegado à força, sua civilização reflete os ideais de uma cultura voltada para a arte e o conhecimento. Sevilha, capital da Ibéria moura, é uma das cidades mais ricas do continente. Córdoba também prospera, além de ostentar uma maravilhosa biblioteca, que chega a competir com a de Alexandria, que fora destruída. Os Filhos de Gaia transitam furtivamente nas

2.5
99

duas cidades, esperando fazer o possível para preservar e disseminar as tradições distintas da região. Córdoba também é o lar de um pequeno grupo de Sentinelas da Irmandade do Livro, que atuam com muito cuidado — seu objetivo é livrar a biblioteca das garras dos Cainitas locais, de modo que os Sanguessugas não envenenem o poço de sabedoria com suas mãos biliosas e ávidas. E há Sanguessugas nessa região — anciões frios e cruéis, interessados em arte, literatura e filosofia.

Os Filhos de Gaia atuam nas regiões desabitadas ao sul da Ibéria, e aqui há uma das maiores concentrações de Peregrinos Silenciosos que se poderia esperar encontrar. O grande platô central da península ibérica — a Meseta — é seca e implacável, com verões escaldantes e invernos gelidos. Como resultado, os Garou ibéricos o reivindicam como seu local de encontro, longe dos povoados humanos e dos vampiros que se disseminam por lá.

França

Do Canal da Mancha até o porto mediterrâneo de Marselha, as terras da França estão fragmentadas pelos conflitos. Atualmente, a nobreza normanda da Inglaterra controla mais terra no país do que o Rei da França. Isso é algo que realmente incomoda os nobres franceses e acabará levando à Guerra dos Cem Anos.

Aqui os Presas de Prata normandos estão em ascensão, e suas relações constantes com os Presas ingleses fez com que os outros Garou desistissem de tentar distinguir uns dos outros. As cortes francesas são fundamentalmente o lar dos Presas de Prata e dos Filhos de Gaia, embora uma pesquisa possa revelar alguns Fianna e até mesmo um Senhor das Sombras de vez em quando. No entanto, as regiões selvagens da França são controladas em grande parte por seitas dispersas dos Garras Vermelhas, Fenrir, Filhos de Gaia e alguns raros grupos de Fianna na Bretanha. Também há muitos boatos sobre gatos feéricos, os Ceilican, realizando seu próprio tipo de bruxaria para benefício próprio onde quer que estejam.

Paris está crescendo rapidamente e logo assumirá seu lugar como uma das principais cidades do mundo. As obras para a construção da grande catedral de Notre Dame já começaram; uma vez terminada (por volta do começo do século XIII), ela irá causar espanto e assustar os Garou com o poder da fé humana. A cidade em si está praticamente infestada de vampiros, e apenas extremo cuidado e estratégias perspicazes mantêm a influência dos Presas de Prata e de seus Parentes entre os nobres da região. Os Sentinelas apreciam muito Paris, e estabeleceriam uma seita próximo à Universidade, caso pudessem espantar os vampiros de lá. Os Roedores de Ossos também estão presentes na cidade; e um Roedor parisiense realmente é uma criatura orgulhosa e perigosa. Dizem que fadas — tanto homens-gatos quanto amos de animais selvagens — andam nas ruas recém-pavimentadas de Paris, procurando por algo que apenas elas são capazes de reconhecer.

O sul da França é um assunto completamente diferente. Suas montanhas são mais íngremes e seus platôs mais altos. E, como no norte, nem todas as terras da França são realmente dela. Languedoc é um território à parte, governado em Toulouse; a Provença é parte do Sacro Império Romano. Este é um local desagradável para estar ao anoitecer. Aqui os Garou

locais — Garras, Fenrir e alguns Presas de Prata — procuram pela fonte de um misterioso influxo de fomores e lobisomens estranhos e deformados. Certamente algo deve estar criando inúmeras criaturas da Wyrn, mas ninguém sabe dizer o que pode ser e onde estará.

O Sacro Império Romano

Estendendo-se a partir das fronteiras da Polônia e Hungria até a França e Itália, o Sacro Império Romano de Carlos Magno é um dos piores lugares para ser um humano quando um lobisomem está por perto. As três tribos que detêm mais poder aqui são os Fenrir, Senhores das Sombras e Garras Vermelhas — nenhuma das quais é reconhecida pela sua caridade.

O Sacro Império Romano está oficialmente sob o controle de um único imperador, mas ele tem apenas um controle limitado sobre os diversos principados e ducados. Na verdade, considerando que a nação composta em sua maioria por alemães e boêmios está desafiando o poder da Igreja católica ao sul, praticamente a única coisa "sacra", "romana" ou "imperial" do Sacro Império Romano é o seu nome.

Germânia

A maior porção do Sacro Império Romano está no Reino da Germânia. É uma terra onde duques travam guerras civis para decidir que homem — Otto de Brunswick ou Philip de Swabia — será coroado Rei da Germânia. Os vampiros encontram-se em pequeno número nas colônias em expansão, mas os locais agrestes estão indubitavelmente sob o controle dos Fenrir. E a Germânia está repleta de regiões agrestes, desde montanhas

cobertas de neve até as vastas planícies, sem mencionar as florestas, que ainda prevalecem na paisagem local.

Um poder emergente é o dos recém-formados Cavaleiros Teutões (antigamente os Irmãos do Hospital de Santa Maria dos Teutões em Jerusalém), uma ordem militar semelhante aos Templários e os Hospitalários. Sua origem remonta à Terceira Cruzada, quando mercadores germânicos fundaram a ordem para servir a um hospital. Todos os Cavaleiros são nobres e juraram castidade, pobreza e obediência. Eles estão destinados a penetrar na Europa Oriental durante o século seguinte, numa cruzada de conversão — causando certos problemas entre os Fenrir e os Senhores das Sombras. Não são poucos os Parentes Fenrir que conseguem obter um lugar entre os Cavaleiros Teutões, em parte como meio de autodefesa — pois em toda a Germânia os Cavaleiros seriam algumas das poucas pessoas corajosas o suficiente para caçar lobisomens.

Boêmia

Abrigado nas colinas ao norte da Áustria, o Reino da Boêmia é uma terra de grandes riquezas. Florestas extensas ainda cobrem grande parte do reino, e muitos metais, tanto utilitários quanto preciosos, encontram-se sob o solo. A Boêmia já testemunhou e participou de muitas guerras, mas não está envolvida em nenhum conflito no momento. Os lobisomens da Boêmia são relativamente pacíficos; suas preocupações não são tão iminentes quanto as de seus vizinhos, que são conhecidos tanto pela sua inquietação quanto pela negligência.

Assim como o resto do Império, a Boêmia está em grande parte sob o domínio dos Fenrir, embora um grande número de Sentinelas da Roda Dourada tenha se estabelecido aqui para lucrar com a riqueza da nação. Esses Sentinelas são capazes de minerar uma grande quantidade de ouro sem que os Fenrir se importem com isso, embora os Fenrir não sejam nem de perto tão complacentes com qualquer Garou que acumule prata demais. Além disso, há uma população crescente de Roedores de Ossos em Praga, que está em conflito com os Nosferatu que também habitam os guetos da cidade.

Burgundy

O Reino de Burgundy é um dos mais fracos dentre todos os reinos que constituem o Sacro Império Romano. Suas terras (que vieram a se tornar o oeste da Suíça e a região francesa da Provença) estão isoladas de seus vizinhos, sem estradas que liguem diretamente o vale do rio Reno e o Ródano.

Burgundy é um dos poucos lugares na Europa onde os Garou conseguiram se manter em paz — pelo menos é o que dizem — uns com os outros. Uma forte seita multitribal (composta majoritariamente de Fenrir, Presas de Prata, Senhores das Sombras e Roedores de Ossos) controla a região, obrigando as seitas menores a ajudá-los em quaisquer missões que precisem realizar. Essa aliança notável é mantida pelo talento de liderança de Guillaume Sun's Glory, um ancião Presa de Prata com um ódio mortal por vampiros. A seu pedido, os Lupinos de Burgundy conseguiram matar praticamente todos os vampiros tolos o suficiente para transpor seus domínios; como resultado, o reino adquiriu uma certa reputação entre os Cainitas da Europa como sendo amaldiçoado.

A Floresta Negra

A grande e profunda Schwarzwald é uma das florestas mais densas e conhecidas da Europa continental. Embora a terra seja fértil, colônias no seu interior têm o hábito preocupante de desaparecer pouco depois de sua fundação. Essa é uma floresta grande e sombria, que irá inspirar lenda após lenda até a época dos Irmãos Grimm e Hans Christian Andersen. É sem dúvida este é o domínio dos lobisomens.

Embora haja algumas matilhas de Garras Vermelhas patrulhando a Schwarzwald, a floresta é antes de tudo um protetorado Fenrir. Eles são os mestres de um caern poderoso no meio da floresta, uma região que os invasores romanos nunca conseguiram controlar inteiramente. O caern é controlado pela Seita do Punho de Sangue, cujo líder, Lorkush Thunderhowl, é famoso por ter destruído sozinho um exército de monstros deformados que resolveram se fixar na floresta. Os Theurges de sua seita afirmam orgulhosamente que ele será responsável por feitos ainda maiores na sua época, e que sua morte será realmente gloriosa. Essas previsões apenas aumentam o orgulho de Lorkush — e sua vontade de desafiar estranhos para reforçar sua própria lenda.



Itália

Apenas o sul da península italiana é controlado pelo Sacro Imperador Romano. O controle do Imperador realmente é ténue — pois o sul da Itália abriga a sede da Igreja católica, que por sua vez é compreensivelmente obstinada. As coisas apenas se complicam ainda mais pelo fato de o sul da Itália não ser exatamente acessível ao Império; caso fosse necessário o envio de um exército, este teria que abrir caminho pelas cidades-estados do norte da Itália para chegar até o sul.

O norte italiano é completamente diferente. É uma terra dominada por cidades-estados, que entram constantemente em conflitos umas com as outras. Há literalmente centenas de cidades-estados espalhadas pela Itália, algumas com apenas alguns quilômetros de extensão. Esse é um centro de crescimento e conhecimento, onde avanços culturais estão destinados a acontecer antes que no resto da Europa.

A Itália é extraordinariamente urbana, talvez a região mais urbana de toda a Europa. Estradas pavimentadas ligam a maioria das colônias, e a antiga arquitetura romana ainda está presente na maioria das cidades. Obviamente, essa concentração urbana também tem suas desvantagens; os malditos vampiros italianos se multiplicam quase tão rápido quanto ratos e são extremamente numerosos. Além disso, o conceito de esgotos e saneamento não se consolidou após a era romana — embora os habitantes de uma cidade medieval possam estar

acostumados com o cheiro desagradável de uma cidade ao meio-dia, Garous mais rústicos podem considerá-lo virtualmente intolerável.

As cidades-estados são o centro de discussão das políticas sobrenaturais. Vampiros de quase todos os tipos caminham pelas igrejas, castelos e gabinetes, colocando suas garras sobre quaisquer peões que encontrarem. Os Sentinelas nativos — os *Luperci* — são a tribo dominante de Garous, embora não possam se descuidar em relação aos seus rivais vampíricos. Os Filhos de Gaia e os Roedores de Ossos possuem seus próprios territórios aqui, assim como algumas Fúrias Negras dispersas em certas regiões. Ainda mais notável é o fato de que a Itália é o berço da Garra Conquistadora, uma outrora poderosa casa dos Presas de Prata, agora decadente. A Garra Conquistadora, que teve seus dias de glória durante o Império Romano, agora possui algumas famílias de banqueiros sob seu controle, mas está sendo vitimada pela Harano. Os videntes de outras casas balançam suas cabeças negativamente ao se mencionarem a Garra Conquistadora, aparentemente certos de que ela caminha rumo à extinção.

A Wyrn não tem uma presença física flagrante na Itália; a grande população torna difícil para os monstros mais medonhos passarem despercebidos e a salvo. A maior parte da sua influência vem por meio dos Malditos, que costumam ficar por perto, como aves de rapina, toda vez que duas cidades-estados entram em conflito. Uma das cidades acaba perdendo, e o período de saques e pilhagens que se segue pode agradar ao

gosto até mesmo do mais arrogante dentre os Malditos. Também há diversos espíritos da Wyrn que se fixaram discretamente à sombra de clérigos favorecidos, embora seja improvável que eles cheguem muito longe na organização papal — a corrupção pode chegar até os cargos mais altos, mas o nível de Fé Verdadeira direcionado para Roma pode tornar muito desconfortável a vida de qualquer Maldito, com exceção dos mais resistentes.

Europa Oriental

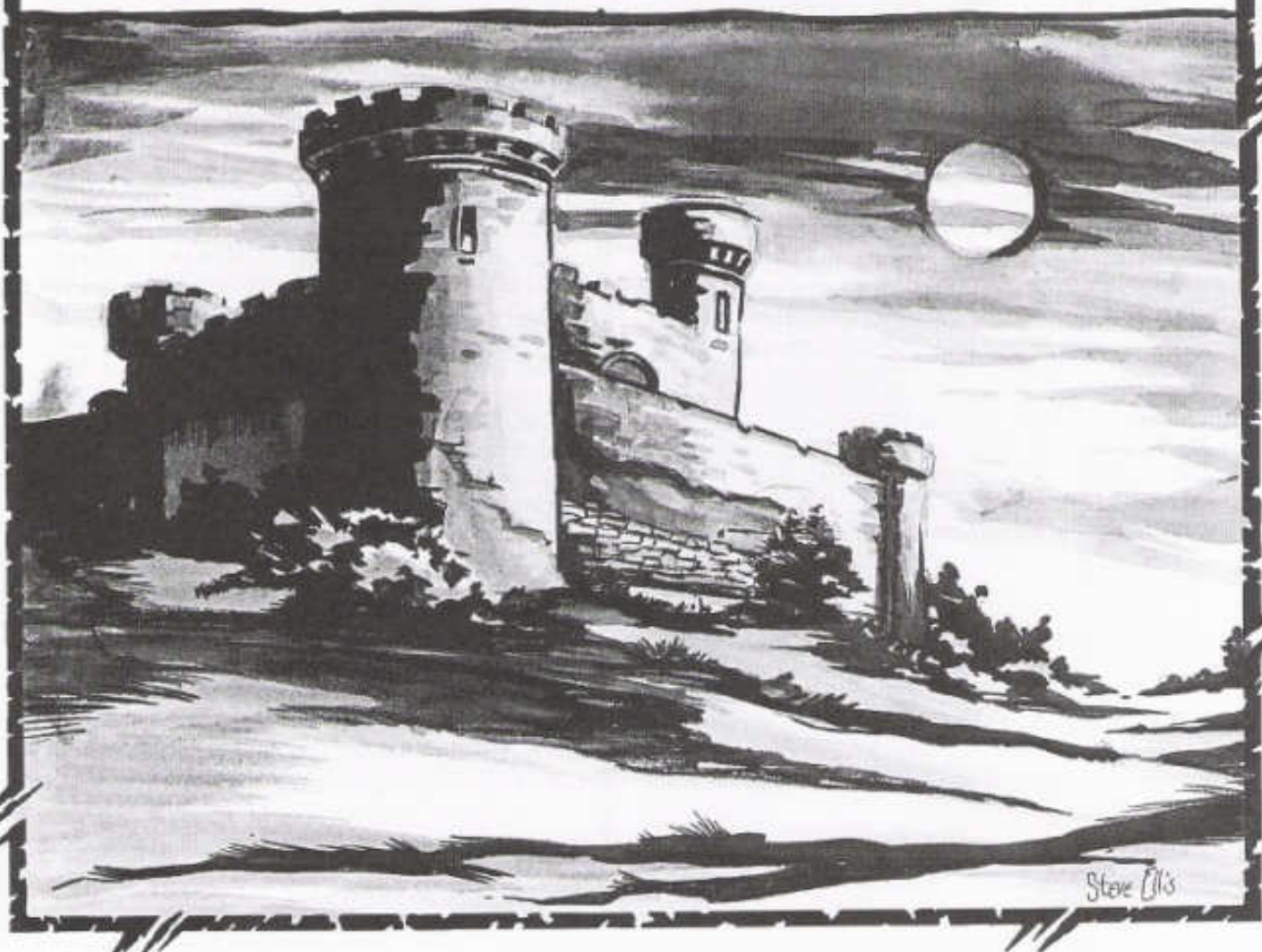
Polônia

A Polônia é uma região de extremos, onde os invernos são terríveis e frios e os verões escaldam a terra. Não é uma surpresa que os lobisomens da Polônia sejam extremamente obstinados, e não gostariam que sua terra fosse diferente do que é. Os Senhores das Sombras e Presas de Prata dividem o controle aqui, estando os Senhores obedientemente colocados ao lado do trono dos Presas (embora alguns afirmem que esse acordo desagrade muito os Senhores). Lendas locais sobre grandes heróis são recontadas freqüentemente nos debates de ambas as tribos como sendo lendas sobre Parentes corajosos, embora mais de uma lenda de terror tenha suas origens nas narrativas reais sobre as guerras com as terríveis bestas da Wyrn que ainda se escondem sob as colinas. Como um projeto secundário, os Senhores aumentam sua influência discretamente sobre

a Igreja local. Embora a maioria dos Garou prefira encorajar seus Parentes e vizinhos a manter suas tradições pagãs, os Senhores vêem uma oportunidade na religião para impor eficientemente obediência a eles.

Considerando-se que tanto os Presas quanto os Senhores são ótimos no que se diz respeito a intrigas, não é de se surpreender que os dois tenham se fixado aqui. A Polônia do século XII compreende não menos que dez principados e ducados, e essas províncias competem constantemente umas com as outras por território e influência. O único empecilho para as manipulações dos Garou é a desagradável infestação de vampiros, criaturas malignas que afirmam ter um direito ancestral a essas terras.

Em contrapartida à nobreza impetuosa, a terceira raça de Garou presente na Polônia não é nenhuma outra que os Roedores de Ossos. Os Roedores simpatizaram-se com os desprezados judeus ashkenazi da região e rapidamente incorporaram suas linhagens às deles. Na melhor das hipóteses, esses Roedores respeitam relutantemente os Senhores das Sombras, mas conseguem viver dessa forma; os Senhores, por sua vez, estão ocupados demais combatendo os vampiros dos rochedos e levando adiante seus planos em relação aos Presas de Prata para se preocupar com a lealdade dos Roedores. Eles são inofensivos o suficiente e, além do mais, mesmo na pior das situações, os Senhores das Sombras não gostariam de passar pela vergonha de se verem obrigados a pedir reforços para lidar com uma matilha de Roedores de Ossos judeus revoltosos.





A última facção Garou com alguma importância é formada por matilhas e seitas dispersas de Garras Vermelhas. Embora não sejam influentes na política local, de uma forma ou de outra os Garras da Polônia estão deixando sua marca na cultura campesina, levando a um medo flagrante das florestas e de todas as coisas que vivem lá.

Hungria

Uma terra banhada em sangue, a Hungria ocidental é povoada e repleta de intrigas provenientes do Sacro Império Romano. Por si só, ela é um exemplo de terra que os lobisomens e humanos lutam para controlar. Mas a Hungria oriental — Transilvânia — praticamente não possui fronteiras, uma terra onde pequenas colônias se amontoam às sombras de castelos ameaçadores. Em nenhum outro lugar a disputa entre os Senhores das Sombras e os Tzimisce é tão terrível e sangrenta. De todas as terras da Europa das Trevas medieval, a Hungria oriental entrará para a história como o domínio das criaturas da noite.


As regiões ocidentais da Hungria são aráveis, boas para o cultivo e o pastoreio. Planícies extensas e grandes lagos definem a região, que certamente é muito mais povoada que a Hungria oriental. Próximo ao Danúbio encontra-se Budapeste, uma cidade composta de outras três que se combinaram numa só. Budapeste goza de uma rica atividade comercial ao longo do Danúbio, e talvez seja a maior cidade de toda a

Hungria. Na Hungria ocidental, o catolicismo é a religião dominante e a civilização é um ideal almejado.

No entanto, o leste é algo completamente diferente. Aqui os Alpes transilvanos, o domínio tradicional dos desfigurados Tzimisce, cerca conjuntos de colinas, vales e diversas bacias. Há centenas de aldeias e vilarejos pequenos espalhados na região, mas praticamente nenhuma cidade. A maioria da população segue a igreja ortodoxa, ou mesmo o paganismo. Os governantes tradicionais — os boyardos — controlam seus súditos através do medo e da tirania.

Sem dúvida, esse é o território dos Senhores das Sombras. Na verdade, nenhuma outra tribo ousa se opor aos Senhores aqui, sejam os Fenrir ou até mesmo os Presas de Prata. Os Senhores simplesmente são fortes demais, e nenhuma outra tribo possui a combinação de força e astúcia necessária para controlar territórios num país tão infestado por vampiros. As disputas dos Senhores com os Tzimisce já são lendárias, e continuarão por muitos séculos. Os altivos Tremere e os Gangrel errantes não se dão melhor com os lobisomens da Transilvânia; todos são peões para serem usados e descartados ou inimigos para serem mortos o quanto antes.

A presença espiritual da Wyrn também é clara aqui. Acredita-se que muitos dos nomes dos deuses pagãos são pseudônimos para grandes espíritos da Wyrn — criaturas que antigamente governavam essa terra e tentarão conquistá-la outra vez. De todas elas, o nome mencionado mais vezes é Kupala — um demônio poderoso que goza de um terrível res-



peito no coração atrofiado dos Sanguessugas. Enquanto as guerras pelo domínio das noites transilvanas continuam, os agentes da Wyrn se infiltram pelas frestas, tentando acordar Kupala mais uma vez.

O Norte

Os limites da Europa ao norte são frios e proibitivos, uma terra onde apenas os mais resistentes conseguem sobreviver. As colônias na Escandinávia são pequenas e normalmente dispersas ao longo do litoral tortuoso. O território está sob o controle dos Fenrir, uma tribo ideal para dominar um ambiente tão hostil. Apenas um pequeno número de Garras Vermelhas compartilham o Norte com os Fenrir — e eles são relembrados clara e constantemente de que incomodar qualquer humano com o qual um Fenrir possa ter alguma ligação resultará num derramamento de sangue.

Há muitos perigos no território escandinavo a serem encarados pelos corajosos Fenrir ou outros Garou. Alguns vampiros que afirmam ser descendentes de Odin caçam nessas terras, e muitos deles se tornaram chefes de pequenas cidades. Sob seu controle, os habitantes locais revivem as antigas tradições dos vikings de sair em busca de sangue e pilhagens — principalmente sangue. Outros vampiros, chamados *vargr* pelos seus semelhantes, perambulam pelas regiões selvagens alimentando-se do que puderem encontrar. Se os boatos forem reais, existem até mesmo alguns vampiros serpentinais adoradores de Jormungandr, que se escondem no norte gelido.

E, quase como se a Wyrn estivesse respeitando os Fenrir, há diversas bestas da Wyrn que cavam debaixo do solo congelado, surgindo apenas para matar e perverter. Gigantes enormes costumavam andar nessas regiões, e alguns dizem que eles ainda surgem de vez em quando — fomores imensos, três vezes mais altos que um homem e duas vezes maiores que o mais robusto dos Crinos. Não que isso preocupe os Fenrir; na verdade, eles parecem gostar dessas diversas oportunidades de demonstrar a sua força.

A Dinamarca não está sob um controle tão sólido dos Fenrir. O país converteu-se majoritariamente ao cristianismo e está no processo de desmatamento de suas florestas para obter madeira e terras para cultivo. O feudalismo está se tornando cada vez mais forte, e mercenários contratados protegem as fronteiras. Os Fenrir estão se irritando com essa difusão da civilização, mas encontram dificuldade para agir com a sutileza necessária para enfrentá-la; ocasionalmente um madeireiro pode desaparecer ou uma capela pode ser queimada, mas o progresso continua.

Rússia

O lar tradicional dos Presas de Prata é uma terra constantemente sob cerco. Ela sofreu diversas invasões no século passado e continuará a sofrê-las. Dezenas de príncipes lutam por posições, tentando aumentar o status de seus principados através da política ou abertamente, por meio de guerras civis. Épocas de penúria vão e voltam, uma vez que os verões e invernos rigorosos são terríveis para as plantações locais. A jóia da Rússia, Kiev, praticamente foi destruída alguns anos atrás e ainda está



se recuperando. As colônias estão dispersas e costumam ser pequenas — certamente não é um lugar para um vampiro.

Mas é uma terra para lobisomens.

Os Presas de Prata orgulham-se de controlar esse reino, defendendo-se decididamente dos inimigos de Kiev, mesmo quando ninguém mais o faria. Eles se opuseram aos grandes Zmei quando todos os outros temiam aventurar-se nas "terras do dragão". Apesar de perderem muitos guerreiros, conseguiram prender os Zmei, um a um, e conseguiram realizar o impossível — mataram um, o terrível Sharkala. Eles registram detalhadamente as variedades de bestas da Wyrm que infestam as aldeias isoladas e regiões desabitadas da Rússia, desde Marozhki, o demônio do gelo, até Vadianoi, o habitante canibal dos rios. Eles contam as lendas sobre o Baba Yaga e Koschei, o Imortal, para seus filhotes, reforçando a lição de vigilância. Eles resistiram firmemente quando os mongóis dos Tártaros invadiram a Rússia, mesmo quando estavam destinados a morrer. Mas essa é a terra *deles*, e que o Demônio carregue qualquer um idiota o bastante para dizer o contrário!

O Império Bizantino

O Império Bizantino controla um vasto território, a partir da capital Constantinopla, no Oriente, até os limites com a Hungria e para baixo, rumo à península da Grécia. É tudo que resta do Império Romano, embora as raízes de sua cultura venham da Grécia em vez de Roma. Ele sofre ataques constantes dos turcos seldjúcidos, mas, no final do século XII, o Império ainda é uma instituição rica e poderosa.

Constantinopla

O centro do Império Bizantino é um local extraordinário, uma cidade de grande opulência e lindas obras de arte, que tornam este um local de peregrinação de muitos Sentinelas. Sua localização no Bósforo é responsável por muitas das suas riquezas, pois diversas rotas comerciais se cruzam aqui, no ponto de encontro entre o Ocidente e o Oriente. Contudo, esse local também fornece alguns problemas para Constantinopla — situada exatamente entre a Europa cristã e o Oriente islâmico, esse é, com freqüência, o local de conflitos entre exércitos e disputas violentas.

É claro que a imponente cidade possui seus bairros pobres, mas é merecidamente reconhecida pela sua arte e arquitetura gloriosas. Aqui vemos a arte bizantina no seu auge, com mosaicos coloridos adornando prédio após prédio, sobretudo as igrejas. A cidade produz materiais têxteis a partir da seda, manuscritos ornamentados e entalhes em marfim — coisas tão belas que os Sentinelas ou os Filhos de Gaia freqüentemente levam esses objetos para seitas isoladas em regiões selvagens como prova de que a humanidade é capaz de realizar coisas maravilhosas, se lhe for dada a oportunidade.

No entanto, Constantinopla também tem seu lado podre. É em grande parte um território vampírico, e os mortos-vivos planejam inúmeras conspirações e lutas pelo poder para controlar essa jóia rara. Aconselha-se que os Garou não permaneçam tempo demais em Constantinopla, a fim de que não atraiam a atenção de anciões corrompidos que se escondem nos becos.



Infelizmente, Constantinopla está fadada a ser destruída na Quarta Cruzada, quando cruzados fervorosos decidiram que a rica cidade seria o alvo mais abastado que encontrariam, e embora não fosse uma fortaleza sarracena propriamente dita, assemelha-se o suficiente a uma. Seus habitantes são massacrados e seus tesouros pilhados. É um dia particularmente sombrio numa história sombria, e uma tribo inteira irá lamentar.

[Mais informações sobre esta esplendorosa cidade podem ser encontradas em **Constantinople By Night**. Observe que esse suplemento trata principalmente de vampiros e praticamente não menciona os lobisomens; mesmo assim, é uma boa referência para descrições sobre a cidade (incluindo um mapa), assim como sobre diversos antagonistas vampíricos.]

Grécia

A península da Grécia é indubitavelmente um território das Fúrias Negras. As Fúrias patrulham os pilares caídos e as florestas de pinheiros com um fervor incansável, desafiando brutalmente qualquer um que invada seu território. Elas são leais aos habitantes da região, mas não ao governo — o Império Bizantino não é nada na opinião de uma Fúria. Algumas reminiscências de paganismo florescem nas montanhas, onde as tribos de amazonas nutrem um respeito pela Matriarca, e não pelo Patriarca dos habitantes locais; entretanto, a Igreja detém poder aqui, assim como em qualquer outro lugar.

Dizem que existem antigas bestas da Wyrn presas sob certas montanhas na região; lendas falam que uma criatura grande e monstruosa, possivelmente um ancestral dos vampiros, foi aprisionada há muito tempo sob o Monte Etna.

Certamente o local mais sagrado para os Garou é o poderoso caern das Fúrias, escondido numa pequena ilha próxima da costa, onde dizem ainda estar escondidos os tesouros de Artêmis. No entanto, a Seita das Visões Antigas não acolhe muito bem os Garou de fora; ninguém do sexo masculino sequer pisou na divisa do caern.

O Oriente Médio

A Terra Santa

Poucas tribos possuem territórios ancestrais no Oriente Médio. Aqui a terra é quente e árida, e os nativos precisam importar grande parte de sua comida do Ocidente. O terreno não é hospitaleiro para matilhas de lobos; dificilmente um predador maior que o feneco do deserto conseguiria sobreviver. Os Peregrinos Silenciosos possuem muitos contatos aqui, mas não consideram essas terras seu território mais do que considerariam a Europa. Os Filhos de Gaia também viajam nas terras islâmicas, no interesse de disseminar sua filosofia e conhecimento benevolentes. Mas eles também possuem poucos territórios aqui. Os desertos simplesmente são proibitivos, e as raças nativas de mortos-vivos — uma forma impiedosa de carnívoros que afirma ser metade vampiro e metade efrite — não estão inclinadas a aceitar lobisomens em "suas terras".

Certamente é irônico que Jerusalém, o mais sagrado dos locais sagrados, tenha um leve odor da Wyrn. Quando os cruzados finalmente capturaram Jerusalém no final da Primeira Cruzada, eles devastaram a cidade com uma onda de

estupros, torturas, assassinatos e pilhagens. Essa depravação indiscriminada alimentou infinitamente os Malditos, abrindo um portal Umbral temporário diretamente para o coração da Wyrn e liberando uma praga de espíritos terríveis.

No momento atual, a cidade em si estaria espiritualmente perdida, não fosse pelo poder da Fé Verdadeira. A fé concentrada de três religiões conseguiu impedir os Malditos de fazer o que quisessem com qualquer mortal. Dessa forma, a fé da população e dos peregrinos expulsou os Malditos menos poderosos para fora dos limites da cidade, onde a ficam rodeando como aves de rapina, à espera dos próximos hipócritas espiritualmente decadentes — ou a próxima Cruzada. Apenas os Malditos mais fortes conseguiram resistir às correntes de fé, e estes normalmente demarcaram seus próprios "territórios" — locais de tortura desumana, estupros em gangue, jazigos coletivos — onde a ressonância de males passados permanece e os sustenta.

Mesmo assim, o poder da Fé não pode ser superestimado nesta época. É praticamente impossível para um Garou passar por certos locais, como a colina de Golgota, devido à concentração espiritual de milhões de crentes. A presença da Weaver também é forte em Jerusalém — a concentração monoteísta e a ordem religiosa resultou numa grande quantidade de teias sendo tecidas por espíritos na Penumbra.

Outros Locais

Damasco e Bagdá são duas das cidades mais visitadas do Oriente Médio, e nenhuma delas consegue realizar esse feito simplesmente devido à peregrinação. Pelo contrário, ambas são centros de comércio entre o Oriente e o Ocidente. Damasco serviu de centro para a resistência de Saladin contra os cruzados durante a última Cruzada; enquanto isso, Bagdá é a sede do líder religioso do Islamismo (o Califa). Essas cidades estão repletas de mesquitas, bibliotecas e universidades, entre outras, o que atrai tanto os Filhos de Gaia quanto os Sentinelas dos Homens. Além disso, nenhuma dessas cidades possuiu uma população excessiva de vampiros hostis; os mortos-vivos que escolhem essas cidades como lar normalmente são mais negociantes, manipuladores e diplomatas do que predadores bestiais.

Norte da África

O norte da África não pertence aos Garou. Os únicos lobisomens nessas terras são alguns Sentinelas, Filhos de Gaia e Peregrinos Silenciosos aqui e ali, os quais normalmente são atraídos pelas cidades do Império de Almohad. A capital, Marrakesh, é o local onde a maioria desses viajantes se encontra, guiando-se cuidadosamente por meio de marcas secretas

As Cruzadas

Oficialmente campanhas realizadas pela vontade de Deus, as Cruzadas mostraram ser nada além de uma confusão brutal e sangrenta. No Mundo das Trevas medieval, isso é ainda pior. Embora ocasionalmente um Garou (e, com um pouco mais de frequência, um vampiro) participe desses exércitos para ver outras terras e derramar o sangue de estrangeiros, as Cruzadas são em grande parte uma obra dos humanos.

A Primeira Cruzada começa em 1096 e termina com um terrível massacre em 1099. Grupos de peregrinos armados precariamente lutam a pedido dos padres; o massacre de judeus no vale do Reno serve como uma espécie de prévia dos derramamentos de sangue das Cruzadas. Os Peregrinos Silenciosos e os Filhos de Gaia perdem muitos Parentes em Jerusalém nos últimos três dias da carnificina. Quando os Peregrinos espalharam a notícia para as diversas seitas na Nação Garou, as reações variavam da apatia à fúria — mas, no final, como de costume, os lobisomens tomam uma atitude. Aqueles que têm contas a ajustar com a Igreja atacam com mais furor ainda; aqueles que não se preocupam com os problemas de estrangeiros longínquos não fazem nada.

A Segunda Cruzada é causada pela conquista muçulmana de Odessa, em 1144 — no entanto, os cruzados partem realmente apenas em 1147. Durante o processo, os cruzados recuperam poucos territórios, mas conseguem tomar Portugal dos Almohad. Nos anos que se seguiram, batalhas secretas são travadas entre os Senhores das Sombras Invasores e Filhos de Gaia mouros, sem falar nos conflitos dos vampiros.

A Terceira Cruzada é motivada pela reconquista de Jerusalém por Saladin, em 1187. Os cruzados de várias par-

tes se unem sob o comando do Imperador Frederick I do Sacro Império Romano, do Rei Felipe II da França e do Rei Ricardo I, Coração de Leão, da Inglaterra. Ela não obtém grandes resultados do ponto de vista da Igreja e não funciona como meio de reunir os Garou. Ela termina em 1192, considerada uma derrota (isto é, para os cristãos).

E virão outras Cruzadas. A Quarta acabará por destruir o Império Bizantino, enquanto cruzados arrasam e saqueiam Constantinopla (mas nunca chegam a Jerusalém). Logo depois acontece a Cruzada das Crianças — um acontecimento terrível, no qual milhares de crianças, persuadidas a marchar contra Jerusalém, morrem de fome e doenças ou são vendidas como escravos nos mercados. De todas as Cruzadas, essa é a que mais fortalece a Wyrn. As Cruzadas seguintes atacam o Egito, a Turquia, os Albigenses da França, a Sicília e outros alvos — mas, no final das contas, eles não recapturam a Terra Santa.

Em última instância, as Cruzadas deixam uma lembrança amarga. Elas agravam o rancor dos muçulmanos em relação aos cristãos e jogam os cristãos contra os "sarracenos." Milhares de pessoas sofrem mortes terríveis pelo crime de adorar o Deus errado — ou mesmo de falar a língua errada. As Cruzadas viriam a gerar dúvidas entre os cristãos, fazendo com que o fervor religioso perdesse espaço para o ceticismo e o legalismo.

Seria fácil encarar as Cruzadas como uma ferramenta da Wyrn. Mas, na verdade, no começo a Wyrn não tinha força suficiente para manipular pessoas inocentes e pacíficas a se aventurarem tão longe de casa para cometerem tais atrocidades. Os humanos conduziram sozinhos sua brutalidade. E, fazendo isso, propiciaram à Wyrn a força que ela não tinha antes.



de garras nas paredes da cidade. A população muçulmana não aprecia muito a vinda de lobisomens, e não há uma população nativa de lobos com os quais cruzar, de modo que nenhuma tribo reivindica o território de Marrocos.

O próprio Egito é apenas uma lenda para a maioria dos Garou, e mesmo assim apenas se um Peregrino tiver cruzado seu caminho e contado suas histórias recentemente. No século XII nenhum lobisomem reivindica as terras do Nilo como seu território. Isso se deve em parte ao fato de não existir uma população nativa de lobos — dizem que os Peregrinos costumavam cruzar com uma raça extinta há muito tempo de meio-lobos negros, assim como chacais do deserto, mas nenhuma outra tribo se adaptou a tais Parentes lupinos. A poderosa fé islâmica dos nativos também é um problema; seu monoteísmo ferrenho não oferece muitas oportunidades para implantar as filosofias de Gaia. Os resquícios das tropas de Saladin também devem ser considerados, assim como os boatos de terríveis criaturas-crocodilo no Nilo que devoram qualquer Garou que passe perto o suficiente. Mas, além de todos esses fatores, há o problema dos vampiros.

Os Sanguessugas nativos do Egito são um bando perigoso. Eles parecem ser uma linhagem completamente diferente dos *nosferatu* da Europa — as lendas dos Peregrinos os descrevem como animais do deserto, criaturas vindas da escuridão mais profunda da noite, desejando se alimentar da própria alma dos vivos. Eles são mágicos e seres assustadores, quase demônios sob uma pele gelada. E seu poder na terra natal é tão grande que alguns afirmam ter sido suas maldições que expulsaram os Peregrinos para sempre. Eles controlam o tráfico de escravos

em Alexandria, e quem poderá dizer que destino terrível espera certas pessoas desafortunadas o bastante para serem leiloadas. Embora os Peregrinos retornem ao Egito de vez em quando para combater essas serpentes imortais, nenhum Peregrino conseguiu se fixar no território egípcio até agora. E, sem a orientação dos primeiros metamorfos do país, é pouco provável que qualquer outra tribo seja capaz de reivindicar o Nilo para si.

Mais ao sul encontra-se a Etiópia, onde os Garou não osam entrar. O reino segue o cristianismo há mais tempo que muitas províncias europeias, e aparentemente há criaturas caçando nas regiões selvagens da Etiópia que são capazes de matar até mesmo um lobisomem na calada da noite. Embora isso nunca tenha sido provado, algumas pessoas afirmam que a própria Arca Sagrada se encontra nesse reino distante — mas seria preciso algo que interessasse muito mais aos Garou para fazer um grupo de lobisomens extremamente territoriais deixar o seu reino para se aventurar em regiões tão distantes ao sul.

A Umbra

Embora as regras do mundo espiritual não tenham mudado muito entre os séculos XII e XX, a Umbra no Mundo das Trevas medieval é uma entidade poderosa. Os espíritos de Gaia são mais numerosos e ativos, enquanto os Malditos são mais raros. Nas regiões certas, o céu Umbral ganha vida com a passagem dos espíritos. O poder da Weaver está aumentando e a Wyrn está ativa, mas nenhuma delas utilizou realmente seu poder sobre o mundo espiritual.

A Película existe, mas suas paredes ainda não são tão espessas quanto serão um dia. Particularmente nos locais místicos — clareiras à meia-noite sob a lua cheia, pântanos repletos de fantasmas, florestas de carvalhos retorcidos, lagos subterrâneos escondidos em montanhas — as fronteiras entre um mundo e o outro são tão finas quanto um fio de cabelo. Há verdade nas lendas sobre espíritos que entram no mundo quando a lua cheia está baixa ou quando chega o equinócio de outono; se o local e o momento forem adequados, é possível passar sem querer de um mundo para o outro.

A Película

Área	Película Típica
Grandes cidades (Roma, Constantinopla)	7
A maioria das cidades ou vilas	6
Aldeias, vilarejos e fazendas	5
Regiões selvagens	4
Caern ativo típico	3
Caern poderoso	2
Os maiores caerns	1

A Penumbra

O reflexo espiritual da maior parte da Europa medieval é vibrante e vivaz, cheio de cores e movimentos. Obviamente, isso é verdade sobretudo nas regiões selvagens, mas apenas as maiores e mais antigas cidades criaram algum tipo de reflexo na Penumbra. Onde a Película é fraca, a Penumbra assemelha-se muito com o mundo físico — grandes árvores se encontram no mesmo lugar em ambos os mundos, espíritos que parecem com a fauna local se movimentam na região de um modo semelhante aos seus primos terrenos, e assim por diante. Mas onde a Película é forte, a Penumbra não apresenta tantos detalhes. Nos locais onde se encontram quarteirões e mais quarteirões de casas e cabanas, pode existir apenas um grande terreno sem vida coberto por uma névoa que paira sobre ele no mundo espiritual. Se os espíritos habitaram as cidades, talvez existam reflexos dos prédios na Penumbra, tecidos com Teias de Padrão — mas apenas prédios com algum significado espiritual, bom ou mau, apresentam alguma semelhança com suas versões físicas. A Hagia Sophia, em Constantinopla, por exemplo, possui um reflexo na Penumbra que brilha com a cor da arte bizantina — e os calabouços do Conde Vladimir Rustovich brilham com impurezas funestas no outro lado da Película.

A influência da Wym na Penumbra é rara nesses dias. Buracos do inferno ainda não são numerosos. Embora a polui-





ção das grandes cidades tenha um efeito degradante na Penumbra local, até mesmo na época medieval, há muitas outras forças espirituais atuando sobre uma cidade. Aquelas que apresentam muita corrupção são mais propensas a criarem Domínios Sombrios — mas eles ainda são tênues; nada comparado às paisagens Umbrais nos Últimos Dias.

Acredita-se que existem locais de Wyld pura na Penumbra; locais onde a vida espiritual é criada na forma mais pura, como se nascesse de uma fonte. Essas áreas nunca estão ligadas a caerns Garou, pois embora a energia espiritual seja realmente poderosa, o processo diário de mudança constante na forma espiritual tornaria a vida no caern extremamente difícil.

Reinos

Nem todos os Reinos Umbrais permanecem constantes de uma época para a outra. Alguns surgem apenas quando há uma grande mudança na textura espiritual do mundo; algo que assegure que a Terra nunca mais será a mesma. É por essa razão que a Cicatriz e o Reino Cibernético ainda não foram descobertos, além de não haver nenhum sinal de seu nascimento. O Reino de Fluxo, Pangea, o Reino Etéreo e o Portal de Arcádia permanecem relativamente, imutáveis embora não sejam destinos comuns para os Garou medievais. Também é possível alcançar as Terras Natais das Tribos, mas os Garou geralmente não recebem muito bem os estranhos em suas terras natais — é triste pensar que os Croatan e os Buryip virão a desaparecer e praticamente ninguém entre os vivos será capaz de lembrar como eram suas terras Umbrais quando essas tribos existiam. Os Reinos restantes ainda são o objetivo de muitas jornadas Umbrais, particularmente por filhotes jovens que estão ansiosos para aprender o máximo sobre o mundo que se encontra além de sua divisa.

• **Abismo:** Mais do que qualquer outra coisa, é possível afirmar que o Abismo é ainda mais aterrorizante nesta época — a personificação Umbral do vazio e da ignorância é uma imagem terrível para os supersticiosos. Por muito tempo acreditou-se que nada podia viver nos penhascos do Abismo — até recentemente, quando se descobriu que um Garou poderoso de uma tribo desconhecida havia reivindicado esse Reino como seu. Algumas matilhas foram enviadas para descobrir mais sobre esse misterioso "Mestre da Noite", mas nenhuma retornou até hoje.

• **Atrocidade:** O Reino da violência e crueldade brutal é fácil de ser alcançado nessa época. Embora a história ainda vá contribuir muito para a formação desse Reino, ele já é uma visão grotesca do sofrimento que tanto os humanos quanto os lobisomens infligem uns nos outros. O que mais perturba são diversas cenas sombrias que surgiram recentemente e ainda não se tornaram claras. Tudo que os visitantes podem observar são imagens breves de tortura indiscriminada e ocasionalmente visões daquilo que parece ser a silhueta de uma cruz. Certamente isso é um sinal de algo que está por vir — mas os Garou ainda não conseguiram descobrir o quê.

• **Campo de Batalha:** Certamente o Reino da guerra constante já existia há muito tempo quando começou a Idade Média. Algumas seitas têm o hábito de trazer seus filhotes para o Campo de Batalha para testemunhar as Cruzadas sendo rerepresentadas; isso é feito para educar os jovens lobisomens sobre o modo como os humanos travam guerras. Assim como no Reino da Atrocidade, alguns viajantes observam sombras tênues que indicam guerras que estão por vir, mas os Garou normalmente ignoram isso — afinal de contas, há preocupações mais urgentes no momento.

• **Érebo:** Nessa época há uma grande atividade na versão Garou do Purgatório. O Reino existe há séculos, mas à medida que os conceitos de penitência e pureza através do sofrimento são disseminados pela Europa, Érebo se fortaleceu e expandiu suas fronteiras. O nome do Reino é conhecido pelos anciões da maioria das seitas, e costuma-se insinuar que o Érebo é um meio através do qual é possível redimir-se de erros ou pecados.

• **Reino Lendário:** O Reino Umbral de mitos e lendas tem um ar claramente grego nessa época; ele sempre foi alimentado pelas lendas do passado ao invés do presente, e os romanos não deixaram uma mitologia muito distinta como legado. Alguns Theurges acreditam que a influência grega também esteja relacionada com a preservação da literatura grega pelos humanos, por mais escassa que ela seja. Também há porções do Reino que se baseiam em temas egípcios, assírios e persas; teoricamente, existe até mesmo uma parte que trata das lendas do Extremo Oriente, mas provavelmente seria preciso que o Garou conhecesse a cultura chinesa para descobrir tal área.

• **Terra do Verão:** Ela ainda se encontra aqui em algum lugar. Em uma das regiões mais escondidas da Umbra, encontra-se um Reino de paz e conforto, onde os puros de coração podem finalmente encontrar a tranquilidade derradeira. Mas pode não ser bem assim, se observarmos a atenção que os Garou andam dispensando a esse lugar. A maioria está satisfeita com a vida selvagem e livre que tem nas regiões selvagens da Europa — e poucas pessoas procuram algo melhor quando se sentem satisfeitos.

• **Toca dos Lobos:** Alguns homínídeos crescem cercados de superstições e temores e acreditam piamente que foram amaldiçoados para viverem como as bestas do Demônio. Às vezes seus anciões os levam para a Toca dos Lobos como uma espécie de educação impiedosa sobre o lado lupino da história. O resultado normalmente é um filhote mais maduro e compreensivo.

Fadas

Nenhum estudo sobre o Mundo das Trevas medieval estaria completo sem uma discussão sobre o Povo Bom, o Povo Belo, os Antigos — as fadas. Ocasionalmente aliados e às vezes inimigos, as fadas são encarnações vivas da extravagância e da paixão. Aconselha-se atenção e polidez àqueles que lidam com elas.



Em diversos aspectos, as fadas são manifestações da própria Wyld. Algumas se assemelham a espíritos da natureza; diversas lendas sobre ninfas, dríades, fogos-fátuos e animais inteligentes são inspiradas nas fadas. Outras são quase personificações vivas dos padrões humanos, como os sidhe (que parecem a nobreza em carne e osso) ou os horríveis goblins da avareza, gula e maldícia. Há poucas fadas que tenham um humano como um dos genitores, mas seus poderes não são nada comparados aos de uma fada verdadeira.

Como os Garou, as fadas detectam a Gnose que se encontra sob a essência da terra, e também são atraídas por áreas onde o sangue vital de Gaia encontra-se próximo da superfície. As fadas reivindicam alguns desses territórios como sendo seus, da mesma forma que os caerns Garou. E, assim como com os caerns, o poder das fadas aumenta muito nesses locais.

Contudo, a mágica das fadas é muito diferente dos poderes espirituais que a Gnose concede. As fadas a chamam de Glamour, sendo esse nome bem apropriado. O Glamour é o poder de atordoar e confundir, embora as fadas mais nobres tenham habilidades ainda maiores. Efeitos comuns incluem a habilidade de tornar-se esplêndido e lindo; desviar trilhas e alterar o senso de direção de um alvo; ilusões que fazem objetos parecerem mais valiosos do que são; realizar tarefas numa velocidade incrível; invocar trovões e geadas até mesmo no verão, e assim por diante.

As fadas aparentemente possuem seu próprio reino dentro da Umbra, mas é feito para elas do mesmo modo que o Érebo é para os Garou. O máximo que um viajante Umbral pode esperar é encontrar por acaso a Passagem para Arcádia, mas mesmo isso pode ser considerado mais um reino criado e moldado pelas Fadas do que realmente uma passagem. O único modo conhecido para entrar no reino das Fadas (também chamado de Arcádia) é sendo guiado por uma dessas criaturas — levado por fadas que sejam capazes de trazer outros com elas para sua terra natal. Mesmo assim, persiste a lenda de viajantes que entraram em locais de fadas e foram transportados para os reinos das fadas de um modo tão despropositado quanto pegar a trilha errada numa floresta escura. Espíritos feéricos também não são comuns na Umbra; esses seres selvagens e vivazes podem ser tratados mais ou menos da mesma forma que qualquer outro espírito, embora seja difícil se relacionar com eles.

E qual a relação entre fadas e Garou? São muitas. Deixando de lado a conhecida relação entre os Fianna e as fadas, o Povo Belo habita muitos territórios em comum com os lobisomens. Um bosque que é povoado por lobos também pode ser um "local feérico" — e se as fadas normalmente se encontram em glamour e se escondem dos Garou, quem vai perceber? Os sentidos dos lupinos podem ser aguçados o suficiente para atravessar o glamour, mas isso não é uma regra.

As fadas são conhecidas por raptar bebês humanos e deixar mutantes em seu lugar. Se isso for verdade, certamente Parentes humanos não seriam imunes a isso. Além disso, certos trapaceiros gostam de brincar com animais selvagens, de modo que os Parentes lupinos também não estão livres da atenção das fadas.

Existem até mesmo algumas fadas que... decaíram. Lendas humanas dizem que o Povo Bom precisa pagar um dízimo de

almas para o Inferno a cada ano; pode ser verdade que algumas fadas tenham um pacto com um adversário de natureza diferente. Os bebês humanos que elas raptam são criados por elas ou são condenados a sofrer um destino terrível no lugar das fadas? Até mesmo as lendas Fianna não são claras se o terrível ciclope Balor, rei dos primeiros fomores, realmente era um príncipe feérico em vez de um fomor mortal. De todo o Povo Bom, são esses — aqueles com o sangue maculado e corrompido — os mais cruéis. Eles também estão entre os inimigos mais perigosos dos Garou — pois há poucos lobisomens que saibam como sobrepujar o glamour sombrio das fadas.

A Wyrn

O grande inimigo dos Garou não está no auge de seu poder no cenário medieval das Trevas. Essa é uma época anterior à degradação provocada pela poluição industrial, uma era onde a tecnologia de ponta na guerra biológica é lançar carne podre por cima das muralhas inimigas. Não há armas de destruição em massa, narcóticos produzidos industrialmente ou laboratórios de vivisseção. A Wyrn ainda não viu todo o progresso da crueldade e da corrupção — assim sendo, ainda não é forte o suficiente para começar o Apocalipse. Se a batalha final ocorresse no final do século XII, seria difícil prever o resultado.

Mesmo assim, a Wyrn não vai desaparecer tão cedo, e a única foi fraca. Os fomores já ganharam seu lugar nas lendas das Ilhas Britânicas e os Zmei já espalharam terror nas estepes russas. A Wyrn já obteve uma de suas maiores vitórias — a corrupção e a decadência de toda uma tribo Garou. Seus monstros procriam em covis nas profundezas da terra, e sua legião de espíritos vai de cidade em cidade, alimentando-se com a miríade de blasfêmias e crueldades da humanidade. As pessoas continuam torturando, assassinando, estuprando e roubando como sempre fizeram; a única diferença é que há menos pessoas, portanto a escala é ligeiramente menor. A situação dos Garou ainda não é desesperadora — mas não é boa o suficiente a ponto de os lobisomens levarem uma vida confortável e sossegada.

Corrupção Espiritual

O Mundo das Trevas medieval não é como nos Últimos Dias, mas tem sua cota de decadência espiritual. Contudo, essa degeneração está disseminada discretamente em todo o continente ao invés de estar agrupada em locais óbvios, como depósitos de lixo tóxico e campos de batalha destruídos por armas biológicas. Os caerns da Wyrn são incomuns; o maior nessa época é o grande Fosso, nas profundezas dos planaltos escoceses, escondido cuidadosamente dos olhos curiosos dos recém-chegados Fianna.

Poucas áreas presenciaram atrocidades suficientes para corromper a paisagem espiritual local, e muitas delas também são o foco da Fé Verdadeira dos humanos; realmente a fé de milhares de inocentes impede que a Wyrn coloque suas garras em solo sagrado, mesmo que o clã tenha sido lavado com sangue. Portanto, a Wyrn pega aquilo que consegue. Os poucos caerns grandes que estão corrompidos são, invariavel-

mente, caerns de Gaia que foram capturados e corrompidos; embora as forças da Wyrn sejam fracas quando comparadas aos Garou de Gaia, a falta de comunicação entre as seitas significa que os vizinhos de um caern corrompido podem não saber da derrota de seus companheiros mesmo depois de um ano. Isso se chegarem a saber.

No entanto, existem Domínios Sombrios menores. Apesar da falta de industrialização, há poluentes humanos em quantidade suficiente por aí, especialmente sem os benefícios de diversas concepções modernas de higiene. Fontes cobertas por esgotos, poços envenenados, grandes extensões de florestas antigas queimadas — há alguns territórios que a Wyrn pode reivindicar para si. É uma questão de escala, e as forças da Wyrn simplesmente trabalham numa escala apropriada para a Idade das Trevas, com uma população menor que a atual.

Além disso, nessa época é tão fácil levar os humanos pelos caminhos da tentação quanto em qualquer outro período. Para cada sacerdote de coração puro que realiza trabalhos de caridade e perdão ao invés de condenar, há centenas de indivíduos que rezam por obrigação e seguem as ordens da lei, não do espírito. A superstição e a xenofobia tornam extremamente fácil jogar uma pessoa contra seu vizinho, e uma dose de racionalização através do patriotismo ou dogmas religiosos fará com que uma pessoa faça praticamente qualquer coisa. E, obviamente, temos os vampiros que manipulam reis e sacerdotes, transformando os humanos em fantoches para sua diversão — nada alegria mais um Maldito que um jardim dos "prazeres" de um Tzimisce ou um grande festim de um Toreador.

E, como sempre, a Wyrn troca um peão por outro no momento oportuno. Uma vez que os vampiros deixam de ser um meio prático para disseminar o sofrimento e os humanos finalmente decidem contra-atacar para recuperar suas vidas, o próximo passo é a Inquisição.

Não, a Wyrn não vai desaparecer tão cedo...

Dançarinos da Espiral Negra

A tribo decaída ainda não possui membros de sobra. Apenas recentemente eles terminaram seus túneis que ligam a Escócia ao continente para disseminar sua influência através de toda a Europa. Por enquanto, eles atuam em segredo, procriando o mais rápido possível e poupando cuidadosamente suas forças. A maioria dos caerns dos Dançarinos cria alguns impuros para aumentar seus números, mas os Dançarinos não podem gastar muito de seu tempo valioso criando membros da tribo que, por sua vez, não podem contribuir para aumentar a população da tribo. Como resultado, a porcentagem de impuros na tribo decaída é relativamente baixa (embora ainda seja muito maior que em qualquer tribo de Gaia). De modo geral, os Dançarinos ainda não apresentaram todas as deformidades que mais tarde irão infestar sua linhagem; a Raça Pura ainda é possível para alguns Dançarinos, embora a pelagem branca da tribo tenha assumido rapidamente uma sórdida coloração cinza-esverdeada.





Nessa época, os Dançarinos ainda têm uma vantagem em particular: as Dez Tribos ainda acreditam que todos os Dançarinos da Espiral Negra se originaram dos Uivadores Brancos. Poucos lobisomens perceberam que qualquer membro de qualquer tribo pode ser levado a dançar a Espiral, cortando dessa forma seus laços com Gaia e iniciando sua decadência através da trilha da Wyrn. Frequentemente a possibilidade de que um Garou saudável com a altiva pelagem vermelha dos Fianna ou a pelagem cinza de um Fenrir passe para o lado inimigo é inconcebível — e essa é uma arma que os Dançarinos utilizam com prazer.

Monstros

E, obviamente, nessa época temos monstros. Os fomores nascem aqui e ali, normalmente um de cada vez — embora frequentemente isso seja tudo que se precise para trazer a desgraça ou a corrupção a toda uma aldeia. O infame Monge Negro que surge mais tarde é um dos exemplos mais terríveis e temidos do mal que um fomor pode realizar. Além disso, há alguns pântanos pestilentos e fossos de lodo espalhados na Europa onde os fomores se reproduzem rapidamente antes de se lançarem contra os Garou. As batalhas na Irlanda com alguns desses exércitos de fomores acostumaram os Fianna às guerras pouco tempo atrás e deram origem a diversas lendas através da ilha.

Também existem seres mais antigos, maiores e mais poderosos. Dentre eles, os mais temidos são os Zmei, criaturas russas semelhantes a dragões que têm o poder de um Incarna. Contudo, há diversos outros monstros muito antigos e de origem desumana escondidos ao longo do continente; alguns deles são lembrados em lendas de camponeses assustados, enquanto outros são rápida e deliberadamente esquecidos.

Dragões, ogros e gigantes são invenções de contos de fadas — os monstros criados pela Wyrn são muito menos aceitáveis, enquanto há outros sobre os quais é melhor sequer falar. As lendas sobre serpentes com escamas de esmeralda que lançam fogo frequentemente surgem da relutância de um contador de histórias em lembrar a horrorabilidade de um Verme Voraz acidífero e oleoso. Os ogros e trolls desajeitados dos contos de fadas não são nem um pouco parecidos com os bárbaros enormes e ágeis possuídos por Malditos que devastam os campos medievais do Mundo das Trevas. As histórias de espíritos da floresta com pés de bode que violentam jovens donzelas podem ser uma alusão às fadas — ou podem ser um eufemismo para os servos terríveis da Wyrn Corruptora.

Os monstros medievais criados no monturo da Wyrn não são demasiadamente numerosos se considerarmos todos os aspectos. Há muito espaço para onde irem — mas, ao mesmo tempo, eles ainda não aprenderam a ser discretos. Uma besta fomor ciclópica pode devastar uma aldeia antes que um Garou consiga vencê-la, mas é mais fácil repor os humanos do que as bestas. Diversas espécies de monstros são levadas a uma extinção sangrenta (ou, pelo menos nesse caso, merecida) por matilhas



de lobisomens em seu encalço. Gradualmente, os servos da Wurm aprendem que animais gigantes e destruidores têm sua utilidade — mas a discricão é muito, muito mais eficiente.


De modo geral, a Wurm pode ser fraca quando comparada aos dias de hoje — mas sua força cresce a cada nascer da lua. Embora os Garou sejam fortes o suficiente para superar suas forças, eles não são organizados o bastante para fazê-lo. E nessa

época eles são orgulhosos — tão orgulhosos que se tornam vulneráveis a sugestões sombrias e impulsos malignos. Eles fracassam apenas um pouco de cada vez, mas isso é tudo que a Wurm precisa ao longo dos séculos que estão por vir.

Ainda assim, podemos nos perguntar como seria o mundo se eles tivessem se organizado e sido bem-sucedidos em corrigir o Equilíbrio mais uma vez...







C

Capítulo Dois: As Dez Tribos

*Os poucos dentre nós; nós, as contentes; nós, bando de irmãos;
Pois aquele que derrama seu sangue seu sangue comigo
É meu irmão.*

— William Shakespeare, Henrique V

Das quinze tribos existentes na Idade das Trevas, apenas dez têm representantes na Europa medieval. As três tribos dos Puros — os Croatan, os Uktena e os Wendigo — estão em guerra com os monstros e Malditos nativos de sua nova terra natal. Os Bunyip se estabeleceram completamente na Austrália; eles se adaptaram para deixar de cruzar com lobos e agora estão completamente seguros com seus novos Parentes marsupiais. E os Portadores da Luz ainda estão por ver um motivo para deixar suas terras no Oriente — embora talvez o estabelecimento da Rota da Seda mude a situação.

Obviamente, é possível que um membro de uma dessas outras tribos se aventure na Europa através de uma passagem Umbral, mas os Narradores devem pensar duas vezes antes de permitir coisas como essa. Assim como um Fianna estaria deslocado numa crônica que se passasse na Grécia antiga, um Puro ou um Portador da Luz não se encaixaria bem num jogo na Idade das Trevas e provavelmente destoaria do clima isolacionista e territorial do cenário. Permita sua inclusão, mas com cautela.

Fúrias Negras

Demétria sorria enquanto via as chamas lamberem as janelas do monastério. Ela chutou a cabeça sem vida do monge em direção ao restante do seu corpo. Esses homens haviam imposto sua vontade, a lei de seu Deus tirânico sobre as mulheres do vale por tempo suficiente. Criaturas nojentas — inúteis até mesmo como rebanho.

Seu sorriso deixou seu rosto quando voltou-se para as freiras, que se ajoelharam ao lado dos cadáveres dos monges, suas lamentações e preces misturando-se com a fumaça envolvente.

Pobres mulheres — tão enganadas pelo Patriarca e seus servidores, trancadas dentro de paredes de pedra, sua feminilidade oferecida como sacrifício para uma divindade despótica e invejosa.

Demétria jogou uma maldição sobre os homens que as fizeram desse jeito e outra sobre as próprias freiras. Que idiotas fracas elas eram! Continuaram a gritar pelo retorno de Irene. O seu pai havia reservado essa vida para ela, mas Demétria não permitiria que a garota passasse pela sua Primeira Mudança no covil do Patriarca.

Demétria tomou a sua forma lupina e uivou para a lua. Ela correu pelas florestas, sabendo que logo suas irmãs a seguiriam. Ela não estava preocupada com as vacas do Patriarca — talvez as outras de sua seita retornassem e tentassem ajudá-las, e talvez elas fossem bem-sucedidas com algumas.

Mas sua obrigação era com Irene, sua mais nova irmã. Ela não podia esperar para mostrar a Irene o que os humanos esconderam dela por tanto tempo.

As Fúrias da Idade das Trevas são criaturas das florestas intocadas e presas longas, defendendo bravamente suas tradições pagãs. Elas observaram atentamente a expansão da igreja cristã ao longo dos séculos, mas a vêem apenas como uma venda jogada pela Wym. Embora algumas Fúrias prefiram influenciar calmamente seus rebanhos mortais, espalhando muitas vezes a palavra de Gaia através do evangelho da Virgem Maria, um número cada vez maior acredita que a única maneira de manter as garras ávidas do Patriarca à distância é através do derramamento de sangue.

Por mais irônico que seja, essa atitude sanguinolenta em breve irá se virar contra elas. Quando a Inquisição começar seriamente, as lendas que se originaram a partir das Fúrias, sobre bruxas que mudavam de forma, servem apenas para encorajar a campanha sangrenta da Igreja de caça às bruxas. Até mesmo os mais puros e sagrados rituais de Gaia



são denunciados como heresia, e virá uma época em que muitas Parentes das Fúrias e suas aliadas serão queimadas.

Determinadas a manter exclusivamente fêmeas como membros, as Fúrias tradicionalmente matam todas as crianças do sexo masculino a quem dão à luz (embora se permita que crianças do sexo masculino de Parentes sobrevivam). Agora uma discussão divide as Fúrias, à medida que algumas denunciam essa prática como imprevidente, idiota e cruel. Essa minoria crescente permite que seus filhos sobrevivam, de modo que um dia eles passem adiante o sangue das Fúrias para suas filhas. As Fúrias pretendem observar cuidadosamente esses filhos e seus descendentes. Anciões tanto dos Filhos de Gaia quanto dos Peregrinos Silenciosos concordaram em cuidar de qualquer filhote do sexo masculino que mostre sinais de estar passando pela Mudança.

Uma das poucas exceções para essa lei abrange os impuros. De tempos em tempos, uma Fúria quebra o primeiro dogma da Lítania e dá à luz a um filhote impuro do sexo masculino. Embora alguns anciões afirmem que um corpo deformado abriga um espírito deformado, as Fúrias freqüentemente decidem que punir uma criança pelo pecado da mãe não é justificável. De vez em quando, a linhagem se obscurece ainda mais, e permite-se que alguns filhotes do sexo masculino que normalmente seriam mortos sobrevivam. A razão varia de situação para situação (e, afinal de contas, isso acontece muito raramente), mas normalmente se decide que um impuro do sexo masculino, criado dentro da seita por necessidade, tem mais chance de crescer com uma receptividade maior à Mãe. Nenhuma seita das Fúrias Negras já perdeu um impuro para o Patriarca...

Território

Embora reivindicuem a Grécia como sua terra natal, as Fúrias Negras estão espalhadas em todo o sul da Europa. Eles possuem alguns territórios em cidades-estados italianas, além de representantes em várias das maiores seitas multitribais da França, de Bizâncio e da Ibéria. No entanto, poucas Fúrias foram capazes de se estabelecer no norte europeu ou na Grã-Bretanha, onde as tribos dos Fenrir e dos Fianna, dominadas por homens, resistem à sua presença. Realmente, à medida que as Fúrias errantes avançam através da Europa para conhecer mais sobre a terra, na Era Medieval das Trevas é possível ver o auge da rivalidade entre as tribos de Fenrir e do Pégaso.

Os caerns das Fúrias quase sempre estão no coração de regiões selvagens, longe das terras lavradas pelos humanos. De acordo com uma lenda das Fúrias, a própria Artemis (uma das faces de Luna) incumbiu a tribo de cuidar dos locais mais selvagens. Além disso, muitas Fúrias sentem que o desequilíbrio da Tríade só pode ser corrigido com o fortalecimento da Wyld — e quem é melhor para nutrir a força da vida e da criação do que uma tribo de mulheres? Como resultado, as Fúrias visitam muito raramente seus Parentes humanos, viajando muitas léguas na forma lupina de vez em quando para saber as novidades, acasalar quando necessário e levar de volta para a seita quaisquer Fúrias que tenham acabado de passar pela Mudança.

As Fúrias Negras acreditam que procriar é um dever e um dom sagrado, escolhendo cuidadosamente os pais de seus filhos. Algumas dentre as Fúrias mais radicais cruzam apenas

com lobos, evitando dessa maneira o contato com os homens e sua mentalidade restrita. Outras mantêm cuidadosamente pequenas dinastias de Parentes para aumentar as chances de suas filhas serem Garou. Há uma pequena minoria de Fúrias Negras que procuram por uma relação realmente amorosa, mas a maioria das Fúrias acredita que seu papel é de guerreiras, não de esposas.

Campos

As Amazonas de Diana e Bacantes existem há tanto tempo quanto o abuso das mulheres por parte os homens, e ambos os campos têm um rancor duradouro contra a Igreja. As Desbravadoras também estão no auge de sua força nessa época, e se preocupam mais em descobrir fetiches e artefatos de poder do que em proteger as áreas da Wyld — pois a Wyld ainda é forte. E o Templo de Artemis continua mantendo as tradições e rituais da tribo, como tem feito desde a época das Primeiras Filhas.

Por outro lado, nem as Filhas da Lua, nem a Irmandade chegou a ser criada. As Filhas da Lua surge quando as mulheres começam a ter tempo livre e estão receptivas a uma educação sutil — e ainda levará séculos até que elas tenham algum tempo livre. Do mesmo modo, a Irmandade aparece como resposta à Inquisição que está por vir quando a influência dos vampiros (e, em alguns casos, a militância das Fúrias) leva a Igreja a realizar uma perseguição direta.

• O campo mais característico das Fúrias medievais é a **Ordem da Mãe Misericordiosa**, que continuará existindo até o século XX. Esse campo recentemente fundado não trata a Igreja como uma inimiga, mas como uma possível aliada. As irmãs da Ordem concentram-se em mudar a Igreja por dentro e tentar reforçar o amor da Mãe através da Igreja. Elas enfatizam a graça da Virgem Maria e freqüentemente se aliam aos reformistas entre os Filhos de Gaia e outras tribos. A associação a esse campo é popular e cresce continuamente, à medida que mais e mais Fúrias hominídeas passam sua infância crescendo sob a doutrina da Igreja. Infelizmente, a própria existência desse campo é uma ofensa para as Amazonas de Diana, e os dois grupos freqüentemente se envolvem em conflitos sangrentos uns com os outros. Irmãs da Ordem podem escolher Toque da Mãe como se fosse um Dom das Fúrias.

Aliados e Inimigos

As Fúrias Negras não são conhecidas por ter quaisquer aliados tribais; sua cruzada por um destino melhor para as mulheres tornou-as muito amarguradas nessa época opressiva, não sendo propensas a fazer amigos. Na maioria das vezes, qualquer ajuda sobrenatural que uma seita de Fúrias pode obter vem por parte das bruxas da região; feiticeiras que preferem os métodos pagãos àqueles da Igreja e se vêem mais ou menos no mesmo lado das Fúrias. No entanto, essas alianças são esporádicas; uma bruxa astuta sabe que é idiotice revelar repentinamente sua presença para uma matilha de lobisomens sanguíneos, e as Fúrias também não parecem estar procurando muito por aliados fora da Nação Garou. Apenas a Ordem de Nossa Mãe Piedosa é receptiva o suficiente para aceitar prontamente essas alianças — mas elas tendem a atrair aliados de dentro da Igreja, não de fora.

Na época do Império Romano, os Roedores de Ossos descobriram a compaixão e descobriram que detestavam a escravidão. Na Idade Média, o sistema feudal parecer ser pouca coisa melhor, de modo que os Roedores continuam a trabalhar com aqueles que têm menos, lutando contra a fome e o clima severo para manter vivos os seus protegidos. Eles enfrentam os maiores desafios para defender os espíritos das pessoas que escolheram — não importa o quanto os Roedores de Ossos tentem mudar as coisas, ainda há muito pouca esperança no Mundo das Trevas medieval.

Território

Os Roedores de Ossos têm como lar as cidades do mundo que crescem continuamente, de Londres a Constantinopla. Ao contrário da maioria das outras tribos, os Roedores preferem viver no meio da humanidade. Eles vêem o reflexo de sua própria perseguição nos rostos dos humanos ao seu redor, e fazem o que podem para aliviar o sofrimento dos pobres. Embora migrem com frequência de território para território, espantosamente eles encontram pouca resistência por parte dos outros Garou — parece que a maioria das outras tribos considera os Roedores relutantes a mudar o status quo ou incapazes de fazê-lo. Eles estão certos quanto à maioria de suas suposições.

Eles cruzam com os sobreviventes da miséria, de modo que existem muitos judeus, mestiços e outros "indesejáveis" nas fileiras dos Parentes dos Roedores de Ossos. Eles são uma tribo obstinada, composta por muitas raças, algo que acontece cada vez mais devido a tendência de alguns Roedores de Ossos de escolher parceiros por amor em vez de razões práticas. De todas as tribos, os Roedores de Ossos são os que mais aceitam os impuros. Isso não significa que eles encorajem os companheiros de tribo a cruzarem entre si — pois isso certamente provoca a fúria de outras tribos contra eles — mas com todo o sofrimento do mundo, parece justo ter piedade com aqueles que nascem com um toque a mais do pecado original.

Nesses dias, os caerns dos Roedores de Ossos frequentemente são mais rurais do que urbanos; as cidades em si ainda são jovens em relação ao mundo espiritual, e ainda precisam se tornar entidades espirituais por si próprias. Os caerns da tribo normalmente são dedicados ao vigor, sobrevivência ou força de vontade — ou até mesmo à esperança. Embora a tribo tenha por diversas vezes tentado criar caerns de fertilidade e abundância, normalmente ela não tem muita sorte; parece que mendigar por aquilo que precisam sempre será o destino dos filhos do Rato.

As doenças são um dos piores inimigos dos Roedores de Ossos. Eles podem ver em primeira mão quando a lepra e a peste atacam os habitantes das cidades. Como resultado, os Roedores cultivaram a amizade dos Filhos de Gaia, os maiores curandeiros dentre as tribos. Graças aos esforços dos Filhos, muitos Parentes dos Roedores de Ossos puderam sobreviver e prosperar até mesmo em meio às maiores dificuldades — em contrapartida, os Filhos encontram pelo menos um aliado em qualquer cidade.

Campos

Como a maioria das tribos, os Roedores de Ossos possuem menos campos na Idade Média; as filosofias e possibilidades da época ainda são bem limitadas. Numa época distante do Apocalipse, os Desertores ainda estão para se formar; do mesmo modo, os Frankweilers não existirão até o século XX. Os Roedores de Ossos ainda vivem e cruzam com os pobres, mas o sistema feudal não permite o estilo de vida do "fazendeiro pobre", que irá originar o Povo do Colina. Um Roedor de Ossos agitador, precursor dos Delatores, aparece de vez em quando, mas o campo não surge até que o povo comece a influenciar um pouco mais os interesses de seus líderes.

Entretanto, o Capuz começa a se formar nessa época (e existe além dos limites da Floresta de Sherwood). Muitos Roedores jovens e idealistas estão se juntado às fileiras do Capuz, intrigados com o conceito de redistribuição *organizada* de riquezas. Como ladrões de estrada ou de reis, eles encontram uma nova maneira de tomar a comida de quem tem muito e colocar na boca dos famintos. As lendas sobre lobisomens canibais famintos também leva a crer na existência dos Antropófagos — os Comedores de Homens — afinal, em épocas de fome, é muito tentador para um Roedor se alimentar e ainda eliminar algumas bocas famintas de uma só vez. Contudo, outro campo de Roedores de Ossos tem uma outra solução para a fome...

• **Filhos da Fome:** Esses Roedores de Ossos são reconhecidos por serem igualmente militantes e piedosos. A fome pode muito bem ser um meio de vida entre os pobres da Idade Média — mas os Filhos da Fome fazem o melhor possível para aliviar o problema. Eles são conhecidos por invadir plantações reais ou roubar grãos de celeiros monásticos em épocas difíceis. No entanto, os Filhos também são da opinião de que Gaia nunca quis que as crianças Dela passassem fome — e onde existe a fome, a responsável deve ser a Wyrn. Se uma seca ou peste ataca as plantações, os Filhos normalmente procuram alguém para culpar. Se puderem encontrar alguém armazenando comida, eles farão justiça às custas do avaro — mas mesmo quando a fome não é agravada por outra pessoa, os Filhos ainda encontram *alguém* para culpar. Esse alguém normalmente acaba irrigando os campos estéreis com seu sangue como uma forma de sacrifício.

Aliados e Inimigos

Os Roedores de Ossos não são conhecidos por sua diplomacia e etiqueta. Portanto, não é uma surpresa que tenham poucos aliados leais dentro da Nação Garou e menos ainda fora dela. Embora os anciões tribais futuramente venham a entrar em contato com os vampiros Nosferatu, na Idade Média não há nada além de uma rivalidade tensa entre os dois grupos. Como os outros vampiros na época, os Nosferatu são famosos por transformar o maior número possível de mortais em carniçais e por se alimentar sem pensar em retribuir o favor — mas como os locais de caça dos Nosferatu normalmente coincidem com os protetorados dos Roedores de Ossos, é provável que haja derramamento de sangue.

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Elas podem nos encarar com desdém, mas nós lutamos a mesma luta pelo mesmo motivo.

• **Filhos de Gaia** — Se os clérigos e nobres tivessem o dobro da virtude e benevolência que afirmam ter, eles ainda seriam macacos se comparados aos Filhos.

• **Fenrir** — Eles não compreendem que vitórias em batalhas não valem a derrota na guerra.

• **Fianna** — Envolvidos demais em sua herança para compreender o mundo real. Se estiverem dispostos a compartilhar sua cerveja — e que delícia ela é! — tudo que você precisa fazer é ficar sentado, ouvir a ostentação deles e sorrir.

• **Garras Vermelhas** — Animais até mesmo para nós! São tão cegos a ponto de não ver a dor que espalham? Ou são tão monstruosos que não ligam para isso?

• **Senhores das Sombras** — Mestres das trevas, com certeza. Eles fazem acordos com criaturas que não gostaríamos de encontrar e brincam com poderes que não compreendemos.

• **Peregrinos Silenciosos** — É difícil ficar tranquilo quando um desses príncipes exilados está por perto. O que eles vêem quando atravessam os limites tanto das cidades quanto dos campos?

• **Presas de Prata** — Nossos nobres senhores são como os outros senhores — eles esquecem as necessidades de seus súditos em favor de sua própria glória.

• **Sentinelas** — Um grupo bom como um todo. Terrivelmente incompreendidos pelos outros.

Um segredo em particular, escondido até mesmo da maior parte da tribo, é o conhecimento de que os Ratkin ainda estão vivos. Apenas os mais sábios e astutos da tribo sabem desse segredo em particular, e irão revelá-lo apenas para os sucessores mais confiáveis. Como resultado, às vezes os anciões dos Roedores de Ossos podem contar com... recursos que surgem surpreendentemente, incluindo doenças que atacam seus inimigos de origem nobre numa velocidade espantosa.

Além desses contatos, a tribo geralmente se preocupa com os horrores que normalmente infestam as cidades e aldeias Medievais das Trevas. Muitas vezes isso significa pestes ou penúrias mundanas — mas há muitos Malditos que crescem em meio à miséria humana, sendo atraídos pelos pobres dessa época. Anciões tribais avisam seus jovens de que as lendas sobre bichos-papões que pegam as crianças não são ficção, e muitos Roedores acabam vendo-se focinho a focinho com monstros rastejantes que fazem as lendas urbanas do século XX parecerem contos de fadas.

Antecedentes: Roedores de Ossos não podem comprar Raça Pura ou Recursos. Entretanto, alguns poucos possuem o dom da Vida Passada.

Dons Iniciais: Culinária, Simular Cheiro de Mel Doce, Restos da Despesa

Citação

"Abençoados sejam os humildes" — ou você não se lembra? Repita comigo: "Pois eles herdarão a terra." Cê sabe por que isso é verdade, nobrezinho? Porque as criaturas orgulhosas como você têm ouro e aço e terra — mas os humildes têm gente como eu do lado delas. Você pode gritar se isso te faz sentir melhor.

Filhos de Gaia

Skywatcher esperava pacientemente enquanto a lua cheia começava a subir lentamente. É adequado que hoje seja uma lua de guerreiro, ele pensou.

Os homens do Conde acamparam num lado do campo de batalha, enquanto os do Duque acamparam de frente para eles. Cada lado acusava o outro de matar seu gado e atacar os camponeses. Skywatcher balançou a cabeça. Se pelo menos pudessem conversar, talvez percebessem que têm um inimigo em comum. Não importa quem ganhasse a batalha amanhã, o perdedor iria recuar para seu castelo. Seria armado um grande cerco. Árvores seriam cortadas para construir máquinas de guerra, inúmeros animais silvestres e gado seriam mortos para alimentar os sitiados e muitas pessoas inocentes, incluindo seus Parentes, morreriam como resultado de doenças e da fome.

Bem, não mais. Não aqui. Não de novo.

Skywatcher caminhou até o meio do campo com uma tocha em sua mão, segurando-a acima da cabeça. Ele respirou fundo enquanto ouvia sentinelas de ambos os lados soarem alarmes.

"Gaia, que estás acima, espero que eles não tenham prata..."

ele murmurou.

Então ele se transformou num Crinos, uivando com todo o seu fôlego. Atacou um campo, depois o outro. Os homens de ambos os lados entraram em pânico, gritaram, correram — mas alguns pareciam deter-se para tentar vislumbrar a forma de seu inimigo. Antes que os realmente corajosos decidissem tomar alguma ação audaciosa, ele tomou sua forma lupina e fugiu.

Quando conseguiu se esconder outra vez na montanha, o campo de batalha estava em sua maior parte silencioso — ou, pelo menos, não estava tomado pelo tinar do metal e os gritos de homens morrendo. Skywatcher acomodou-se e observava à medida que as tochas moviam-se de ambos os lados rumo ao centro. Podia-se ver um pano branco à luz de um dos lados — e logo ele pôde ver outra bandeira branca.

Skywatcher sorriu consigo mesmo enquanto os enviados de cada lado se encontram no centro — esperava que eles estivessem falando sobre que tipo de bruxaria teria afligido ambos. Tudo isso teria impedido — ou pelo menos adiado — muito sofrimento. Agora ele teria que conversar com aquela matilha de Garras Vermelhas.

Os Filhos de Gaia realmente estão ocupados nessa época de guerra e sofrimento. Frequentemente se encontram em disputa com a Igreja, que muitos acreditam ter sido subvertida pelos agentes da Wyrn. Muitos Filhos apóiam ou criam dentro da igreja heresias e seitas que acreditam representar melhor seus ideais e refletem o amor de Gaia por todos os seres.

Os Filhos acreditam que o Impergium criou um abismo muito grande entre os Garou e a humanidade e que os seus Parentes são a melhor maneira de influenciar o rumo dos acontecimentos humanos. Eles revelam sua natureza Garou para Parentes que sejam particularmente amados ou confiáveis, e então permitem que eles orientem as ações de outros Parentes. Devido a essa rede, os Filhos costumam relacionar-se muito mais com suas famílias, e alguns são até mesmo capazes de manter uma vida familiar relativamente normal — embora apenas



nos povoados mais isolados eles consigam evitar as suspeitas de aldeões supersticiosos. Até mesmo os Filhos de Gaia têm o cheiro da Fúria.

Os Filhos de Gaia sentem-se responsáveis por todos os filhos de Gaia. Dada a oportunidade, a maioria deles reivindicaria cada ser vivo como parte do seu protetorado. No entanto, em termos práticos, muitos seres vivos estão além de seu alcance, não importa o quanto os Filhos desejassem que não fosse assim. Os Filhos sentem uma afinidade especial para com os camponeses e párias, assim como algumas minorias religiosas perseguidas.

Filhos de Gaia freqüentemente são encontrados entre as seitas cristãs pacifistas, usando sua posição para promover a liberdade e tolerância religiosa e social. Alguns são escribas, utilizando seu ofício para subverter sutil e discretamente o despotismo da igreja sobre o conhecimento. Os Filhos acreditam que a censura e a supressão do aprendizado ajudam a disseminar as depravações da Wyrn, e alguns estão tentando restaurar os ensinamentos dos gregos clássicos.

Território

Os Filhos consideram que toda a Gaia é seu território. Sendo assim, eles não se limitam a nenhuma região em particular, embora considerem que os humanos são mais receptivos aos seus ensinamentos no Oriente Médio. Eles acreditam que a divisão do mundo em ducados e baronatos é uma afronta tão grande à vontade de Gaia quanto a divisão das tribos. Os Filhos escolhem seus parceiros entre aqueles que simpatizam com suas idéias. Frequentemente são camponeses caridosos, e ocasionalmente um nobre iluminado ou membros de grupos cristãos pacifistas — alguns Filhos chegaram até mesmo a seduzir os mais bondosos dentre os monges, na esperança que a pureza de suas almas seja legada para as gerações seguintes. A maioria dos Filhos prefere cruzar com humanos para fortalecer sua rede de Parentes; essa prática é reforçada pela falta de um território real onde Parentes lupinos possam viver.

Como a maioria das tribos nessa época, os Filhos de Gaia mantêm caerns em regiões selvagens, mas não muito longe de seus Parentes. Eles têm um interesse particular por caerns de fertilidade, cura e calma, sendo que alguns de seus caerns tribais maiores servem como locais de peregrinação para Garou que precisem curar um ferimento agonizante ou livrar-se de uma maldição.

Campos

Os Filhos de Gaia possuem poucos campos; eles geralmente resistem à dissidência que aflige tanto os humanos quanto os Garou. A divergência e o desacordo não são apenas tolerados entre os Filhos — eles são esperados. Os Filhos de Gaia acreditam que os dons e propósitos de Gaia sejam muito extensos para serem contidos numa única ideologia. Como resultado, seus campos são extremamente flexíveis — um Filho de Gaia pode pertencer a muitos campos diferentes e até mesmo contraditórios.

Os Ungidos têm dificuldades para se manterem ativos nessa época, mas mesmo assim conseguem fazê-lo. A Árvore Única está muito melhor adaptada à brutalidade da época, embora sejam considerados impopulares pela tribo. A Aethera Inamorata se mantém circunspeta no ocidente cristão, mas exercem sua influência onde podem fazê-lo. Os Anjos de Gaia (que um dia serão chamados de Anjos do Jardim) surgiram há pouco tempo. Os Anjos se preocupam com a situação ruim das crianças, especialmente daquelas abandonadas pelos pais ou cujas famílias foram mortas em guerras ou por doenças.

O Ataque Iminente e os Calmos ainda não foram criados, pois são reações à proximidade do Apocalipse. Do mesmo modo, as Filhas de Deméter ainda não se formaram.

• **Servos do Unicórnio:** O maior e mais poderoso dos campos não é realmente um campo. Os Servos do Unicórnio representam os ideais da tribo, e a maioria dos Filhos se considera um Servo. Os mais dedicados procuram ativamente por disputas a serem mediadas. Além disso, os Servos espalham a idéia de unidade tribal, promovendo o conceito de que todos os Garou são Filhos de Gaia. Um pequeno segmento do campo, chamado de Ponta do Chifre, preocupa-se basicamente com disputas da Igreja, e seus membros mais radicais freqüentemente são aqueles que lutam contra a influência dela.

Aliados e Inimigos

Apesar de seu jeito aberto e sua grande benevolência, os Filhos europeus contam com poucos convertidos que fiquem do seu lado. Alguns membros dispersos dos Metamorfos lembram-se das lendas que falam de como os Filhos de Gaia recusaram-se a participar da Guerra da Fúria — mas isso não faz muita diferença para eles. Os Corax simpatizam com a causa dos Filhos, mas freqüentemente estão presos a um senso de lealdade a outras tribos; por exemplo, os Filhos da Escandinávia, que lá chegaram recentemente, podem ser bondosos, mas os Fenrir demonstraram ser amigos dos corvos por gerações e gerações. Os Ceilcan são um grupo mesquinho e malicioso, e não vêem razão para excluir os Filhos de suas brincadeiras de vingança; afinal, antigamente os Filhos defenderam a paz, mas que bem isso trouxe? E os Ratkin — o Povo do Rato odeia todos com uma exceção: os irmãos e irmãs do Rato.

Realmente os Filhos têm apenas alguns aliados dispersos, e normalmente eles vêm das fileiras das bruxas e dos místicos. O protetorado de um Filho de Gaia freqüentemente coincide com o de um curandeiro ou de um sacerdote com dons mágicos, e se ambos forem pessoas de compaixão e espiritualidade, eles podem descobrir que têm algo em comum. No entanto, essas alianças quase sempre são individuais; se existe alguma seita maior de feiticeiros, os Filhos não a conhecem.

Embora os Filhos não gostem de admitir, muitos dos inimigos da tribo se encontram dentro da Igreja medieval e dentro da religião à qual eles se opõem. As Cruzadas são abomináveis, e a vingança das nações muçulmanas não é muito melhor. Mas ao invés de empunhar a espada e mostrar as

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Filhas verdadeiras de Gaia, possuem muita sabedoria, mas se perdem muito e pecam demais com seus esforços para proteger as mulheres.

• **Roedores de Ossos** — Uma tribo mais sábia e forte do que a maioria suspeita. Não os julgue com seus olhos.

• **Fenrir** — Nós os respeitamos como guerreiros, embora sua relutância em entrar em acordo com os outros possa acabar com todas as tribos.

• **Fianna** — Os bardos e contadores de história têm grandes paixões. Eles precisam de nossa orientação para que não sejam consumidos pelo seu ódio e culpa.

• **Garras Vermelhas** — Eles protegem as florestas e as matilhas de lobos, mas precisam aprender a sobreviver sem causar o Impergium.

• **Senhores das Sombras** — Eles podem ser os piores inimigos ou os maiores aliados. Tenha cuidado ao lidar com eles.

• **Peregrinos Silenciosos** — Eles vêm das terras do conhecimento, mas compartilham sua sabedoria com relutância. O que os leva a esse silêncio?

• **Presas de Prata** — Confie nas decisões de nossos líderes, mas lembre-se de que nunca devemos nos calar.

• **Sentinelas** — Seus modos são estranhos, e eles parecem ser atraídos mais pela arte produzida pela humanidade do que pelo espírito que conduz a arte. Mesmo assim, eles também são filhos de Gaia. Eles farão sua parte para nos tornarmos mais fortes.

garras contra sacerdotes corruptos, os Filhos preferem trabalhar lentamente, contra-atacando mensagens de condenação e guerras santas com sermões de aceitação, redenção e amor. Entretanto, é uma batalha difícil a ser vencida, e eles não são em número suficiente para acabar com o ódio nas crenças cristãs, islâmicas e pagãs.

Obviamente, isso é muito frustrante para os Filhos. Não é uma surpresa que quando eles caçam e prendem um inimigo que tenha se corrompido demais para se redimir, sua justiça seja mais brutal do que alguém poderia imaginar — mas, por outro lado, até mesmo os Filhos de Gaia são lobisomens. A Fúria de Gaia não pode ser negada.


Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Bênção de Eva, Toque da Mãe e Resistência à Dor

Citação

Se é a vontade de Gaia, meus dentes e garras estão sempre a seu serviço, meu senhor. Mas eu não seguirei nenhuma ordem que não A sirva. Já houve mortes demais no mundo cristão, muitas supostamente em nome da paz. Encontre outro "guerreiro" se você quer alguém para matar humanos conforme sua vontade — mas se é atrás da Serpente que você está, então dê uma ordem e eu a obedecerei.

Fenrir



Rethgar vigiava a extremidade da aldeia, segurando o cabo de madeira de seu machado. Uivos enchiam o ar. Os lobos do norte vinham atacar a terra outra vez. Os homens desse lugar fugiram ou morreram. Apenas ele, o terceiro filho, que procurava demonstrar seu valor ao Senhor Haaken, tinha coragem para permanecer entre a neve incrustada de gelo enquanto os seres sombrios surgiam em meio aos pinheiros. Eles podiam ser muitos, e poderiam até mesmo vencê-lo, mas teriam o que merecem antes de festejar no salão de Wotan.

Ele viu uma sombra mover-se sob o luar antes que um corpo forte a rosnar o jogasse contra a neve. Rethgar flexionou seus músculos contra os da besta, tirando-a de cima dele. Ele agarrou seu machado e desferiu um golpe firme antes que os outros chegassem. Amaldiçoando o número de inimigos, ele balançava sua arma, sentindo a tra dos bárbaros correndo pelo seu sangue. Os deuses devem ter ouvido sua blasfêmia, pois a fúria dentro dele era muito maior do que qualquer outra que ele pudesse lembrar.

Finalmente, Rethgar caiu sobre a neve, ferido e sangrando. Havia doído menos do que ele pensava — seus ferimentos coçavam tanto quanto doíam. O cheiro de sangue era espantosamente forte —

todos os cheiros no campo de batalha eram fortes demais.

Um homem enorme, que certamente não era um dos aldeões, segurava a cabeça de Rethgar pelos cabelos. O homem olhou nos olhos de Rethgar enquanto rsnares ecoavam pela aldeia. "Você é aquele que estávamos procurando..." ele disse. Rethgar tentou dizer algo, mas apenas um

rugido de lobo saiu pela sua garganta. Assustado, ele moveu seu braço para que pudesse vê-lo — e ele era comprido e grande, coberto com a pelagem negra de um lobo.

O homem sorriu, observando os olhos de Rethgar, "Bem-vindo aos Escolhidos de Fenris — irmão."

A época dos vikings pode ter passado, mas os dias de glória dos Fenris ainda não chegaram ao fim. Os mais fortes guerreiros dentre as tribos medievais prosperaram na Idade Média e possuem mais caerns do que nunca — e se alguém disser que esses caerns pertencem por direito a outras tribos, é apenas inveja. Afinal, os Fenris acreditam ser a única esperança para a sobrevivência de Gaia. Eles procuram se expandir para todas as regiões onde servos da Wyrn, da Weaver ou de outros poderes ameaçam Gaia. Se outro Garou estiver presente, eles precisam aprender a defender seus protetorados ou cedê-los àqueles que sabem como lutar. Não importa se são teutões, saxões ou noruegueses — eles são os Fenris, e seus inimigos são inumeráveis.

Os Fenris vêm toda a Gaia como seu protetorado. Quando descobrem atividades infernalistas ou da Wyrn, eles enviam um grupo de guerra para pôr as coisas no seu devido lugar. Usando as embarcações de seus Parentes, os Fenris podem viajar para qualquer lugar da Europa. Eles não se intimidam com ninguém, nem mesmo com os Presas de Prata, embora primeiro tentem ajudar — antes de dar uma lição aos seus irmãos mais fracos por deixar os inimigos de Gaia se fortalecerem.

É interessante notar que uma mudança sutil está ocorrendo nessa tribo tradicionalmente militarista. Nas Ilhas Britânicas, onde os Fenris chegaram com seus parentes saxões, os Fianna resolveram chamar os imigrantes Fenris de "crias de Fenris", em vez de usar termos mais honrados, como "filhos" ou "filhas" do grande lobo Fenris. E para grande decepção dos Fianna, os Fenris adotaram esse novo nome como um sinal de honra. Afinal, eles consideram que é melhor ser a mais inferior das crias do próprio Fenris do que um príncipezinho mimado de um totem mais fraco. O nome está começando a pegar.

Território

Os Fenris possuem fortalezas através de todo o norte da Europa, desde o Sacro Império Romano até a Escandinávia e o Círculo Ártico. Eles compartilham, embora relutantemente, parte de seu território com os Garras Vermelhas e os Presas de Prata. As maiores concentrações de Fenris são encontradas na Floresta Negra, onde lendas sangrentas tornam-se reais demais para transgressores insensatos, e na Escandinávia, em pequenas aldeias e vales ocultos, onde os antigos deuses ainda são adorados. Os Fenris também controlam caerns em todo o resto da Europa, muitos dos quais eles capturaram de outras tribos; até mesmo as Ilhas Britânicas têm uma população considerável de Fenris saxões.

Os Fenris cruzam quase que exclusivamente com seus Parentes nórdicos e germânicos. Os Fenris acreditam que sua força seja passada de geração em geração. Eles não querem misturar seu sangue com o de pessoas fracas. Eles se esforçam para escolher apenas os companheiros mais fortes e saudáveis dentre humanos e lobos. Seus Parentes têm uma vida árdua,

pois não aceitam covardia ou fraqueza entre os seus — mas, mesmo assim, um Parente Fenris frequentemente tem uma vida melhor do que a maioria dos humanos ou lobos. Os laços familiares entre os escolhidos dos Fenris são realmente fortes e maltratar o Parente de um Fenris é quase um suicídio.

Existe uma rivalidade terrível entre os Fenris e os Senhores das Sombras; nos lugares onde os Senhores das Sombras às vezes precisam firmar acordos para sobreviver à praga dos vampiros em suas terras natais, os Fenris se enfurecem com essa submissão. Também há desavenças entre os Fenris e os Fianna, que culpam os filhos de Fenris por muitas das desgraças de seus Parentes. E, obviamente, há muitas ameaças vindas de animais lendários, Sanguessugas e monstros da Wyrn, com os quais travam guerras sem fim.

De todas as tribos, os Fenris são os que têm a menor probabilidade de encontrar a paz. E eles não gostariam que fosse de outro modo.

Campos

Os campos dos Fenris não mudaram muito desde a Idade das Trevas, quando muitos deles foram criados. As Valquírias de Freya estão no auge de seu conflito, pois o machismo Fenris, pelo menos entre os homínídeos, ainda é forte nessa época. Quando uma fêmea é capaz de demonstrar que é mais forte do que aqueles que ela pretende liderar, então os machos não hesitam em segui-la — mas muitos homínídeos que cresceram ouvindo as palavras da Igreja resistem muito à idéia de que as mulheres possam ser fortes.

A Mão de Tyr, o Trovão de Mjolnir e As Presas de Garm já se estabeleceram firmemente, e gastam muito de seu tempo fazendo com que suas políticas de justiça sejam cumpridas. Particularmente, alguns membros da Mão de Tyr já passaram por grande parte da Europa — após seus irmãos que seguiram na Cruzada lhes relatarem as atrocidades cometidas ao longo do caminho, o campo caçou inúmeros cruzados até suas terras. Embora sua justiça não encontre todos que estupraram e mataram ao longo do caminho, um bom número de cavaleiros agitadores ou fanáticos foram alcançados por seus pecados. O Glorioso Punho de Wotan não é mais do que um grupo pequeno de simpatizantes dos Garras Vermelhas, mas seu número está destinado a crescer nos próximos séculos.

Embora os Espadas de Heimdall do século XX afirmem que suas crenças são a personificação da antiga tradição Fenris, a verdade nua e crua é que os Espadas não existem no período medieval. Certamente o racismo é grande no Mundo das Trevas medieval — mas os Fenris ainda não sentem a necessidade de praticá-lo como política. Os fortes e os fracos existem, e isso é tudo que os Fenris medievais precisam saber.

Aliados e Inimigos

Os Fenris não são a mais aberta das tribos; poucos estranhos alcançam seus padrões de força e virtude. Mesmo o cinherjar Gangrel mais valente e selvagem é visto como um rival digno ou um troféu a ser colecionado. Mesmo assim, os Fenris não estão sem aliados. Mesmo durante a Guerra da Fúria, os filhos de Fenris frequentemente preferiam olhar para o outro lado ao invés de atacar seus aliados Corax, e estes lembram dessa atitude

de. Sua aliança é um tanto tensa — os homens-corvos preferem não oferecer diretamente seus conselhos até que a situação tenha ficado completamente desesperadora — mas assim com Odin tem Hugin e Munin, os Fenrir freqüentemente são abençoados por avisos vindos nas asas de corvos.

Os Fenrir também têm relações instáveis com as fadas. Os Crias britânicos descobriram que as fadas locais não gostam de sua presença e ficariam felizes se os lobisomens saxões fossem expulsos das ilhas. Por outro lado, os Fenrir nórdicos já lutaram em batalhas tanto contra quanto ao lado dos trols da terra. Poucos Fenrir conseguem distinguir um trol da terra e um trol da Wyrn à primeira vista, e conclusões precipitadas já causaram longos conflitos sangrentos.

Os inimigos dos escolhidos de Fenris são tão variados quanto as terras que os Fenrir defendem. Existem inúmeras lendas sobre heróis Fenrir enfrentando trols da Wyrn — uma espécie particularmente venenosa de fomores canibais e perversos que se escondem da luz e são comuns nas terras do sol da meia-noite. Os Fenrir já enfrentaram tanto *vovodes* Trimisce, *einherjars* e *linnorms* quanto zumbis que voltaram do mar ou guerreiro Fenrir nunca fica sem inimigos.

Antecedentes: Os Fenrir não podem comprar Contatos. No entanto, nessa época eles ainda acreditam em tutores e mentores, embora o mentor de um Fenrir nunca faça o trabalho pelo pupilo.

Dons Iniciais: Garras Afiladas, Resistência à Dor, Correr na Neve

Citação

Se você fosse forte o suficiente para proteger suas montanhas e vales, eu não precisaria estar aqui.

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Guerreiras suficientemente capazes, mas não compreendem os caminhos do mundo. Com o tempo, elas serão colocadas no seu devido lugar, amamentando os filhotes dos grandes guerreiros.

• **Roedores de Ossos** — Inferiores à ralé, esses vira-latas deveriam ser afastados de nós. Os poucos que são dignos dentre eles deveriam aliar-se a tribos de verdade.

• **Filhos de Gaia** — Fracotes idiotas que tentam resolver disputas através da paz em vez de deixar Gaia seguir o seu caminho. Trate-os como crianças ignorantes "filhinhos da mamãe".

• **Fianna** — Guerreiros fortes quando liberam sua fúria. Se não gastassem tanto tempo cantando, dançando e bebendo, nós os respeitáramos. Mesmo assim, eles deixaram que os Uivadores Brancos caíssem.

• **Garras Vermelhas** — Eles nos desafiam nas florestas e nós respeitamos sua coragem em fazê-lo.

• **Senhores das Sombras** — Covardes e amantes dos Sanguessugas, eles usam a fraude em vez da força verdadeira. Nenhum canto de glória se originou de uma aliança com os Senhores.

• **Peregrinos Silenciosos** — Esses carneiros deixam que os outros tomem seus territórios. Eles são a presa, não os predadores.

• **Presas de Prata** — Esses são nossos senhores e líderes, a maior das tribos. Nós os desafiamos e testamos por ser essa a vontade de Fenris, mas nós os seguimos quando nos comandam. Mostraremos a eles a habilidade dos maiores guerreiros de Gaia.

• **Sentinelas** — Esses cachorros miseráveis optaram por sentar ao pé da mesa dos homens e implorar por restos. Eles têm uma utilidade nos planos de Gaia — suas peles servem de cobertor no inverno.

Fianna

Ronan podia sentir o chamado das pedras antigas pulsando em seu sangue. Ali ele se sentia seguro e completo, muito diferente de quando rezava na casa fria de Deus. Ele nunca se sentiu bem entre padres ou com todas as regras de decoro e cavalaria. Ele preferia estar aqui, no círculo de pedras, com seu peito aberto sentindo os ventos gelados em vez de estar coberto pelos mantos heráldicos.

Os antigos guerreiros eram os que estavam em seu coração; aqueles que lutaram contra os romanos e que expulsaram os gigantes do mundo. Ele aprendera os cantos e rituais das Antigas Tradições, os caminhos de Gaia e dos Incarna, que os cristãos chamavam de ídolos falsos. Que idiotas eles eram por causa disso também. Como alguém poderia observar os campos verdejantes, as extensões de florestas frias e sombrias, e não perceber que estavam olhando o rosto amavel da própria Mãe?

O vento brincava com seus ouvidos e neles estava o som de gritos distantes. Deveriam ser os malditos soldados outra vez. Eles acreditavam que ele era um infrator, pois evitava o senhor deles, e vieram arrastá-lo até aquilo que fingiam ser a justiça normanda. Ronan preferia morrer a curvar-se mais uma vez diante do gordo idiota que pensa ser um nobre — como se palavras de um rei cego tivessem algo a ver com nobreza.

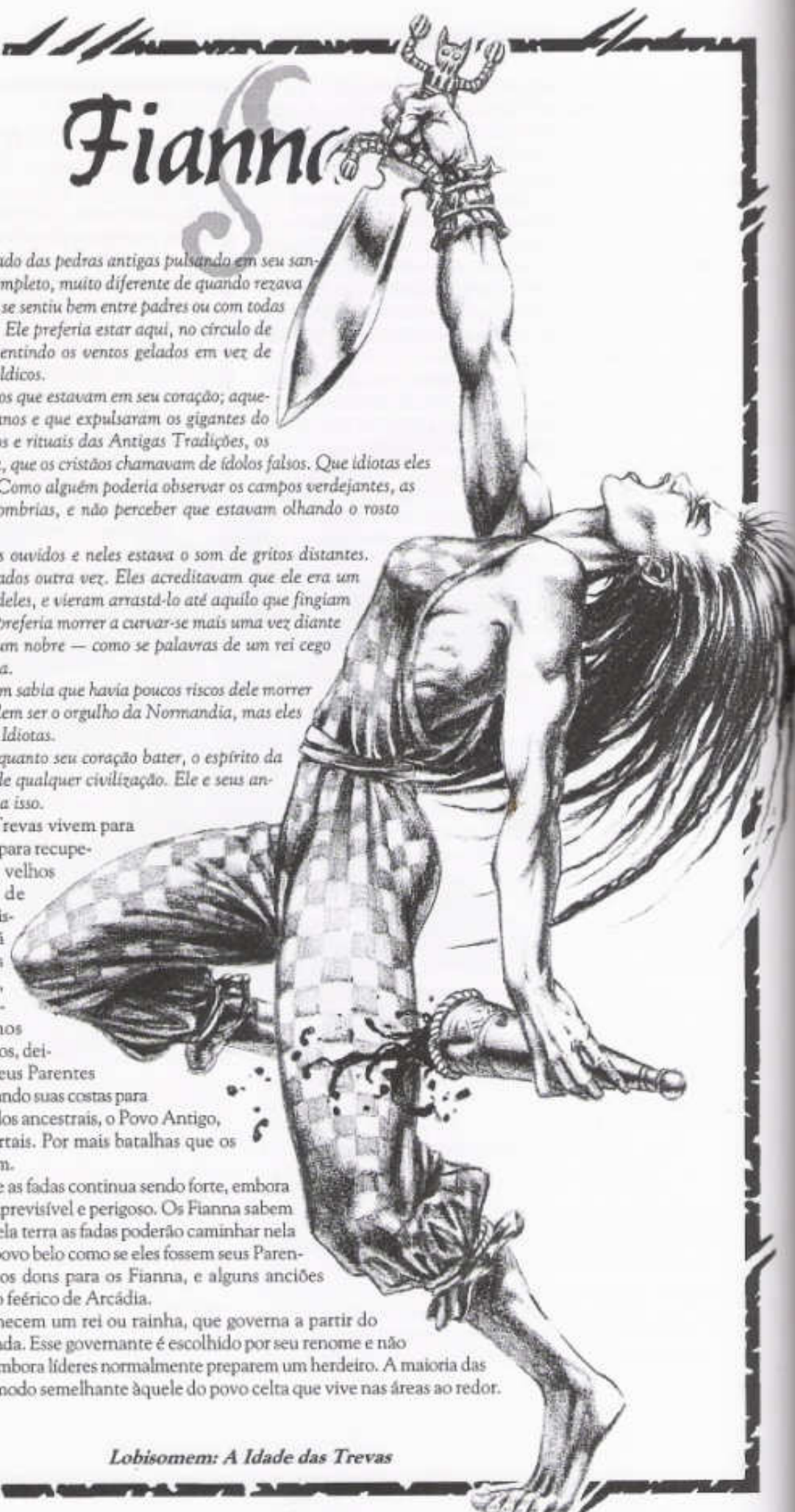
Obviamente, Ronan também sabia que havia poucos riscos dele morrer naquela noite. Os soldados podem ser o orgulho da Normandia, mas eles ainda são soldados. Estranhos. Idiotas.

Então deixe eles virem. Enquanto seu coração bater, o espírito da terra suportaria a profanação de qualquer civilização. Ele e seus ancestrais estavam certos quanto a isso.

Os Fianna da Idade das Trevas vivem para travar uma guerra. Eles lutam para recuperar sua cultura antiga e seus velhos protetorados das mãos de usurpadores. Embora os conquistadores romanos e vikings já tenham sumido, agora os saxões e os normandos cobrem as ilhas, com os Crias de Fenris seguindo-os de perto. Seus primos distantes, os Uivadores Brancos, deixaram de existir. Muitos de seus Parentes abraçaram o cristianismo, voltando suas costas para Gaia. E, finalmente, seus aliados ancestrais, o Povo Antigo, está fugindo da terra dos mortais. Por mais batalhas que os Fianna travem, eles sobrevivem.

A ligação entre os Fianna e as fadas continua sendo forte, embora o Povo Bom seja um aliado imprevisível e perigoso. Os Fianna sabem que enquanto a mágica fluir pela terra as fadas poderão caminhar nela — e dessa forma defendem o povo belo como se eles fossem seus Parentes. As fadas ensinam diversos dons para os Fianna, e alguns anciões chegaram a viajar para o reino feérico de Arcádia.

Os Fianna sempre reconhecem um rei ou rainha, que governa a partir do grande caern de Tara, na Irlanda. Esse governante é escolhido por seu renome e não possui um título hereditário, embora líderes normalmente preparem um herdeiro. A maioria das seitas são organizadas de um modo semelhante àquele do povo celta que vive nas áreas ao redor.



Território

Alguns Fianna estão espalhados ao longo da Europa, mas a maioria habita as Ilhas Britânicas. A Irlanda é seu principal domínio, além de serem a tribo dominante no País de Gales, em Cornwall, na Inglaterra e no sul da Escócia. Eles possuem caerns na Bretanha e na Galícia. Muitos membros da tribo viajam pela Europa, e os Fianna frequentemente são membros de matilhas multitribais.

A Escócia é um território que preocupa particularmente os Fianna. Embora os Dançarinos da Espiral Negra aparentemente tenham desaparecido da área, alguns traços de seu legado ultrajante ainda permanecem. Há aldeias no alto das planícies onde os habitantes foram brutalmente usados, e os Fianna se vêem incapazes de curar essas pessoas. A tribo de Fionn reluta em aventurar-se nos planaltos do norte, pois aqueles que visitam lugares profanos como Damburrow não retornam.

Os Fianna acasalarão com qualquer descendente das tribos celtas de humanos encontrados pela Europa. A devoção que eles sentem pelos seus Parentes já originou lendas. Os Fianna podem chegar a extremos para ajudar e proteger seus Parentes. Outras tribos afirmam que os Fianna cruzam com senhores e damas feéricos, dando à luz fadas com sangue Garou.

Os caerns Fianna nunca são urbanos; as poucas cidades que estão surgindo nas Ilhas Britânicas causam muita aflição para a tribo, e os Fianna gauleses no continente não estão nem um pouco à vontade com as cidades de lá. Os Fianna consideram muitas virtudes sagradas, e são praticamente arquetípicos quanto aos tipos de caern que possuem. Não importa se de sabedoria ou glória, mistérios ocultos ou fertilidade terrena, Gnose ou Fúria — os Fianna provavelmente têm, ou tiveram, um caern dessa virtude. As divisas desses caerns quase sempre são bem demarcadas até mesmo para os humanos locais; muitas lendas de cães selvagens vagando pelos pântanos podem ser ligadas à defesa cuidadosa dos Fianna em relação às suas fronteiras.

De todos os seus inimigos, os Crias de Fentis são os que causam mais problemas para os Fianna. Frequentemente eles lutam ao lado dos Fianna contra inimigos comuns, mas matilhas de Crias já tomaram caerns, matando seitas inteiras de Fianna. Os Parentes dos Crias expulsaram o povo celta de suas terras natais. Às vezes, os Fianna mais inclinados ao combate sugerem declarar uma guerra total contra os Crias, mas outras tribos, especialmente os Presas de Prata e os Filhos de Gaia, sempre argumentaram que tal guerra apenas enfraqueceria os defensores de Gaia. Mesmo assim, a tensão continua grande. Em alguns casos, grupos de Fianna já mataram outros Fianna que se associavam com os filhotes de Fentis.

Campos

Os campos Fianna permaneceram em sua maior parte inalterados; as gerações futuras vêem essa época como algo próximo do auge dos Fianna, de modo que dão continuidade aos ideais seguidos aqui. Os netos de Fionn são menos numero-

so do que serão um dia. Eles estão mais próximos dos ideais dos antigos guerreiros celtas do que os rufiões que caracterizam os campos do século XX. Os Romeiros Sussurrantes são chegados a ser um campo, e sim uma aliança de Fianna espalhados pela Europa continental — seu nome vem do modo silencioso como eles precisaram ir embora de suas terras natais ancestrais. Os Tuatha de Fionn são muito numerosos e estão envolvidos na luta para preservar seus primos feéricos.

Os Filhos de Dire têm muita força nessa época, e os Hispos infames dão origem a muitas lendas sangrentas sobre cachorros negros nos pântanos ou terríveis cães sobrenaturais. Os poucos lobos restantes escondidos nas florestas britânicas frequentemente estão sob a proteção dos Filhos, e uma morte sangrenta é o preço que um humano paga por chegar perto demais. Por outro lado, a recém-criada Irmandade de Herne está se adaptando bem ao conceito humano de cavalheirismo, heráldica e cavalaria. No entanto, eles não são muito respeitados por outros membros da tribo; embora a maioria dos outros Fianna sequer pensaria em cruzar com alguém que não fosse um descendente puro (ou quase puro) dos celtas, a Irmandade é conhecida por adotar ocasionalmente como Parentes saxões corajosos e solidários.

Finalmente, os Menestréis formam o mais disperso dentre os campos da tribo. Sob diversos aspectos, eles lembram os Peregrinos Silenciosos pela sua falta de organização real e pelo seu estilo nômade. Onde quer que dois desses Galliards se encontrem, normalmente ficarão acordados até o nascer do sol, um tentando superar o outro com suas baladas — e trocando informações durante o processo. Eles são tão raros quanto basiliscos, mas muito valorizados pelo restante da tribo. Se um Menestrel parar num caern Fianna, normalmente ele é convidado a tomar a melhor cerveja e sentar no melhor lugar perto da fogueira — em troca de novidades, é claro.

Aliados e Inimigos

Como foi dito anteriormente, os maiores laços dos Fianna fora da Nação Garou são com as fadas. Em alguns casos, os Fianna podem até mesmo invocar espíritos selvagens dos pântanos e florestas para ajudá-los em suas batalhas. Certamente muitos dos seus Dons tiveram a influência das fadas, e a conexão estreita da tribo com o Povo Bom intensificou de certa forma as paixões Fianna — embora isso também tenha afetado desfavoravelmente seu autocontrole.

Os Fianna também estão razoavelmente bem familiarizados com outros habitantes sobrenaturais da ilha, embora sua influência seja virtualmente inexistente do outro lado do Canal da Mancha. Algumas seitas Fianna sabem onde encontrar bruxas e xamãs das antigas tradições, embora prefiram deixar esse povo em paz; um mago pode se tornar um inimigo tão rápido quanto um aliado. E, de todas as tribos, apenas os Fianna têm algo parecido com uma relação útil com os Ceilican — e, mesmo assim, o lobisomem e o homem-gato precisam ser apresentados por um amigo feérico mútuo antes que considerem trabalhar juntos.

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Poderosas e misteriosas; elas poderiam ser aliadas, mas raramente as vemos. Trate-as sempre com o respeito de Gaia e tenha cuidado ao se engraçar com elas depois de uma dança.

• **Roedores de Ossos** — Vagabundos fracos que se alimentam com as sobras das tribos; tente endireitá-los se puder, mas não gaste muito tempo com eles.

• **Filhos de Gaia** — Não discutimos com esses curandeiros, mas seu amor pela paz vai contra os sentimentos do coração de um guerreiro verdadeiro.

• **Crias de Fenris** — Esses lobos vikings cabeçudos deveriam nos ajudar em nossas batalhas, mas ao invés disso se voltaram e atacaram nossos Parentes. Confie neles apenas quando estiver enfrentando a Wym, e se encontrar uma matilha de Crias ou seus Parentes invadindo nossas terras sem um bom motivo, mostre-lhes suas garras!

• **Garras Vermelhas** — Esses animais selvagens não compreendem nada sobre o mundo e suas tradições. Eles são parte da razão pela qual a Igreja fez com que tantos humanos se voltassem contra as antigas tradições.

• **Senhores das Sombras** — Não confie em nenhum deles. Eles pensam que o resto de nós não vê seus planos e tramóias, mas nós os conhecemos. Seu orgulho os levará ao seu fim.

• **Peregrinos Silenciosos** — Eu não sei muito sobre eles ou os totems esquecidos que adoram. Ofereça-lhes um lugar ao lado de sua fogueira e compartilhe sua bebida como um bom anfitrião, mas quanto antes eles forem embora melhor.

• **Presas de Prata** — Os senhores de todos nós, e não chegaram aonde estão sem motivos. Os cantos sobre sua grandeza são verdadeiros, e esperamos suas ordens em nossos conflitos contra os inimigos.

• **Sentinelas** — Os lobos esqueceram a importância das regiões selvagens e gastam tempo demais nas cidades malcheirosas dos humanos. Seria melhor se ficassem longes de nossas terras.

A tribo gosta de lutar tanto quanto amar, e não é uma surpresa que tenham muitos inimigos. Dentre esses, alguns também são fadas; nem todos os hobgoblins são benevolentes, e os Fianna não são tão tolerantes com fadas que atacam seus Parentes. De acordo com as lendas celtas, os fomores existem na ilha há muito tempo, e embora os Fianna matem-nos onde quer que os encontrem, eles nunca conseguem exterminar completamente essas bestas. Sempre há outra geração.

Nenhuma tribo odeia tanto os Dançarinos da Espiral Negra quanto os Fianna. A queda dos Uivadores Brancos permanece viva nos cantos de todos os Galliard Fianna. Os monstros terríveis que ficaram no lugar dos decaídos só servem para serem mortos. Muitos anciões guardam um sentimento de culpa pela perversão de uma tribo inteira devido à falta de aplicação no combate à Wym. Todos os Fianna sentem-se em débito com os Uivadores Brancos, por isso procuram vingar-se exterminando os Dançarinos da Espiral Negra a todo custo, salvando a região e seus Parentes.

Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Luz Feérica, Persuasão, Resistência a Toxinas

Citação

Tente acabar com minha vida, mas será seu sangue que nutrirá a terra.

Garras Vermelhas

A única coisa que sobrou do grito foi o pequeno resquício de um eco, que também estava sumindo entre as copas dos pinheiros.

Nenhum pássaro cantou; não havia nenhum som além do barulho da água correndo pelo riacho, o crepitar da chama e leve som de patas pisando na terra. Mas para o focinho de um lobo, o ar praticamente gritava — sangue, fogo, carnificina.

A loba anciã sentou sobre as ancas, observando o jovem enquanto este pegava a ponta da tocha entre os dentes com um pouco de nervosismo, levantando-a cuidadosamente e correndo rapidamente por sobre o córrego. Ouviu-se o som de água espirrando e um silvo da tocha; então o cheiro do fogo desapareceu e apenas a fumaça úmida e o vapor encheram o ar. Em seguida o filhote caminhou cuidadosamente até o corpo do lenhador e furejou-o profundamente. Mas, exceto pelo movimento das entranhas abertas, nada se mexia.

Isso é o suficiente, alfa? A postura do jovem era de pesar, esperança e preocupação — combinando com seu ganido baixo. Agora eles deixarão de vir? Ficarão em seus territórios?

A anciã baixou tanto a cabeça quanto a cauda.

Não, filhote. Isso não é o suficiente. Seu rosnar tornou-se um ganido profundo. Quando você vir seus covis, você compreenderá por que nem mesmo nós poderemos mantê-los afastados para sempre. Sua cabeça levantou-se subitamente e ela endireitou sua postura. Mas já caçamos o suficiente por uma noite. Já basta por hoje.

Os Garras Vermelhas são uma tribo ferida. Desde os Primeiros Dias, eles excluíam os humanos e seus modos dominantes. Eles já viram diversas espécies serem extintas — o mamute, o tigre dente-de-sabre, o veado europeu gigante — e a cada vez eles perceberam que os lobos poderiam ser os próximos. Desde o fim do Impergium, eles foram forçados a ceder territórios para a expansão humana, mas não toleraram isso. Portanto, quando podem eles vão eliminando silenciosamente os rebanhos humanos, tentando aconselhar as outras tribos a não deixarem os símios ficarem fortes demais — mas sua luta está começando a parecer fútil.

De certa forma, nessa época os Garras Vermelhas estão mais para profetas do que para bárbaros. Para seu pesar, eles estão conscientes do crescimento gradual da humanidade, mas ainda não têm provas convincentes de que os humanos levarão à destruição de Gaia. Eles são como os videntes de antigos dramas pagãos — proferindo avisos terríveis que seus ouvintes preferem ignorar. Os anciões enviam suas matilhas de jovens em diversas buscas por visões, esperando que tragam notícias que convençam as

outras tribos; mas, por enquanto, tudo que descobriram foi ignorado pelos outros.

As relações dos Garras com as outras tribos não são tão radicais quanto serão um dia. Provavelmente isso acontece por causa da grande porcentagem de sangue lupino entre todas as tribos; mesmo entre os Sentinelas há alguns lupinos que conseguem compreender parcialmente os Garras. A política anti-humanos da tribo passa dos limites de vez em quando — mas a maioria não comenta isso. Até mesmo os Filhos de Gaia balançam afirmativamente a cabeça, sábia e calmamente, quando ouvem os terríveis sermões dos Garras em vez de se oporem veementemente às suas afirmações. Embora os anciões tribais ainda resmunguem aborrecidos quando se questiona a sensatez de recomeçar o Impergium, seus uivos ainda não transmitem desespero.



Território

Os Garras vão onde houver lobos — e no Mundo das Trevas medieval, eles estão distribuídos através de toda a Europa continental, da Espanha à Rússia. Eles ficam bem afastados de cidades que estejam surgindo, pois ainda podem optar por onde vão ficar. De fato, a maioria das seitas dos Garras são extremamente isoladas, preferindo evitar povoados humanos em vez de atacá-los (exceto se o território de um caern estiver envolvido, é claro). Apenas casos extremos irão forçar um Garra a andar na pele de um humano por entre as obras de humanos — e, nesse caso, sua natureza selvagem faz com que muitos os evitem, considerando-os idiotas ou (por mais irônico que pareça) pessoas possuídas ou amaldiçoadas, como lobisomens. Eles não estão realmente presentes nas Ilhas Britânicas ou no Oriente Médio, mas praticamente todos os outros países já sentiram a ameaça dos Garras Vermelhos.

Realmente, (apenas algumas poucas pessoas) dizem que os Garras possuem algumas tribos em terras distantes, além do mundo cristão. Há lendas de que os Garras encontraram o caminho para certas trilhas Umbrais vigiadas por espíritos da natureza; trilhas que são desconhecidas até mesmo dos Peregrinos Silenciosos. Há boatos de que matilhas inteiras passaram por essas trilhas até terras do outro lado dos oceanos, talvez para o Extremo Oriente — ou até mesmo no outro sentido.

Ninguém pode dizer o que encontraram ali, pois eles ainda não retornaram nem estabeleceram Pontes da Lua de volta para seus caerns europeus. Contudo, caso consigam fazê-lo, expandiriam o tamanho do mundo conhecido pelos Garou europeus (ou pelo menos pelos Garras europeus).

Campos

Os Garras Vermelhos nunca se esforçaram para se organizar em campos. Mesmo assim, a tribo é um pouco dividida, sobretudo nessa época, quando a ameaça do Apocalipse iminente ainda tem de acabar com as dúvidas de alguns membros. O Covil dos Reis Predadores existe entre os Garras medievais; de fato, o número de membros desse campo é superior ao dos Sentinelas da Terra. Nessa época, as crenças moderadas (para a tribo) do Covil estão mais próximas dos Garras normais — isso virá a mudar com a Revolução Industrial. Embora esses dois campos reivindicuem a maioria dos Garras, dois outros campos pequenos trabalham para espalhar os ideais de Gaia.

• **O Medo Noturno:** Esse campo, composto em sua maioria de Ragabash e Galliards, tem um grande interesse nas lendas contadas pelos humanos. Eles esperam que os humanos possam aprender a respeitar a Mãe através do medo e, por meio do medo, ensinem a cautela uns aos outros. O Medo Noturno é conhecido por atacar humanos que considerem estar invadindo seus territórios, mas nunca por matá-los — eles apenas os ferem e aterrorizam, na esperança de que os humanos espalhem a notícia de que certos lugares e ações são proibidos. Por enquanto, eles foram parcialmente bem-sucedidos; estão surgindo e sendo espalhadas de aldeia em aldeia novas lendas sobre criaturas selvagens, como os lobisomens. Infelizmente, os humanos aprenderam pouco além de temer e odiar os lobos,

mas o Medo Noturno persiste. Eles continuam a fazê-lo até a chegada da Inquisição, quando descobrem que lendas sobre monstros terríveis podem provocar uma resposta igualmente terrível da humanidade. O campo termina em desgosto e a maioria dos seus membros junta-se aos Sentinelas da Terra.

• **A Lua Poente:** Às vezes surgem sábios e videntes dentre os Garras, vindos desse pequeno campo. Eles buscam visões e sustentam profecias, e são suas previsões terríveis que fortalecem a crença da tribo de que os humanos um dia levarão Gaia à morte. Às vezes a Lua Poente envia emissários para outras seitas, enquanto seus membros freqüentemente se juntam a matilhas multitribais na esperança de avisar as outras tribos antes que seja tarde demais. Eles acabarão deixando de existir como um campo, à medida que o passar do tempo mostra mais e mais que suas profecias estavam corretas. Quando os Garras não têm escolha além de ouvir os presságios da Lua, o campo se dissolve consternado — percebendo que fracassaram.

Aliados e Inimigos

Embora os Garras Vermelhos não tenham contato com a humanidade e não se relacionem com nenhum tipo de vampiro, eles não estão sem aliados. Nenhuma tribo conhece tanto os caminhos dos espíritos da natureza, e um Theurge dos Garras freqüentemente tem aliados em toda clareira e rego dentro do protetorado de sua matilha. Além disso, eles ainda têm uma relação aceitável com os homens-corvos dos Corax; os Garras não vêem os homens-corvos como uma verdadeira ameaça e nunca chegaram a chamá-los de inimigos. Os Galliards dos Garras Vermelhos afirmam que a tribo protegeu os Corax de outras tribos durante a Guerra da Fúria, e os homens-corvos não discordaram. Embora os Corax não acreditem muito nas afirmações obscuras dos Garras, eles apreciam sua boa-vontade em compartilhar tais visões; é a melhor conversa que já tiveram com a tribo dos lupinos em séculos.

Na realidade, é um segredo tribal dos Garras Vermelhos, arrependidos pela sua participação da Guerra da Fúria, o fato de eles guardarem alguns dos caerns e locais sagrados da tribo desaparecida dos Gurahl. Algumas seitas dos Garras a quem se confia essa tarefa trabalham praticamente como vigias, mantendo os caerns a salvo para o retorno dos Gurahl. Se realmente algum Gurahl estivesse vivo e desperto na Europa medieval, talvez apenas os Garras Vermelhos saberiam.

Vivendo nas profundezas das regiões selvagens mais longínquas das terras humanas, às vezes os Garras cruzam o caminho de inimigos desconhecidos para as outras tribos. Theurges dos Garras Vermelhos estão menos familiarizados com os Malditos dos Instintos da Wyrn, personificações de impulsos terríveis, do que com os Malditos de natureza corrompida. A Wyrn ocasionalmente afunda seus dentes em matilhas de lobos, e os Garras são a tribo com mais probabilidade de encontrar fomores lupinos como resultado. Os Garras também encontram ocasionalmente um Dançarino da Espiral Negra, uma vez que seus territórios nas profundezas das regiões selvagens são um local ideal para os Garou decaídos se esconderem.

Mas nem todos os inimigos dos Garras pertencem à Wyrn. Espíritos da Wyld são mais numerosos no Mundo das Trevas

medieval, e nem todos são benevolentes. Vez por outra, os Garras precisam interceptar um Wyldling que ameace seus Parentes ou impedir que um vórtice de energia da Wyld altere drasticamente a paisagem natural. Da mesma forma, nem todas as fadas nascem de pais humanos — as fadas verdadeiras, as criaturas das regiões mais selvagens, ocasionalmente disputam fronteiras com os Garras Vermelhas. Esses conflitos são relativamente raros, pois muitas fadas preferem viver próximas de humanos que as entretêm. Mesmo assim, os Garras não têm um grande senso de humor quando os wildlings decidem atormentar seus Parentes...

Antecedentes: Como sempre, os Garras Vermelhas não podem comprar Aliados, Contatos ou Recursos. Seus únicos Parentes são lobos.

Dons Iniciais: Comunicação com Animais, Grito da Presa, Simular Cheiro de Água Corrente.

Citação

Nenhum outro animal se reúne em números tão grandes ou transmite doenças tão facilmente entre suas famílias. Vocês deixam que seu sangue humano insensibilize seu olfato para o odor que vem do covil dos símios. Logo Gaia deixará completamente as cidades, e então o que vocês dirão?

Estereótipos

- **Fúrias Negras** — Idiotas se pensam que apenas metade da raça humana é responsável pelo odor que vem de suas obras.
- **Roedores de Ossos** — Cachorros.
- **Filhos de Gaia** — Também são animais domesticados, mas piores. Os humanos precisam de carne para satisfazer seus cachorros, mas apenas de palavras para amansar os Filhos.
- **Fenrir** — Companheiros fortes quando há necessidade; rivais poderosos quando não há.
- **Fianna** — Quem são eles e o que querem de nós?
- **Senhores das Sombras** — Eles gostam daquilo no que o mundo se transformou? Sim? Então por quem eles irão lutar quando vier o Apocalipse?
- **Peregrinos Silenciosos** — Que tipo de lobo não mantém territórios? Se seus humanos de pele escura são tão precisos que vocês cruzariam com eles, então talvez vocês realmente devam ficar ao lado deles.
- **Presas de Prata** — Eles são nossos líderes. Não devemos questioná-los, ainda que não expliquem o que são os humanos mortos que andam pelas cidades e se reproduzem como vermes na carne.
- **Sentinelas** — Se não aprenderem a sentir o cheiro de podridão que marca seus territórios, logo eles serão nossos inimigos.

Senhores das Sombras

Do jeito que se encontrava no reparo, Gregor, o Terrível, aspirante a voivode, parecia um orgulhoso portador de um estandarte, seu manto curtido balançando com o vento noturno. As tochas abaixo eram reflexos tênues de seus olhos, que brilhavam como fogueiras, graças ao entusiasmo pela vitória.

A Condessa Nastassia, criadora de lobos e escultora de ossos, não era nada mais do que cinzas ardentes. Seus carníçais não passavam de corpos amontoados no pátio, e o odor acre de suas peles dilaceradas se insinuavam e faziam cócegas no nariz torto de Gregor. Tudo ocorreu conforme o planejado. O olhar de medo dela fora perfeito, a caçada maravilhosa — e sua tentativa final de resistir ao parapeito parecia uma obra de arte. Seus... "aliados" seguiram sua vontade obedientemente, como os cachorros que pareciam ser. A princípio eles foram hostis, mas suas promessas habéis os acalmaram. Como cachorros.

Agora ele, e apenas ele, governaria os picos negros dos Cárpatos que cercavam o vale. Sangue correria pelo rio se essa fosse sua vontade; o solo seria fertilizado com carne se assim ele quisesse. Ele riu longa e intensamente, continuando até que os ecos de sua voz ressoassem nos salões vazios do castelo.

O riso do jovem vampiro foi interrompido por um ruído profundo, como o barulho de uma avalanche de pedras. Gregor conteve um sorriso — o bárbaro corpulento ao seu lado havia limpado a garganta para chamar sua atenção, como um mordomo respeitoso. Gregor virou-se sobre seus calcanhares, fitando os olhos dourados da criatura.

"Esses eram os últimos vampiros a se oporem a você, Gregor... meu voivode?" A voz da besta era quase humana. Quase.

"Sim," ele sorriu levemente, "essa era a última. Agora, meu aliado fiel, reinamos supremos na noite." Para criar um efeito, ele fez um floreio com uma das mãos. "Acredito que você queira que eu pague o seu preço. Eu o farei de bom grado. Na verdade, eu realizarei um festim em sua homenagem, agora que a vitória está completa." Seu sorriso era mordaz. "Quais são os seus... desejos? Mulheres? Ou jovens garotos? Vinho? Aço e escravos? Sangue quente?"

O lobisomem era uma mancha negra. Gregor o viu no final do pátio, seu braço girando várias vezes antes que ele compreendesse o que estava acontecendo. O vampiro viu rapidamente a arma de prata levantada no ar — e então sua cabeça saiu rolando, desprendida de seu corpo.

"Agora, Sanguessuga, a vitória está completa." Garras-de-Trovão uivou pela sua vitória longa e intensamente — até que os ecos de seu uivo, e os uivos de sua matilha em resposta, ressoassem nos salões vazios do castelo.

Os Senhores das Sombras acreditam que é preciso conhecer o mal para conquistá-lo. E, nessa época, há males de sobra em todos os cantos, mesmo quando alguns deles se escondem por trás de belos rostos humanos. Os Senhores são disciplinadores severos, e muitas cidades em seu protetorado ainda sofrem com coações que parecem uma espécie de reminiscência do Impergium — "melhor mantê-los dóceis," afirmam os Senhores. Como sempre, os Senhores das Sombras preocupam-se muito com a hierarquia do domínio e da submissão — e em suas terras natais é bom que os humanos se submetam.

As tribos têm suas garras em muitas partes do continente — manter-se ocupados sempre foi o jeito dos Senhores. Manter os humanos no seu devido lugar é apenas um dos problemas; também



existe a questão de assegurar que seus Parentes lupinos não sejam molestados por outros — e que eles também saibam qual é o seu lugar. Obviamente, há a questão de lutar contra os servos da Wyrn, embora isso seja ridiculamente fácil — ou pelo menos é o que a tribo afirma.

Mesmo assim, há dois problemas em particular que atormentam os Senhores das Sombras. O primeiro — que não chega a ser uma surpresa — envolve a liderança dos Presas de Prata. Muitos Senhores das Sombras acreditam que os Presas governam por tradição, não por ação. Eles afirmam que seguir as leis de governantes fracos só irá trazer desgraças aos Garou. Embora os Presas ainda sejam a mais importante dentre as tribos, os Senhores conservam um certo descontentamento; afinal de contas, se os Presas realmente são fortes, por que a Rússia decaiu tanto?

Em segundo lugar, os Senhores das Sombras estão muito mais preocupados com os mortos-vivos do que com qualquer tipo de Garou. Eles sentiram a presença dos anciões vampíricos e seus aliados demoníacos nas montanhas dos Cárpatos. Eles descobriram as tramóias desses monstros até mesmo entre seus Parentes. Os Senhores das Sombras acreditam que os mortos-vivos sejam a maior das ameaças aos Garou. Uma vez que tenham desaparecido, a humanidade poderá ser controlada com a medida certa de manipulação e controle.

Território

Os Senhores das Sombras vivem principalmente na Europa Oriental, ao longo dos Cárpatos, desde a Boêmia até Bucareste. É um protetorado perigoso e marcado por guerras, além de os Senhores estarem constantemente em conflito com os vampiros que também reivindicam o domínio dessas terras. Um dos maiores e mais famosos dentre seus grupos é a Seita do Céu Noturno, uma seita com uma longa história de traição e guerras contra os Sanguessugas.

Mesmo assim, os Senhores não se limitam à Europa Oriental. Senhores das Sombras ambiciosos estabeleceram propriedades espalhadas pelas montanhas da Europa Ocidental, como nos Alpes, Apeninos e Pirineus. Muitos conseguiram um lugar nas famílias nobres dos reinos ibéricos do norte, onde planejam cuidadosamente a melhor maneira de tirar vantagem do movimento de Reconquista. Os Ragabash da tribo já chegaram até Constantinopla (e, seguindo uma eventual Cruzada, ainda mais longe), onde registraram discretamente como é feita a política do Império Bizantino. Nessa época, existem até mesmo alguns nas Ilhas Britânicas, embora sejam muito poucos; afinal de contas, lutas descontroladas entre os Fianna e os Fenrir podem ser divertidas, mas elas costumam se tornar tediosas depois de um tempo.

Como é seu costume há séculos, os Senhores das Sombras cruzam com qualquer um que considerem dignos. Eles têm Parentes em muitas famílias nobres, assim como nas famílias de servos dos nobres, especialmente aqueles que tomam conta dos canis e das caças, os quais cuidam de seus Parentes lupinos. Eles procuram pelas pessoas mais fortes, inteligentes e ambiciosas que puderem encontrar, particularmente aqueles que poderiam considerar uma ascendência promíscua como algo vantajoso ao invés de uma maldição.

Campos

Os campos dos Senhores das Sombras se baseiam em tradições de pragmatismo e astúcia tão antigas quanto a própria tribo. A maioria deles continua igual ao que sempre foi. Os Senhores do Cume continuam sendo a força principal na política da tribo, e a maioria dos Senhores dessa época pertence a esse campo. Os Iluminados são relativamente novos, mas encontraram muitas dificuldades com as quais poderão ser testados, além de vampiros aos montes para serem estudados. Suas fileiras vêm aumentando rapidamente, à medida que o número crescente de Sanguessugas nessa época exige uma quantidade cada vez maior de lobisomens capazes de enfrentá-los. Os Filhos do Corvo também são relativamente poderosos — na verdade, eles são encorajados por outros Senhores dessa época.

As sociedades secretas dos Senhores também têm suas raízes nessa época. As Máscaras comercializam com as aldeias da Europa Ocidental e certificam-se de que os estranhos respeitem — ou melhor, temam, os territórios dos Senhores. Além disso, embora a Sociedade de Nidhogg não seja muito mais que alguns anciões resmungando pelos cantos, ela ganhará mais e mais adeptos com o passar dos séculos.

A Idade das Trevas é famosa por dar à luz os Juizes do Destino, um campo composto apenas de Philodox que viajam de seita em seita, julgando o respeito dos outros Garou à Lítania. Margrave Andrei Konietzko é reconhecido como o líder desse novo campo, e as palavras desse poderoso senhor já são o bastante para mandar os outros Juizes em missões nos quatro cantos do continente. Os Juizes da Destruição são um dos poucos campos de Gaia que perceberam que os Garou de qualquer tribo podem ser corrompidos pela Wyrn e tornar-se Dançarinos da Espiral Negra. Armados com esse conhecimento, eles são árbitros realmente severos, cuidadosos ao procurar por sinais de corrupção até mesmo entre o mais sóbrio Filho de Gaia. Mas eles também são egoístas quanto à sua sabedoria; eles ainda não compartilharam esse segredo com nenhuma outra tribo, com medo de que sua influência possa diminuir.

Aliados e Inimigos

Embora poucas tribos possam realmente confiar nos Senhores das Sombras, eles firmaram diversas tréguas e alianças com seus companheiros. Em muitos casos, esses pactos têm pouco a ver com éticas e objetivos comuns, e sim para tirar proveito da força conjunta. Como um nobre dos Presas de Prata observou sarcasticamente, "Uma pessoa não escolheria um Senhor das Sombras para cuidar sequer da sua cozinha — mas quem consegue ficar sem um conselheiro com tanto talento?"

É a mesma coisa com estranhos. Os Senhores das Sombras mantêm poucas alianças permanentes fora da sociedade dos lobisomens, mas certamente eles estão constantemente firmando pactos de conveniência. Ouviu-se dizer que eles já forjaram pactos e acordos com as fadas sombrias, os goblins das sarças e das beladonas. Graças aos seus aliados entre os Corvos da Tempestade e outros Espíritos-Corvos, os Senhores freqüentemente têm acesso à sabedoria de Corax. Dizem que eles pagam feiticeiros para realizarem trabalhos rápidos, e sabe-se de alguns

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — As cadelas são úteis, como qualquer boa ferramenta. Mesmo assim, sua noção peculiar sobre os sexos é irritante. Elas realmente querem que nossos Parentes tornem-se teimosos e cheios de ilusões quanto ao seu valor?

• **Roedores de Ossos** — Não subestime essa tribo. Eles podem viver entre os refugos humanos, mas sabem como sobreviver. Eles podem ser usados para nossos objetivos... com uma persuasão adequada.

• **Filhos de Gaia** — Eles não têm coragem para enfrentar os inimigos de Gaia; em vez disso, eles andam debaixo de sua saia e precisam que outras tribos façam o trabalho sujo. Trate esses amantes da paz com o mesmo respeito que teria por suas habilidade de combate... ou seja, nenhum.

• **Fenrir** — Os Fenrir são manipulados facilmente, mas quando colocam algo em suas cabeças, sua determinação e teimosia não deixam eles desistirem. Eles vivem pela garra e vão morrer pela garra.

• **Fianna** — Eles estão presos ao passado e às tradições antigas, incapazes de se adaptarem ao mundo do aço e dos grandes castelos de pedra. Como os Uivadores Brancos, seus antecessores, logo serão uma tribo do passado.

• **Garras Vermelhas** — Uma raça que vive praticamente apenas graças ao seu instinto lupino. Eles não trazem mais problemas do que benefícios. Não padeça por eles.

• **Peregrinos Silenciosos** — Quando surgem, nunca trazem boas notícias, e é extremamente difícil arrancar um segredo deles. Saiba que sua chegada pode colocar uma situação delicada fora do seu controle.

• **Presas de Prata** — Os fracos senhores de nossa raça. Eles se relacionam com aqueles que fingem ter influência, enquanto nós procuramos realmente colocar nossos Parentes no poder.

• **Sentinelas** — Não os ignore ou a seus poderes estranhos. Eles podem ser muito úteis para nós.

que chegaram até mesmo a fazer acordos breves com vampiros — embora isso quase sempre seja uma aliança de conveniência contra outro rival vampírico.

Realmente, exceto pelo seu conflito contínuo com os Tzimisce, os Senhores das Sombras têm poucas relações do tipo "mate-o assim que o vir" com seus inimigos. É uma questão de simples pragmatismo manter relações num nível que seja suficiente para que sempre haja a oportunidade de negociações. Se uma pessoa não consegue persuadir um inimigo, então ela não o conhece o bastante para derrotá-lo. Obviamente, nem se precisa dizer que os Senhores das Sombras nunca negociariam com qualquer criatura que estivesse completamente relacionada à Wyrn. Ora, que idéia é essa...

Antecedentes: Os Senhores das Sombras nunca podem comprar Aliados ou Mentor.

Dons Iniciais: Aura de Confiança, Fraqueza Fatal e Resistência a Toxinas

Citação

Se você veio apenas para reclamar dos nossos métodos e questioná-los, sugiro que volte para a segurança de suas terras. Nossos territórios são perigosos, e aqueles que têm medo de sujar as mãos talvez não consigam sobreviver aqui.

Peregrinos Silenciosos

Stefan Mooncloud retirou cuidadosamente a pedra que selava a tumba do duque. Foi uma longa jornada até ali — não em termos de léguas, mas em termos de dificuldade. Territórios demais tiveram que ser atravessados, Garou demais sendo ofendidos... pelo menos uma cicatriz nova ficaria ardendo em noites geladas. Mas quando a pedra se soltou e o cheiro do bolor soprou de dentro da tumba, Stefan lembrou-se de que há coisas piores do que cicatrizes.

Ele tomou a forma lupina, sabendo muito bem que o olfato de um lobo seria muito melhor que a visão de um humano dentro da cripta. Ele adentrou a escuridão, apalpando seu caminho em meio aos bolores e à sujeira. O cheiro da morte estava no ar, mas também havia... outros cheiros. Ele parou assustado quando a pedra voltou para seu lugar.

"Bem, estranho, vejo que encontrou nosso covil," disse uma voz sibilante, mais parecida com a de um réptil que a de um lupino. "Pena que sua visão e seu olfato sejam mais aguçados que os do idiota saxão que veio antes de você."

Luz verde — uma tocha de fogo demoníaco — iluminou o recinto como se fossem as lanternas do inferno. Criaturas parecidas com lobos deformados e sombrias saíram da luz ultrajante. E mesmo assim — ali estava ele, o Cetro de Re, brilhando melancolicamente ao fogo demoníaco, ainda na mão em decomposição do cruzado Fianna que o havia pego. Stefan pulou em direção ao corpo jogado no túmulo do duque e do fetiche em sua mão, enquanto os Dançarinos da Espiral Negra deram o bote para agarrá-lo...

Os Peregrinos Silenciosos não têm casa e caminham sem direção, viajantes numa época em que o território é mais importante do que nunca. Alguns procuram os artefatos e segredos do antigo Egito, esperando recuperar seu legado. Outros procuram por sinais da Wyrn, esperando aprender sobre o futuro em suas viagens. Outros parecem gostar de explorar o mundo inteiro apenas pelo desejo ardente por conhecimentos. Muitos acreditam estar numa missão divina, mas a maioria admite que simplesmente não consegue um lugar só seu. Sozinhos eles viajam o bastante para ver o tamanho verdadeiro do mundo — e é uma facada no coração de um Peregrino saber que o mundo é vasto e imenso, muito mais do que qualquer outra tribo pode suspeitar, mas que não há lugar para ele.

Embora os Peregrinos fiquem mais à vontade na Arábia e no norte da África, muitos passam freqüentemente pela Europa. Isso é para seu próprio bem — eles temem que sem uma eventual visita dos Peregrinos, algumas das seitas mais reclusas possam vir a esquecê-los completamente e ameaçá-los como se fossem intrusos. A maioria dos Garou europeus os consideram como misteriosos e indignos de confiança, mas aceitam relutantemente que a visão mais ampla dos Peregrinos pode ser muito útil. Algumas seitas prestam mais atenção nas visões dos viajantes do que nas dos seus próprios Theurges, enquanto os guardiões de caerns mais isolados chegam a extremos para expulsar os Peregrinos Silenciosos de seus protetorados. São idiotas — pois nessa época, os Peregrinos freqüentemente são a única fonte confiável de informação sobre o mundo exterior.

Os outros acreditam que os Peregrinos Silenciosos não se organizam, que são uma tribo de solitários que vagam pela noite. Eles não estão longe da verdade — com a perda da sua terra natal no Egito, os Peregrinos perderam muito de sua hierarquia. Mas embora os Peregrinos Silenciosos não se reúnam com freqüência, eles ainda se encontram e mantêm alguns caerns ocultos na Europa — predominantemente entre as colinas do sul da Espanha. Eles passam informações adiante através de histórias, e quando dois Peregrinos Silenciosos se encontram na estrada, podem passar horas compartilhando seus conhecimentos.

Território

Para sua tristeza, os Peregrinos Silenciosos não reivindicam nenhum território como seu. Eles viajam onde quiserem e podem ser encontrados em todas as terras. Peregrinos já foram para as Terras Altas escocesas e os fiordes congelados da Escandinávia, assim como a reinos da Etiópia e sultanatos da Arábia. Alguns dizem que os Peregrinos Silenciosos já se aventuraram além dos desertos e das montanhas até a distante China, seguindo as trilhas de Alexandre, o Grande. Se isso for verdade, então os Peregrinos nunca revelaram o que descobriram lá.

Os lobisomens territoriais de outras tribos normalmente toleram suas chegadas não anunciadas, já que sabem que os Peregrinos Silenciosos irão embora em breve; infelizmente, os humanos dessa época são menos receptivos a viajantes estranhos vindos de terras distantes. Como resultado, os Peregrinos freqüentemente se disfarçam de romeiros para levantar poucas suspeitas. Em busca de aceitação, às vezes os Peregrinos Silenciosos se juntam a matilhas multitribais para reações das mais variadas dos outros integrantes. Alguns de seus anciões permanecem em seitas multitribais como conselheiros respeitados, embora isso não seja comum — afinal de contas, a Litania exige que os anciões obriguem seu povo a cuidar de suas doenças. É triste o fato que nenhum Peregrino jamais escolherá um lugar para viver — apenas um lugar para ser enterrado.

Os Peregrinos Silenciosos acasalam principalmente com pessoas do norte da África, os mouros e sarracenos, embora se diga que eles tenham Parentes em regiões ainda mais distantes para o leste. Todos os Peregrinos Silenciosos sentem uma certa ligação com os nômades, e irão defendê-los de ataques. Eles também se sentem ligados a todas as pessoas do Oriente, defendendo-as também de perseguições. Alguns desses Garou estenderam um pouco de sua influência para as famílias de cruzados notáveis para retornarem ao Oriente e certificarem-se de que os saqueadores cristãos não destruam nenhum lugar sagrado.

Campos

Os campos dos Peregrinos já estão bem estabelecidos nesse ponto, e maioria dos que existem nos dias de hoje existiram na Idade Média também, normalmente com apenas algumas diferenças. Os Arautos são um dos campos mais novos, mas contém alguns dos Garou mais atentos nessa época aos sinais de problema. Eles são uns dos poucos que ouvem as profecias dos Garras Vermelhas, e embora ainda não considerem verdadeiras as afirmações dos profetas, pelo menos eles também estão à procura de respostas.

Os Observadores e os Desapossados também existem no século XI e XII, e ambos representam o estereótipo de Peregrino na visão das outras tribos. Realmente, as tradições de cada campo não mudaram muito desde que a tribo foi exilada do Egito. Por enquanto os Caminhantes estão começando a se formar, mas não irão surgir realmente até mais tarde — simplesmente não há recursos portáteis suficientes para justificar sua existência. Os poucos membros dessa confederação dispersa de oportunistas geralmente negociam trocas e favores. Eles argumentam que muitas vezes não seriam sequer bem-vindos na maioria das seitas se não fizessem favores para aqueles que estão no comando — então, por que não conseguir uma boa refeição e algumas informações em troca, para tornar o negócio mais interessante?

• **Adagas de Nut:** Retirando seu nome do Incarna egípcio pagão da noite, esses Peregrinos estão realmente furiosos com a ascensão dos vampiros. Seu ódio pelos mortos-vivos supera até mesmo o dos Fiannas mais selvagens ou dos mais puros dentre os Presas de Prata — pois eles querem se vingar pela perda de sua terra natal e de seus Parentes. Os Adagas atuam como assassinos por onde quer que passem, escolhendo silenciosamente um ou mais Sanguessugas para serem extintos, mesmo que isso atrapalhe alguma trégua entre os nativos. Onde quer que um Adaga de Nut passe, a guerra entre lobisomens e vampiros torna-se ainda mais furiosa — e são sempre os Garou locais que precisam sofrer as conseqüências da vingança dos Cainitas, pois as Adagas já foram embora. Eles acabarão por irritar até mesmo os membros de sua própria tribo e serão obrigados a dissolver-se — mas até que essa hora chegue, eles irão continuar fervorosamente sua cruzada.

Aliados e Inimigos

Há muito tempo os Peregrinos Silenciosos têm uma ligação com os espíritos inquietos dos mortos. Algumas lendas atribuem isso a uma antiga maldição lançada contra a tribo; outros apontam o papel da Coruja, seu Totem Tribal, como o mensageiro da própria Morte. Os Peregrinos em si falam pouco sobre isso. Mas certamente eles têm aliados no mundo dos mortos. O que é mais importante, os Peregrinos são capazes de invocar fantasmas em qualquer lugar, das turfeiras irlandesas aos campos de batalha em Constantinopla. Embora esses fantasmas tenham pouca influência no plano mortal, os Peregrinos podem obter informações deles que lhes darão uma vantagem ao lidar com qualquer senhor ou seita local.

Outras vantagens tribais são poucas e incertas. Sendo nômades, os Peregrinos costumam evitar os territórios de criaturas sobrenaturais, sejam fadas, mutantes ou feiticeiros. Como uma tribo, os Peregrinos não cooperam nem um pouco com os vampiros, mesmo em circunstâncias extremas; o ódio da tribo pelos vampiros talvez seja até maior que a aversão dos Garras Vermelhas à humanidade.

Na verdade, os maiores inimigos dos Peregrinos são os serpentinóis Seguidores de Set. Mais do que vampiros — pois dizem que um feio corrompido corre em suas veias, algo ainda mais potente que o sangue maculado da maioria dos Sanguessugas — e menos que qualquer animal, os Setitas são considerados os responsáveis pela maioria dos problemas da tribo. As lendas afirmam que Set, o deus das trevas, foi responsável por expulsar os Peregrinos de sua terra natal por direito. Até os dias de hoje, os Peregrinos retribuem o favor sempre que possível, levando qualquer Setita (e, apenas com um pouco menos de fervor, qualquer outro Sanguessuga) que descobrirem à Morte Final.

Antecedentes: Peregrinos Silenciosos não podem comprar Vida Passada ou Recursos.

Dons Iniciais: Orientação do Céu, Sentir a Wyrn, Velocidade do Pensamento.

Citação

Saudações, sábio Athro-rhya. Eu trago notícias do Sul, do outro lado do mar. Você permitiria que eu me sentasse ao lado de sua fogueira e ouviria minha mensagem?

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Os machos entre nós devem tomar cuidado, mas freqüentemente elas oferecem segurança e conforto a qualquer fêmea.

• **Roedores de Ossos** — Caso você precise saber as novidades de uma região, vá até os lobos da cidade. Eles vêem e ouvem muitas coisas, e freqüentemente irão oferecer sua sabedoria em troca de palavras gentis.

• **Filhos de Gaia** — Eles são amigáveis e irão oferecer aquilo que têm até mesmo para um viajante. Mesmo assim, eles vêem o mundo através de olhos ingênuos.

• **Fenrir** — As regiões selvagens do Norte e o ferro do Sacro Império Romano juntos em uma tribo. Eles são fortes aliados e inimigos terríveis. Seja cuidadoso e silencioso em meio a eles.

• **Fianna** — Eles não confiam em estranhos, mas se puder ganhar a confiança deles, serão aliados firmes até o final.

• **Garras Vermelhas** — Eles não têm necessidade de ser tão intolerantes e bárbaros. A civilização e o aprendizado têm sua utilidade, irmãos selvagens.

• **Senhores das Sombras** — Sua hospitalidade é uma formalidade, e estão mais interessados em trocar informações. Mas esteja avisado — quando enfurecidos, muitos deles são mais perigosos do que víboras.

• **Presas de Prata** — Os senhores dos Garou ainda são poderosos, mas uma leve essência de doença está pairando nos ventos do oeste. Como isso pode ser?

• **Sentinelas** — Não são menos estranhos do que nós, e eles, como nós, freqüentemente têm qualidades e virtudes que os outros não percebem.

Presas de Prata

Figuras negras cercavam o ar ao redor de Konstantinov Icheowler. Ele soltou um grunhido do fundo de sua garganta, metade para eles e metade para si mesmo por deixar que a bruxa o pegasse na metade de sua escalada pelo penhasco. Por um momento ele quase seguiu seu instinto e transformou-se em Crinos — mas, no final, desistiu. O peso extra certamente o faria cair rolando pelo rochedo, e então todos os seus esforços seriam à toa. Ele se preparou para o ataque e vagarosamente esticou o braço, procurando um apoio.

Os morcegos caíam sobre ele um após o outro. Eles mordiam e tentavam arrancar seus olhos, mãos e, o mais importante, o pingente que o protegia dos poderes da bruxa. Icheowler os amaldiçoava e redobrava seus esforços. Sua matilha estava lá em cima, na masmorra daquela louca — sua irmã. Se pelo menos os outros o tivessem ouvido, isso não teria acontecido.

Ele era um Presa de Prata, nascido para governar, e sabia a verdade sobre a louca. Mesmo que seus companheiros não respeitassem uma pelagem pura, deviam ter confiado em seu instinto. Era isso que ele devia esperar de um bando misto. Um Filho de Gaia queria discutir o assunto, enquanto o Fenrir insistia em estar lá para a batalha. O Senhor das Sombras queria contestá-lo como uma forma indireta de desafiar sua liderança, e mesmo seu melhor amigo dentre eles, o Sentinela Julian, não queria atravessar a tundra para encontrar o pingente. Eles deveriam esperar que ele completasse sua missão, mas a impulsividade os venceu. Não importava mais. Tudo estava fadado a terminar num confronto entre ele e Tatiana.

Quando ele terminou a escalada até o topo do penhasco, os arranhões e as marcas das mordidas já estavam desaparecendo de sua pele. Ela esperava por ele, num vestido preto ornado em ouro. Sua pele era mais pálida que a neve ao seu redor, e sua essência era de morte. Numa mão tinha o cetro da autoridade com o qual havia deixado o caern depois de sua transformação. Ela o fitava com seus olhos azuis, vazios de espírito.

"Eu vi nosso futuro, meu irmão."

"Então os dons dos Theurges não deixaram sua casca, monstro."

Ela balançou a cabeça negativamente. "Meu destino é o destino de todos nós."

Antes que ele pudesse se mover, ela se jogou do alto do penhasco. Ele observou-a atingir as pedras enquanto caía e rosnou frustrado.

Icheowler sentou por um momento e pensou. Não havia glória nisso tudo; nenhuma honra em perder a irmã e companheira Garou para esse destino. Finalmente, ele levantou a cabeça. Talvez ela tivesse se destruído por medo ou vergonha quando viu seu irmão, o herói glorioso. Isso seria um acréscimo mais interessante para as lendas de sua tribo.



Os Presas de Prata são reconhecidos como os líderes dos Garou, a tribo de heróis. Embora muitos dos mais importantes Presas de Prata já tenham morrido há muito tempo, as lendas desses heróis continuam crescendo com o passar dos anos. Os Presas de Prata fazem o melhor para serem dignos de sua ascendência, às vezes indo longe demais para manter sua glória. Ainda há muitos anos de heroísmo à frente da Tribo de Prata, e coitadas das bestas da Wyrn que sejam tolas o bastante para se opor a eles.

Os Presas acreditam que precisam controlar a expansão da civilização e, como sempre, consideram sua obrigação liderar para servir de exemplo. Com esse propósito (ou talvez com essa justificativa) eles tentam cruzar com humanos em posições de poder, criando Parentes e jovens Presas nos salões de pedra da nobreza. Alguns líderes tribais estão preocupados com sua perda de sangue lupino e de sua conexão com Gaia. Outros acreditam que os jovens Parentes estão se tornando moles demais, vivendo em meio ao luxo e corrompendo-se com os desprezíveis desejos materiais e as poltracas dos humanos.

Os Presas de Prata consideram todo o continente como sendo seu protetorado, embora se preocupem particularmente com as estepes da Rússia. Quando viajam, freqüentemente intervêm onde consideram que as outras tribos precisam de sua ajuda — o que normalmente significa todo lugar. Muitas vezes a ajuda que fornecem é levada a mal, mas isso não impede os Presas de continuar.

Território

Os Presas de Prata estão concentrados principalmente no leste, nos reinos da Polônia, Lituânia e Kiev. No entanto, eles estão amplamente espalhados, e indivíduos vivem em qualquer lugar da Europa onde exista realeza. Pode-se encontrar uma população de Presas de Prata em praticamente qualquer centro importante de poder.

Eles se misturam com a realeza, a nobreza e qualquer humano ou lobo com características singulares, como força ou beleza. Recentemente, a posição de nobreza entre os humanos se tornou mais importante para os Presas de Prata do que habilidade ou atributos. Muitos deles até mesmo optaram por passar a maior parte do seu tempo nas cortes dos humanos.

Há poucas ameaças para o governo dos Presas de Prata. Os vampiros e o trabalho de Malditos habilidosos ainda constituem as maiores ameaças à tribo, seguidos pelos Senhores das Sombras, que desejam usurpar seu lugar na hierarquia Garou. Os Presas de Prata consideram que sua posição está tão segura que às vezes chegam a ser arrogantes. De vez em quando, os Presas de Prata dão uma lição sobre direito divino a Garous particularmente rebeldes.

Realmente, é uma ferida dolorosa para os Presas o fato de que o mais disputado de seus territórios é a sua terra natal, a Rússia. Os Presas de Prata russos ainda terão muitas dificuldades no futuro; as invasões que marcaram a terra não estão nem um pouco próximas de terminar e, além disso, o pior está por vir. Ainda levará muito tempo até a ascensão dos czares e a retorno das glórias da terra natal. Felizmente, eles possuem muitos territórios para consolá-los, de modo que têm um poder relativamente grande na Europa como um todo.

Por mais irônico que pareça, essa época marca o começo da longa queda dos Presas até a decadência. Como a tradição do governo hereditário tornou-se comum através da Europa, os governantes do Mundo das Trevas medieval raramente são escolhidos por suas habilidades. E os Presas de Prata, na sua insistência em cruzar com governantes, estão inconscientemente começando a adotar algumas das práticas de procriação consanguínea que um dia irão assolar a tribo. Alguns indivíduos sábios já perceberam essa tendência perturbadora — mas praticamente ninguém presta atenção neles, pois os Presas de Prata não mostram nenhum sinal de fraqueza. Ainda.

Casas

As casas dos Presas de Prata são fortes nessa época, antes que o tempo e a loucura as desgastassem. Os Olhos Cintilantes detêm influência sobre o Sacro Império Romano e o norte da França, onde eles cultivam ideais que darão origem à cavalaria. Os Presas se orgulham de dizer que os primeiros cavaleiros tiveram suas práticas derivadas do exemplo dos Olhos Brilhantes — embora não se saiba se isso é ou não verdade. O Lar Irrompível domina (pelo menos teoricamente) a Itália, Espanha e sul da França. Dentre esses territórios, a casa é mais forte na França — a Itália é um antro de intrigas, enquanto os reinos muçulmanos do sul da Ibéria não são mais acolhedores que os reinos do norte.

O Uivo Austero atualmente está fazendo um nome na Inglaterra, ao lado de seus Parentes normandos, para a irritação dos Fianna e Crias de Fenris. Nenhuma das duas tribos está contente em ver os senhores de prata chegando para reivindicar sua parte, mas não têm escolha além de curvar-se diante deles. Do mesmo modo, a Neve Hibernial irá reinar na Saxônia e na Dinamarca. Até mesmo o Oriente Médio e o Mediterrâneo verão nobres dos Presas de Prata caminhando nos salões de seus governantes, uma vez que o Coração Sábio cruza com as melhores e mais nobres pessoas desses países. O Coração Sábio, ainda que lentamente, está crescendo em poder — lamentavelmente, eles estão fadados a sofrer problemas futuros. A queda de Constantinopla irá balançar a base de poder dos Presas num momento em que eles estavam começando a se estabelecer no Império Bizantino.

No entanto, sem dúvida a casa mais forte dos Presas é a Casa da Lua Crescente. Eles testemunharam muitas intempéries no século passado, à medida que invasores saquearam Kiev e atravessaram as estepes — e mesmo assim eles resistem, orgulhosos e fortes demais para deixar que a falta de sorte dos seus Parentes arraste consigo toda a casa. Sob sua liderança, eles afirmam que a Mãe terra irá erguer-se novamente.

Comparativamente, a mais fraca das casas é a Garra Conquistadora. Outrora a Garra estava ligada ao próprio Império Romano, mas fracassou em adaptar-se quando Roma caiu. Hoje eles possuem certa influência dispersa nas cidades-estados italianas, mas muitos de seus membros foram assolados pela Harano. À medida que perde gradualmente seus territórios para as casas mais capazes do Lar Infrangível e do Coração Sábio, parece que a Casa da Garra Conquistadora não continuará existindo por muito tempo.

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Leais e verdadeiras, as Fúrias lembram-se de Gaia em seu auge e procuram voltar a essa época. Sua dedicação às fêmeas é admirável, mas um pouco deslocada em tempos modernos. Mesmo assim, quando elas nos visitam, devem ser tratadas como as verdadeiras sacerdotisas de Gaia.

• **Roedores de Ossos** — A mais inferior das tribos, os Roedores de Ossos são praticamente desprezíveis. Mesmo assim, a *noblesse oblige* exige que não abandonemos ninguém de nossa espécie.

• **Filhos de Gaia** — Eles têm um dom especial de sabedoria que transcende os limites tribais. Mesmo aqueles que afirmam desrespeitá-los procuram os Filhos quando precisam de tratamento ou ajuda. De todas as tribos, há poucas em que se pode confiar mais.

• **Fenrir** — Eles estão entre os maiores de nossos guerreiros, mas também são uma fonte constante de problemas.

• **Fianna** — Bardos de toda a nossa raça, os Fianna são sábios e emotivos — mas às vezes um pouco esquecidos quanto ao seu devido lugar.

• **Garras Vermelhas** — Uma tribo rebelde; seus gritos constantes avisando sobre a destruição que está por vir são muito entediantes. O Apocalipse é somente um boato, e apenas um tolo acreditaria que os humanos irão causá-lo.

• **Senhores das Sombras** — Sabemos que procuram tomar nosso lugar no Trono de Prata. Esse impulso os ajuda a lutar contra os vampiros, mas também lhes concede olhos invejosos. Eles não são tão poderosos quanto nós, mas muitos governantes já foram destronados por servos traidores.

• **Peregrinos Silenciosos** — Esses viajantes estranhos servem como os olhos e ouvidos de Gaia. Um rei cortês deve tratá-los com toda hospitalidade.

• **Sentinelas** — Embora seus modos possam ser estranhos para muitas tribos, eles são de grande valia.

Aliados e Inimigos

Os Presas mantêm poucos aliados fora da Nação Garou — afinal, eles argumentam que, quando todos os lobisomens fora os Dançarinos são seus vassalos, de que mais você precisaria? Em sua maioria, eles não sabem que outras Raças Metamórficas sobreviveram à Guerra da Fúria — e esses metamorfos, que se lembram bem do papel dos Presas em começar a guerra, não têm nenhuma pressa em fazer a tribo notar que ele esqueceram de alguns. Eles respeitam a trégua atual com os nobres sobrenaturais dos sidhe, mas os Presas consideram qualquer fada, mesmo as nobres, muito imprevisíveis para seu gosto. Finalmente, alguns dos membros do Sacerdócio de Marfim cultivam contatos com os espíritos inquietos dos mortos — mas esses aliados são um recurso do Sacerdócio, não da tribo como um todo.

Por outro lado, os Presas de Prata têm muitos inimigos externos. Como uma tribo de guerreiros, eles podem contar diversas bestas da Wyrn como seus inimigos, incluindo os grandes dragões corrompidos, chamados Zmei. As Raças Metamórficas européias costumam considerar-se inimigas dos Presas, e alguns membros dos Ceilican e dos Ratkin tramam secretamente uma vingança contra a tribo do Falcão. Mas o pior de tudo é o conflito com os vampiros. Como os Presas, os vampiros procuram influenciar a nobreza européia, sendo extremamente territoriais. Dizem que os vampiros tiveram participação na queda de Kiev — algo que os Presas de Prata não perdoarão.


Antecedentes: Os Presas de Prata precisam gastar pelo menos três de seus pontos de Antecedentes em Raça Pura.

Dons Iniciais: Olhos do Falcão, Chama Tremulante, Sentir a Wyrn.

Citação

Lembre-se de seu lugar, filhote, ou eu o lembrarei enterrando-o lá.

Sentinelas



Na face pálida do Irmão Ambrose estava estampado um sorriso que refletia a luz de vela amarelada e suave na cela. Seus dedos passaram cobiçosa, mas suavemente, sobre o tomo em sua escrivaninha. "Ora, caro Irmão Giles! Vidas de Filósofos Eminentíssimos! Ora, eu acho que isso havia sido queimado junto com o pobre Abade Dunfry e o resto de seus livros!" Ele levantou os olhos. "Como é que você...?"

"Uma bagatela," veio a resposta de sob o capuz do Irmão Giles. "Foi uma espécie de herança, pouco antes de ele ser levado para a estaca. Ele insistiu muito."

"Sim, sim," murmurou o Irmão Ambrose. "Pobre homem. É uma tragédia que um dos nossos era um praticante de feitiçaria! Ora, se eu não tivesse visto aqueles livros ultrajantes com meus próprios olhos, eu nunca teria acreditado. E o resto..." o Irmão Ambrose olhou para cima, quase piedosamente, para seu companheiro monge. "O resto é... verdade? Eu não tive coragem de ver..." Sua voz fraquejava e ficava mais baixa.

O Irmão Giles fez o sinal da cruz, seus dedos roçando no tecido áspero... "Tenho medo que sim — foram golpeados com tanto rigor que não havia mais sangue em seus..." Ele fez uma pausa. "E, mesmo assim, ele mantinha volumes sobre filosofia ao lado dos trabalhos de Satã. Uma pena que tantos conhecimentos sobre coisas passadas residiam numa mente tão distorcida, com uma alma decaída."

"Por favor, irmão, confie na sabedoria de Deus." O sorriso de Giles brilhava como adagas à luz das velas, embora sua voz ainda fosse suave e relaxante. "No final das contas, o abade perdeu sua alma imortal em troca da promessa de uma imortalidade diferente. Um idiota, ele."

Alguns os chamam de Sentinelas dos Homens. Outros os chamam de Sentinelas dos Símios. Mas a tribo que um dia será a dos Andarilhos do Asfalto se contenta em ser chamada simplesmente de "os Sentinelas"; isso encoraja outros Garou a evitar insultar toda a humanidade dessa maneira, além de ser mais conveniente. Embora em grande parte composta por hominídeos, os Sentinelas também têm uma população razoável de lupinos — mesmo assim, eles costumam encorajar seus membros lupinos a pensarem em termos "mais humanos e menos animais", com o intuito de melhorar a comunicação. Eles ainda não viram o que eles poderiam perder adotando essa postura.

Os Sentinelas acreditam no bem da humanidade; eles contam histórias sobre uma época quando os humanos eram mais instruídos, e trabalham para encorajar o retorno dessa iluminação. Eles incentivam seus filhotes a aprender diversas línguas humanas para analisar e compreender melhor as idéias humanas a partir de diferentes perspectivas. Grande parte da tribo conhece bem os ensinamentos de Platão e Aristóteles, e um bom número de Galliards Sentinelas aprendeu as epopéias de Homero e as fábulas de Esopo junto com as antigas baladas sobre os heróis Garou. Infelizmente, as outras tribos freqüentemente desprezam os trabalhos humanos que eles procuram compartilhar, sobretudo as ficções mais lendárias — uma reclamação comum dos lobisomens é a de que os mitos humanos "vêm tudo de forma errada."

Alguns membros da tribo dizem que o estado atual de ignorância e xenofobia é culpa do grande incêndio Umbral, que eles afirmam ter impedido o progresso da humanidade quando atacou o grande Incarna que eles chamam de "a Máquina". Esse incêndio supostamente ocorreu pouco depois da queda de Roma, e foi o verdadeiro responsável pelo começo da Idade das Trevas. (As outras tribos lembram algo sobre o fogo Umbral, mas não se lembram de ele ser tão destrutivo quanto os Sentinelas afirmam.) Como resultado, os Sentinelas freqüentemente se encontram lutando contra obstáculos — então eles dobram seus esforços para encorajar o comércio, promover o conhecimento e incentivar a ciência. Contudo, eles precisam agir lentamente, pois suas ações costumam atrair a atenção da Igreja. E a Igreja da Idade das Trevas é muito cética quanto ao progresso...

Território

Os Sentinelas se preocupam com as cidades dos Homens. Fazendo isso, eles não possuem um território geográfico próprio. Na realidade, a maioria dos outros Garou ficam contentes em deixá-los com os protetorados que escolhem; as cidades medievais são lugares imundos e malcheirosos que enojam os lupinos. Os Sentinelas podem ser encontrados em praticamente qualquer uma das cidades mais importantes da época — Constantinopla, Paris, Londres, Praga, Budapeste e outras — mas eles precisam agir com cuidado. A quantidade numerosa de vampiros nessa época é uma ameaça muito grande para os Sentinelas, que não podem esperar que a ajuda venha rapidamente de suas seitas vizinhas nas regiões selvagens.

Uma exceção digna de nota é a distribuição aparentemente aleatória dos Sentinelas nas cidades-estados italianas. Aqui os *Luperci*, ou Sentinelas italianos, aproveitam-se do poder crescente dessas pequenas nações. Aqui as pessoas sem títulos de nobreza acumulam riquezas, desviando o equilíbrio do poder para as mãos de mais alguns indivíduos. Aqui as guildas estão começando a surgir, concedendo influência para os artesãos talentosos. Se um desmatamento rápido da península é o preço, os Sentinelas parecem estar dispostos a ignorar isso em nome do progresso. Como sempre, há problemas muito maiores — em particular, impedir que o império em crescimento caia todo nas mãos corruptoras dos Sanguessugas.

Campos

Como é conveniente para uma tribo que lida com a sociedade humana, nenhum dos campos dos Sentinelas sobrevive até o século XX, assim como nenhum campo do século XX existe no Mundo das Trevas medieval. A seguir estão exemplos do tipo de campos que os Sentinelas promovem nessa época; eles não são necessariamente os únicos, mas demonstram o tipo de causas que costumam ser defendidas pelos Sentinelas.

• **O Fole e o Cadinho:** À medida que as primeiras e escassas centelhas da "ciência" alquímica começavam a se acender, certos Sentinelas fizeram o melhor que podiam para soprar levemente as chamas e levar ao florescimento dessa arte. Os "fogueiros" (o nome mais curto para esse grupo) geralmente são Theurges e Philodox, todos conhecedores das artes elementares. Eles fazem o melhor que podem para orientar os alquimistas humanos rumo à iluminação, esperando abrir seus olhos para a glória do mundo espiritual — afinal de contas, se a humanidade puder descobrir a estrutura extraordinária dos planos de Gaia, a interconectividade admirável dos elementos, talvez eles possam se esforçar para reaver a espiritualidade que foi em grande parte abandonada. (E, obviamente, há certos benefícios a serem colhidos com os avanços científicos...) Dizem que os Fogueiros têm algumas conexões com alquimistas mortais que são capazes de realizar mágicas verdadeiras, mas é quase certo que essas alianças sejam escassas e incomuns, e isso se forem verdade. O campo não chega a se desfazer — ele simplesmente toma formas diferentes no Renascimento, certos de que a humanidade finalmente deu seus primeiros passos rumo a uma grandeza verdadeira.

• **A Irmandade do Livro:** Esses Sentinelas defendem aquilo que acreditam ser a maior realização da humanidade — a palavra escrita. Os membros desse campo armazenam iluminuras e pergaminhos raros, e são conhecidos por infiltrar-se em mosteiros e torres para roubar livros antes que guerras ou desastres possam destruí-los. A Irmandade tem como membros estudiosos, sacerdotes e outras pessoas eruditas, e freqüentemente defendem o aprendizado de quantas línguas for possível. Infelizmente, a Irmandade não é muito amada pelos outros Garou, que defendem a antiga tradição oral e condenam os livros em favor da memória. O campo acabará por tornar-se supérfluo com o surgimento dos livros, jornais e, com o tempo, a Era da Informação — mas nos sombrios tempos medievais eles se mantêm ocupados demais preservando o conhecimento.

• **A Roda Dourada:** O mercado e o comércio impulsionam a realização humana — ou, pelo menos, é isso que a Roda afirma. Esse campo faz o melhor que pode para promover as relações comerciais entre cidades e países, argumentando que, onde bens são negociados, idéias também podem ser trocadas. Alguns Garou acusam a Roda de atuar mais por cobiça que por bondade, mas não há nenhuma grande evidência de qualquer corrupção grave no campo. As atividades da Roda Dourada variam muito, desde encorajar discretamente as autoridades locais a assinar tratados de comércio, até emprestar dinheiro a mercadores promissores e caçar bandos de salteadores e ladrões de estrada que desencorajem o comércio. Eles deixarão de existir como um campo, à medida que a avareza e a ambição tornam seu incentivo desnecessário.

Aliados e Inimigos

Os Sentinelas talvez tenham mais aliados e contatos entre os humanos que qualquer outra tribo, graças ao seu processo cuidadoso de cultivar amigos. No entanto, eles têm um contato razoavelmente limitado com outros seres sobrenaturais. As poucas Raças Metamórficas européias que sobreviveram evitam as cidades, com exceção dos Ratkin — e eles evitam contatos com os Sentinelas tão religiosamente quanto com qualquer outra tribo.

Por outro lado, como os vampiros das cidades superam em muito a influência dos Sentinelas, estes evitam os grupos vampíricos o máximo possível. Na verdade, os Sentinelas só revelam ser lobisomens quando têm certeza absoluta que seu segredo não será espalhado — e isso frequentemente evita que os Sentinelas façam contatos com os místicos e outros grupos similares. Mesmo as fadas mantêm distância da tribo, uma vez que são os únicos Garou que positivamente cheiram a ferro.

Apropriadamente, os Sentinelas também conhecem poucos que possam chamar realmente de inimigos. Eles lutam contra os inúmeros vampiros e as forças da Wyrn como qualquer outro Garou, mas encontram a maioria de seus desafios no reino mortal. Certamente os Malditos que se alimentam de pensamentos e fraquezas humanas são uma grande preocupação para eles, mas não é nada comparado à grande maioria das outras tarefas da tribo. Os Sentinelas lutam contra as próprias convenções humanas, esforçando-se para abrir a mente de toda uma população — o que é, por si só, uma tarefa épica.

Antecedentes: Sentinelas não podem comprar Raça Pura ou Mentor — no entanto, eles ainda caminham discretamente pela terra e por enquanto não perderam sua centelha de Vida Passada.

Dons Iniciais: Ordem do Artesão, Persuasão, Bênção do Ferreiro

Citação

Você não compreende que essa era de desgraças não é o melhor que a humanidade tem a oferecer. Já houve períodos de conhecimento e iluminação — eles podem acontecer de novo se você der uma chance aos humanos.

Estereótipos

• **Fúrias Negras** — Lendas terríveis em relação às nossas irmãs vêm das regiões selvagens. Espero que haja mais calúnias que verdades nessas lendas.

• **Roedores de Ossos** — Não critique essas almas humildes, pois talvez sejam nossos únicos aliados que estarão por perto quando precisarmos.

• **Filhos de Gaia** — Sua filosofia tem um grande mérito, embora percam seu tempo em levá-la até as regiões selvagens. Por que não tentar redimir as multidões que estão dentro de paredes de pedra em vez de pregar para um bando de bárbaros?

• **Fenrir** — Selvagens. Não há glória na pilhagem e conquista; eles deveriam seguir o exemplo de seus Parentes e deixar de adorar seus Incarnas nórdicos brutalizados.

• **Fianna** — Um bando desordeiro de pagãos que pensam não haver nada além de suas ilhas, vivendo de acordo com essa mentalidade.

• **Garras Vermelhas** — Profetas mórbidos e irritantes que não querem sequer ouvir a possibilidade de iluminação. É preciso ser um animal para não se ter perspectivas do futuro.

• **Senhores das Sombras** — Eles têm, sem dúvida, o pragmatismo para apreciar o progresso, mas governam uma região que parece repudiar novas idéias. Talvez possamos trabalhar com eles para levar um pouco de civilização àqueles picos e vales encharcados de sangue.

• **Peregrinos Silenciosos** — Eles dizem apreciar o conhecimento humano, mas se é assim, por que parecem tão ansiosos por deixá-lo para trás e seguir seu caminho? Nossos primos errantes são muito estranhos devido à sua ausência.

• **Presas de Prata** — Prosseguimos com nosso modo de vida graças à tolerância deles — algo que nossos augustos senhores fazem questão de nos lembrar constantemente.





Capítulo Três: Guerreiros da Longa Noite

Culhwch invocou Olwen no nome de Kei, Bedwyr, Greidyaul, Inimigo Conquistador, Gwythyr, filho de Greidyaul, Greid, filho de Eri... Hueil, filho de Caw, que nunca se submeteu a um senhor; Samson "Lábios Secos"; Bardo Chefe Talyessin... Drem, filho de Dremidydd (que, de Kelli Wid, em Cornwall, podia ver um mosquito voando ao nascer do sol em Penn Blathaon, na Escócia); Eiddoel, filho de Ner; Gwlyddyn, o carpinteiro que construiu o salão de Ehangwen de Artur... Guerae "Cabelos Dourados"; os dois filhotes da cadela Rhymhi; Gwyddrud; Gwydden, o Difícil... Kelemon, filha de Kei; Tangwen, filha de Gweir, Serva dos Pássaros... — no nome de todos esses, Culhwch invocou seu pedido.

— "How Culhwch Won Olwen", *The Mabinogion*

Na maioria dos aspectos, a criação de personagens para crônicas na **Idade das Trevas** não é tão diferente daquela de **Lobisomem: O Apocalipse**. Obviamente, há menos tribos para escolher, mas a maioria das outras coisas continua igual.

É claro que o problema se encontra nos detalhes. Este capítulo descreve as diferentes opções disponíveis para personagens da Idade das Trevas, sejam Dons úteis que acabaram se tornando obsoletos graças à tecnologia do século XX ou rituais que foram perdidos há muito tempo, junto com as seitas que os praticavam. Se o Narrador quiser, também pode tornar essas opções disponíveis para personagens de **Lobisomem** nos dias de hoje, embora algumas sejam totalmente inadequadas; a nobreza, por exemplo, é muito diferente atualmente em comparação à época em que ter servos para cuidar da terra era de importância vital.



Conceitos de Personagens

Tudo começa com uma semente — a idéia sobre uma personalidade que cairia bem num metamorfo medieval. Quem são os lobisomens do Mundo das Trevas medieval? Que tipos de personagens podem ser construídos por um grupo? As descrições a seguir apresentam algumas idéias a Narradores e jogadores para a criação de personalidades na Idade das Trevas.

Mercenário:

Uma espada contratada por dinheiro, um mercenário viaja pelo mundo, vendendo sua habilidade na luta para qualquer um que pague seu preço. Esse tipo de soldado não tem lar permanente ou raízes verdadeiras; ele pode ser rico, mas por algum motivo continua vagando e lutando. Por que ele não retorna para casa? O que teme encontrar? Talvez ele não tenha casa ou não possa voltar até que tenha completado alguma busca ou missão. Talvez sua Fúria interior impeça que ele se torne íntimo das pessoas com quem cresceu. Personagens mercenários podem ir parar em qualquer parte do mundo conhecido.

Apóstolo Peregrino:

Algo leva o clérigo errante a continuar sua busca pela verdade, oferecendo ajuda aonde quer que ele vá. A crença do errante não é tão importante; ele pode ser muçulmano, judeu ou cristão. O que importa é sua paixão em descobrir a iluminação e buscar um poder superior. O apóstolo pode ser um curandeiro ou uma parteira; ou então um professor. De qualquer forma, mortais e Garou procuram essa pessoa em busca de apoio e auxílio. Como ele irá resolver o dilema de seguir tanto Deus quanto Gaia? Isso fica a cargo do jogador, e o conflito pode ser uma parte importante do tema e história do personagem.

Lobo da Grande Floresta:

Seja na sombria Floresta Negra da Bavária ou na verdejante Floresta de Sherwood, na Inglaterra, o Garou lupino tem uma vida agradável na floresta, pelo menos por enquanto. A caça não é tão rara, e apenas alguns humanos andam pelos bosques com seus cavalos e aparelhos estranhos de transporte. No entanto, às vezes a tranquilidade das florestas é quebrada pelos grupos de caça, e alguns até mesmo caçam os lobos. O personagem influenciará como os lobisomens irão lidar com a situação — fugindo ou pulando com as garras afiadas sobre os inimigos.

Nobre Orgulhoso:

Gaia considerou justo conceder a esse lobisomem poder e riqueza no mundo dos humanos. Como ele utiliza isso? Egoisticamente, para obter glória e benefício próprio, ou generosamente, para o bem de sua matilha e sua tribo? Ele obteve a riqueza e o título de nobreza através de herança ou casamento? Quais são suas relações com os nobres mortais do reino? Esse personagem tem orgulho de sua ascendência nobre e talvez procure se promover tanto na sua tribo quanto no mundo temporal. Ele pode enfrentar muitas escolhas difíceis ao longo da crônica, sendo uma das piores o conflito entre se render ou não para a soberba que o assombra noite e dia.

Camponês Rebelde:

Esse personagem vive à espera do fim do sistema feudal. Ele vê a arrogância da nobreza tanto entre os mortais como os Garou tirando a liberdade dos lobisomens e resolveu fazer algo quanto a isso. As punições por incitar rebeliões são terríveis, mas esse lobisomem altivo não se preocupa. Ele acredita que a morte é melhor que uma vida de servidão, preso à terra e, se a morte é o preço, que assim seja. Esse rebelde ficaria satisfeito em levar o maior número de inimigos possível junto com ele se for preciso seguir o caminho das sombras.

Bailio:

Membro de uma família respeitável de camponeses, esse personagem tem uma vida confortável dentro do sistema feudal. Graças aos seus serviços, ou talvez até mesmo por causa de sua sabedoria na luta contra a Wyrn, o senhor achou adequado nomeá-lo para a posição de bailio, um cargo responsável pela administração das aldeias da região e assegurar que o feudo sempre esteja em ordem. O bailio pode ler e escrever; ele também está sempre de olho nos detalhes. Além disso, o trabalho inclui algumas viagens, mais que suficientes para satisfazer os gostos simples de um lobisomem.

Mercador:

Esse personagem escapou dos laços de servidão ao viver numa aldeia durante um ano e um dia, tornando-se amigo dos mercadores de lá. Agora o Garou também é um mercador, viajando numa caravana, talvez com outros lobisomens, vendendo roupas finas, âmbar e ocasionalmente algumas especiarias do Oriente. Aos poucos ele está aprendendo a ler e escrever, além de dispor de uma rede de contatos através de todo o continente e do Mediterrâneo. Embora sinta falta de sua família, ver novas cidades e encontrar novas pessoas faz parte da sua vida.

Erudito:

Talvez esse personagem tenha ouvido secretamente as lições de um jovem nobre, ou convenceu um padre a ensiná-lo a ler e escrever. Seja como for, ele tem uma sede insaciável pelo conhecimento. Chegando até uma universidade, ele tenta dar continuidade ao seu aprendizado entrando às escondidas nos grandes salões de palestras, pois não tem dinheiro para pagar as aulas. Outros lobisomens acham que ele tem um parafuso a menos para querer passar tanto tempo com os mortais nas suas cidades fedorentas. No entanto, para um personagem estudioso o conhecimento é um êxtase.

Amigo das Fadas:

Provavelmente, o sangue do Anfitrião Brilhante corre pelas suas veias. Ou talvez seus olhos verde-dourados e sua voz de sereia simplesmente atraíam as fadas como o mel atrai os ursos. Seja qual for a razão, as fadas respeitam e admiram o personagem. Ele não está a salvo de seus artifícios, mas a maioria deles tem a intenção de ser brincadeiras amigáveis. Frequentemente elas fornecem conselhos sábios e, em troca, esperam sua proteção e amizade. Outros Garou ficam admirados, mas também um pouco desconfiados; eles sabem que as fadas costumam fazer tudo por interesse próprio e nunca são confiáveis. E o que dizer do personagem em si?

Protetor das Florestas:

Ao contrário de muitos que reivindicam esse título, esse Garou conhecedor das florestas não é um fora-da-lei ou um posseiro. Ele tenta proteger a floresta, apesar de fingir que não

vê seus Parentes quando eles estão caçando uma lebre para o jantar. O protetor das florestas está em sintonia com os animais e a terra, talvez tendo algum tipo de ligação com os espíritos da floresta. Ele também tem acesso ao senhor feudal local e pode ser encarregado de supervisionar as caçadas de veados e javalis, avisando seus companheiros de matilha e seus Parentes quando devem ficar escondidos.

Lobo do Mar:

A cada viagem o lobo do mar encontra novas aventuras. Talvez haja ouro e tesouros a serem conquistados, mas muitas vezes tudo que se encontra em terra é uma luta sangrenta. Isso não importa, pois o lobo do mar está muito mais em busca de emoção e glória do que de recompensas. Esse personagem pode até mesmo ser um lupino que viaja pelos sete mares com um grupo misto de Garou e Parentes.

Administrador:

O administrador é a pessoa mais importante de um feudo. Ele está encarregado da contabilidade, da correspondência e da administração do feudo e da propriedade senhorial. O administrador também está constantemente em contato com o senhor e o bailio; em outras palavras, a posição traz consigo muito poder e responsabilidade. Por que um Garou pode desejar essa posição? Bem, se um senhor feudal também é um lobisomem, ser nomeado para o cargo de administrador é uma grande honra. Embora ausências prolongadas possam enfraquecer o poder do administrador, certamente ele terá que viajar pelas terras do senhor e talvez visitar outros nobres locais ou até mesmo o rei. Interpretar um administrador frequentemente fornece oportunidades interessantes de intriga.

Interpretando o Lobisomem Medieval

Uma coisa que se deve ter em mente quando se cria um personagem de **Lobisomem: A Idade das Trevas** é o clima geral do cenário. Esse não é um mundo de razão e luz ofuscantes, onde a ciência assegura às pessoas que monstros não existem (mesmo que existam). Esse é um mundo de superstição e medo, onde até mesmo um transeunte estranho pode ser um feiticeiro ou uma besta na forma de um ser humano. Essa é a época da ignorância, onde as pessoas se agarram desesperadamente à fé, pois é a única esperança que têm. Como um lobisomem caminhando nesse mundo, você deve ser assustador.

Tenha em mente as histórias da época, as lendas sobre lobisomens despedaçando crianças perdidas ou bruxas tomando a forma de animais para atormentar seus inimigos. Escolha um conceito que evoque o clima desse cenário e acrescente uma personalidade que sugira um lobisomem. Até mesmo o mais bondoso dos Filhos de Gaia sente sua Fúria fervendo dentro dele nessas noites de sangue, aço e fogo — até mesmo o mais discreto dos Sentinelas deve manter um clima de predador, de um lobo andando entre as ovelhas. Se você prestar bastante atenção para criar um personagem que enfatize a atmosfera tempestuosa e isolada da época, estará fazendo sua parte para tornar a crônica algo que seu grupo possa lembrar durante anos e anos.

Raças

Praticamente não há mudanças nas regras para raças no cenário da Idade das Trevas. Os hominídeos em particular são tratados da mesma forma que nos tempos modernos.

Os Impuros são muito mais raros no cenário medieval das Trevas. A prática do infanticídio é muito mais comum nessa época, e são raras as seitas que permitem que um ser tão repulsivo chegue à idade adulta. Personagens impuros são criados da maneira normal, com as deformidades usuais — no entanto, os impuros têm +1 na dificuldade de todos os testes sociais envolvendo outros Garou. Sem a ameaça iminente do Apocalipse, os Garou têm menos probabilidade de considerar a existência dos impuros como algo necessariamente maligno; eles não estão acostumados com a presença dos impuros e nem querem se acostumar.

Personagens lupinos não podem comprar Arqueirismo, Artesanato, Cavalgar ou Instrução com seus pontos iniciais de Habilidades — da mesma forma, Etiqueta, Direito, Linguística,

Outros Metamorfo

Mas, você pode se perguntar, o que vai acontecer se você quiser interpretar um metamorfo que não seja um Garou? Que regras existem para o Corax medieval? E quanto a um Mokolé da época?

O restrição de espaço no livro impede regras específicas sobre todas as Raças Metamórficas da época medieval — afinal de contas, nós *queríamos* incluir outros capítulos neste livro. Se você tem regras para a raça em questão e o Narrador não se importar em parar um pouco e se dar ao trabalho de adaptar as regras, você pode ir em frente.

É lógico porém, que algumas mudanças são basicamente uma questão de bom senso. Todos os personagens irão trocar Habilidades como Computador e Condução por Instrução e Cavalgar. A maioria dos Dons tecnológicos podem ser trocados pelos Dons apropriados dos Sentinelas, e Antecedentes devem ser adaptados para se encaixar no cenário.

De todos os metamorfos disponíveis, recomendamos que você procure primeiro os mais compatíveis. Corax sempre tem alguma razão para ajudar discretamente uma matilha de Garou, e os carneiros dos campos de batalha medieval não são diferentes. Talvez você possa interpretar um Gurahl — mas você provavelmente seria um dos únicos três que estariam despertos no continente, portanto não espere que o Narrador vá permitir isso. Os Celican são os únicos Bastet europeus, mas não se relacionam muito bem com os Garou — mas uma aliança temporária com uma matilha de Fianna pode ser adequada. E são raros membros do Povo Rato que trabalhem com qualquer metamorfo além de um ou outro Roedor de Ossos — mesmo assim, os imundos homens-ratos são tematicamente perfeitos para um jogo da Idade das Trevas.

Mas se você está morrendo de vontade de interpretar um Nuwisha, Mokolé, Nagah ou Kitsune — bem, não fique com muitas esperanças. Tentar trazer um metamorfo do outro lado do mundo é o tipo de coisa que faz Narradores desistirem de jogar **Lobisomem** e tornarem-se ornitólogos.

Medicina, Política e Ciência continuam sendo proibidos. Para que seu personagem lupino comece o jogo com qualquer uma dessas habilidades, você precisará comprá-las com seus pontos de bônus.

Habilidades

A maioria das Habilidades de **Lobisomem: O Apocalipse** são perfeitamente adequadas para jogos ambientados na Idade das Trevas. Esportes significa que você provavelmente passa seu tempo em jogos de caça, não jogando futebol — mas continua sendo a mesma coisa. Da mesma forma, o Impulso Primitivo tem sido o Impulso Primitivo desde que os Garou surgiram. Armas de fogo, no entanto, não estão disponíveis (a não ser que o Narrador queira avançar a linha do tempo suficientemente, até o Renascimento). As Habilidades descritas a seguir substituem as características mais modernas na planilha do personagem; os jogadores podem criar outras à vontade como, Habilidades Secundárias, desde que sejam permitidas pelo Narrador.

Talentos

Crime

Isso representa a habilidade para crimes pequenos, seja cortar as alças de uma bolsa ou tentar encontrar um comprador para o anel de ouro de um nobre. Ele não está vinculado ao "conhecimento das ruas" como nos dias de hoje, pois não há realmente uma "cultura de rua" nas cidades medievais. Em vez disso, esse Talento pode ser usado para diversas atividades criminosas, como falsificar documentos, envenenar vinhos ou arrombar uma fechadura simples. A dificuldade costuma variar, mas a maioria dos trabalhos envolvidos (como arrombar uma fechadura da Idade Média ou passar um laque de cera de um documento para outro) têm dificuldade 8.

Não é preciso nem dizer que a punição para roubo não é nem de perto tão branda quanto nos dias de hoje — um ladrão pode perder a mão, mofar na cela empestada de alguma prisão ou ser enforcado sem um julgamento. E embora os Garou não corram tanto risco de serem pegos pela justiça humana, eles têm problemas muito maiores com os quais se preocupar em relação à própria raça — roubar o baú com o pagamento de um mercador italiano é uma coisa, mas furtar o fetiche de um Presa de Prata trará problemas de proporções épicas.

- Amador: Você conseguiria roubar o cavalo de um bêbado.
- Experiente: Você já bateu carteiras algumas vezes.
- Competente: Você não precisa trabalhar para se sustentar.
- Especialista: Você quase seria capaz de comprar um título de nobreza com seus lucros desonestos.
- Mestre: Você se daria bem entre os Senhores das Sombras.

Possuído por: Ladrões, vagabundos, Ragabash, Roedores de Ossos, mendigos, animadores, assassinos

Especializações: Bater Carteiras, Receptação de Furtos, Arrombar Fechaduras, Prestidigitação, Envenenamento

Outros Talentos

Intriga, Representação, Previsão do Tempo, Procura, Imitação, Prospeção, Mendicância

Perícias

Arqueirismo

Esta é a habilidade de utilizar arcos ou bestas com precisão. O arqueirismo é uma perícia complicada para ser aprendida; a popularidade da besta mais adiante não se deveu ao seu poder de parada superior (que não é verdade), mas da sua facilidade em ser usada. A milícia e os guardas recebiam bestas e ficavam familiarizados com o funcionamento (se não especialistas) num tempo excepcionalmente curto. Em contrapartida, os reis da época preferiam recrutar camponeses em tempos de guerra quando precisavam de arqueiros, pois demoraria tempo demais para treinar um soldado a utilizar um arco.

Com essa Perícia, você também é capaz de colocar a corda num arco, além de cuidar da manutenção de arcos, bestas, flechas e virotes. Você também consegue realizar pequenos reparos em seus equipamentos.

- Amador: Você é capaz de usar uma besta.
- Experiente: Você aprendeu a usar um arco longo razoavelmente bem.
- Competente: Você pode contar com seus talentos para ser bem-sucedido em caçadas.
- Especialista: Uma Flecha Maldita normalmente é tudo que você precisa.

••••• Mestre: As pessoas contarão lendas sobre como você atirou nas estrelas do céu.

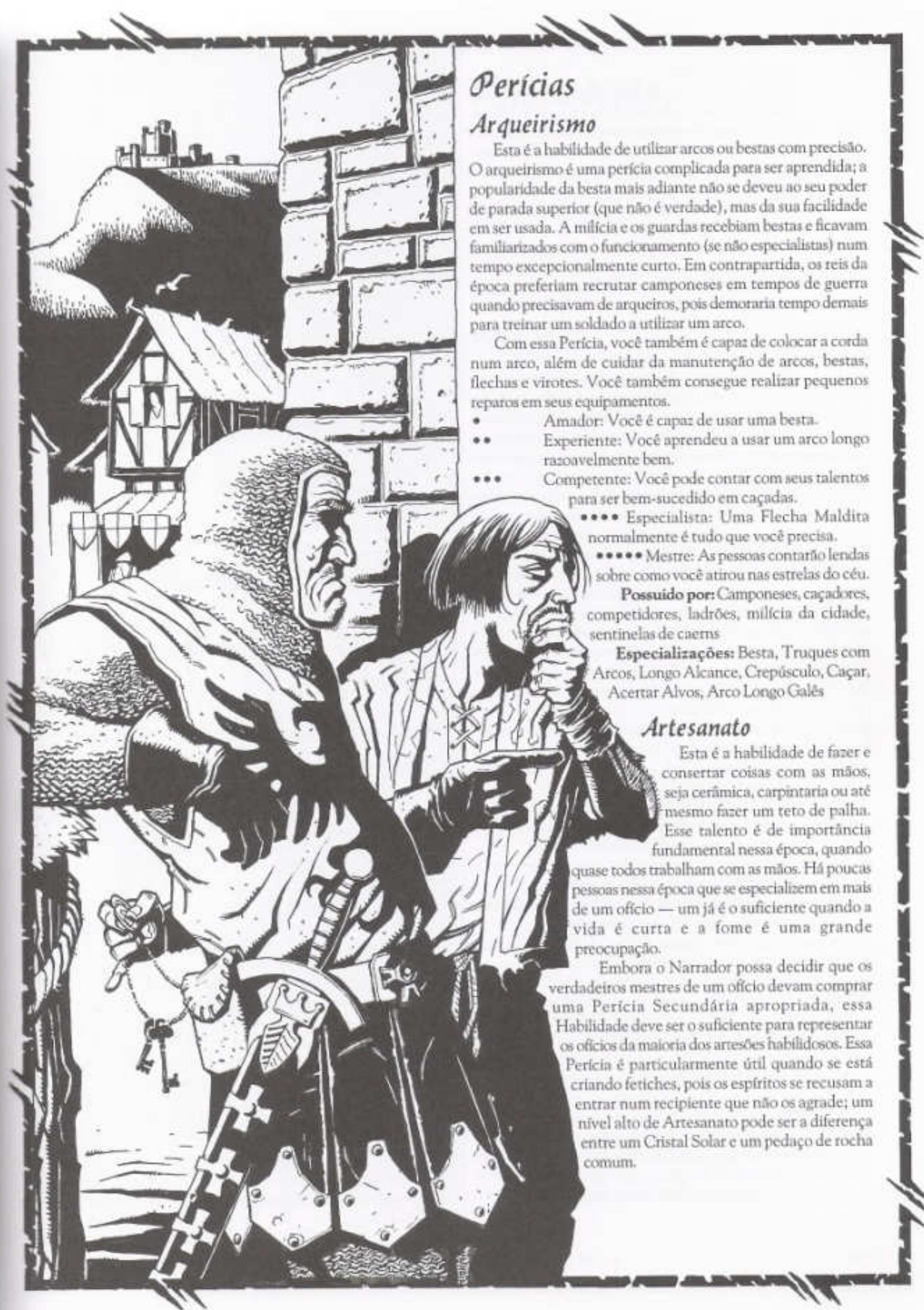
Possuído por: Camponeses, caçadores, competidores, ladrões, milícia da cidade, sentinelas de caerns

Especializações: Besta, Truques com Arcos, Longo Alcance, Crepúsculo, Caçar, Acertar Alvos, Arco Longo Galês

Artesanato

Esta é a habilidade de fazer e consertar coisas com as mãos, seja cerâmica, carpintaria ou até mesmo fazer um teto de palha. Esse talento é de importância fundamental nessa época, quando quase todos trabalham com as mãos. Há poucas pessoas nessa época que se especializem em mais de um ofício — um já é o suficiente quando a vida é curta e a fome é uma grande preocupação.

Embora o Narrador possa decidir que os verdadeiros mestres de um ofício devam comprar uma Perícia Secundária apropriada, essa Habilidade deve ser o suficiente para representar os ofícios da maioria dos artesões habilidosos. Essa Perícia é particularmente útil quando se está criando fetiches, pois os espíritos se recusam a entrar num recipiente que não os agrade; um nível alto de Artesanato pode ser a diferença entre um Cristal Solar e um pedaço de rocha comum.



- Amador: Aprendiz.
- Experiente: Você põe comida na mesa, embora ninguém fique doido para comprar seus trabalhos.
- Competente: Você consegue viver bem, e as pessoas querem que os filhos delas sejam seus aprendizes.
- Especialista: O próprio Rei pode vir a encomendar alguns de seus serviços.
- Mestre: Algum dia suas criações aparecerão como ilustrações de livros acadêmicos.

Possuído por: Trabalhadores, aldeões, Theurges, damas de honra

Especializações: Ferraria, Remendagem, Ornamentação, Agricultura, Trabalhos em Couro, Cerâmica, Ourivesaria, Curtidura, Carpintaria de Rodas, muitas outras

Cavalgar

Essa habilidade não cobre apenas a capacidade de permanecer sentado num cavalo (mesmo durante situações movimentadas, como combates ou incêndios florestais), mas também a habilidade de avaliar o valor aproximado de um cavalo, utilizar corretamente cravos e rédeas e até participar de combates montados.

No entanto, os lobisomens têm um problema flagrante com animais domesticados. Qualquer animal que tenha aceito o controle humano fica muito desconfortável com a Fúria selvagem de um metamorfo, e não gosta de ficar próximo de um predador tão óbvio. Alguns Garou são capazes de usar sua empatia com animais para superar isso e cavalgar tão bem quanto um cavaleiro, mas tais lobisomens realmente são raros.

[Para detalhes sobre a relação complicada entre Garou e cavalos, assim como regras para combates montados, consulte o Apêndice deste livro.]

- Amador: Um pangaré lento e cansado é tudo com que você pode lidar.
- Experiente: Você consegue galopar e realizar pequenos saltos.
- Competente: Você consegue caçar facilmente sobre um cavalo.
- Especialista: Você é praticamente um corsário mongol; você poderia cavalgar por semanas sem se sentir desconfortável.
- Mestre: Você seria capaz de pegar do chão o lenço de uma dama sem diminuir o galope.

Possuído por: Cavaleiros, nobres, bárbaros, mensageiros, caçadores, mercadores ricos, padres, Sentinelas

Especializações: Duelo, Salto, Floresta, Trilhas Montanhosas, Lutas com Espadas à Cavalo

Outras Perícias

Carpintaria, Culinária, Navegação, Fabricação de Flechas, Herborismo, Caçada, Ferraria, Tecelagem

Conhecimentos

Instrução

Uma habilidade rara entre muitos Garou, o conhecimento do mundo letrado ainda é considerado importante pelos Presas de Prata, Senhores das Sombras, Peregrinos Silenciosos, Filhos de Gaia e, obviamente, os Sentinelas. Esse Conhecimento



representa a educação medieval usual — alfabetização, fluência em latim, um pouco de teologia e filosofia e a possibilidade de alguns outros cursos. Não é preciso sequer dizer que essa não é uma perícia que alguém pode conseguir em qualquer lugar; até mesmo um único ponto em Instrução presume que você frequentou a escola de uma catedral, um monastério ou algo semelhante (ou talvez teve um professor particular, se você for de família nobre), enquanto um nível alto indica que recebeu instrução em uma das recém-criadas universidades, como as de Paris, Salerno, Oxford ou Bolonha.

A alfabetização não é a regra no cenário medieval das Trevas; pelo menos um ponto de Instrução é exigido para ser capaz de ler e escrever.

- Dileitante: Você sabe falar latim, ler e (de certa forma) escrever textos simples. Você já ouviu falar em Aristóteles.
- Estudante: Sua gramática do latim é excelente, e você possui uma base firme em matemática, filosofia e teologia.
- Instruído: Você é bem versado nas produções literárias de teólogos eruditos e de filósofos pagãos como Aristóteles.
- Erudito: Você poderia ensinar em qualquer universidade ou servir como o escrivão ou tutor de um rei.
- Sábio: Você precisa ter cuidado, pois com certeza sua vasta gama de conhecimentos atraiu a atenção de vampiros que se esgueiram entre os círculos de eruditos...

Possuído por: Eruditos, nobreza, clérigos, escribas, administradores

Especializações: História Antiga, Teologia, Caligrafia, Heresia, Gramática, Matemática, Biblicismo

Uma Observação Sobre Lingüística

Recomendamos muito que os Narradores adaptem as variantes das regras de Lingüística do **Lobisomem: Guia dos Jogadores**, que são mais apropriadas em muitos aspectos. Para que um estudioso tivesse uma educação básica em Grego e Latim, por exemplo, ele precisaria ter pelo menos nível 3 em Lingüística — não importa se ele já sabe francês, alemão e italiano! Caso você não disponha dessas regras, considere que cada ponto duplica o número de línguas adicionais; um ponto significa uma língua a mais, dois pontos equivalem a duas línguas adicionais, três pontos tornam-se quatro línguas a mais e assim por diante.

Nessa época, existem *muitas* línguas de uma ponta a outra do continente. A lista a seguir apresenta apenas algumas possibilidades para a criação de personagens. Ela não é, de forma alguma completa, mas oferece uma idéia de quantas línguas alguém que viaje muito pode esperar encontrar.

• Grego, latim, inglês, francês, italiano, alemão, hebreu, húngaro, romeno, esloveno*, báltico*, "árabe" (curdo, armênio, persa), turco, finlandês, norueguês, islandês

*na verdade, um conjunto de dialetos semelhantes

Antecedentes

Na sua maioria, os Antecedentes que já foram fornecidos em **Lobisomem: O Apocalipse** funcionam praticamente sem modificações no cenário da Idade das Trevas. A única diferença é a definição precisa; por exemplo, em vez de ser um hacker de computadores, um Ragabash dos Roedores de Ossos pode ser um vendedor de relíquias falsas entre seus Aliados. Apenas um Antecedente precisa ser redefinido: Recursos. A renda é algo totalmente diferente nesse período, e luxos como roupas e meios de transporte extras, que consideramos ser algo básico da "classe média", nessa época referem-se à nobreza.

Recursos

A Europa medieval não possui um sistema padrão de cunhagem de moedas, e a maioria das pessoas tem pouco ou nenhum contato com dinheiro. As pessoas comuns são fazendeiros que cultivam sua própria comida e fazem suas próprias roupas e ferramentas ou as obtêm por escambo. Nesse ambiente, é quase impossível definir uma renda específica para um nível de Recursos. Em vez de uma renda em si, os Recursos são bem amplos, representando o poder de compra adequado ao lugar onde você vive. Simplesmente é mais fácil dizer que seu Sentinela compra uma besta com a renda de seu último negócio do que tentar controlar quantas moedas você possui na sua bolsa. (Além disso, as melhores coisas em **Lobisomem** não podem sequer ser compradas de mercadores.)

Entretanto, lembre-se de que seus bens não são estáticos. Para obter dinheiro para comprar uma espada, talvez você tenha que vender alguns porcos ou mandar o coletor de impostos de volta para casa mais cedo. Você deve ser capaz de administrar seus próprios bens ou empregar um baílo para fazê-lo em seu lugar; a maioria dos Garou opta pela segunda alternativa, confiando essa posição a um Parente. Apenas se lembre de que seu baílo pode ficar tentado ao lidar com toda a sua riqueza...

- Você está em condições um pouco melhores que as de um servo e não chega a ser pobre. Você pode comprar algumas coisas (roupas simples, armaduras leves, uma refeição numa taverna, uma ferramenta ou arma simples, como uma pá ou uma lança) de vez em quando, se economizou seu dinheiro.
- Seus recursos são suficientes para sustentá-lo sem muitas privações. Economizando um pouco, você pode comprar um arco e flechas, uma enxada, animais de criação, uma adaga ou uma bolsa de sal. Você também pode se hospedar numa estalagem por uma noite se for preciso, ou comprar uma carroça para uma viagem.
- Considerando todos os aspectos, você vive confortavelmente. Você poder ter uma pequena casa própria, e provavelmente tem algum ofício de onde tira seu sustento. Você pode comprar uma besta ou uma espada, caso seja necessário, ou até mesmo uma armadura pesada se você economizar dinheiro para isso. Você pode adquirir uma mula para viajar ou trabalhar e pode juntar o dinheiro necessário para subornar um cavaleiro ou um escriba.

**** Você é razoavelmente rico e até pode se dar ao luxo de comprar e manter um cavalo. Possivelmente você é um comerciante rico, ou talvez seja dono de uma aldeia e a supervisão. Também pode ter seus próprios servos e uma pequena soma que possa gastar todos os meses.

***** Você é tão rico quanto qualquer nobre abastado. Você pode comprar praticamente qualquer objeto de luxo que desejar — um livro ilustrado, uma armadura de cavaleiro, peles de qualidade ou um barco mercante — embora não possa realizar muitas dessas compras de uma só vez. Você pode ser dono de um castelo e de propriedades com servos trabalhando nelas ou de muitas vilas. Mas esteja avisado de que muitos olhos vigiam uma pessoa considerada quanto você, e manter a sua natureza Garou em segredo pode não ser fácil.

Qualidades e Defeitos

Selecionar Qualidades e Defeitos para seu personagem nunca deve ser uma questão de tentar levar vantagem nas regras (embora infelizmente muitos jogadores usem Qualidades e Defeitos apenas para esse propósito). Essas características opcionais foram destinadas a oferecer um toque a mais de individualidade, uma oportunidade de escolher algo um pouco além do básico. Mas, antes de tudo, eles devem ser usados para dar vida ao conceito e tema de um personagem.

Portanto, é particularmente importante que você escolha Qualidades e Defeitos (se o Narrador permitir sua utilização) que reforcem o clima e os temas de **Lobisomem: A Idade das Trevas**. Se você escolher uma Qualidade em particular apenas por causa de vantagens nas regras, você é o único beneficiado (e apenas até o Narrador perder a paciência com a sua ganância). Mas se você escolher uma Qualidade ou um Defeito com base no modo como isso exprime e representa seu personagem e o jogo, o grupo inteiro se beneficia.

Para ser completamente honesto, muitos dos melhores Defeitos e Qualidades para recriar o clima das histórias medievais de lobisomens já existem. A seguir estão alguns particularmente adequados para um jogo no cenário medieval das Trevas, retirados do **Lobisomem: Guia dos Jogadores**.

- **Personalidade:** Código de Honra, Selvageria, Mentalidade da Matilha, Vingança, Territorial
- **Mentais:** Bom senso
- **Percepção:** Qualquer um
- **Aptidões:** Magnetismo Animal, Língua Nato, Ignorante
- **Sobrenaturais:** Aliado Ancestral, Amor Verdadeiro (um favorito para romances medievais), Fé Verdadeira, Amaldiçoado, Transformação Amaldiçoada, Transformação Forçada (os últimos três são bons para um jogo inspirado em lendas medievais de lobisomens), Marca do Predador, Sinal do Lobo
- **Ligações Garou:** Boa Reputação, Má Reputação (é um mundo muito pequeno)
- **Físicos:** Longevidade, Cheiro de Animal, Estritamente Carnívoro, Idade do Lobo

Novas Qualidades

Sentidos Aguçados: (1 ponto de Qualidade)

Um de seus sentidos, provavelmente sua visão, audição ou olfato, são particularmente aguçados. Você pode ser capaz de ver a cor dos olhos de um homem de seu posto em cima de uma muralha, ou ouvir o ranger da corda quando um rato corre pela linha de amarração de seu barco. A dificuldade de qualquer teste de percepção envolvendo o sentido escolhido é diminuída em dois; combinada com o Dom: Sentidos Aguçados, sua percepção torna-se realmente sobrenatural. Essa Qualidade pode ser comprada para diversos sentidos, mas não diversas vezes para o mesmo sentido.

[Sim, essa não é uma qualidade destinada exclusivamente à Idade das Trevas — mas uma que estupidamente foi deixada de fora do **Guia dos Jogadores**, e sem ter como distribuir uma errata para todos, cá estamos.]

Nobreza: (1-5 pontos de Qualidade)

Essa Qualidade certamente é apropriada para os Presas de Prata (ou, o que é mais comum, para seus Parentes), mas se sabe que alguns Garou da maioria das outras tribos que já obtiveram esses postos elevados. As vantagens (e responsabilidades) da nobreza estão a seu cargo; alguns lobisomens são conhecidos por exercer o *droit de seigneur* para acasalar com qualquer rebanho promissor que desejem, mas esteja avisado de que essa é uma atividade que atrai os servos da Corruptora.

A não ser que você compre o Antecedente Recursos, assume-se que você não possua propriedades. No entanto, se tiver pelo menos dois pontos de Recursos e gastar mais dois pontos de Antecedentes nesta Qualidade, você é o proprietário legítimo das terras que a sua seita reivindica para si. Isso significa que você tem o direito legal de proibir invasores, utilizar a terra como quiser e geralmente impedir que as pessoas entrem na divisa da seita. Entretanto, lembre-se de que ter os direitos legais sobre a terra não quer dizer que outros nobres não tentem tomá-la de você à força — ou mesmo que seu suserano não exija uma parcela da terra se assim ele quiser. Nada é garantido no Mundo das Trevas medieval.

Os Roedores de Ossos não podem comprar essa Qualidade; eles nunca cruzaram com alguém da alta sociedade. É possível para um Roedor conseguir um título através de mérito, mas é algo tão difícil para uma criatura descontrolada que só deve ser obtido por meio do jogo.

Aliado Vampírico: (4 pontos de Qualidade)

Por razões particulares, você tem um... acordo com um dos mortos-vivos. Pode ser uma trégua feita para impedir a aniquilação mútua, um pacto para se vingarem de um inimigo comum ou até mesmo uma amizade verdadeira. No entanto, o resto de sua raça sabe muito bem que existem Sanguessugas demais caçando nas noites da Europa medieval, e veriam de forma muito ruim o seu apoio ao inimigo. O Narrador criará esse aliado vampírico, embora você certamente possa dar algumas sugestões.



Dons

Os Dons a seguir não são, de forma alguma, os únicos disponíveis aos lobisomens do Mundo das Trevas medieval. No entanto, eles representam os conhecimentos familiares para a maioria dos Garou da época. Os narradores podem ficar à vontade para acrescentar Dons de livros de tribo ou de outras fontes para complementar o Garou medieval — talvez até deixar os jogadores serem os primeiros a usar esses Dons! Afinal de contas, é uma grande honra ser aquele que descobriu o segredo de Patas do Filhote Recém-Nascido.

A maioria desses Dons está fora de uso no século XX; a ciência e os aparelhos modernos, não importa o quão desprezados, tornaram alguns deles menos úteis. Outros, como Pele de Homem, simplesmente não são mais necessários no ambiente ocidental do século XX. Os narradores que desejarem usar alguns desses Dons em crônicas atuais de **Lobisomem** podem ficar à vontade, embora o conhecimento já esteja bem esquecido, e o Garou talvez precise passar por uma missão particularmente desafiadora para encontrar espíritos que se lembrem de como ensinar esses truques. Afinal de contas, faz muito tempo que ninguém pergunta.

Hominídeo

Os truques místicos de sobrevivência de um hominídeo estão relativamente inalterados nesses tempos. Até mesmo Dons como Assimilação não chegam a ser inadequados (especialmente considerando que Garous de Posto Cinco podem muito bem ser os poucos lobisomens dessa época que já viajaram bastante). Uma das poucas exceções é o Dom: Perturbar Tecnologia, que surge apenas quando os avanços tecnológicos tornam-se uma preocupação maior. O Dom a seguir está disponível em seu lugar.

- **Linguagem do Mundo (Nível Dois)** — Aqueles que viajam muito podem vir a encontrar um novo dialeto a cada vale. Esse Dom permite que o Garou fale qualquer idioma humano que encontrar, embora sua pronúncia tenha um certo sotaque em qualquer língua além da sua. Ao contrário do Dom de Posto Três: Línguas (um Dom dos Sentinelas; também no **Lobisomem: Guia dos Jogadores**, pág. 35), esse Dom não inclui a escrita. O Dom é ensinado por um espírito-coruja.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Linguística, dificuldade 7; o efeito dura até o final da cena.

Impuro

Os poucos impuros que sobrevivem nessa época são herdeiros do mesmo legado de desprezo e sofrimento que os impuros dos tempos modernos — ou, na verdade, até mais. Seus Dons praticamente não mudam de uma época para a outra, embora os Dons de rancor e destruição, como Maldição do Ódio e Definhar Membro, sejam mais populares entre os membros da raça.

Lupino

Os Dons de lupinos permanecem em grande parte inalterados desde a Idade das Trevas até os dias de hoje. Praticamente todos os Dons básicos dos lupinos foram concedidos há muito tempo e, dentre os Dons lupinos apresentados no livro de regras de **Lobisomem**, o único que

não está disponível no cenário medieval das Trevas é o Salto do Canguru.

Ele foi substituído pelo Dom a seguir.

• **Sentir Presa (Nível Um)** — Embora a caça ainda seja abundante nessa época, um inverno rigoroso ou uma seita faminta podem reduzir drasticamente o número de animais disponíveis. Além disso, as matilhas de lobos não são muito eficientes para conseguir alimentos, de forma que, às vezes, uma matilha de Parentes precise de toda a ajuda que tiver ao seu alcance. Esse Dom permite que o lupino localize misticamente caça suficiente para alimentar sua matilha, diminuindo drasticamente o tempo de caça. Se houver presas num raio de 80 quilômetros, o lupino saberá. Esse Dom não considera humanos como presas, embora alguns Garou afirmem que os Garras Vermelhas conheçam uma variação que não siga essa regra.

Esse Dom é ensinado por um espírito do Lobo.

Sistema: O caçador testa Percepção + Impulso Primitivo, dificuldade 7. Um sucesso indica a localização de presas suficientes para alimentar uma matilha grande; se houver vários grupos de presas suficientes no raio de 80 quilômetros de efeito do Dom, ele leva o Garou à fonte mais próxima (mas não necessariamente a mais fácil de ser obtida).

Dons de Augúrio

Os Dons concedidos pela face mutável de Luna mudaram pouco desde os Primeiros Dias; em grande parte, as tarefas de um augúrio continuam sendo as mesmas, independentemente da tecnologia humana ou da inovação cultural. Sendo assim, há menos Dons "novos" de augúrio que de raça ou tribo.

Ragabash

O augúrio Ragabash é um dos mais adaptáveis. Devido à sua própria natureza, espera-se que a Lua Nova esteja apta para torcer qualquer situação a favor do melhor efeito. Assim, a lista de Dons dos Ragabash é a que sofre maiores mudanças entre todos os augúrios — por poucos que sejam.

O Dom: Abrir Objetos existe, porém é raro — afinal, poucas cadeias dos humanos são capazes de resistir a um Garou zangado. Ele costuma ser substituído pelo Dom mais utilitário Correr na Neve. De modo similar, o Dom Gremlins virá a se tornar mais comum paralelamente à tecnologia dos humanos, que ele pragueja; porém, contra a tecnologia medieval dá mais trabalho do que compensa. Ao invés dele o Dom: Mentira de Reynard é um dos preferidos entre os Ragabash de Posto Três.

• **Correr na Neve (Nível Um)** — Os invernos rigorosos da maioria da Europa podem paralisar uma vila ou enfraquecer enormemente uma matilha. Esse Dom permite que um lobisomem evite o problema causado por grandes nevascas. Os Garou que utilizam esse Dom podem correr sobre a neve ou o gelo como se estivessem sobre um piso firme, sem afundar ou deixar pegadas. Dizem que os Presas de Prata têm uma versão desse Dom que lhes concede uma graciosidade sobrenatural ao caminhar sobre o gelo ou a neve, mas deixa suas pegadas visíveis.

Esse Dom é ensinado por um elemental do Gelo.

Sistema: O Garou só precisa gastar um ponto de Gnose. Os efeitos duram um dia.

• **Mentira de Reynard (Nível Três)** — Os Ragabash podem contar as mentiras mais escabrosas e fazer com que se acredite nelas, pelo menos por algum tempo. Até mesmo o mais sério dos sacerdotes ou o mais desconfiado dos barões acreditará na inocência do Garou, não importa o quão culpado ele seja.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Raposa.

Sistema: O jogador conta uma mentira e testa Raciocínio + Lábia (a dificuldade é o Raciocínio + Lábia do alvo, ou o nível mais alto numa multidão). Dois sucessos convencem um indivíduo, enquanto três são exigidos para enganar diversos ouvintes ao mesmo tempo. Não importa o que aconteça, os ouvintes que foram convencidos acreditarão na mentira até o final da cena. No entanto, o teste precisa ser feito *depois* que a mentira for dita; é fácil se meter em encrencas ao confiar nesse Dom para protegê-lo. Um fracasso causa suspeitas; uma falha crítica deixa o ouvinte irritado.

Theurge

Os Dons dos Luas Crescentes basicamente não mudaram; eles são tão eficazes, se não mais, no Mundo das Trevas medieval quando no Fim dos Dias. O Theurge da era medieval continua sendo o místico tribal recatado e supersticioso que sempre foi — o que é realmente perfeito para o clima de **Lobisomem: A Idade das Trevas**.

Philodox

As ferramentas dos Meias Luas são eternamente eficientes. O conjunto de Dons de um Philodox medieval é basicamente o mesmo de seus descendentes modernos.

Galliard

Os Dons dos Luas Minguantes são basicamente os mesmos dos tempos modernos, embora alguns dos nomes sejam diferentes. Nem todos os Galliards referem-se ao Dom: Olho de Cobra por esse nome; normalmente ele é atribuído a uma cobra local, como uma víbora, ou simplesmente chamado de "Venha Cá". Além disso, o Coiote ainda não ensinou o truque Jogos da Mente para os Garou europeus; em vez disso, aos Galliards poderosos é concedido o seguinte Dom.

• **Chamado de Vingança (Nível Cinco)** — Quando os crimes de uma pessoa contra Gaia tornam-se grandes demais, um Galliard pode usar esse Dom para jogar seus irmãos contra ela. Quando o Galliard uiva o nome de seu inimigo para os céus, seu chamado ressoa pela terra. Qualquer lobisomem que ouvir o chamado sabe que o nome de um grande ofensor foi proferido e que ele precisa ser punido.

Esse Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O jogador testa Vigor + Atuação, dificuldade 7. O uivo ecoa por um raio de 30 quilômetros por sucesso. Os Garou que ouvirem o uivo não são obrigados a atacar a vítima nomeada, mas se decidirem participar da cruzada, sua Força de Vontade aumenta efetivamente em três enquanto durar a caçada (até o máximo de 10). Além disso, se o alvo ouvir o uivo de onde estiver, sua Força de Vontade é diminuída efetivamente em dois pontos durante uma semana — dando aos Garou um incentivo para caçá-lo rapidamente. O Galliard não pode invocar outro Chamado de Vingança até que o alvo do primeiro tenha sido punido aos olhos de Gaia; o Narrador

decide o que constitui uma punição justa, e informará ao jogador através de espíritos mensageiros quando a tarefa estiver completada.

Ahroun

As ferramentas do Ahroun diferem pouco dessa época à era moderna; os Garou lutaram com presas e garras desde que surgiram, e aprenderam a utilizá-las do modo mais eficaz há muito, muito tempo. A maioria dos Dons permanece igual. No entanto, o Dom: Sentir Prata não é tão comum no cenário da Idade das Trevas; os humanos que se aprofundaram nos conhecimentos do ocultismo o suficiente para saber que a prata afeta os lobisomens raramente são aqueles que a possuem. Em vez desse Dom, segue-se outro para substituí-lo.

• **Dom da Salamandra (Nível Dois)** — O Ahroun com esse Dom torna-se praticamente imune ao fogo. Ele pode entrar num prédio em chamas, colocar sua mão sobre o fogo de uma tocha ou até mesmo mergulhar sua mão num caldeirão de óleo fervente sem sofrer efeitos negativos.

Esse Dom é ensinado por um elemental do fogo, normalmente uma Salamandra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria para ativar o Dom; os efeitos duram por uma cena. Enquanto estiver sob a proteção do Dom, o Ahroun recebe quatro dados extras para absorver qualquer forma de dano por calor ou fogo, sobrenatural ou não. Ele também torna-se imune aos efeitos da inalação de fumaça, embora ainda precise de oxigênio para sobreviver.

Dons de Tribo

Fúrias Negras

Nível Um: Sentidos Aguçados, Sentir a Wyrn — Como os Dons padrões.

• **Pele de Homem (Nível Um)** — Existem alguns lugares no Mundo das Trevas medieval onde uma mulher simplesmente não pode entrar. Esse Dom permite que uma Fúria Negra passe por cima dessas leis; pode não ser permitido a uma mulher servir como soldado, mas um homem pode fazê-lo facilmente. A Fúria que usar esse Dom muda efetivamente de sexo para quem a observar; sua aparência e constituição tornam-se decididamente mais masculinas, e suas roupas se adaptam àquelas de um homem (embora da mesma classe social — o vestido de uma camponesa não se transformaria no gibão de um barão). A cor dos seus cabelos, olhos e pele não muda. O resultado final é um homem que apresenta uma leve semelhança com a Fúria, mas que engana com muito mais facilidade do que um corte de cabelos e uma troca de roupas.

Esse Dom é ensinado por um espírito Ancestral, freqüentemente de uma Fúria Negra que precisou se vestir de homem em vida para realizar seus propósitos.

Sistema: O jogador testa Carisma + Lábia, dificuldade 7. A ilusão dura uma cena ou até a Fúria mudar de forma. A mudança se mantém até mesmo com contatos superficiais, embora um contato íntimo ou violento revele a verdade. A Pele de Homem é de natureza totalmente ilusória — como um "macho", a Fúria não pode engravidar outra mulher, nem perderia seu filho se estivesse grávida.

Nível Dois: Maldição de Eólo, Sentir a Presa — Como os Dons padrões.

• **Chamas de Héstia (Nível Três)** — Esse Dom mistura a capacidade da Fúria em curar e ferir ao mesmo tempo. A Fúria pode invocar uma aura de chamas brancas para cercar suas mãos, purificando tudo que tocar. Com isso a Fúria pode recuperar comidas ou bebidas com impurezas, curar doenças ou envenenamentos e até mesmo ferir criaturas corrompidas pela Wyrn com a pureza da chama.

Esse Dom é ensinado por um espírito servo de Héstia, um Incarna da pureza e da cura.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa a sua Gnose, dificuldade 8. Cada sucesso permite que a Fúria remova qualquer impureza de comida suficiente para encher uma tábua de cortar pão ou do equivalente a um barril de água. Além disso, cada sucesso cura um nível de dano causado por doença ou envenenamento. Finalmente, se a Fúria invocar esse Dom em combate, as chamas causam um nível de dano agravado por sucesso a qualquer Maldito ou fomar que tocar.

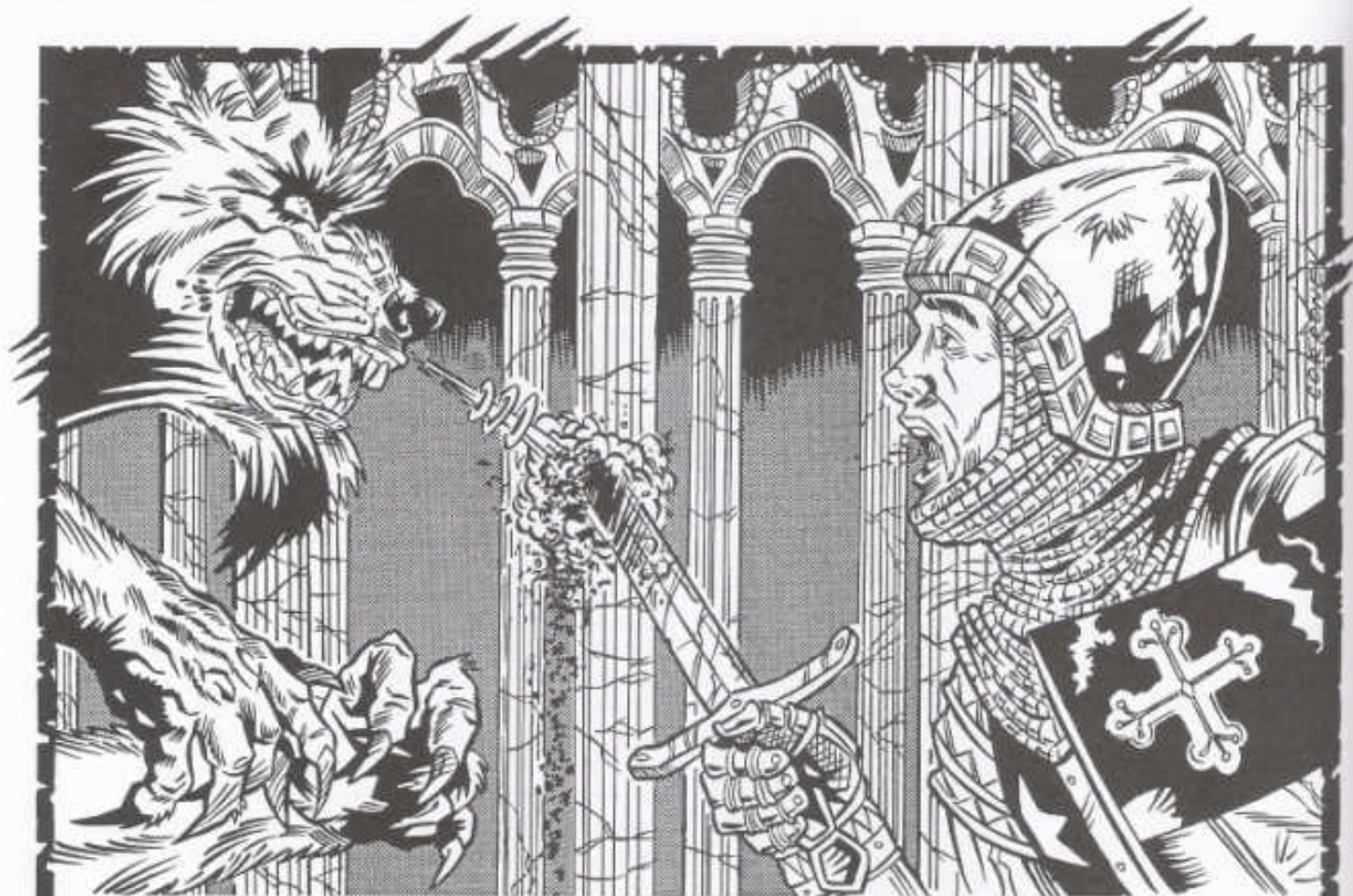
• **Agonia Visceral (Nível Três)** — Como o Dom padrão.

Nível Quatro: Abalo Corporal, Garras-Ferrões — Como os Dons padrões.

• **Flecha de Artemis (Nível Cinco)** — Para honrar Luna em sua forma de Artemis, a caçadora da lua, as Fúrias Negras se esforçam para dominar a arte do arqueirismo. Esse Dom é a expressão derradeira de sua habilidade. Ao invocar o nome da caçadora e deixando sua mente livre de distrações, a Fúria pode investir uma única flecha com a luz de Luna — um poder celestial mortal. Praticamente nenhuma força de Gaia pode fazê-la errar, e quando a flecha atinge o alvo, ela o faz com a força de um relâmpago. Esse Dom é ensinado apenas por Lunas poderosas que servem diretamente a Luna, a Caçadora.

Sistema: A Fúria Negra gasta um ponto de Gnose enquanto puxa a flecha e mira seu alvo; isso leva um turno inteiro. Enquanto ela olha para a ponta da flecha (que brilha com uma leve luz prateada depois que for "energizada"), poderá ver através de qualquer ilusão ou escuridão que prejudiquem sua mira; isso inclui Disciplinas vampíricas, Dons e mágica.

Quando lança a flecha no turno seguinte, a arqueira faz um teste normal de Destreza mais Arqueirismo. Entretanto, esse Dom lhe confere 3 sucessos automáticos de bônus no teste e reduz em 2 a dificuldade do disparo que só errará o alvo, diante das falhas críticas mais desastrosas ou de uma capacidade sobrehumana de evasão. A flecha inflige dez dados de dano agravado. Aqueles que são mortos pelo projétil são imolados num fogo prateado de queima rápida, que não se alastra para além do corpo e deixa somente ossos calcinados para trás. Entretanto, esse Dom só deve ser usado em tempos de guerra — do contrário, Artemis ficará muito contrariada. Se uma Fúria Negra disparar a flecha sem que haja um alvo vivo (ou morto-vivo) verdadeiro, ou afrouxar o arco e não dispará-la, o ponto de gnose gasto é perdido permanentemente. As Fúrias só invocam esse Dom quando sabem que têm um alvo que precisa ser morto; usá-lo para dissipar ilusões com o intuito de



"procurar inimigos invisíveis" é considerado uma grande desfeita, um abuso do Dom.

• **As Mil Formas (Nível Cinco)** — Como o Dom padrão.

Roedores de Ossos

Nível Um: Culinária, Simular Cheiro de Mel Doce — Como os Dons padrões.

• **Restos da Despensa (Nível Um)** — Dizem que os Filhos da Fome foram os primeiros a aprender esse Dom e ensiná-lo a seus seguidores. Ele permite que os Roedores de Ossos farejem a melhor fonte de alimento em excesso — ou seja, comida que pertença a alguém que tem mais do que precisa. Essa comida quase sempre é protegida ou trancada em algum lugar — não que isso incomode os Filhos da Fome. De vez em quando os Roedores também usam esse Dom com efeitos mais criativos; o renomado ancião Simon Clubfoot conseguiu achar a saída dos calabouços sinuosos do Conde Kimos seguindo seu nariz até a cozinha.

Um espírito do Esquilo ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Percepção + Impulso Primitivo (dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade. O número de sucessos determina até que distância o Roedor consegue localizar a comida e com que precisão ele consegue estimar a quantidade de comida em excesso.

• **Gerar Ignorância (Nível Dois)** — Como o Dom padrão.

• **Semblante da Peste (Nível Dois)** — Qualquer um com a cabeça no lugar tem medo de um leproso. Esse Dom permite que o Roedor de Ossos crie a ilusão de que sua aparência está sendo degenerada por uma doença terrível,

causando repulsa até mesmo no mais frio dos observadores. É um truque útil em muitas situações. Pode incitar a caridade de monges bem-intencionados, aterrorizar os habitantes locais ou até mesmo servir como uma forma de se misturar com as pessoas — afinal, quer você seja um leproso ou esteja apenas enfeitado, as pessoas o temem, mas pelo menos a doença é mais aceitável que a feitiçaria.

Esse Dom é ensinado por um espírito do Rato ou o espírito de uma doença.

Sistema: O Roedor de Ossos testa Manipulação + Medicina; os efeitos duram uma cena. A doença imaginária pode parecer qualquer coisa com que o Roedor esteja familiarizado, como lepra, sarampo ou mesmo algo totalmente inventado. Os mortais que vêem a ilusão precisam fazer testes de Força de Vontade com uma dificuldade 8 ou recuar com repulsa; uma falha crítica pode até mesmo fazê-los correr pelas ruas, gritando sobre a peste. Seres sobrenaturais que são imunes a doenças têm menos a temer — eles precisam fazer testes de Força de Vontade, mas a dificuldade diminui para 6.

• **Chamando a Ferrugem (Nível Três)** — Ao assobiar suavemente por entre seus dentes, o Roedor de Ossos pode invocar uma ferrugem repentina e destrutiva para atacar os metais nas proximidades. Pontas de lanças se despedaçam, espadas se corrompem e coras de malha se desmontam ao comando do lobisomem. Alguns Roedores usam esse truque como uma forma humanitária de proteger seus Parentes de homens armados, mas outros preferem promover justiça poética de vez em quando — como acompanhar a prática de soltar cachorros contra ursos acorrentados e corroer os grilhões que prendem o animal em questão.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Água.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Artesanato. Cada sucesso permite que o Roedor corra um objeto de ferro até que ele se torne inútil, embora objetos complexos, como uma cota de malha, contem como dois objetos. O Garou não precisa tocar o objeto, mas deve ser capaz de vê-lo e estar dentro de uma distância em que sua voz possa ser ouvida.

- **Dom do Gambá (Nível Três)** — Como o Dom padrão.
- **Infestar (Nível Quatro)** — Como o Dom padrão.
- **Definhar Membro (Nível Quatro)** — Como o

Dom dos Impuros.

Nível Cinco: Turba, Sobrevivente — Como os Dons padrão.

Filhos de Gaia

Nível Um: Toque da Mãe, Resistência à Dor — Como os Dons padrões.

• **Bênção de Eva (Nível Um)** — Dar à luz é algo arriscado nessa época perigosa, e os Filhos não conseguem tolerar sofrimentos desnecessários. Esse Dom permite que o Garou aumente as chances de a mãe sobreviver ao nascimento, assim como mantém o recém-nascido a salvo de doenças por um período curto.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Vaca.

Sistema: Os Filhos de Gaia só precisam colocar as mãos sobre o ventre da futura mãe e gastar um ponto de Gnose; isso pode ser feito até mesmo durante o trabalho de parto. Durante uma semana, considere que a mãe e a criança têm um ponto de Vigor a mais ao fazer testes para ver se elas sobrevivem ao parto e resistem a doenças, infecções ou algo do gênero. Se a mãe estiver grávida de mais de uma criança, o Garou precisa gastar um ponto de Gnose por criança para proteger todas elas; no entanto, durante o processo de invocar esse Dom, o Filho saberá automaticamente quantas crianças nascerão, ajustando o gasto de Gnose conforme o caso. O Dom pode ser usado em lobos (embora não seja tão necessário); o ponto de Gnose gasto protegerá toda a ninhada por três dias.

• **Acalmar (Nível Dois)** — Como o Dom padrão.

• **Toque da Avó (Nível Dois)** — Esse Dom é idêntico ao Dom de Nível Um: Toque da Mãe, exceto pelo fato de o Garou poder usá-lo para curar a si mesmo além dos outros.

[A maioria dos Filhos de Gaia ainda não aprendeu o segredo da Armadura de Luna, embora os conflitos na Ibéria e a queda de Constantinopla venham a forçar o Unicórnio a abençoar os filhos com um Dom um pouco mais guerreiro.]

Nível Três: Pasmat, Espírito Amigo — Como os Dons padrões.

• **Semblante de Anjo (Nível Quatro)** — Os Filhos de Gaia não acreditam que se deva aterrorizar os humanos desnecessariamente. Esse Dom permite que um Filho utilize a forma Crinos sem incitar o terror do Delírio; ao invés de ver um lobisomem, as pessoas vêem uma figura angelical extremamente graciosa e pura. As eventuais testemunhas de uma batalha de um Filho de Gaia contra uma besta da Wyrms acreditarão ter presenciado a luta de um anjo contra um demônio, ou considerarão o aviso para deixar a floresta como uma orientação divina de um anjo da guarda. Os observadores não precisam nem ser cristãos para serem afetados; testemunhas muçulmanas

podem lembrar de um dos mensageiros flamejantes de Maomé, enquanto pagãos noruegueses podem pensar que o Garou fosse uma das Valquírias.

Esse Dom é ensinado por um espírito da esperança.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose para invocar o Semblante de Anjo por uma cena. Os efeitos são automáticos em humanos; use a tabela de Delírio (sem as modificações para o Veu fraco dos Filhos de Gaia, caso as fraquezas tribais opcionais estiverem sendo usadas) para determinar o quanto uma vítima é afetada. Respostas de medo são substituídas por arrebatamento; até mesmo o "medo catatônico" deve ser encarado como "êxtase catatônico".

Serenidade (Nível Quatro) — Como o Dom padrão.

Nível Cinco: Aura do Sol, Madeira Viva — Como os Dons padrões.

Fenrir

Nível Um: Garras Afiadas, Resistência à Dor — como os Dons padrões.

• **Correr na Neve (Nível Um)** — Como o Dom Ragabash.

• **Rugido do Predador (Nível Dois)** — Como o Dom padrão.

• **Vestindo a Pele do Urso (Nível Dois)** — Um Fenrir com esse Dom está a salvo da desonra de fugir amedrontado de uma batalha. O Garou só pode ser tomado por frenesis selvagens, nunca por frenesis raposas. Esse Dom é ensinado por um espírito-urso.

Sistema: Não é necessário fazer nenhum teste. Além disso, o guerreiro pode fazer um teste de Força de Vontade para resistir a qualquer Dom, Disciplina, encantamento ou algo do gênero que incite medo, mesmo que um teste de resistência não seja normalmente permitido.

Nível Três: Poder de Thor, Sangue Venenoso — Como os Dons padrões.

• **União com a Terra (Nível Quatro)** — Como o Dom padrão.

• **Ferro-Não-Pode-Morder (Nível Quatro)** — Ao gravar uma runa de "ferro-não-pode-morder" na sua pele, o Fenrir pode tornar-se invencível contra as armas de ferro e aço de seus inimigos. As lanças são desviadas por sua pele e as espadas quebram ao invés de cortá-lo.

Esse Dom é ensinado por um espírito da guerra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e um de Fúria; o ato de gravar a runa não inflige nenhum dano. Durante uma cena, o Fenrir não sofre danos de ataques desferidos com armas de ferro ou aço, embora madeira, pedra, prata, garras, dentes ou outras formas de ataque firam-no normalmente.

Nível Cinco: Horda do Valhalla, Mordida de Fenrir — Como os Dons padrões.

Fianna

Nível Um: Persuasão, Resistência a Toxinas — como os Dons padrões.

• **Luz Feérica (Nível Dois)** — Os Fianna podem invocar uma chama sinistra de luz mágica para iluminar até mesmo a mais negra noite sem luar. Em geral a luz é de brilho velado esbranquiçado, verde pálido ou azulado, e se deslocará conforme o Fianna ordenar. Ela só ilumina um círculo com no



máximo um metro de raio, embora, na maioria das vezes, isso seja suficiente. Os Fianna costumam usar esse Dom para atrair inimigos para emboscadas, ou para espantar humanos supersticiosos; contam-se lendas sobre o Espírito Corvo, um Ragabash que atraiu uma patrulha inteira de Normandos vestidos com cotas de malha para dentro dos pântanos traiçoeiros.

Este Dom é ensinado por espíritos do charco ou por fadas.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Enigmas, dificuldade 6. A luz pode aparecer em qualquer lugar dentro do campo de visão do Garou. Se receber ordens para se mover, ela pode flutuar aproximadamente 10 metros por turno. A luz mágica dura um turno por sucesso, embora o Fianna possa gastar um ponto de Gnose para que ela dure toda uma cena.

• **Uivo do Banshee (Nível Dois)** — O lobisomem pode jogar sua cabeça para trás e soltar um uivo longo e afilado, como o pranto de uma centena de fantasmas lúgubres. O uivo pode incitar o medo até mesmo no coração dos mortos-vivos, e camponeses que o ouçam mesmo de longe fazem o sinal da cruz — pois certamente um som desses é a Morte em pessoa caminhando pelos vales.

Esse Dom é ensinado por um Banshee, um espírito dos mortos cuja tarefa é lamentar e prenunciar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Intimidação (dificuldade 6). Qualquer um que ouça o uivo, seja amigo ou inimigo, precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8 se for um inimigo do Garou, 6 se for um amigo) ou fugirá aterrorizado durante um turno para cada sucesso no teste de Carisma + Intimidação obtido pelo lobisomem.

[As regras acima substituem o sistema apresentado em **Lobisomem: O Apocalipse** por razões que são certamente óbvias.]

• **Trago do Guerreiro (Nível Dois)** — Ao misturar um pouco do seu próprio sangue a uma jarra de vinho, cerveja ou hidromel, o Fianna consegue transformar a bebida num elixir poderoso. Depois de tomada, essa poção faz com que a pessoa tenha um ataque de raiva, concedendo ainda mais força do que o normal durante seu estado de fúria. Os Fianna frequentemente usam esse Dom quando estão sozinhos e precisam resistir bravamente, mas os Ragabash também usam essa infusão para causar confusões nos lares dos inimigos ao servi-lo para os amigos fiéis do adversário.

Esse Dom é ensinado por um espírito-javali.

Sistema: O Fianna gasta um ponto de Gnose enquanto mistura a infusão. O elixir mantém seu poder por um dia (o Fianna pode aumentar a duração em um dia para cada ponto extra de Gnose que gastar durante a mistura). Quando for bebido, o elixir faz com que a pessoa seja tomada por um ataque de raiva — mas enquanto o frenesi durar, ela ganha um ponto adicional de Força e Vigor.

• **Parente Feérico (Nível Três)** — Como o Dom padrão.

• **Lança de Lleu (Nível Três)** — O nome deste Dom vem de uma lenda galesa, na qual Lleu Mão Habilidade foi praticamente morto pelo rival Goronwy, e exigiu uma reparação. Goronwy pergunta se ouro ou terras pagariam o débito, mas Lleu afirma que Goronwy precisaria sofrer o que

ele sofrerá, e que atiraria uma lança contra ele da mesma forma que ele havia feito — nada mais. Goronwy finalmente aceita seu destino, mas pergunta se pode segurar uma pedra entre ele e a lança (pois fora uma mulher que o fizera atacar Lleu). Lleu concorda — mas isso não ajuda Goronwy, pois a lança de Lleu atravessa a pedra e atinge seu inimigo.

A mesma coisa acontece com esse Dom. O Fianna pode investir uma lança com um poder perfurante sobrenatural, atingindo o alvo com mais força e precisão do que alguém poderia esperar, mesmo de um poderoso Crinos. Alguns dizem que um Fianna espirituoso poderia até mesmo ficar do lado de fora dos portões de um castelo e atirar a lança através das ameias da parede, acertando o homem por trás delas.

Esse Dom é ensinado por um espírito Ancestral.

Sistema: O Fianna concentra-se com a lança em sua mão por um turno, fazendo um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e gastando um número variável de pontos de Gnose. Cada ponto de Gnose gasto concede dois dados adicionais no arremesso da lança; esses dados podem ser divididos entre o teste de Destreza + Esportes para acertar o alvo, o teste de dano (normalmente Força + 2) ou mesmo gastá-los para aumentar o alcance efetivo da lança (em vinte metros para cada dado utilizado dessa maneira).

O Dom funciona apenas para o arremesso de uma lança; ele não pode ser usado para melhorar um golpe utilizando-a num combate corpo a corpo ou no arremesso de qualquer outro tipo de arma. No entanto, a lança não precisa ter uma ponta de metal; esse Dom mostra-se muito útil para enfiar uma estaca de dois metros através do coração negro de um vampiro.

• **Olhos Vermelhos (Nível Quatro)** — Como o Dom padrão.

• **Espasmo Ardente (Nível Quatro)** — De acordo com as lendas, o Cão do Ulster seria capaz de se imbuir de tamanha fúria de batalha, que literalmente brilhava com o calor dissipado. Esse poder foi passado aos Fianna, que podem usar esse Dom para irradiar calor suficiente para queimar objetos inflamáveis que estejam próximos e derreter metais que sejam tocados. Se usado numa cidade (as cidades dessa época pegavam fogo com facilidade), esse Dom sem dúvida poderia causar uma calamidade. Esse Dom só pode ser usado enquanto o lobisomem estiver num frenesi selvagem; quando o frenesi termina, o calor se dissipa.

Os espíritos ancestrais dos Fianna ensinam esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria para começar o espasmo ardente. O lobisomem é tomado imediatamente por um frenesi selvagem, e qualquer material inflamável que ele toque pega fogo imediatamente. Seus golpes causam dois níveis de dano agravado além do dano normal; esses ferimentos contam como dano por fogo.

Nível Cinco: Chamado para a Caçada, Dom do Spriggan — Como os Dons padrões.

Garras Vermelhas

Nível Um: Comunicação com Animais, Simular Odor de Água Corrente — Como os Dons padrões.

• **Grito da Presa (Nível Um)** — Há diversas lendas medievais falando sobre animais terríveis que imitam a voz humana ou os gritos de presas para atrair viajantes até suas bocas abertas. Os Garras Vermelhas também aprenderam esse

truque. Muitos viajantes morreram entre os dentes de um Garra depois de seguir o que eles acreditavam ser os gritos de socorro de uma bela donzela...

Esse Dom é ensinado por um espírito-corvo, rouxinol ou manticora (esse último é um membro da ninhada de espíritos do Grifo).

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Expressão. A dificuldade depende do animal imitado; o chiado de um coelho morrendo ou o chamado de um bisão selvagem equivaleria a uma dificuldade 5, enquanto o grito de socorro de um ser humano teria uma dificuldade 7, ou mesmo 9 se o Garra quiser que "a voz pareça com a de um dos seus sacerdotes" ou alguma outra imitação mais complexa. Se for bem-sucedido, qualquer mortal ou animal acreditará que o ruído é o da criatura imitada pelo Garra Vermelha, chegando ao ponto de se reconhecer um "timbre nobre" ou acreditar-se que uma voz feminina seja a de "uma donzela pura e casta". O Garra Vermelha não precisa nem saber muito sobre a criatura imitada — mesmo que o Garra nunca tenha ouvido um soldado pedindo socorro, ele pode emitir um grito que os humanos acreditariam imediatamente ser o chamado de um combatente.

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom padrão.

• **Apagar Chamas (Nível Dois)** — Os Garras Vermelhas não confiam no controle do fogo pela humanidade. Esse Dom permite que eles tomem dos humanos uma de suas ferramentas mais estimadas, extinguindo praticamente qualquer fogo em seu campo de visão.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Água.

Sistema: O jogador testa Força de Vontade, dificuldade 6 (ou 8 quando tenta apagar chamas mantidas por óleo). O Garra pode extinguir todo o fogo num raio de dois metros por sucesso. O combustível pode ser aceso novamente, mas é difícil fazê-lo — uma tocha torna-se tão difícil de ser acesa quanto se estivesse úmida, fogos mantidos por óleo que sejam extintos tremulam languidamente e se recusam a acender-se completamente e assim por diante.

• **Quebrar as Correntes dos Homens (Nível Três)** — Os Garras Vermelhas consideram a domesticação e o subsequente abuso dos animais por parte dos homens como não sendo nada menos que um pecado contra Gaia. Com esse Dom, o Garra Vermelha pode desfazer essa ofensa, mesmo que apenas por uma noite. O Garra solta um uivo que torna os animais domesticados totalmente selvagens — cavalos derrubam seus cavaleiros e fogem o mais longe que puderem, bois atiram-se incontrolavelmente contra as cercas, cachorros atacam seus donos na primeira oportunidade. Não é preciso nem dizer que o uso frequente desse Dom faz com que os humanos empreendam uma caçada à bruxa entre eles que certamente é a responsável por isso.

Esse Dom é ensinado pelo espírito de qualquer Animal, embora os espíritos de lobos e auroques em particular ensinemo-no de bom grado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Impulso Primitivo. Um teste bem-sucedido faz com que qualquer animal que ouça o uivo fique agitado e difícil de ser controlado, mas a quantidade em si de animais que se tornam selvagens depende do número de sucessos obtidos.

Sucessos	Área Afetada
Um	Um único estábulo, canil ou cavalaria
Dois	Uma fazenda
Três	Um prado
Quatro	Uma vila ou prado grande
Cinco	Uma aldeia
Seis+	Uma cidade ou vale

Os Garras não podem influenciar as ações praticadas pelos animais recém-tornados selvagens; a maioria tentará fugir do território humano, embora alguns possam atacar seus donos num surto de pânico ou fome. O efeito dura até o próximo nascer ou pôr do sol, o que vier primeiro.

- **Terreno Irrastreável (Nível Três)** — Como o Dom padrão.

Nível Quatro: Avalanche, Areia Movediça — Como os Dons padrões.

Nível Cinco: Maldição de Dionísio, Vingança de Gaia — Como os Dons padrões.

Senhores das Sombras

Nível Um: Aura de Confiança, Fraqueza Fatal, Resistência a Toxinas — Como os Dons padrões.

Nível Dois: Palma de Trovão, Armadura de Luna — Como os Dons padrões.

- **Arrepio de Desespero (Nível Três)** — Como o Dom padrão.

- **Maldição do Corvo (Nível Três)** — Como diz o nome, esse Dom lança a Maldição do Corvo — a maldição da morte por flechas — contra os inimigos do Senhor das Sombras. Enquanto a maldição estiver ativa, flechas, virotes, lanças arremessadas e outras armas de projétil são atraídas misteriosamente para o alvo. Embora esse Dom possa ser usado em situações de combate, a maioria dos Senhores prefere usá-lo secretamente contra seus inimigos um pouco antes de uma batalha importante, assegurando-se de que eles sofram um "terrível acidente".

Esse Dom é ensinado por um espírito do Corvo.

Sistema: O Senhor das Sombras precisa acariciar o alvo com a ponta dos dedos. Nesse momento, o jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Arqueirismo. O número de sucessos determina a duração do efeito da maldição.

Sucessos	Duração
Um	Uma hora
Dois	Um dia
Três	Um mês
Quatro	Um ano
Cinco+	Até ser quebrada de alguma forma



de popularidade do Dom) diminui em dois; arqueiros e outros atiradores em situações de combate também têm uma probabilidade maior (determinada pelo Narrador) de atingir o alvo marcado do que outros alvos ao seu redor. A maldição pode ser quebrada de certas maneiras, a critério do Narrador; um Ritual de Purificação, por exemplo, normalmente é eficaz.

• **Golpe Doloroso (Nível Quatro)** — O Senhor das Sombras pode desferir um golpe tão impiedoso e terrível que ele incita terror nos corações daqueles que o cercam. Qualquer um que presencie o Golpe Doloroso perde a coragem e sente dificuldade para opor-se ao Senhor das Sombras capaz de desferir tal golpe.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Morte.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e então tenta acertar o oponente; ele não pode realizar mais nenhuma ação nesse turno. Se errar o golpe, o Dom não surte efeito. Mas se acertar, ele ganha dois dados de bônus em sua parada de dano. Se ele causar pelo menos três níveis de vitalidade de dano (depois da absorção) contra seu oponente, qualquer testemunha ficará abismada com o poder brutal do golpe do Senhor das Sombras, sofrendo uma penalidade de um dado em qualquer teste realizado contra o Senhor até o final da cena.

• **Feridas Abertas (Nível Quatro)** — Como Dom padrão.

Nível Cinco: Obediência, Sombra — Como os Dons padrões.

Peregrinos Silenciosos

Nível Um: Sentir a Wyrn, Velocidade do Pensamento — Como os Dons padrões.

• **Orientação do Céu (Nível Um)** — Um Peregrino Silencioso pode precisar ser capaz de seguir seu caminho através de territórios desconhecidos sem a ajuda de um mapa ou bússola. Enquanto estiver sob o céu noturno, mesmo que esteja nublado, o Peregrino com esse Dom nunca ficará realmente perdido. Embora esse Dom não diga o tempo todo ao Peregrino exatamente onde ele está (as mudanças constantes nas fronteiras das províncias e dos países são difíceis de prever), o Peregrino sempre terá um senso de direção perfeito, assim como uma idéia de quantas léguas ele andou naquele dia.

Diversos espíritos de Estrelas e outros espíritos dos Reinos Eetéreos ensinam esse Dom.

Sistema: Não é necessário nenhum teste; o senso de direção e distância do Peregrino é perfeito enquanto ele estiver sob um céu noturno.

• **Resistência de Mensageiro (Nível Dois)** — Como o Dom padrão.

• **Linguagem do Mundo (Nível Dois)** — Como o Dom Homínídeo.

Nível Três: Adaptação, O Grande Salto — Como os Dons padrões.

• **Interromper o Fluxo Sangüíneo (Nível Quatro)** — O número crescente de vampiros na Longa Noite é uma afronta aos Peregrinos, que consideram os Sanguessugas seus piores adversários. Esse Dom é uma de suas armas contra seus eternos inimigos; ele permite que um Peregrino bloqueie o fluxo sangüíneo nas veias atrofiadas de um vampiro, impedindo que ele use qualquer poder relacionado com o sangue.

Esse Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: Esse Dom só funciona em criaturas sobrenaturais que obtenham poderes através do sangue, como vampiros, carníçais ou até mesmo os Ananasi. O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso impede que o alvo gaste pontos de sangue, por qualquer que seja o motivo, por um turno completo. Um Garou pode usar esse Dom apenas uma vez por cena contra qualquer alvo específico, mas diversos lobisomens podem usá-lo no mesmo alvo uma vez cada um.

• **Velocidade Mais Rápida que o Pensamento (Nível Quatro)** — Como o Dom padrão.

Nível Cinco: Portal da Lua, Alcançar a Umbra — Como os Dons padrões.

Presas de Prata

Nível Um: Chama-Tremulante, Sentir a Wyrn — Como os Dons padrões.

• **Olhos do Falcão (Nível Um)** — Esse Dom permite que o Garou veja coisas a grandes distâncias com a precisão de uma ave de rapina; ele é particularmente apreciado por falcões entre os Presas. Ele é ensinado por qualquer membro da ninhada de espíritos do Falcão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose; os efeitos duram uma cena. Enquanto o Dom estiver funcionando, todos os testes de Percepção, Prontidão ou Arqueirismo relacionados com a visão têm a dificuldade diminuída em 1 ponto.

Nível Dois: Pasma, Armadura de Lua — Como os Dons padrões.

Nível Três: Garras de Prata, Ira de Gaia — Como os Dons padrões.

• **Vontade do Senhor (Nível Quatro)** — Como o Dom: Bloqueio Mental. O nome do Dom varia porque muito poucos Garou dessa época têm a probabilidade de pensar em termos de contato mental; ao invés disso, o Dom é visto como um modo de resistir aos truques e lisonjas dos outros.

• **Maestria (Nível Quatro)** — Como o Dom padrão.

• **Aspecto Divino (Nível Cinco)** — O Presa de Prata se cobre com uma armadura mística brilhante, enquanto uma luz terrível incide sobre seu rosto. Sua aparência faz com que até o mais corajoso dentre os guerreiros fuja, mas traz esperança para os corações de seus companheiros de matilha.

Esse Dom é ensinado por um avatar do Falcão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Fúria e um de Gnose para criar a armadura; os efeitos duram uma cena. Enquanto o Dom estiver atuando, o Presa ganha três dados extras para absorver danos, que podem ser usados para absorver até mesmo o dano causado pela prata. Qualquer um que veja os olhos do Presa (por exemplo, se estivesse tentando Dominá-lo) precisa ser bem sucedido em testes de Força de Vontade, dificuldade 9, ou fugir imediatamente em pânico, como se estivesse tomado por um frenesi raposa. Enquanto os membros de sua matilha estiverem no campo de visão do Presa, eles ganham um dado extra em todas as paradas de dados, além de dois sucessos de bônus em todos os testes de Força de Vontade.

O Aspecto Divino não pode ser invocado se o Garou já estiver utilizando algum tipo de armadura, seja uma cota de malha comum ou um Dom como Armadura de Lua.

• **Vingador de Lua (Nível Cinco)** — Como o Dom padrão.

Sentinelas

Nível Um: Persuasão — Como o Dom padrão.

• **Ordem do Artesão (Nível Um)** — Ao falar com os espíritos de máquinas, o Sentinela é capaz de operá-las como quiser. Ele pode disparar uma besta, destravar uma fechadura ou levantar um sarilho a uma distância equivalente à de um disparo de arco e flecha. Esse Dom é ensinado por qualquer espírito tecnológico.

(Mais tarde, quando a tecnologia torna-se mais complexa, esse Dom fica conhecido como "Controle de Máquinas Simples". No entanto, na Idade das Trevas praticamente toda máquina é "simples" o bastante para ser controlada através desse Dom; sem dúvida os Sentinelas ficarão surpresos ao descobrir que esse Dom tem suas limitações.)

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Artesanato (dificuldade 7). O controle do Garou dura uma cena.

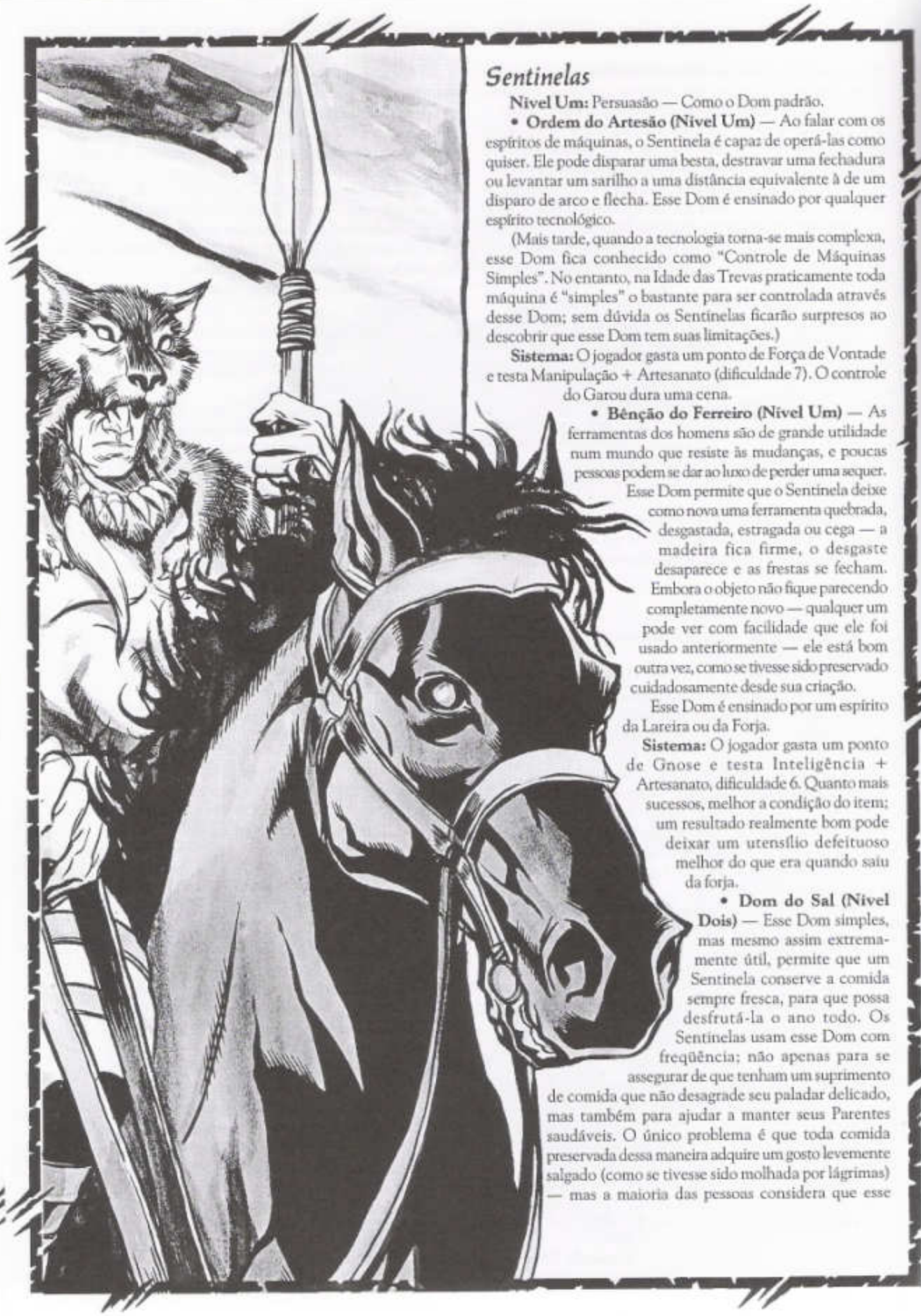
• **Bênção do Ferreiro (Nível Um)** — As ferramentas dos homens são de grande utilidade num mundo que resiste às mudanças, e poucas pessoas podem se dar ao luxo de perder uma sequer.

Esse Dom permite que o Sentinela deixe como nova uma ferramenta quebrada, desgastada, estragada ou cega — a madeira fica firme, o desgaste desaparece e as frestas se fecham. Embora o objeto não fique parecendo completamente novo — qualquer um pode ver com facilidade que ele foi usado anteriormente — ele está bom outra vez, como se tivesse sido preservado cuidadosamente desde sua criação.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Lareira ou da Forja.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Artesanato, dificuldade 6. Quanto mais sucessos, melhor a condição do item; um resultado realmente bom pode deixar um utensílio defeituoso melhor do que era quando saiu da forja.

• **Dom do Sal (Nível Dois)** — Esse Dom simples, mas mesmo assim extremamente útil, permite que um Sentinela conserve a comida sempre fresca, para que possa desfrutá-la o ano todo. Os Sentinelas usam esse Dom com frequência; não apenas para se assegurar de que tenham um suprimento de comida que não desagrade seu paladar delicado, mas também para ajudar a manter seus Parentes saudáveis. O único problema é que toda comida preservada dessa maneira adquire um gosto levemente salgado (como se tivesse sido molhada por lágrimas) — mas a maioria das pessoas considera que esse



gostinho, mesmo nas frutas, é muito melhor que os sabores usuais de comida mofada e estragada.

Esse Dom é ensinado por um espírito do Sal.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose para cada dez quilos de comida a serem conservados e testa Inteligência + Herborismo (dificuldade 6). A comida continua fresca e livre de insetos durante um mês por sucesso.

• **Ocultar o Predador (Nível Dois)** — Mesmo o mais gentil dos Sentinelas perturba cavalos, cachorros e outros animais domésticos com sua presença. Esse Dom permite que um Sentinela esconda temporariamente sua Fúria interior, permitindo-lhe montar cavalos ou trabalhar com cachorros como se fosse um homem normal.

Esse Dom é ensinado por um espírito de um animal domesticado — um fato que tornou os Sentinelas alvo de muito desprezo por parte das outras tribos.

Sistema: O jogador testa Carisma + Empatia com Animais. Um sucesso permite que os animais tratem o Sentinela como se ele fosse um ser humano comum até o final da cena. No entanto, esse poder não funciona com lobos; os Sentinelas não tiveram muita sorte nas suas tentativas de ganhar a confiança de seus parentes selvagens.

• **Línguas (Nível Três)** — Uma versão mais eficiente de Linguagem do Mundo, esse Dom concede fluência para conversação e leitura em qualquer língua humana, seja o inglês do Rei ou os antigos caracteres cuneiformes dos sumérios.

Esse Dom é ensinado por um espírito do Corvo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Lingüística. A obscuridade e idade relativa da língua determinam a dificuldade. Línguas contemporâneas e comuns, como o latim ou o inglês, equivaleriam a uma dificuldade 4; uma língua antiga e desconhecida como o etrusco teria uma dificuldade de 8. (A dificuldade máxima é maior nos dias de hoje, basicamente porque se passou mais tempo desde a morte das línguas mais antigas.) O número de sucessos determina a fluência do personagem.

• **Mestre de Armas (Nível Três)** — Ao longo dos últimos séculos, os humanos desenvolveram uma variedade espantosa de armas. Os Sentinelas respeitam muito esse talento para a guerra, e aprenderam esse Dom para se beneficiarem do mesmo. Um Sentinela com esse Dom pode utilizar qualquer arma feita pelo homem como se tivesse treinado seu manuseio desde a infância; esse Dom é particularmente popular entre os lupinos.

Esse Dom é ensinado por um espírito da Guerra.

Sistema: Nenhum teste é necessário; a habilidade concedida é automática. Quando usar qualquer arma, não importa quão desconhecida, a parada de dados do Sentinela para o teste de ataque é igual ao total de sua Destreza + Armas Brancas (ou Arqueirismo, o que for mais apropriado) ou sua reserva de Gnose, o que for maior. Além disso, não importa quantos modificadores sejam aplicados, a dificuldade do seu teste não pode ser maior que 8.

Esse Dom não funciona com armas de fogo, um fato que contribuiu para que ele viesse a se tornar obsoleto.

Nível Quatro: Harmonia, Doppelgänger — Como os Dons padrões.

• **Acalmar o Rebanho (Nível Cinco)** — Como o Dom padrão.

• **Comandar as Chamas (Nível Cinco)** — Assim como os bosques precisam ocasionalmente de incêndios para queimar os arbustos mortos, dizem que as cidades também precisam pegar fogo de vez em quando para acabar com a sujeira e o lixo e permitir que surja uma nova vida. No entanto, normalmente as cidades do Mundo das Trevas medieval são feitas de materiais muito inflamáveis, como palha e piche. Esse Dom permite que um Sentinela direcione o fogo, levando-o para áreas que possam ser queimadas e impedindo que ele chegue a territórios importantes (como as bibliotecas ou os lares dos Parentes). Não é preciso nem dizer que isso também pode ser muito útil para caçar vampiros.

Esse Dom é ensinado por um elemental do fogo muito poderoso.

Sistema: O jogador precisa gastar um ponto de Gnose e testar Força de Vontade, dificuldade 7. A área sob o controle do Sentinela começa a partir de si; quanto mais sucessos, maior é a área que ele controla.

Sucessos **Raio de Controle**

Um Alcance do braço

Dois Um cômodo inteiro

Três Um prédio de tamanho médio, como uma estalagem

Quatro Um quarteirão de uma cidade ou uma propriedade pequena


Cinco Três quarteirões de uma cidade; um castelo

Seis+ Toda uma cidade

A percepção do Sentinela se estende para onde quer que o fogo esteja sob sua área de controle; no entanto, este deve ter se originado de uma única labareda (nada de fazer as chamas de tochas e lâmpões através da cidade saltarem de suas fontes e ficarem fora do controle). O personagem precisa ficar de olhos fechados e concentrar-se para manter o controle; se for atacado ou distraído de alguma forma, o controle é perdido (mas pode ser readquirido invocando o Dom outra vez). O fogo não pode passar debaixo d'água nem através de paredes de pedras, mas pode pular e contorcer-se de forma incomum — as chamas podem estender-se até uma distância de cinco metros de seu combustível. Nem é preciso dizer que se contorcem e parecem segui-lo de forma consciente seria tomado imediatamente pelo Röttschreck — certamente pareceria que Deus em pessoa estaria tentando matar a criatura amaldiçoada.

Rituais

Os Garou modernos ainda praticam os rituais de seus ancestrais. Todos os rituais fornecidos no livro de regras de **Lobisomem** eram realizados na Idade das Trevas. Os rituais desse período diferem basicamente na formalidade exigida ao serem praticados. Cada tribo e seita possui diversos pequenos rituais que os Garou devem realizar antes que o ritual principal comece. Normalmente, eles envolvem homenagens aos totems e espíritos, mas também podem incluir a purificação simbólica do local e dos participantes do ritual. Muitos rituais têm cerimônias que quase se assemelham às da Igreja em termos de complexidade. Em tribos mais radicais, como as dos Garras Vermelhas, essas formalidades são descartadas por serem "humanas" demais para os Garou verdadeiros.



Rituais são muito importantes para os Garou da Idade das Trevas. Lobisomens que não participassem de rituais ou praticassem seus próprios pequenos rituais eram tratados com desconfiança e desdém. Fracassar numa tentativa de realizar um ritual era considerado uma grande desonra para o mestre ritualístico. Considerava-se que um lobisomem que interrompesse um ritual estaria ofendendo Gaia. Uma vez que um Garou suba de posto, espera-se que ele tenha algum conhecimento de Rituais, mesmo que seja um Ahroun errante.

Assim como nos dias de hoje, cada tribo realiza os rituais a seu modo peculiar, mas todos têm o mesmo propósito. Ainda existem os diferentes tipos de rituais, usando as mesmas combinações de atributos e habilidades. Os Narradores têm liberdade para criar seus próprios rituais ou "enfeitar" os rituais de **Lobisomem: O Apocalipse** com referências específicas da tribo e da seita para dar-lhes um ar de Idade das Trevas; por exemplo, uma seita de Presas de Prata normandas composta basicamente por homínídeos pode conduzir a assembleia com uma canção de lamentação ou um canto de Gaia antes de realizar o Ritual de Abertura do Caern. O que precisa ser lembrado é que, de um modo geral, os Garou da Idade das Trevas encaram a realização do ritual como algo tão importante quanto — se não mais que — os resultados finais.

Com o passar das eras, alguns desses rituais caíram em desuso nas tribos em que eram praticados. Outros têm pouca utilidade no mundo moderno. O conhecimento de alguns rituais restringiu-se aos sábios, à medida que o número de lobisomens diminuía. Finalmente, alguns rituais continuam sendo conhecidos por algumas pessoas, mas não são realizados há muito tempo devido à falta de condições adequadas em meio à banalidade da era industrial moderna.

Rituais de Pacto

Esses rituais restauram e renovam um lugar ou Garou, para que estes entrem em harmonia e equilíbrio com Gaia. Na Idade das Trevas, os Rituais de Pacto eram usados para aumentar a força e o poder dos indivíduos além de purificá-los. Nos dias de hoje, esses rituais de fortalecimento tornaram-se praticamente inúteis, graças ao poder da Weaver e a influência da humanidade na maior parte do mundo. Um Garou precisa ter um amuleto, fetiche ou objeto relacionado ao alvo; esse objeto para "concentração" jamais pode ter sido tocado pelos humanos. Para realizar o ritual, o mestre do ritual precisa fazer o teste normal de Carisma + Rituais com uma dificuldade padrão de 7.

Despertar a Força de Gaia

Nível Três

Os Sentinelas aprenderam esse ritual para aumentar a resistência de uma estrutura, como os muros ao redor de uma cidade ou o portão de um castelo. Apenas paredes e portas feitas de madeira ou pedra podem ser alvo desse ritual. Vidro, aço ou qualquer liga metálica não é afetada, pois se distanciaram muitos dos materiais naturais de Gaia. A maioria das outras tribos considera esse ritual

uma heresia, e durante debates manifestam-se contra a sua utilização pelos Sentinelas. Os Sentinelas precisam

tomar o cuidado de limitar o uso desse ritual para a proteção de seus Parentes e caerns.

Sistema: O mestre do ritual precisa obter um objeto semelhante àquele que vai ser fortalecido. Por exemplo, um pedaço de pedra do mesmo tipo (como granito) daquele que compõe o muro é o suficiente para protegê-lo. Se o objeto for algo estreitamente relacionado ao alvo, como uma rocha da mesma pedreira que as do muro, a dificuldade do ritual diminui em 2. Além disso, é mais fácil fortalecer objetos menores. Qualquer coisa menor que um muro, como uma porta, diminui a dificuldade em 1 ou mais, a critério do Narrador. Da mesma forma, tentar realizar o ritual em todas as paredes de um castelo aumentaria a dificuldade em 2 ou 3.

Os Garou que estiverem participando do ritual precisam caminhar por toda a extensão do objeto a ser fortalecido enquanto invocam Gaia para restaurar a força natural da madeira ou das pedras. Se forem bem-sucedidos, todas as dificuldades para causar dano à estrutura aumentarão em 3 até o final da próxima lua cheia. As lendas dizem que em tempos de guerra os Sentinelas chegaram a utilizar esse ritual para proteger as propriedades de outras tribos, como a dos Presas de Prata.

Ritual das Regiões Selvagens

Nível Quatro

Quando o Garou achar que a expansão humana está ameaçando as regiões selvagens, ele pode realizar o Ritual das Regiões Selvagens. Se for bem-sucedido, os espíritos da terra resistirão às tentativas dos humanos em ocupar a área. Pequenos animais roubam comida, roem cordas e couro e fazem o melhor que puderem para irritar os viajantes e colonos. Animais maiores, como ursos e lobos, atacam cavalos e até mesmo pessoas no intuito de expulsar os humanos. Fontes e poços ficam repletos de algas se os humanos os usarem para obter água durante mais de um dia. O bosque em si irradia uma aura sinistra, com árvores formando sombras estranhas e fazendo barulhos assustadores. A maioria dos habitantes supersticiosos da Idade das Trevas evitará um lugar onde o Ritual das Regiões Selvagens tenha sido realizado. Infelizmente, histórias sobre florestas assombradas também podem atrair a atenção da Igreja ou de Infernalistas em busca de uma base de operações.

Sistema: O mestre do ritual precisa possuir um item da natureza que jamais tenha sido tocado pelo homem. Os participantes do ritual reúnem-se por três noites na área, intimando os espíritos da natureza a se defenderem. Uma vez que o ritual tenha sido completado, os efeitos duram um ano inteiro se não forem contra-atacados com mágicas ou Fé Verdadeira. Obviamente, se a floresta for destruída, os espíritos não poderão protegê-la. A extensão da área protegida e o grau em que as regiões selvagens despertam ficam a critério do Narrador. Esse ritual não poder ser lançado sobre toda a Floresta Negra, por exemplo. Se existir um caern num raio de oito quilômetros do local, a dificuldade do ritual é diminuída em 1. Totens tribais podem ter algum papel nesse ritual, deixando numa área protegida a "característica" de uma certa tribo, como lobos famintos que não tenham medo do fogo no caso dos Garras Vermelhas.

Rituais de Caern

Os rituais de caern continuam sendo os rituais mais importantes, pois eles ajudam a manter o sangue vital da terra. Eles só podem ser realizados num caern, e a parada de dados do ritual nunca pode exceder a Gnose do mestre de rituais. Mais rituais de caern foram perdidos com o passar das eras do que qualquer outro tipo de ritual. A maioria deles era específico para uma determinada tribo ou mesmo uma determinada seita, desaparecendo quando seus praticantes deixaram de compartilhar o conhecimento com outros. O Ritual da Tempestade, apresentado a seguir, é um exemplo desse tipo de ritual. Ao contrário de muitos outros, o Ritual da Tempestade é conhecido até mesmo nos dias de hoje por uns poucos Garou mestres de rituais.

Ritual da Tempestade

Nível Quatro

Dizem que o próprio Avô Trovão ensinou este ritual para sua tribo favorita, os Senhores das Sombras. Ele causa tempestades terríveis contra os inimigos da seita, repletas de chuvas torrenciais e ventos arrebatadores. Dizem que outras tribos aprenderam rituais semelhantes, inclusive um ritual dos Presas de Prata que invoca nevascas e tempestades de neve.

A força das tempestades depende da habilidade do mestre de rituais e as condições naturais do tempo. Essas tempestades são violentas e podem durar vários dias; nos rochedos íngremes dos Cárpatos, sua força é espantosa, parecendo que a própria Gaia está liberando sua fúria. A tempestade pode destruir casas frágeis. Ela também pode inundar ruas e estradas, e os relâmpagos podem começar incêndios. O centro da tempestade fica no caern, que sofre poucos efeitos com o clima violento. Uma seita que realize este ritual poderoso sem necessidade ou com muita frequência pode acabar sendo o alvo de espíritos da Tempestade enfurecidos.

O ritual em si envolve cantos e danças ao som de tambores retumbantes que imitam e invocam o trovão. Durante a execução, os participantes espirram água generosamente para representar a chuva ou uivam longamente para invocar o vento. Alguns grupos chegam até mesmo a invocar os nomes de Incarnas poderosos, como Thor, Perun ou Júpiter, para ajudar a trazer a tempestade.

Sistema: O mestre de rituais precisa ser bem sucedido num teste de Carisma + Rituais para invocar o ritual. A dificuldade depende do nível do caern; subtraia a força do caern de 10 para determinar a dificuldade básica. Para realizar o ritual, o mestre de rituais também precisa gastar um ponto de Gnose para chamar a atenção dos espíritos da Tempestade. Um único sucesso traz névoas, trovões distantes e chuviscos. Três sucessos irão criar uma tempestade poderosa por alguns dias. Cinco ou mais sucessos criam um clima terrível, que pode gerar outras tempestades naturais nas regiões interioranas próximas.

Rituais de Morte

Os rituais de morte praticados hoje em dia pelos Garou modernos continuam sendo muito parecidos com aqueles da Idade das Trevas; de todos os rituais, eles foram os que menos mudaram. Como muitos dos outros rituais, eles variam um pouco de tribo para tribo e de seita para seita, mas os Narradores não precisam fazer quaisquer mudanças nas regras principais dos rituais de morte.

Rituais Místicos

Em geral, os rituais místicos são executados sem toda a cerimônia que envolve a maioria dos outros rituais. Eles normalmente envolvem a Umbra e a interação com espíritos. Com a Película mais fraca da era medieval das Trevas, todos os rituais místicos têm sua dificuldade reduzida em um.

Ritual de Sangue

Nível Dois

Este é um ritual de combate entre dois Garou. Muitos acreditam que os filhos de Gaia o criaram como uma forma de resolver conflitos entre matilhas, seitas ou até mesmo tribos, derramando o mínimo de sangue. Embora apenas dois combatentes se enfrentem durante o ritual, todos os Garou presentes precisam participar da cerimônia. O mestre de rituais pode ser um dos combatentes, embora isso raramente aconteça.

Os dois lados se encontram na próxima noite de lua cheia após concordarem em participar do ritual. Os espíritos de totem (ou manifestações deles) dos dois lados são invocados para testemunhar o acontecimento. Cada Garou precisa garantir diante dos dois totens que aceitará o resultado do ritual. Cada lado escolhe um campeão. Muitas vezes, mas nem sempre, esses campeões são escolhidos de antemão.

Cada campeão tem o símbolo de sua matilha, seita ou tribo pintado em sua pele; os dois ficam cara-a-cara num círculo de prata. Apenas presas e garras são permitidas na maioria das versões do ritual; contudo, muitos Garou da Idade das Trevas começaram a usar adagas também. Os espíritos de totem protegem o círculo de combate, impedindo que qualquer Garou interfira ou que um dos combatentes saia até que se chegue a um resultado. As lutas costumam ser até a morte, embora normalmente, se um lobisomem quiser desistir, o vencedor poupará sua vida. Todos os Garou presentes no combate precisam aceitar a vitória ou a derrota do seu lado. Às vezes, variações desse ritual são usadas para resolver disputas entre Garou da mesma seita. Qualquer Garou que lute num Ritual de Sangue ganha Renome, mesmo que perca.

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 6, modificada pelo número de participantes. Enquanto o mestre de rituais obtiver um sucesso, os resultados do ritual são mantidos. Aqueles que não aceitarem o resultado de um Ritual de Sangue provocam a ira dos espíritos de totem do mestre de rituais e dos combatentes.

Rituais de Punição

Os rituais de punição modernos tiveram muitos precursores na Idade das Trevas. Alguns rituais de punição da época são destinados aos Parentes e inimigos dos Garou ao invés dos lobisomens em si. Esses rituais costumam ser encarados pelas pessoas comuns como maldições e originaram muitas superstições ao longo dos séculos.

Maldição do Lobo

Nível Cinco

Os Garou usam este ritual para punir humanos que os ofenderam, sobretudo se desejam que a cidade e família do alvo também sofram junto. O ritual transforma o ofensor escolhido num Crinos durante as noites de lua cheia, mas não lhe concede controle sobre sua raiva. Durante as noites em que o alvo se transforma, ele se torna uma besta violenta. Os efeitos deste ritual duram até a segunda lua cheia após a execução do ritual.

Em algumas ocasiões raras, a maldição manteve-se nos alvos pelo resto de suas vidas. A maioria dos humanos não consegue suportar a lembrança de terem se transformado em Crinos, e enlouquecem. Outros decidem se suicidar, freqüentemente ingerindo grandes quantidades de beladona. Às vezes, o amaldiçoado busca o auxílio de poderes das sombras, como vampiros, infernalistas ou Dançarinos da Espiral Negra, que podem lançá-lo contra a seita. Quando o ritual é feito, o alvo quase sempre é de uma classe dominante.

Para que esse ritual seja realizado, o Garou precisa obter um pouco do sangue e da roupa do indivíduo. Eles são apresentados para um espírito de totem, enquanto as ofensas do alvo contra Gaia são declaradas para o espírito. O totem irá procurar o alvo durante a lua cheia e causará sua transformação. Muitos Garou, como os Filhos de Gaia, não gostam desse ritual, pois acreditam que soltar um Crinos descontrolado em algum lugar só trará sofrimento. Por outro lado, os Garras Vermelhas gostam de ver a matança provocada pelo amaldiçoado na cidade.

Nos dias de hoje, este ritual tornou-se proscrito, devido ao excesso de casos em que os alvos acabaram por chamar a atenção da Wyrn e obtiveram ajuda de seus servos. Durante a Idade das Trevas, porém, ele ainda é popular.

Sistema: O mestre de rituais precisa testar Carisma + Rituais com uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. O número de sucessos é igual ao número de noites de lua cheia em que o amaldiçoado precisará transformar-se.

Pequenos Rituais

A maioria dos Garou não presta homenagem apenas à Gaia, mas também aos espíritos e deuses antigos de suas terras natais. Os Fenrir podem invocar Wotan ou Thor, enquanto os Fianna exaltam as fadas. Os Garou da Idade das Trevas devem mostrar respeito não apenas a Gaia e a seus espíritos, mas também às suas tradições humanas. A espiritualidade tem um papel importante na vida das pessoas na Idade das Trevas — e os Garou são até mais ardorosos em sua espiritualidade.

Fetiches

Muitos fetiches dos Garou da Idade das Trevas foram perdidos pelos seus descendentes modernos. Algumas lendas falam sobre grandes fetiches que não precisavam ser ativados ou que detinham poderes inacreditáveis. Os Narradores podem ficar à vontade para utilizar fetiches poderosos em suas crônicas; no entanto, os fetiches não eram concedidos com a mesma facilidade que nos tempos modernos. Os líderes das seitas freqüentemente preferiam esconder os objetos sagrados a entregá-los a alguém que não os merecesse. A Igreja encoraja seus seguidores a destruir qualquer coisa que lembre o talismã de uma bruxa para ajudar a eliminar a influência infernal e pagã da Europa.

Como sempre, o Narrador deve criar seus próprios mitos e histórias sobre os fetiches. Essa é uma época em que existem tantas lendas quanto em qualquer outra; o Cinturão dos Gigantes pode muito bem ter sido feito com a pele de um gigante morto pelo próprio Fenris. Um fetiche parecido guardado pelas Fúrias Negras, pode conter a essência de um dos antigos Titãs.

Cobertor do Urso

Nível 1, Gnose 5

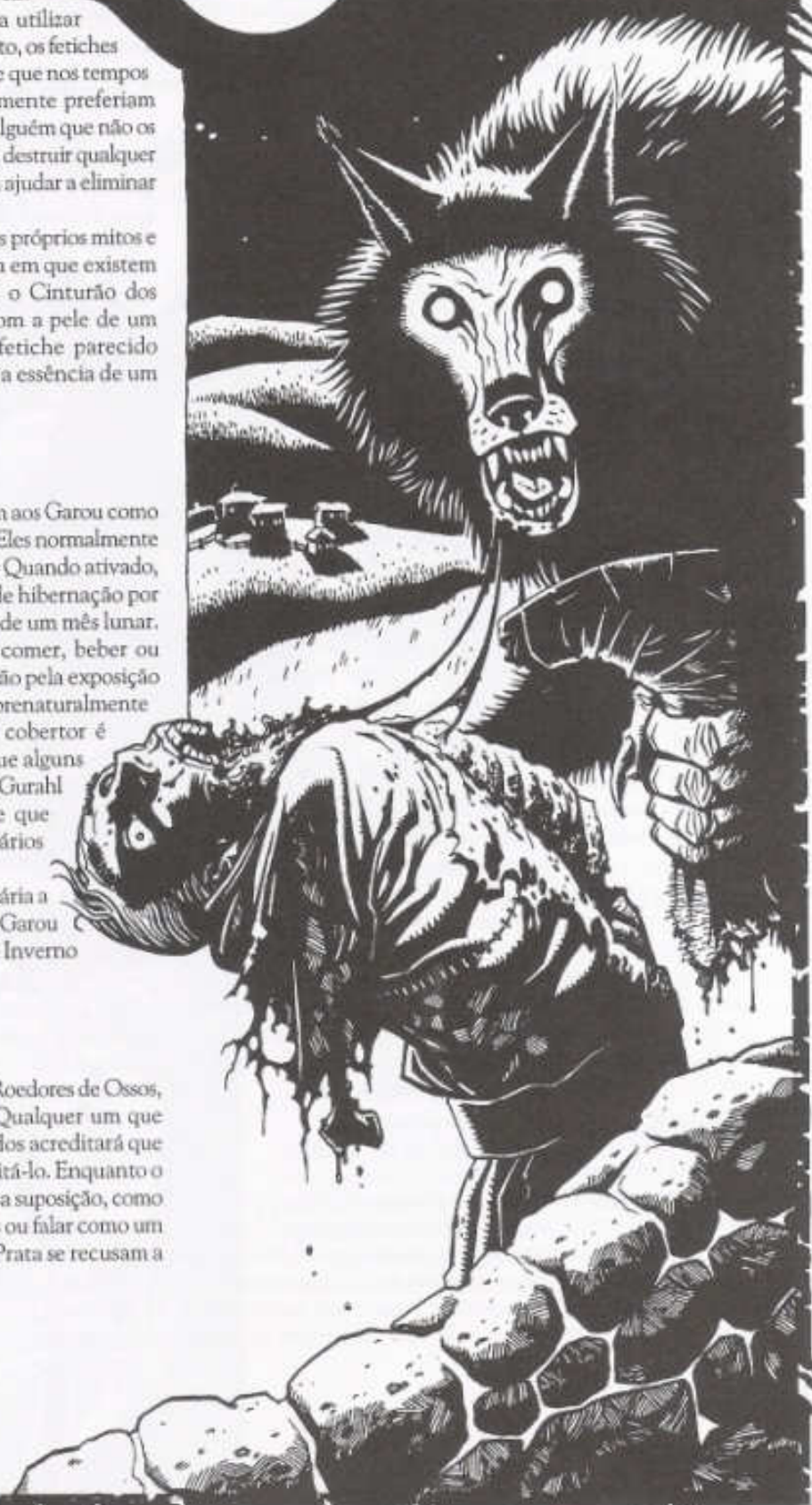
As lendas dizem que os Gurahl ensinaram aos Garou como criar esses fetiches antes da Guerra da Fúria. Eles normalmente se parecem com mantos ou peles de animais. Quando ativado, esse fetiche colocava o Garou num estado de hibernação por qualquer intervalo de tempo até o máximo de um mês lunar. Durante seu sono, o usuário não precisa comer, beber ou excretar, não sofrendo nenhuma complicação pela exposição aos elementos (a não ser que o clima seja sobrenaturalmente intenso). A hibernação acaba quando o cobertor é removido. Alguns lobisomens acreditam que alguns desses fetiches são armadilhas deixadas pelos Gurahl depois da Guerra da Fúria. Há boatos de que alguns Cobertores do Urso farão seus usuários dormirem por centenas de anos.

Para fazer um Cobertor do Urso é necessária a ajuda de um espírito do Urso, embora alguns Garou afirmem que espíritos do Sono e espíritos do Inverno também possam ser ligados a esse fetiche.

Trapos do Leproso

Nível 1, Gnose 6

Um fetiche normalmente associado aos Roedores de Ossos, esses trapos evitam atenção indesejável. Qualquer um que veja o Garou envolto nesses farrapos imundos acreditará que ele é um mendigo doente e se possível irá evitá-lo. Enquanto o Garou não fizer nada para que se duvide dessa suposição, como puxar uma adaga, transformar-se em Crinos ou falar como um nobre, a ilusão será mantida. Os Presas de Prata se recusam a vestir esses trapos.



Outros Fetiches

Muitos fetiches Garou têm uma origem bem antiga — o segredo da adaga, por exemplo, é passado adiante há milênios. No entanto, nem todos os fetiches se originaram nos Primeiros Dias, e nem todos os fetiches são valorizados da mesma forma ao longo dos séculos. Embora os Narradores possam permitir que seus jogadores comprem praticamente qualquer fetiche do livro de regras ou do **Guia dos Jogadores** (com algumas exceções óbvias, como o Relógio da Lua ou o Cartão Mágico), os que são apresentados a seguir são particularmente apropriados para jogos de **Idade das Trevas**.

- **Fetiches** — Pele de Maldito, Adaga de Dente, Véu de Fobos, Sinos de Capela, Adaga Espiritual. Guia dos Jogadores: Presas da Wyrm, Ossos de Proteção, Boneco de Parentesco, Moeda da Riqueza, Cataplasma de Gaia, Sinos e Velas Espirituais, Língua do Sanguessuga (muito popular), Bolsa Gnóstica, Pedra de Lareira, Runas de Predição do Futuro, Taltos, Cicatriz-fetiche.

- **Amuletos** — Flechas Malditas (obviamente mais comuns), Pó da Morte, Selo da Lua, Sombra da Noite, Escama da Wyrm

Para criar Trapos do Leproso, um Garou precisa prender um dos seguintes tipos de espírito: Ilusão, Doença ou um espírito do Rato. Além disso, não é qualquer roupa que vai servir; o Garou talvez tenha que procurar uma roupa refinada para agradar um espírito da Ilusão (que fará o fetiche tomar a aparência de trapos imundos a partir do ritual) ou realizar alguns atos realmente perniciosos de "dedicação" para atrair um espírito de Doenças.

Galho para Rastros

Nível 1, Gnose 5

Um Galho para Rastros parece ser um ramo ou vara comum, normalmente com algumas folhas presas nele. Quando ativado, ao ser passado sobre o chão, o galho removerá qualquer sinal de que alguém tenha passado por lá. Mesmo que a pessoa com o galho esteja seguindo vinte humanos através da floresta, enquanto ele for o último do grupo e passar o galho sobre o chão, as marcas desaparecem. Mesmo um Garou na forma lupina pode usar esse fetiche, segurando-o com seus dentes, desde que o lado com as folhas do galho toque o chão.

Um espírito da Floresta ou um espírito do Cervo podem ser invocados para criar um galho para apagar rastros.

Pena das Águas

Nível 2, Gnose 5

Esta pena é um presente dos pássaros aquáticos para os guerreiros de Gaia. Quando ativada, ela concede um bônus de três dados a todos os testes de natação do Garou. Além disso, um lobisomem que carregue um desses fetiches não afunda na água, flutuando em sua superfície mesmo nos mares mais revoltos. (Obviamente, ele ainda pode mergulhar debaixo

d'água voluntariamente ou ser arrastado para o fundo por um oponente.) Seitas situadas próximas de rios revoltos, lagos profundos ou litorais muitas vezes fabricam esses fetiches. Eles também são dados para Garou que cruzam os mares, embora a maioria dos Fenrir os evite, acreditando que apenas sua capacidade deva ser o suficiente para protegê-los da fúria dos mares do norte.

Qualquer espírito de um pássaro aquático pode ser vinculado a uma Pena das Águas. Obviamente, a pena precisa ser da mesma espécie de pássaro preso a ela.

Coração de Fogo

Nível 2, Gnose 6

Esse fetiche contém um espírito do Fogo que irá inflamar qualquer objeto que for ordenado — até mesmo substâncias como pedras. Uma vez ativado, o coração brilha com o calor durante um turno antes de explodir em chamas. O usuário pode segurar o coração de fogo sem sofrer qualquer dano do fetiche. As chamas podem ser passadas tocando-se o objeto ou mesmo sendo arremessadas contra um alvo. O fogo irá saltar do Coração de Fogo e acertar seu alvo (teste de Destreza + Esportes para atingi-lo). Esse é um fogo pequeno, capaz de causar apenas dois níveis de vitalidade de dano agravado. Uma vez que o alvo seja inflamado, ele queimará por um turno. Dependendo da natureza do alvo, isso pode começar um fogo natural que queimará nas rodadas subsequentes e poderá alastrar-se. Se as chamas forem direcionadas contra algo que não pegue fogo, como madeira verde ou molhada ou uma pedra, elas queimarão por um turno antes de extinguir-se. Esses fetiches vêm em muitos tamanhos e formas, e os Garou podem usá-los para diferentes tarefas. Contudo, os Garras Vermelhas abominam esses fetiches e os destroem com prazer. Eles consideram os Corações de Fogo como um perigo para as florestas e parecidos demais com as tochas usadas pelos homens.

Para criar um Coração de Fogo, um Garou precisa prender um elemental do Fogo num recipiente apropriado. Algumas lendas falam sobre grandes Corações de Fogo que contêm senhores das chamas poderosos ou até mesmo espíritos solares.

Cristal Solar

Nível 2, Gnose 7

Um Cristal Solar é um pedaço de vidro cortado que contém uma estrela brilhante no centro. Quando ativado, ele libera um raio de luz solar. Os Garou podem usar esses fetiches da mesma forma que as pessoas usam lanternas hoje em dia. No entanto, a principal utilidade do cristal é como uma arma contra os vampiros que controlam as noites medievais do Mundo das Trevas. A luz solar que sai do fetiche é natural e afeta um vampiro da mesma forma que um raio comum de luz solar. Isso causa dano agravado nos mortos-vivos. Poucos caçadores de Sanguessugas dedicados deixam de carregar um desses fetiches.

Espíritos solares precisam ser presos ao cristal para criar o fetiche. Algumas vezes matilhas aventuram-se nos Reinos Eteréos para visitar o castelo de Hélios e pedir a ajuda de espíritos solares mais poderosos para criar os Cristais Solares. Como Hélios é conhecido por odiar os mortos-vivos, essas missões são consideravelmente mais bem-sucedidas que a maioria.

Máscaras Animais

Nível 3, Gnose 8

Na época anterior à Guerra da Fúria, as primeiras Máscaras Animais foram criadas por todos os licantropos. Quando uma Máscara Animal é ativada, seu usuário pode transformar-se na criatura cuja máscara estiver utilizando. Enquanto estiver nesse forma, ele terá a aparência física e os atributos da criatura, mas continuará com sua própria consciência. Portanto, embora ele seja capaz de voar com as asas de um falcão e ver as coisas com sua visão aguçada, ele também tem ossos frágeis. Quaisquer ferimentos sofridos na forma animal permanecem quando o usuário reassumir sua forma natural, embora ele possa regenerá-los normalmente quando estiver outra vez em sua própria pele. Máscaras de corvo, coruja, leão, urso, crocodilo e raposa estão entre as mais comuns (veja o Dark Ages Companion para conferir os atributos de cada uma dessas formas animais). Há até mesmo uma lenda que afirma existirem máscaras de dragão perdidas na Umbra. Durante a Guerra da Fúria, dizem que os Garou usaram esses fetiches para infiltrarem-se nos campos de seus inimigos. Se uma Máscara Animal é removida, o usuário retorna à sua forma normal. Os usuários das Máscaras Animais não podem mudar de forma enquanto o fetiche estiver ativo.

Para criar uma Máscara Animal, os lobisomens precisam ter a cooperação do espírito do Animal cuja forma for emprestada quando o fetiche for ativado. Poucos espíritos de Animais estão dispostos a ajudar um Garou a criar um desses fetiches, de forma que muitas vezes um lobisomem precisa partir em missões para ganhar a confiança e a ajuda do espírito desejado.

Cinturão dos Gigantes

Nível 3, Gnose 6

Um Cinturão dos Gigantes aumenta a força de um lobisomem para proporções míticas, até mesmo para os padrões de um Ahroun. Quando ativado, o Cinturão dos Gigantes aumenta a Força de um Garou em três. No entanto, ativar esse fetiche atrairá a atenção de todos os espíritos da área, tanto amigos quanto malignos. Esses fetiches podem ser encontrados entre todas as tribos de Garou.

É extremamente difícil criar esses fetiches. O cinturão em si, independentemente se for feito de corda, correntes ou couro, deve ser mergulhado no sangue de uma criatura mítica de grande poder. Em seguida, para completar o fetiche, deve-se prender a ele o espírito da criatura ou outro espírito poderoso, como um elemental da terra ou um espírito do Elefante.



Manto de Névoas Tecidas

Nível 3, Gnose 6

O Manto de Névoas Tecidas parece um colar de correntes ou de corda com um broche intrincado preso a ele. Quando ativado, sombras e vapores se arrastam pelo ar, tornando o usuário nebuloso e indistinto. O fetiche concede ao lobisomem um bônus de três dados para qualquer teste de Furtividade. Eles são estimados principalmente pelos Ragabash e os Peregrinos Silenciosos.

Espíritos do ar, das névoas, das sombras ou da noite podem ser presos num Manto de Névoas Tecidas.

Cajado da Vida

Nível 3, Gnose 9

Um Cajado da Vida normalmente toma a forma de um cajado feito de uma madeira resistente, como o carvalho. Em alguns casos, pode haver algumas folhas vivas. Um Cajado da Vida pode curar tanto ferimentos quanto doenças. Ao gastar um ponto de Gnose e ativar o cajado, um toque irá curar qualquer doença e recuperar um nível de vitalidade (mesmo agravado). Esse fetiche pode ser usado para curar tanto Garou com não-Garou.

Um espírito de Árvore ou um espírito de cura tem as habilidades necessárias para criar esse fetiche. Às vezes um dos Filhos de Gaia consegue criar esse fetiche até mesmo com um espírito do Unicórnio.

Flauta de Osso

Nível 4, Gnose 8

Os Theurges criam essas flautas a partir dos esqueletos de inimigos mortos há muito tempo. O som de uma Flauta de Osso lembra os mortos-vivos sobre sua natureza. Qualquer vampiro que ouça uma Flauta de Osso precisa fazer imediatamente um teste de frenesi com uma dificuldade determinada pela perícia musical do Garou e, se falhar, perderá o controle de sua natureza bestial. Se um Sanguessuga resistir ao frenesi, ele não será mais afetado pelo fetiche durante o restante da cena. Muitas vezes esses fetiches são tocados do lado de fora de uma suposta fortaleza de vampiros para revelar a natureza de seus inimigos. Acredita-se que alguns desses fetiches tenham um efeito semelhante em aparições.

Para criar uma Flauta de Osso, um espírito vibrante da vida precisa ser preso ao instrumento. Espíritos do Morcego, Lobos ou Rato frequentemente estão dispostos a ser presos para vingarem-se das criaturas que manipulam seus parentes.



Coroa da Floresta

Nível 4, Gnose 7

Essa é uma coroa de folhas presas aos chifres de um poderoso cervo. Não é de se surpreender que se atribui aos Fianna a criação do primeiro desses fetiches. Uma vez que tenha sido ativado, animais selvagens não podem atacar o usuário da coroa sob quaisquer circunstâncias. Quando ativado, os chifres se prendem à cabeça do usuário, concedendo-lhe mais um ataque opcional (Força + 2 de dano não agravado, dificuldade 7) por turno. Algumas pessoas acreditam que o usuário de uma Coroa da Floresta pode chamar a atenção de uma Caçada Selvagem.

Para criar uma Coroa da Floresta, um espírito do Cervo precisa ser preso dentro dos chifres. Garou que tentem criar um sem a permissão do próprio Cervo correm um grande risco.

Coroa de Ferro

Nível 4, Gnose 7

Esse fetiche, que costuma ser usado para reforçar acordos entre seitas ou para assegurar que um Garou mantenha sua palavra, normalmente aparece como uma tiara fina de ferro ou aço. Ela se encaixará na cabeça de qualquer um que a use. O dono (não necessariamente o usuário) do fetiche precisa escolher um tabu para a coroa, como "qualquer um que usar esta coroa não poderá mentir" ou "o usuário nunca pode atacar um membro da Seita da Grande Montanha." Uma vez ativada, uma Coroa de Ferro não pode ser removida da cabeça do usuário, a não ser que o dono deseje que o fetiche seja removido. Qualquer tentativa bem-sucedida de retirá-lo à força removerá não apenas o fetiche, mas também a pele e um pedaço do crânio do usuário. Sempre que o usuário da Coroa de Ferro tentar o tabu, ele sofrerá um nível de vitalidade de dano (sem a possibilidade de testes de absorção). Esses ferimentos continuam todo turno até que o usuário desista de seguir com sua infração. Esse dano não é agravado, a menos que seja o último ferimento que o usuário é capaz de aguentar — nesse caso, a coroa quebra a parte de cima da cabeça do usuário. O tabu precisa ser decidido antes que a coroa seja colocada na cabeça do usuário. Uma vez escolhido, o tabu não pode ser modificado. Se o dono morrer, os efeitos do fetiche acabarão imediatamente e ele poderá ser removido. O dono do fetiche também pode remover a coroa quando quiser.

Esses fetiches podem ser feitos usando Amnhas Padrão, espíritos do Julgamento ou espíritos da Terra.

Pedras-Chaves

Nível 4, Gnose 8

Pedras-Chaves parecem ser simples pedaços de pedra entalhada — no entanto, elas não são tão inócuas, e contêm poderosos elementais da terra. Uma vez que tenha ativado uma Pedra-Chave, o usuário pode criar uma abertura em qualquer estrutura de terra ou pedra, como a parede de um castelo. A abertura será larga o suficiente para que um Crinos ou dois humanos passem por ela. Estruturas abençoadas ou as que são protegidas por rituais vampíricos ou Garou exigem que o usuário teste Gnose contra uma dificuldade 7 ou mais, dependendo da natureza da proteção. Pedras-Chaves que

forem feitas do mesmo tipo de pedra da estrutura têm mais facilidade para criar uma abertura, reduzindo a dificuldade em 1 ou 2. As Pedras-Chaves também podem ser usadas para fechar aberturas da mesma maneira. Os Sentinelas costumam fazer Pedras-Chaves.

Invocador dos Sonhos

Nível 5, Gnose 8

Essa trompa de osso ou marfim pode ser tocada para abrir uma passagem entre a terra e o Sonho. O portal pode ser atravessado nos dois sentidos. Espíritos dos sonhos e dos pesadelos podem ser invocados para o mundo dos mortais, enquanto Garou podem se aventurar nos Sonhos. Usar um Invocador dos Sonhos é algo extremamente imprevisível e apenas os mais sábios dentre os Garou ousam utilizá-las. O portal permanece aberto um minuto por sucesso na ativação do Invocador dos Sonhos.

Para criar um Invocador dos Sonhos, os Garou prendem na trompa diversos espíritos do Sonho.

Harpa do Encantamento

Nível 5, Gnose 6

Esses instrumentos musicais quase sempre são mantidos apenas em caerns poderosos. Quando um Garou ativa uma harpa, as cordas produzem um som fantástico e maravilhoso, com o qual um músico habilidoso pode causar os efeitos mais poderosos. Cada sucesso obtido reduz em 1 a dificuldade de todos os testes sociais envolvendo os membros da seita, mesmo que o músico pare de tocar. Uma Harpa do Encantamento também pode ser usada para hipnotizar um único alvo, deixando-o indefeso ao ouvir música, a não ser que seja bem sucedida em um teste de Força de Vontade com uma dificuldade de 9. Há boatos de que algumas harpas têm outros efeitos, que são ativados ao tocar-se determinadas músicas ou acompanhamentos musicais.

Para criar uma Harpa do Encantamento, é preciso vincular um espírito da Música ou da Emoção. Algumas harpas podem substituí-lo por espíritos de Pássaros Canoros ou Insetos.

Lâmina de Gelo

Nível 5, Gnose 8

Uma arma criada nas montanhas azuis mais geladas do ártico, a Lâmina de Gelo é um fetiche estimado entre os Presas de Prata e os Fenrir. Uma vez criada, a lâmina não irá derreter nem quebrar. Nas mãos de um guerreiro, a Lâmina de Gelo causa Força + 3 de dano agravado (dificuldade 6). Além disso, a Lâmina de Gelo remove um ponto temporário de Força de Vontade de qualquer oponente que atingir devido à sua frieza pungente.

Uma Lâmina de Gelo pode ser criada com a ajuda de um espírito do Gelo ou do Inverno. Ela precisa ser feita com gelo retirado da Umbra ou do norte distante. Fetiches semelhantes tomam a forma de machados ou lanças. Algumas Lâminas de Gelo antigas foram infundidas com energia espiritual de seus antigos donos e outros espíritos presos. Essas armas possuem habilidades superiores e nomes com os quais são reconhecidas, como Gelo Híemal, Vento do Norte e Farpá de Gelo.

Presas de Leão

Nível 5, Gnose 8

Uma Presa de Leão é uma grande arma entalhada a partir dos ossos de uma fera terrível, de forma semelhante a uma Adaga de Dente. Há boatos de que os segredos para a produção dessas armas foram roubados dos Bastet. Essas armas podem ser de qualquer tipo, como machados, maças ou espadas, mas todas são armas grandes, exigindo que até mesmo o mais forte dos humanos use duas mãos para empunhá-las. Apenas um Garou com uma força de 5 ou mais pode usar uma Presa de Leão em combate (Força + 4, dificuldade 7). Se um Garou atingir um oponente com uma Presa de Leão, ele obtém automaticamente dois sucessos no seu teste de dano. Além disso, se a Presa de Leão estiver ativada, o fetiche acrescenta mais dois sucessos automáticos. O dano causado por uma Presa de Leão é agravado.

Para criar uma Presa de Leão, um espírito do Leão, um espírito de Guerra, um espírito da Morte ou um espírito de um temível animal mítico precisa ser preso à arma.

Anel dos Elementos

Nível 5, Gnose 9

Um dos fetiches mais poderosos que existem, o Anel dos Elementos concede ao Garou controle sobre os quatro elementos: terra, ar, fogo e água. Quando ativado, um Garou não pode ser machucado por ataques envolvendo essas forças. Por exemplo, chamas se recusariam a queimar um Garou, pedra ou até mesmo espadas de metal seriam desviadas inofensivamente por sua pele e ele não se afogaria debaixo d'água. Ele continua sendo vulnerável a garras, presas e outros ataques (como lanças de madeira).

Para ativar esse fetiche o Garou precisa gastar dois pontos de Gnose. Os efeitos duram por uma cena. A prata não pode ser evitada por esse fetiche, pois é um metal de Luna, não um dos elementos; há boatos de que Hélios não permite que esses anéis tenham poder sobre o ouro também, mas até que se encontre oponentes dispostos a jogar dinheiro contra os Garou, essa lenda continua sendo um rumor.

Um Anel dos Elementos só pode ser criado prendendo-se um espírito de cada um dos elementos ao receptáculo — não é uma tarefa fácil, considerando a rivalidade entre os elementais, especialmente a pior, entre os do fogo e os da água. Se um desses fetiches for encontrado num caern, o Trovador da seita certamente fará uma canção contando o memorável desafio épico de sua criação.

Amuletos

Pó de Alicorn

Gnose 5

Esse amuleto é útil para sobreviver tanto nas regiões mais selvagens quanto nos territórios mais "civilizados". Quando ativado e jogado numa substância potável, o pó irá purificar o líquido instantaneamente. Uma dose de Pó de Alicorn é suficiente para que um córrego poluído fique cristalino durante mais ou menos uma hora, purificar um tonel inteiro de vinho envenenado ou mesmo depurar uma caneca ou bolsa de venenos sobrenaturais. A única desvantagem é que o Pó de Alicorn purifica o álcool junto com as outras toxinas;



um tonel de vinho envenenado purificado com esse amuleto poderia ser bebido tranqüilamente e até manteria seu sabor, mas não conseguiria sequer deixar um garotinho "alegre".

Para criar uma dose de Pó de Alicorn, o lobisomem precisa prender um Gaffling da ninhada do Unicórnio numa mistura de chifres triturados de vários animais.

Pedra do Bebedor de Sangue

Gnose 5

Um segredo exclusivo dos Arautos da Luz, um campo recém-criado dos Senhores das Sombras, esse amuleto é extremamente útil ao lidar com os vampiros. Depois que um Ragabash trouxe consigo o segredo para a criação de carniçais, os Arautos desenvolveram esse amuleto para enganar completamente seus "aliados" vampíricos. Ele tem a forma de um pedregulho, ativado ao ser engolido. Até o próximo nascer do sol, o usuário pode beber vitae vampírica sem reações alérgicas ou outros efeitos negativos — o Garou "carniçal" não obtém Potência, envelhece naturalmente e não está sujeito ao Laço de Sangue. A pedra absorve todo o sangue para si e passa inofensivamente pelo organismo do lobisomem. Não é nem preciso dizer que esse amuleto é usado em missões "secretas", que costumam terminar de forma inesperada para os vampiros envolvidos.

Para criar uma Pedra do Bebedor de Sangue, os Arautos da Luz precisam prender qualquer um dos seguintes espíritos num cascalho perfeitamente liso: Sangue, Morcego, Mosquito, Aranha ou Sanguessuga.

Comida Feérica

Gnose 7

Normalmente se assemelhando a pequenos cogumelos perolados, esse amuleto é extremamente útil quando se lida com as fadas. Ao ser consumido, ele concede a habilidade de ver o aspecto verdadeiro de qualquer fada ou objeto feérico, assim como a capacidade de enxergar a verdade por trás do glamour e das ilusões feéricas. Esse amuleto também permite que o Garou veja através de qualquer ilusão criada por meio de Quimerismo, embora não revele vampiros Ofuscados. Os efeitos duram uma cena.

Esse amuleto raramente é fabricado, mas costuma ser negociado com as fadas. Como as criaturas feéricas preferem que as pessoas sejam incapazes de ver através de seu glamour, o preço normalmente é elevado.

Comedor de Carne

Gnose 7

Um truque favorito entre os Ragabash sanguinolentos, esse amuleto parece ser uma simples flecha de caça com uma ponta afiada no lugar de uma ponta de metal. Ele ignora completamente qualquer metal em sua trajetória, atravessando até mesmo o melhor dos aços como se fosse manteiga. Nem é preciso dizer que ele é muito eficiente contra alvos protegidos por armaduras.

Para criar um Comedor de Carne, o lobisomem precisa prender um espírito de Guerra, Metal ou Morte nessa flecha.

Escama da Salamandra

Gnose 6

Antes do advento da pólvora, esse amuleto era o melhor amigo de um lobisomem piromaniaco. Embora pareça ser uma simples escama de uma serpente (e portanto normalmente tão pequena quanto a unha de um bebê), a Escama da Salamandra guarda muito poder em seu interior. Quando ativada, a escama pode ser colocada em algum lugar e instruída a pegar fogo com um determinado sinal. Quando o sinal acontecer, a escama se transforma numa pequena bola de fogo com 60 cm de largura por 150 cm de altura, queimando quaisquer objetos inflamáveis que estejam próximos. O sinal que "deflagra" o amuleto sempre deve depender de um fenômeno natural (nascer da lua, sol a pino, o terceiro canto do galo de manhã e assim por diante) — a escama não pode ser deflagrada por ações de criaturas conscientes. O tamanho pequeno da escama exige um pouco de cuidado, ou o dono pode perdê-la numa bolsa furada ou com uma rajada de vento. No entanto, a escama também é extremamente difícil de ser encontrada uma vez que tenha sido escondida, a não ser que a pessoa saiba o que está procurando.

Para criar esse amuleto, um lobisomem precisa prender um elemental do fogo na escama de algum tipo de réptil.

Tabela de Criação de Personagens

Passo a Passo

- **Passo Um: Conceito do Personagem**
Escolha conceito, raça, augúrio e tribo.
- **Passo Dois: Selecione Atributos**
Priorize as três categorias: Física, Social, Mental (7/5/3)
Escolha Características Físicas: Força, Vigor, Destreza
Escolha Características Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência
Escolha Características Mentais: Percepção, Inteligência, Raciocínio
- **Passo Três: Selecione Habilidades**
Priorize as três categorias: Talentos, Conhecimentos, Perícias
Distribua pontos (13/9/5)
- **Passo Quatro: Selecione Vantagens**
Escolha Antecedentes (5; restritos por tribo), Dons (1 para raça, augúrio e tribo), Renome (por augúrio)
- **Passo Cinco: Toques Finais**
Registre Fúria (por augúrio), Gnose (por raça), Força de Vontade (por tribo), Posto (1)
Gaste "Pontos de Bônus" (15)

Raça

Hominídeo: Você cresceu sendo supersticioso e cheio de Fúria. Foi apenas pouco depois de se tornar um adulto que você descobriu que as lendas sobre pessoas que se transformavam em lobos eram verdadeiras.

Gnose Inicial: 1

Dons Iniciais: Persuasão, Simular Odor de Homem

Impuro: Você é um dos poucos impuros aos quais se permitiu viver após o nascimento. Você aprendeu a ser sábio e selvagem para lidar com um mundo brutal.

Gnose Inicial: 3

Dons Iniciais: Criar Elemento, Sentir a Wyrn

Lupino: Você cresceu com sua matilha nas profundezas das florestas européias. É provável que até sua Primeira Mudança você nunca tivesse visto um ser humano.

Gnose Inicial: 5

Dons Iniciais: Sentidos Aguçados, Sentir a Presa

Augúrio

() Ragabash

Fúria Inicial: 1

Dons Iniciais: Embaçamento da Própria Forma, Simular Odor de Água Corrente, Correr na Neve

Renome Inicial: 3 em qualquer combinação

() Theurge

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Toque da Mãe, Sentir a Wyrn, Falar com Espíritos

Renome Inicial: Sabedoria 3

() Philodox

Fúria Inicial: 3

Dons Iniciais: Resistir à Dor, Sentir Odor de Forma Verdadeira, Verdade de Gaia

Renome Inicial: Honra 3

() Galliard

Fúria Inicial: 4

Dons Iniciais: Falar com Animais, Chamado da Wylde, Comunicação Mental

Renome Inicial: Glória 2, Sabedoria 1

() Ahroun

Fúria Inicial: 5

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Inspiração, O Toque da Decadência

Renome Inicial: Glória 2, Honra 1

Tribo

Veja também o Capítulo Dois deste livro

† Fúrias Negras: As fêmeas guerreiras dos Garou, as Fúrias lutam para defender as mulheres num mundo onde a perseguição é inevitável.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Sentidos Aguçados, Pele de Homem, Sentir a Wyrn

Roedores de Ossos: Os mais humildes entre os Garou, a raça dos Roedores de Ossos cruza com camponeses e luta contra a fome e a peste.

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Os Roedores de Ossos não podem comprar Raça Pura nem Recursos.

Dons Iniciais: Culinária, Simular Cheiro de Mel Doce, Restos da Despensa

§ Filhos de Gaia: Os pacificadores da Nação Garou, os Filhos de Gaia defendem a compreensão e a piedade num mundo que não está nem aí para esta ou aquela.

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Bênção de Eva, Toque da Mãe, Resistência à Dor

§ Fianna: Nascidos de linhagens celtas e gaulesas, os Fianna lutam para manter o que é seu, mesmo quando sua terra é cercada por invasores. Eles sofreram com a perda dos Uivadores Brancos e juraram vingar a sua queda.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Sem restrições

Dons Iniciais: Luz Feérica, Persuasão, Resistir a Toxinas

Fenrir: Embora já se tenha passado a época dos vikings, os Fenrir ainda mantêm vivas as tradições de Fenris nas terras dos teutões, saxões escandinavos. Eles são os mais atacados e, na maioria das vezes, os que mais atacam.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Fenrir não podem comprar Contatos.

Dons Iniciais: Garras Afadas, Resistência à Dor, Correr na Neve

Garras Vermelhas: Os Garras vivem precavidamente nas florestas européias, profetizando o dia em que os humanos trarão a destruição de Gaia. Mas, como muitos oráculos, suas profecias são ignoradas.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Garras Vermelhas não podem comprar Aliados, Contatos nem Recursos. Seus únicos Parentes são os lobos.

Dons Iniciais: Falar com os Animais, Grito da Presa, Sentir Odor de Água Corrente

Senhores das Sombras: Mestres das montanhas dos Cárpatos, os Senhores das Sombras competem por territórios constantemente com seus rivais vampíricos — isto é, quando eles não fazem pactos com os Sanguessugas para promover suas próprias tramóias.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Senhores das Sombras não podem comprar Aliados nem Mentores.

Dons Iniciais: Aura de Confiança, Fraquezas Fatais, Resistir a Toxinas

Peregrinos Silenciosos: Vindos da Arábia e África distantes, os Peregrinos são vistos raramente pelas seitas da Europa. Quando aparecem, as notícias que trazem frequentemente são ruins.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Os Peregrinos não podem comprar Vidas Passadas nem Recursos.

Dons Iniciais: Orientação do Céu, Sentir a Wyrn, Velocidade do Pensamento

Presas de Prata: Senhores dos Garou, os Presas de Prata ainda estão por enfrentar a decadência de sua tribo.

Força de Vontade Inicial: 4

Antecedentes: Os Presas de Prata devem gastar pelo menos três pontos de Antecedentes em Raça Pura.

Dons Iniciais: Olhos do Falcão, Chama Tremulante, Sentir a Wyrn

Sentinelas: A tribo que um dia será chamada de Andarilhos do Asfalto, os Sentinelas dos Homens (ou Símios) lembram-se da época das antigas civilizações e tentam encorajar a humanidade a sair da Idade das Trevas.

Força de Vontade Inicial: 3

Antecedentes: Sentinelas não podem comprar Mentor nem Raça Pura

Dons Iniciais: Ordem do Artesão, Persuasão, Bênção do Ferreiro

Antecedentes

- **Aliados:** Seus amigos íntimos, sejam humanos ou lobos.
- **Contatos:** Contatos gerais dentro da sociedade humana.
- **Fetichê:** Um objeto mágico poderoso.
- **Parentes:** Sua estimada família.
- **Mentor:** O ancião que o auxilia.
- **Vida Passada:** Sua conexão mística com seus ancestrais.
- **Raça Pura:** A pureza da sua linhagem.
- **Recursos:** Os bens e riquezas que conseguiu obter.
- **Rituais:** O número de rituais com que você começa.
- **Totem:** Sua investidura no totem da matilha.

Dons

Um Dom de Nível Um de cada lista: raça, augúrio, tribo.

Renome

Como o augúrio, acima.

Posto

Todos os personagens começam no Posto Um.

Fúria, Gnose e Força de Vontade

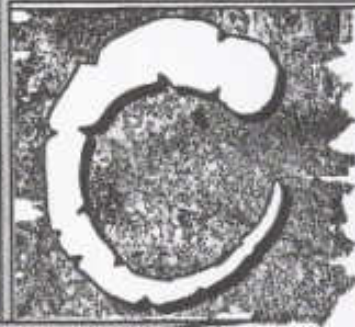
Como acima: Fúria de acordo com augúrio, Gnose de acordo com a raça e Força de Vontade de acordo com a tribo.

Pontos de Bônus

Todos os personagens começam com 15 pontos de bônus

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





Capítulo Quatro: Sente-se ao Pé do Fogo

Poucas vezes chegamos a um lugar... onde se pode parar e simplesmente ser. Ou perguntar-se quem, afinal, é você.

— Ursula K. LeGuin, *The Farthest Shore*

Não importa se você é um Narrador novato ou um veterano que já conduziu muitas crônicas, este capítulo foi desenvolvido pensando em você. Aqui estão dicas, idéias para histórias e diversas outras sugestões para começar e prosseguir com uma saga memorável para **Lobisomem: A Idade das Trevas**. Tenha em mente que nem todo material aqui descrito será ideal para qualquer crônica; deve-se levar em conta o estilo do grupo e lembrar-se de ser aberto e flexível. Se for criativo, atencioso e paciente, você e seu grupo provavelmente criarão uma história que será contada e recontada durante muito tempo.

Usando o Tema e o Clima

O tema e o clima são temperos essenciais para qualquer boa crônica. Um tema descreve de modo geral quais são os objetivos principais que sua história vai abordar; crônicas extensas podem ter mais de um tema. Exemplos de temas incluem uma busca pela unidade ou trazer a renovação depois de uma guerra. O clima, por outro lado, é a impressão geral que você quer deixar quando a história terminar e os jogadores estiverem guardando seus dados. É o ambiente emocional do jogo que permanece presente, como o sabor de um vinho de boa qualidade que fica na boca. Obviamente, a maioria dos Narradores descobre que esses aspectos do jogo se sobrepõem e complementam um ao outro. Um certo clima criado pelo Narrador realça o tema e vice-versa.

Qual é o Tema da História?

Se um amigo lhe perguntasse sobre o que é sua crônica, você saberia responder? Talvez você começasse explicando como a última aventura, o cerco ao castelo do vampiro, permitiu que seus personagens realizassem um salvamento ousado de um Parente seqüestrado. Seu amigo poderia balançar a cabeça negativamente e perguntar, "Sim, mas sobre o que é sua crônica? Você só está conduzindo um monte de aventuras sem ligação entre si!" O que seu amigo está desesperadamente tentando descobrir é o tema de sua crônica, em outras palavras, a idéia geral. Narradores talentosos normalmente sabem o tema (ou temas — as crônicas certamente podem ter mais de um) quando começam a pensar nas possíveis aventuras e como as histórias se encaixam. Isso não quer dizer que toda sessão precisa estar relacionada ao tema; às vezes é muito divertido sair da rotina. Mas sua crônica pode alcançar outro nível de intensidade se você for capaz de tecer as linhas que liguem os personagens e a história em torno de um tema geral.

A seguir estão diversos temas clássicos adequados para uma crônica de **Lobisomem: A Idade das Trevas**. Alguns podem ser mais apropriados para um grupo do que para outro, por isso escolha conforme a necessidade.

Sobrevivência do Mais Forte

Lobisomens têm uma compreensão inata sobre competição. No Mundo das Trevas medieval as coisas são difíceis, e o instinto de sobrevivência precisa ser forte. Crônicas que se utilizem desse tema verão os Garou enfrentando problemas frequentes em relação à comida, a um lugar para viver e até mesmo quanto aos melhores Parentes com os quais procriar ou cuidar desde jovens. Outros lobisomens não serão aliados; ao invés disso, eles serão rivais competindo pelos recursos preciosos. Como isso afeta a visão de mundo dos personagens? De que maneiras eles serão forçados a comprometer suas vontades pessoais para assegurar a sobrevivência da matilha ou até mesmo de toda a tribo? Às vezes é preciso pagar um preço alto para resistir às intempéries da vida. O tema é ótimo para crônicas baseadas em destinos grandiosos e sombrios.

Poder

Para os Cainitas, o Poder pode significar muitas coisas — bens materiais, conhecimento ou favores. Para os lobisomens, é a terra — um território razoável para caçar, a proteção do caern e a segurança das matilhas e das tribos. Como os personagens adquirem essa forma de poder? Eles tomarão a terra à força ou têm planos mais astutos e maliciosos para proteger seus domínios? E quanto a tribos como os Sentinelas e os Roedores de Ossos — elas têm a mesma necessidade das tribos que vivem longe das cidades? Crônicas com esse tema podem facilmente jogar os Garou contra vampiros e mortais que possuem terras vitais para os lobisomens.

Discrição

Para todas as tribos, a discrição é importante. No entanto, alguns lobisomens são mais descuidados do que outros ao revelar sua natureza, particularmente para seus aliados, sejam humanos ou imortais. Os Presas de Prata exigem que novas leis sejam





acrescentadas à Litanía para impedir que os mortais e outros seres descubram mais sobre os Garou. Quem apóia esse ponto de vista? Quem o contesta? Lendas demais sobre lobisomens podem atrair a atenção de caçadores de bruxas e da Igreja. Mas, existem razões que justifiquem os lobisomens a compartilhar seus conhecimentos? E, caso existam, qual o limite da discricão? Usar esse tema acrescenta um toque de conflito destrutivo não apenas entre as tribos, mas também entre os diversos lobisomens de uma mesma tribo.

Descoberta

O século XIII é como a lua nova; uma época de escuridão no limiar de uma luz que está surgindo. Daqui a cem anos, o primeiro explorador europeu, Marco Polo, viajará para o oriente, até a China; mais ou menos 200 anos antes, os primeiros vikings supostamente haviam viajado para o ocidente, descobrindo terras ao norte. O grande avanço dos árabes na matemática e na medicina está gradualmente chegando à Europa por intermédio dos cruzados. Lobos e humanos são ambos criaturas curiosas; como muitos deles poderiam resistir à vontade de viajar e descobrir novos lugares e idéias? Diversos Garou desejam permanecer em seus territórios, mas muitos, como os Peregrinos Silenciosos, podem ter uma tendência a viajar. Permitir que os personagens viajem através do mundo conhecido pode acrescentar elementos incomuns e exóticos à crônica.

Qual o Clima da História?

Quando você está criando um clima, pense em emoções. O que você quer que os personagens dos jogadores sintam? Você quer que eles acreditem que tudo vai dar certo no final? Ou prefere que eles sejam temerosos e apreensivos? Sua crônica tem um ar excêntrico ou é extremamente séria? Quanto ao ritmo, tudo é tenso, num estilo agora-ou-nunca, velocidade-máxima e emoção-a-todo-instante? Ou as coisas são mais descontraídas e tranqüilas? Determinar nitidamente o clima ajuda os jogadores a se envolverem no drama de sua crônica.

Os exemplos que se seguem de clima, assim como certos temas, serão mais adequados para alguns Narradores e jogadores do que para outros, então determine aquilo que, ao seu modo de ver, vai ou não vai funcionar.

Desgraça e Melancolia

Nos séculos XII e XIII, os lobisomens ainda não sofreram todos os males advindos das trevas da Wyrn e da ordem estática da Weaver. No entanto, o momento ainda é desanimador em razão das dificuldades que precisam ser superadas todos os dias. Numa crônica com esse clima, a atmosfera de desolação é sentida em qualquer lugar. A alegria é breve, e o amanhã não será diferente de hoje. Evocar esse clima pode ser complicado, uma vez que você não deseja que todos os seus personagens sejam tomados pela Harano. No entanto, se for bem preparado, qualquer vitória e triunfo que o grupo alcance será muito mais gratificante, pois desafiam as trevas da época.

Superstição

Todas as pessoas na Idade das Trevas acreditam em superstições, como o medo das coisas que andam pela noite, a crença nas poções e simpatias da bruxa da aldeia e a confiança

na Igreja. Essas crenças ajudam-nas a viver suas vidas, oferecendo explicações para acontecimentos inacreditáveis. Talvez alguns mortais neguem a existência dos lobisomens, mas muitos camponeses e até mesmo alguns nobres e padres acreditam nos poderes sombrios dos metamorfos. Não importa se eles apenas olhem com desconfiança para o personagem lobisomem ou tentem impedir sua presença na aldeia através de rituais, a atmosfera de medo e superstição paira sobre a mentalidade medieval como uma venda.

(Outra possibilidade, se você quiser ser mais ousado em sua crônica, é reforçar o clima paranóico tornando diversas superstições reais. E se os vampiros forem repelidos por cruzeiros e alho e precisarem ser convidados caso queiram entrar numa casa? E se os lobisomens forem tomados automaticamente por um estado semelhante ao frenesi durante a lua cheia? E, se você realmente quiser uma mudança drástica, o que acontece se os lobisomens não nascerem através de cruzamentos — e sim ao se infectar novas vítimas através de um ritual extremamente perigoso que passe adiante a Maldição de Lycaeon? De vez em quando essas mudanças apresentam novas maneiras interessantes de se encarar o Mundo das Trevas.)

Carpe Diem

Uma crônica com esse tema enfatiza a importância de viver o momento. Justamente porque a vida muitas vezes é triste e melancólica, as crônicas com esse clima encorajam os personagens dos jogadores a aproveitar ao máximo suas vidas. As oportunidades de amor, fama e glória devem ser procuradas, não ignoradas. Um lobisomem nunca sabe se aquele será seu

último pôr-do-sol, de modo que a hora de vingar-se de males ou de brincar alegremente num monte de feno é agora, não amanhã. Os Narradores devem enfatizar o fato de que ninguém está realmente salvo na Idade das Trevas.

Nostalgia

É verdade que ainda falta muito tempo até que os lobisomens tenham que se preocupar com as trevas do Apocalipse. Contudo, mesmo na era medieval, há muito a ser lembrado. Ainda existem Garou que desejam a volta do Impergium ou da Guerra da Fúria? E quanto à época gloriosa, quando a Triade estava equilibrada, como se fosse uma? Talvez alguns lobisomens desejem restaurar o clima dessa época passada, tanto a parte boa quanto a ruim. Outros, talvez, queiram viver presos ao passado, renegando o presente e o futuro. É provável que tais diferenças causem desde desentendimentos até conflitos flagrantes. Como os personagens vão lidar com essas disputas?

Dicas para o Narrador

Se você for um Narrador veterano, já deve ter ouvido falar sobre como criar bons personagens, enredos e dramas. Mas mesmo assim gaste um minuto olhando rapidamente essas dicas; você pode encontrar algo novo, no qual ainda não havia pensado. Para um Narrador novato, aqui estão as informações básicas para preparar uma ótima crônica, pela qual você será muito elogiado e provavelmente conseguirá mais jogadores do que precisa.



Personagens

Nunca esqueça que os personagens devem ser fundamentais para sua crônica. Se você tiver personagens do Narrador que sejam comuns e bidimensionais, seus jogadores ficarão entediados. Se os personagens dos jogadores forem como figurinhas de papelão sem graça e não possuem nada que o inspire, você terá dificuldades para criar tramas para eles. Todos no jogo precisam gastar algum tempo criando personagens significativos e interessantes.

Para conseguir alguma inspiração para seus personagens, pense outra vez sobre o conceito de tema. Lembre-se de que o tema define a história; agora, aplique esse conceito para os personagens também. A maioria dos bons personagens está ligada a algum tema; cada um tem uma história para contar. É sua tarefa descobrir os temas dos personagens dos jogadores e trazê-los para dentro da crônica. Por exemplo, digamos que Kaspar Nyveski, o Senhor das Sombras de Wayne, sofreu uma derrota particularmente vergonhosa nas mãos de um ancião de sua tribo. Kaspar tem um motivo para uma vingança e, sendo um Senhor das Sombras, quer retribuir o favor um dia. Ao longo da crônica, Kaspar junta evidências para provar que o ancião está conspirando com Sanguessugas. Então, num debate extremamente importante, ele procura uma chance para humilhar e desonrar totalmente o ancião. Dessa forma Kaspar poderá ser aclamado e recuperar o seu orgulho, ferido há muito tempo.

Obviamente, a parte mais difícil para um Narrador é certificar-se de que as histórias dos personagens sejam contadas de forma dramática. Wayne ficaria muito entediado se Kaspar conseguisse desmascarar o ancião logo na primeira aventura. Com o tempo, vá espalhando fragmentos relacionados à história, de forma a aumentar bastante o drama e o suspense. O Narrador também deve lembrar que essa mesma forma de utilização do drama e da história do personagem deve ser feita para todos os personagens dos jogadores. Às vezes, os personagens dos Narradores também se tornam parte do grupo, e os jogadores ficarão desapontados se os amigos e inimigos de seus personagens não evoluírem criativamente. Uma maneira de ajudar o grupo a dar vida aos seus personagens é fazer os jogadores escreverem cartas ou histórias a partir do ponto de vista de seus personagens. Outra ferramenta é um jogo individual ou em dupla. Isso permite que a atenção se concentre nos interesses de um ou dois personagens dos jogadores, sem que eles tenham que se preocupar com os outros. Essa também é uma ótima forma de fazer com que os personagens dos Narradores demonstrem suas personalidades. Agora que muitos grupos têm acesso a e-mail, tramas também podem ir adiante pela Internet; o Narrador recebe uma cópia de todas as mensagens trocadas entre os jogadores e continua pensando na crônica entre as sessões.

Jogadores e Narradores têm uma obrigação mútua uns com os outros. Em primeiro lugar, os jogadores devem contribuir com idéias e dizer quais são os anseios de seus personagens; dizer ao Narrador o quanto eles desejam visitar a floresta proibida ou derrubar o barão incompetente é uma maneira de contribuir para o jogo. A maioria dos Narradores aprecia as respostas e sugestões dos jogadores sobre o que eles querem fazer a seguir. O Narrador também tem a obrigação de ajudar

os jogadores a fazer com que seus personagens sejam interessantes ou, no pior dos casos, explicar-lhes que certos personagens não vão se encaixar na história. Se você estiver conduzindo uma crônica na qual é preciso encontrar três artefatos antigos dos Fianna, um personagem solitário ou que não gosta de fazer nada o tempo todo não vai se encaixar. Não é divertido para ninguém se o Narrador não conseguir encontrar um motivo pelo qual todos os personagens estejam envolvidos na crônica.

Enredos

Um enredo é simplesmente uma série de causas e efeitos. É o total de acontecimentos na sua história e sua previsão de como os personagens irão alterar ou provocar esses acontecimentos. Quando estiver pensando sobre enredos para os Garou, faça algumas perguntas básicas para si mesmo. Qual é a seqüência geral da história? Que ações provavelmente podem causar o clímax? Há alguns ambientes e personagens do Narrador que você precisará detalhar? Qual é a razão do conflito na história?

Muitos Narradores anotam suas idéias numa lista geral de acontecimentos. Se o objetivo final é chegar a uma batalha mortal dramática entre Lorde Ranulf, o Ragabash Presa de Prata, e Halvdan Fenrirson, um terrível Ahroun norueguês, personagem do Narrador, considere como os atores desse drama podem chegar a esse ponto. Antes de mais nada, os personagens precisam de algum tipo de história. Talvez quando o jovem Ranulf era apenas um filhote, o terrível Halvdan tenha seqüestrado alguns Parentes dos Presas de Prata, incluindo a

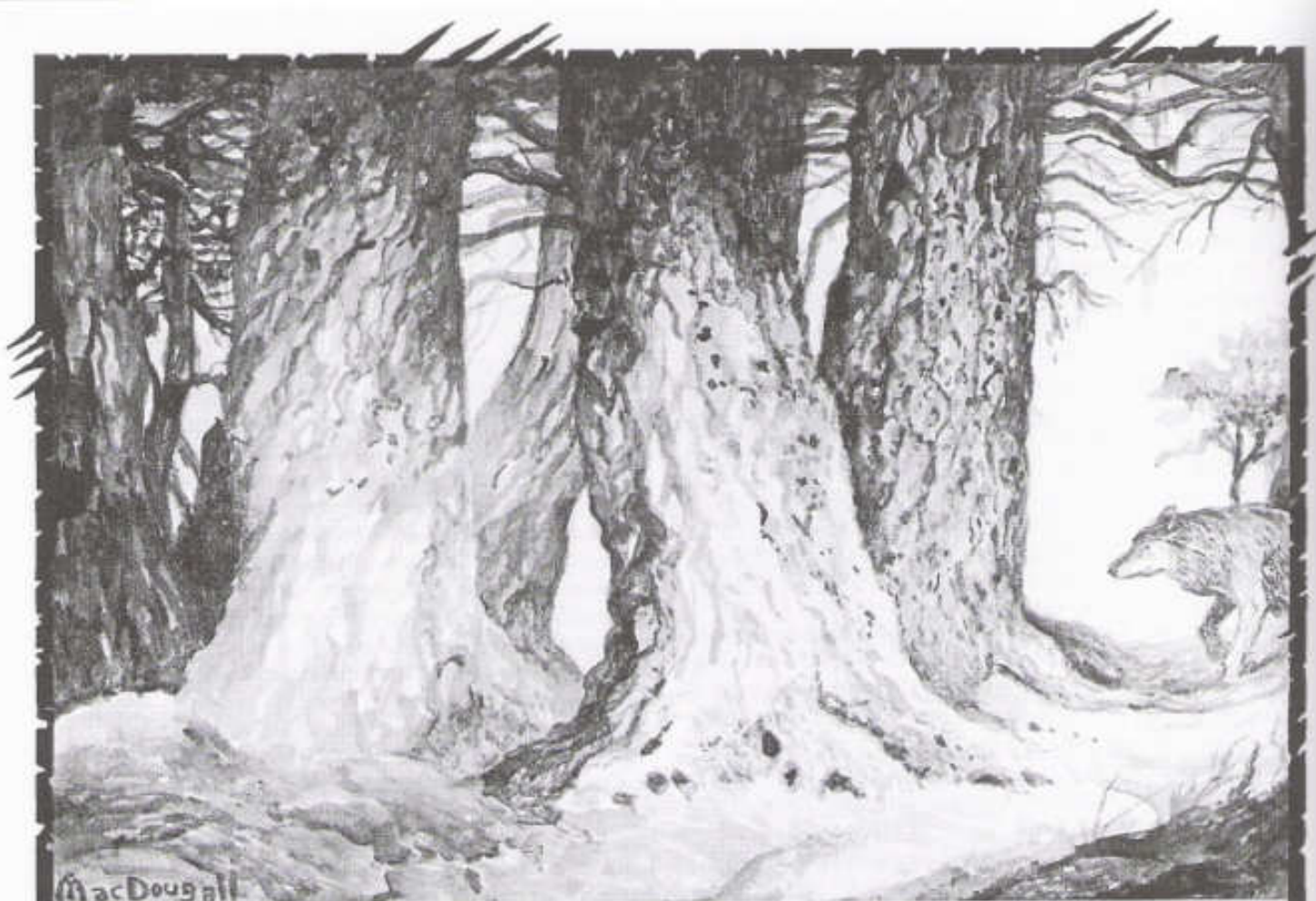
Mal Sem Nome

Vilões memoráveis nunca fazem algo simplesmente porque podem. Pense nos seus bandidos, inimigos e adversários favoritos — muitas vezes eles são indivíduos cruéis e malignos, mas estão longe de ser chatos e previsíveis. Lembra quando o Rei Eduardo jogou impassivelmente o conselheiro vaidoso de seu filho pela janela em *Coração Valente*? Difícilmente algo que alguém iria esperar de um rei!

Quando estiver criando adversários, pense nas suas motivações. Qual é a sua história? Por que agem daquela maneira? O que os corrompeu? Eles estão tentando provar algo? Estão compensando algo através de seus crimes e vilanias? Ou tudo que importa é sua visão de como o mundo deve ser?

Maneirismos também são a chave. Talvez o barão corpulento tenha uma tendência a falar assobiando e respirar ruidosamente pela sua boca. Talvez a abadessa manipuladora e assassina seja caracterizada por um sorriso frio com seus lábios finos e um hábito de passar a mão no seu rosário. O Fianna exilado pode ter dentes que sempre têm uma tonalidade rosa, manchados com o sangue de suas vítimas.

Acredite em nós: seus jogadores vão adorá-la se criar vilões maravilhosos, miseráveis e inesquecíveis.



jovem irmã do Ragabash. Isso pode ser uma ótima maneira de começar o prelúdio de Ranulf. Mais tarde, talvez o próprio Ranulf seja derrotado ou humilhado pelo norueguês, o que, por si só, poderia ser uma história.

Seus companheiros de matilha também podem ter razões pessoais para odiar Halvdan e desejar subjugá-lo. E assim continua o processo, de idéia em idéia, até que o esqueleto da história esteja pronto.

Uma vez que você tenha uma idéia geral sobre o esboço da história, desenvolva isso numa série de cenas, como se estivesse escrevendo uma peça de teatro. Tente se colocar no lugar dos jogadores; quais são os possíveis tipos de reação que eles terão? Como vão alterar o enredo? Qualquer Narrador experiente logo lhe dirá que uma das únicas certezas absolutas ao preparar o enredo é que os jogadores irão mudá-lo! No entanto, se você estiver disposto a se deixar levar pela correnteza, muitas vezes isso pode acabar sendo mais divertido do que aquilo que você havia planejado. Uma coisa é levar discretamente os jogadores a certos acontecimentos no enredo; outra é obrigá-los a seguir sua trilha determinada de encontros e cenários. É essencial que você deixe os jogadores e seus personagens fazerem suas escolhas e se envolverem na história.

Da mesma forma, você precisa criar elementos de suspense e drama para suas histórias. Não coloque todas as cartas na mesa de uma vez; deixe que os personagens descubram o que está acontecendo após várias sessões, não na primeira vez que jogarem. Se você acha que isso acrescentará um clima de

suspense, sintá-se livre para criar algumas pistas falsas e até mesmo fazer com que alguns dos mais prestativos personagens do Narrador sejam traidores disfarçados.

Um Narrador sensato investe um bom tempo anotando suas idéias e preparando observações e personagens. Um esboço básico do enredo, como o de Ranulf, normalmente é o suficiente para Narradores experientes; outros preferem ter à mão resumos mais detalhados. Tabelas também são úteis, assim como mapas e plantas. Se você está esperando que aconteça uma grande luta, faça uma planilha de referência rápida para os adversários, incluindo Força de Vontade, Níveis de Vitalidade e certas estatísticas e poderes, como Iniciativa (Raciocínio + Prontidão).

Em suma, faça o que for preciso para estar preparado no caso de praticamente qualquer atitude que os personagens tomem. Isso não irá impedi-los de alterar completamente o seu enredo cuidadosamente traçado, mas o ajudará a improvisar e seguir o fluxo. Lembre-se de que, no final das contas, o objetivo de todos, inclusive do Narrador, é se divertir.

Ambiente

Um erro comum dos Narradores é preocupar-se demais com o cenário, mesmo um que seja tão rico quanto a Idade das Trevas. A maioria dos jogadores terá arpejos de prazer quando você lhes descrever os trovões e relâmpagos do lado de fora da torre sombria da fortaleza, enquanto os ecos dos uivos dos inimigos balançam as grandes paredes de pedra. Mas se você continuar falando e falando sobre os blocos de calcário com 1,2

m por 1,8 m, montados cuidadosamente sem espaços entre si... Bem, você entendeu. Os jogadores ficarão muito entediados enquanto você descreve os mínimos detalhes.

Por outro lado, você não quer deixar de lado detalhes importantes do cenário. Se você não se certificar de que os jogadores *saibam* sobre o arqueiro munido de flechas com pontas de prata que está sentado ao lado da estrada, eles ficarão aborrecidos quando ele encravar uma dessas setas de um metro no alfa. Pense no cenário medieval e no modo de transportar os jogadores para essa atmosfera. Considere todos os sentidos. Tente encontrar um meio-termo entre descrições intermináveis e detalhes insuficientes; em outras palavras, certifique-se de que você descreva o ambiente resumidamente, mas também com criatividade.

Obviamente, um cenário é muito mais que uma cena; ele também inclui os lugares onde seus personagens vivem e passam o seu tempo. Pergunte aos seus jogadores como são as habitações de seus personagens: Talvez a maior parte da matilha seja uma família, vivendo numa pequena propriedade. Como é a aldeia local — uma vila em expansão com mais de cem pessoas, um monte de cabanas ligadas a um feudo, ou uma pequena comunidade agrícola independente? Quem é o nobre responsável pelas terras e que tipo de propriedades ele possui? Ele e sua família são Garou ou Parentes? Se não são nem um nem outro, por que os personagens estão ali? De onde os personagens obtêm sua comida e bebida — há caça abundante por lá? Há abadias ou mosteiros próximos? Os personagens precisam viajar muito para encontrar outro lobisomem? As sugestões dos jogadores são fundamentais para delinear o cenário local, e muitas vezes eles podem surpreendê-lo com detalhes interessantes que podem ser transformados em ótimas histórias.

Resumindo, na verdade o ambiente só é tão bom quanto os personagens e o enredo dentro dele. Um bom cenário deve melhorar sua história, não ofuscá-la. Certifique-se de conseguir alcançar um equilíbrio entre lugares interessantes a serem visitados e uma história criativa e empolgante.

Conclusão

Há dois tipos de conclusão que podem ocorrer numa crônica: um final temporário, onde um segmento da história termina e o próximo começa, ou um final definitivo, com o qual você termina a crônica como um todo. Ambas são uma questão de ritmo, de manter adequadamente o registro da história e de prestar atenção às necessidades e vontades dos jogadores e seus personagens.

Há dois truques para terminar um segmento de uma história: terminar num local lógico e deixar questões suficientes sem resposta para começar o próximo segmento com um clima empolgante. Lembre-se sempre de deixar o grupo terminar o que começou. Não interrompa uma sessão no meio de uma batalha; ninguém vai lembrar o que estava acontecendo quando vocês voltarem a jogar. Da mesma forma, tente não interromper uma história de vários "capítulos" sem que os jogadores tenham chegado a um bom ponto para terminar. Mesmo que não sejam capazes de completar sua missão, interromper a sessão com os jogadores esperando o inverno passar na residência de um Fenrir é muito melhor do que deixá-los perdidos numa região selvagem em meio a tempestade de neve. Então, quando estiver pronto para continuar a história,

retome as questões não resolvidas. Isso irá reanimar os jogadores em relação ao enredo e seus personagens.

Mais importante ainda, depois que o jogo terminar por aquele dia, sente-se e converse com os jogadores. Eles gostaram da sessão? O que foi mais divertido? Eles anotaram as informações pertinentes em relação aos segredos que descobriram e às pessoas que conheceram? O que gostariam de ter mudado? Muitas vezes, os próprios jogadores vêm com idéias excelentes para as próximas sessões. Se eles mencionarem como seria bom se visitassem a Floresta Negra, então você já tem na mão o começo para um novo enredo.

Um bom final para uma longa saga não é algo fácil; é preciso muito mais esforço do que para terminar uma sessão. Os Narradores precisam se certificar de que todas as pontas do enredo já foram ligadas entre si e que todos tiveram uma chance de completar os objetivos e a história do seu personagem. Se você não fizer aquilo que os jogadores esperavam para seus personagens, eles ficarão desapontados e lembrarão da crônica com certo ressentimento. Reserve algum tempo para conversar com os jogadores antes de planejar a última sessão. Pense em como você pode tornar dramática e memorável a batalha mortal contra o grande inimigo. Faça com que todos voltem para casa boquiabertos com o clímax engenhoso e as oportunidades de interpretação.

Depois que uma crônica termina, você pode encontrar boas oportunidades para conduzir aventuras de uma sessão única com seus jogadores. Essa é uma boa opção para matar as saudades e lembrar como um jogo foi bom. Da mesma forma, os jogadores podem gostar se seus personagens forem convidados especiais em sua nova crônica ou na de outro Narrador em um novo ambiente; fazer um lobisomem aparecer como o grande inimigo numa crônica de Vampiro: A Idade das Trevas é algo bem possível; talvez até existam algumas razões plausíveis para que os Sanguessugas e os lobisomens cooperem numa sessão. Quando os jogadores começam a contar histórias sobre suas habilidades, você verá que é razoavelmente fácil dar início a outras crônicas. Não esqueça também de descansar um pouco do papel de Narrador; junte-se a outro grupo e tenha o seu personagem para variar um pouco. Você descobrirá que isso renova seu entusiasmo e lhe dará ainda mais idéias para os seus próprios jogadores.

Convenções do Período

*Da vida ao meio da jornada,
Achei-me embrenhado em selva escura,
Tendo perdido o caminho verdadeiro.*

— Dante, *A Divina Comédia*

Para preparar um ambiente realmente adequado para uma boa crônica de **Lobisomem: A Idade das Trevas**, você precisará pensar um pouco sobre a mentalidade, cultura e sociedade do final do século XII. As analogias e referências do século XX, tão comuns em seus jogos modernos, não terão muito significado na Idade das Trevas. Esta parte do capítulo lhe dará algumas dicas sobre a descrição, ambientação e sistemas de crenças predominantes no final do século XII, com o intuito de ajudar você, o Narrador, a realçar o clima e o tempero de sua saga da Idade das Trevas.

A Mentalidade do Lobisomem Medieval

Lobisomens são um bando impaciente e temperamental. Eles ficam fora de controle com qualquer coisa, e poucos mortais, às vezes até mesmo seus Parentes, conseguem suportar a sua Fúria. Mas esses são os lobisomens do século XX. Eles aprenderam mais ou menos como se adaptar ao número assustador de *peças* correndo de um lado para o outro; até mesmo Garou lupinos tiveram que levar em consideração os humanos invadindo seus territórios. Eles não gostam nem um pouco disso, mas aprenderam a evitar os mortais sempre que possível.

Agora imagine que estamos em 1197. Os povoados humanos são dispersos, e a população, embora esteja crescendo, ainda é uma fração pequena do que será daqui a 800 anos. A falta de leis é a regra, não a exceção. A pessoa que mais se aproxima de alguém responsável pela conservação ambiental é o *guarda florestal*, que muitas vezes é mais um brutamontes cruel do que um protetor das florestas e dos animais; certamente não há ambientalistas capazes de frustrar acidentalmente os planos de um inimigo dos lobisomens. Mais do que no século XX, se os lobisomens não se protegerem, ninguém fará isso por eles.

Essas experiências fizeram com que os Garou da Idade das Trevas adotassem a atitude do "quem pode faz" para praticamente tudo, desde direitos territoriais até o melhor modo de atravessar os Cárpatos. Os lobisomens da Idade das Trevas são mais confiantes e convencidos que seus descendentes, se é possível uma coisa dessas. Eles não esperam para refletir e discutir; eles *agem*. As leis são intangíveis e, muitas vezes, aqueles que defendem os direitos dos homens, como os Sentinelas, encontram-se em minoria. Os direitos

são eliminados com as próprias garras no invés de esperar que alguém tome a iniciativa.

Então como essa mentalidade afeta a representação? Para começar, o grupo pode enfatizar os detalhes quintessências que fazem dos Garou aquilo que são — orgulho, paixão e a matilha. Os lobisomens ainda não dão uma grande importância ao posto e ao respeito pela liderança. Mas quando se trata de lidar com outros seres, provavelmente eles serão menos tolerantes e vão gastar menos tempo com conversas. Sobretudo no caso de Sanguessugas, sua reação provavelmente será destroçar primeiro e fazer as perguntas depois. Obviamente isso torna a sobrevivência bem mais perigosa, mas, por outro lado, que jeito melhor de representar a época?

Três Sociedades

Na Idade das Trevas, os mortais geralmente são membros de uma dessas três categorias de pessoas: as que lutam, as que trabalham e as que rezam. O status de alguém geralmente é fixo e inalterável; lendas sobre camponeses que se tornam nobres normalmente são mitos. Se um nobre (ou uma dama) descobre que sua esposa (ou seu marido) possui sangue camponês, o casamento pode ser anulado. As pessoas levam muito a sério o seu nível e os seus privilégios. A classe em ascensão gradual dos mercadores e artesãos está começando a mudar um pouco esse padrão de castas da sociedade, mas a época de uma classe média próspera ainda está por vir.

Aqueles que lutam são os guerreiros e nobres do reino. Ser um nobre é um direito de nascença, e essas pessoas consideram-se aristocratas que determinam os padrões da moda e da etiqueta. Cavalheirismo, cortesia, favores e hospitalidade são de importância fundamental para o nobre. Uma dama tem



A Morte e o Lobisomem

Se você costuma jogar **Lobisomem: O Apocalipse**, já sabe que é um jogo bem sangrento. Considerando o ambiente, **Lobisomem: A Idade das Trevas** terá ainda mais carnificinas. Durante a criação dos personagens pode ser um momento bom para Narradores e jogadores conversarem sobre como lidar com mortes no jogo. Aqui estão algumas opções para jogadas de dados que podem aumentar ou diminuir a taxa de mortalidade.

Todas as jogadas de dados do Narrador são feitas na mesa, do começo da crônica até o seu final sangrento. Isso torna o jogo realístico e intenso, mas com um número razoável de mortes de personagens; o Narrador não pode realmente inventar resultados sem que os jogadores saibam.

O Narrador opta por fazer os testes para as batalhas mais importantes à vista de todos, mas faz as jogadas de dados para lutas aleatórias e casuais atrás de seu escudo de tabelas. Desse modo, se ele planejou que a barda Fianna Caitlin cantará numa reunião importante depois de um breve encontro com uma Fúria Negra ranzinza, o enredo não mudará radicalmente se os dados disserem que a Fúria despedaça o pescoço da barda. O Narrador diz a Caitlin que ela terá uma cicatriz e tanto, mas viverá para continuar cantando. Os resultados dos dados para pequenas lutas ficam a critério do Narrador, mas o Destino decide o resultado das grandes lutas.

O Narrador realiza todos os testes em segredo, de modo a ter controle sobre muitos dos fatores aleatórios da crônica. Isso pode não ser tão ruim para jogadores novatos, que provavelmente gostarão de ter uma chance razoável para sentirem o jogo antes que seus personagens morram, mas os mais experientes podem ficar incomodados com o *deus ex machina* constante e o controle do Narrador.

Como sempre, tome uma decisão quanto a isso conversando com o grupo e considerando suas necessidades e anseios para a crônica como um todo.

esses direitos devido ao seu pai e eventualmente ao seu marido, e também se espera que ela mantenha os ideais de sua posição, o que ocasionalmente inclui obrigações políticas e militares, assim como sociais. Mas são os serviços militares que realmente definem um senhor feudal; o fato de que ele deve usar seu tempo livre para aperfeiçoar suas habilidades com armas o diferenciam do camponês, que sequer tem algum tempo livre. Em troca da liberdade quase que ilimitada para governar seus territórios como achar adequado, o senhor deve fidelidade militar ao seu superior real, normalmente o rei. As responsabilidades do senhor incluem montar e comandar tropas em épocas de guerra, proteger seus servos e vassalos e atuar como juiz e júri em casos de disputas.

Aqueles que trabalham são os camponeses. Alguns podem ter uma vida próspera e um pouco de liberdade, mas a maioria são servos presos à terra. A liberdade é difícil de ser obtida. Um servo poderá fugir durante um ano e um dia para uma cidade grande e juntar-se a uma guilda, o que irá garantir sua liberdade. Também é aceitável que ele economize seu salário modesto e

em seguida convença uma terceira parte de confiança a comprar sua liberdade do senhor da aldeia. Em muitos casos, os servos são libertados pelo próprio senhor feudal, talvez como um gesto bondoso, mas provavelmente porque ele não consegue mais sustentar os servos. Os historiadores modernos estimam que aproximadamente 90% da população total do século XIII era composta por camponeses. O clima, que de acordo com as referências era agradável e quente durante essa época, e a luz do dia determinavam o seu horário de trabalho. Eles raramente percorriam distâncias maiores do que um dia de viagem de sua aldeia. A vida para o camponês gira em torno do trabalho, da família e da fé.

Aqueles que rezam são os padres, monges e freiras. Alguns são peregrinos, curando os doentes e talvez instruindo os filhos de nobres durante suas viagens. Outros vivem em paróquias, conventos ou mosteiros, normalmente levando uma vida simples e devota. O fato é que a maioria dos membros das ordens clericais era composta por filhos e filhas de nobres. Eles assumiram posições na Igreja principalmente porque eram os filhos mais jovens de uma família nobre. As ordens religiosas podem se dar ao luxo de escolher e selecionar, e doações generosas de uma família ajudam a assegurar a aprovação de seu filho ou filha. As propriedades de senhores eclesiásticos têm muitas semelhanças com o feudo de um nobre, embora em vez de ter um administrador, o cargo seja conhecido como escrevente ou celeireiro. Com exceção disso, a estrutura e administração é muito parecida e, em alguns casos, os monges e frades são tão habilidosos em combate quanto em ofícios mais pacíficos. O trabalho cotidiano de um clérigo envolve uma rotina de orações, estudos, música e administração da propriedade. Além disso, o intuito declarado das ordens religiosas é servir como conselheiras e guias espirituais para nobres e camponeses.

Como Narrador, pense como um Garou homínídeo e seus Parentes podem se encaixar na sociedade. A que tipo de classe eles pertencem? Os assuntos mundanos chegam a interferir nas questões da matilha e da tribo? Para aqueles que veneram tanto Deus quanto Gaia, em que ocasiões essas responsabilidades conflitantes geram problemas? Não ignore os detalhes do estilo de vida feudal; em vez disso, tente encontrar maneiras de relacionar esses elementos às histórias baseadas nos lobisomens. Com ou sem presas e garras, os Garou homínídeos e seus Parentes precisam viver nesse mundo e lidar com ele da melhor maneira possível.

Um Reino de Sentidos

Quando estiver detalhando o ambiente para **Lobisomem: A Idade das Trevas**, não esqueça que os lobisomens têm sentidos particularmente aguçados. Lembre-se de não descrever apenas o visual das pessoas, dos lugares e das coisas, mas também seu cheiro e o som que fazem. Considere, também, os costumes do mundo medieval. Por exemplo, a maioria das pessoas toma banho apenas algumas vezes por ano e, para um nariz moderno, eles provavelmente teriam um fedor insuportável. Mas esse mau cheiro e o dos animais podem ser perfeitamente normais para o nariz medieval. O que é melhor, não há vapores de diesel, poluentes de fábricas e depósitos de lixo com seus odores fétidos. Obviamente, ainda é preciso agüentar o mau cheiro de corpos em decomposição e excrementos.

Da mesma forma, não existem cirurgias plásticas na Idade das Trevas. Verrugas, malformações ósseas e as terríveis sarnas não desaparecem, a não ser que Gaia decida resolver as coisas. Pequenos defeitos corporais que são corrigidos rapidamente no século XX eram comuns no século XII. A beleza física é estimada, mas como praticamente todo mundo tem alguma imperfeição corporal, a riqueza e o poder são tão importantes quanto a aparência. Agora considere os Garou. Claro que possuem cicatrizes de batalha, mas eles não terão uma pele terrivelmente marcada pela varíola ou pernas e braços disformes devido a uma mera queda de um cavalo. Sua destreza física e a habilidade de regenerar permitem que tenham uma aparência muito melhor do que uma pessoa (ou lobo) comum. Na Idade das Trevas, assim como no presente, muitas vezes as pessoas tendem a ficar perto de homens e mulheres que sejam considerados bonitos. Muitas vezes ter essa saúde e vigor garante ao lobisomem certo poder e controle sobre os outros.

Finalmente, pense sobre o tato e as texturas. O século XII é uma época em que não temos o benefício dos teares mecânicos; até mesmo as roupas de linho da mais alta qualidade são mais toscas que as de hoje em dia. A comida é menos suave e os bolos mais delicados ainda são granulados e secos. Quaisquer concepções de suavidade são bem limitadas nessa época mais primitiva.

Diagens

As viagens, mesmo para os lobisomens vigorosos que correm 70 quilômetros num dia com facilidade, são perigosas na Idade das Trevas. O nascer e o pôr do sol determinam as horas de trabalho do dia e, embora a noite não obstrua o movimento dos lobisomens, ela limita o de seus Parentes. Além disso, os camponeses e nobres vão se perguntar por que um grupo de viajantes caminha no meio da noite; isso logo incitará suas suspeitas e superstições, e os personagens poderão se encontrar no meio de um monte de problemas. Ficar longe dos grandes centros provavelmente é uma boa idéia.

Os lobisomens têm sorte por poder viajar nas quatro patas. As estradas dessa época são acidentadas e lamacentas. Em vários pontos ainda existem os vestígios das estradas romanas, mas elas estão num estado precário de conservação. Pode ser muito mais fácil e rápido para os personagens viajar na forma lupina, embora isso também traga os seus riscos. Um bando de caçadores com uma matilha de cães de caça podem estar ansiosos para pegar um lobo solitário, sobretudo se os lobos estiverem se alimentando dos veados e lebres do território de caça do nobre.

Senhores e Damas

Sem dúvida, ao longo desse capítulo você se perguntou se as damas podiam ou não supervisionar propriedades feudais e ser mulheres prósperas e independentes. Como em muitos casos na Idade das Trevas, a resposta é sim e não.

As camponesas realizam os mesmos trabalhos árduos na propriedade, seja nos campos, nas leiterias ou no lar. Elas também estão encarregadas de estocar os alimentos e fermentar a cerveja, a bebida básica da época. Muitas camponesas também têm noções sobre remédios caseiros e alguns conhecimentos úteis. Sem a administração dessas mulheres



Tutela

Raramente os filhos de nobres viviam em casa depois do seu oitavo ou nono aniversário; em vez disso, eles eram mandados para a casa de outro senhor ou dama para que fossem ensinados a lutar ou cuidar de uma propriedade medieval. Essa prática era chamada de tutela e tinha vários propósitos, desde fortalecer as alianças com colegas nobres até analisar as possibilidades de casamentos.

Entre os Garou, a tutela é uma antiga tradição Fianna. Dessa forma, é possível admitir que outros lobisomens, particularmente aqueles que possuem um status nobre, também podem fazer o mesmo. A tutela fornece um método ideal para ter-se uma matilha pronta composta por personagens de jogadores com diversos antecedentes e tribos. Como Narrador, você também pode optar por conduzir uma crônica em que os personagens sejam membros de uma mesma tribo, todos sob os cuidados de um ancião lobisomem. Deixar que os personagens se reúnam e trabalhem juntos como companheiros de tutela é uma forma de começar uma crônica muito melhor do que, digamos, a luta básica na taverna local.

talentosas, sem dúvida os residentes da aldeia feudal teriam grandes dificuldades.

As mulheres nobres freqüentemente detêm um tremendo poder e responsabilidade. Embora em sua juventude estejam limitadas à tarefa de ter filhos, na sua maturidade elas têm a possibilidade de desfrutar novas experiências. Especialmente na ausência do senhor, a dama pode comprar e vender propriedades, tomar decisões importantes sobre a administração do feudo e até mesmo formar tropas e lançá-las contra um inimigo. Algumas mulheres sabem caçar, particularmente com um arco, e muitas são curandeiras habilidosas. O mesmo vale para as mulheres na igreja. Paróquias e conventos de freiras têm estruturas semelhantes às propriedades feudais, e as prioras são quase como damas nobres independentes. A história da Idade Média está repleta de exemplos de mulheres extremamente inteligentes e poderosas. Hildegard von Bingen era uma priora e compositora respeitada, enquanto Eleanor de Aquitaine era uma das governantes mais poderosas do século XII, incluindo homens e mulheres. Elas são apenas dois exemplos dentre muitas.

Um Narrador e seu grupo têm algumas escolhas quanto ao tratamento em relação às personagens femininas. Em primeiro lugar, eles podem ignorar a história real da Idade das Trevas e permitir que as mulheres sejam tratadas exatamente como homens em todos os aspectos; afinal de contas, eles são Garou, não humanos, mesmo que tenham que lidar com o mundo humano. Todos os membros de uma matilha seguem uma certa hierarquia, que depende menos do sexo e mais da habilidade e força. Outra opção é deixar que as mulheres sejam iguais aos homens na sociedade dos lobisomens, mas terem um status limitado no mundo humano; personagens lupinas provavelmente não precisarão sequer se preocupar muito.

Finalmente, uma possibilidade ousada é decidir que as personagens femininas, particularmente Garou hominídeas, tenham que se conformar com os padrões gerais da época — as mulheres são cidadãs de segunda categoria com menos direitos e privilégios do que os homens.

Família

A família é uma unidade social importante para os lobisomens e mortais e, ao contrário da crença popular do século XX, a infância não era completamente infeliz no século XII. A mortalidade era bem alta, e muitas vezes as crianças pequenas tinham tutores ao invés de seus pais e mães biológicos, mas isso não significa que os pais odeiem seus filhos ou sempre os ignorem. Lobisomens jovens são criados pela matilha inteira. Várias cartas e notas comoventes sobreviveram aos tempos medievais para mostrar o sofrimento dos pais com a morte das crianças e suas instruções para os filhos restantes em relação ao comportamento, educação e modo de ser. Obviamente, os lobisomens são imunes às doenças naturais, e talvez seus parentes humanos e lupinos sejam mais resistentes às infecções. Certamente sua dieta básica era melhor. Por essa razão, os Narradores podem permitir que os Parentes tenham chances um pouco melhores de sobreviver do que uma criança ou filhote de lobo comum.

A infância não era tão calma como hoje em dia, mas considerando as dificuldades da época, ela não parece ser tão ruim. Os filhos de camponeses começavam a trabalhar desde cedo, fazendo pequenas tarefas leves, como cuidar dos bebês ou colher frutas e nozes. Então eles gradualmente progredem até as tarefas adultas. Há um pouco de tempo para brincadeiras, mas a família depende do seu trabalho. Obviamente, a falta de métodos anticoncepcionais eficazes levava à formação de grandes famílias, mas a verdade é que as crianças serviam como uma boa mão-de-obra, mesmo que fossem mais bocas para serem alimentadas.

A maioria das famílias nobres tinha quatro ou cinco filhos, talvez de um total de 10 a 15, que sobreviviam até a idade adulta. Pelo menos até uns sete ou oito anos de idade, elas tinham muito mais oportunidades para brincar e se divertir do que os filhos de um camponês. Elas possuíam brinquedos simples e freqüentemente recebiam lições básicas de honestidade e caridade. Sua sorte normalmente era decidida no berço: os filhos e filhas mais velhos e saudáveis noivavam e se preparavam para a vida como nobres, enquanto os outros se candidatavam para um lugar na igreja.

Uma curiosidade interessante para o Narrador é a situação dos cavaleiros errantes. Como os jovens nobres não podiam ter acesso às suas heranças e propriedades até a morte de seus pais, eles precisavam encontrar algo para fazer. Então viajavam de um lado para o outro, lutando e procurando prostitutas até que chegasse a hora de se estabelecer, casar e gerar herdeiros. Imagine os tipos de confusões que um jovem Garou nessa posição poderia encontrar! Um grupo composto por jovens lobisomens arruaceiros pode ser uma forma ideal de juntar os personagens dos jogadores.

As garotas normalmente casavam em torno dos 16 anos com maridos na casa dos trinta, quarenta ou cinquenta para garantir uma dúzia de gravidezes (e possivelmente até mais). Normalmente era difícil para mulheres mais velhas do que isso

encontrar maridos decentes. O problema com jovens esposas solitárias e velhos maridos ocupados era a influência dos cavaleiros errantes. Ele podia trabalhar a serviço do senhor de um feudo e secretamente tentar... aliviar a solidão da donzeia. Muitas das leis em relação ao amor cortesão foram criadas por causa dessa atração natural entre jovens animados. Acrescente uma donzela Fianna apaixonada a essa equação e imagine as incríveis complicações — particularmente se o jovem cavaleiro também for um Garou.

Saúde e Doença

Os cuidados médicos na Idade das Trevas são assustadores. De acidentes no feudo até ferimentos de batalha e surtos de doenças, as chances de alguém sofrer uma infecção seguida por uma morte lenta e dolorosa são altas. Os camponeses acreditam que qualquer coisa causa doenças, de mau-olhado a números de azar, e mesmo os nobres não compreendem bem as causas e efeitos do processo de contaminação, das infecções e das doenças. A fumaça e fuligem das fogueiras costumam causar irritações nos olhos, e as condições precárias de higiene na cozinha contribuem para os problemas de disenteria e vômitos. A gripe e a pneumonia são arrebatadoras e implacáveis. As mulheres encaram a gravidez e o parto com uma mistura de medo e esperança. E tanto humanos quanto lobos sofrem com as moscas, piolhos e outros vermes.

Surpreendentemente, os clérigos estão entre os melhores curandeiros, apesar das leis proibindo essa prática. Muitos monges e freiras estudaram textos gregos e romanos sobre medicina e têm um conhecimento razoável sobre remédios herbáceos, até mesmo aqueles contra infecções e para alívio da dor. Algumas cortesãs também são curandeiras talentosas. Felizmente os Garou não precisam se preocupar muito com esse problema, tanto por causa de seus poderes naturais de cura e resistência quanto devido a certos Dons de tratamento. Já os seus Parentes podem sentir o impacto do conhecimento médico limitado. É comum os lobisomens esquecerem que seus parentes humanos e lupinos não têm a sua resistência e vigor sobrenaturais, mesmo sendo eles mais saudáveis que a maioria dos outros mortais e lobos.

Os Lobos

Comparado com os atuais, os lobos da Idade das Trevas têm sorte. Mais ou menos 30% de todos os Garou e Parentes são lupinos, e a maioria vive nas grandes e antigas florestas do continente ou em pântanos isolados. Ao contrário das afirmações comuns no século XX de que lobos saudáveis não atacam as pessoas, os lobos do Mundo das Trevas medieval atacam humanos, viajantes solitários e aldeões aterrorizados. Uma das razões é que os humanos estão gradualmente invadindo os territórios lupinos através de caçadas e povoados. Os únicos inimigos naturais dos lobos são os humanos, e seus irmãos lobisomens não gostam nem um pouco da expansão dos mortais e suas caçadas aos lobos. Alguns até mesmo falam sobre recomeçar o Impergium, embora costumem ser acalmados pelos Filhos de Gaia.

Portanto, para os lobos a vida é mais ou menos como sempre foi. A competição por alimento é parte de sua rotina normal, embora a caça talvez seja mais abundante do que nos séculos



Ambiente da Idade das Trevas na Sua Própria Casa

Uma maneira de evocar o ambiente da Idade das Trevas é redecorando um pouco a sua sala de jogos. Tente velas longas em vez de iluminação por luminárias, e não se esqueça de uma boa música ambiente. Com um pouco de esforço, você pode ter uma "refeição do viajante" medieval, com frios, queijos, pães e frutas em vez dos salgadinhos e refrigerantes. Para conseguir mais idéias sobre comidas medievais, veja algumas sugestões saborosas em *To the King's Taste*, de Lorna Sass; é uma coleção de receitas medievais para a cozinha moderna. Muitas frases do século XX surgindo no seu vocabulário de jogo? Assista a alguns filmes de época para ver os discursos grandiloquentes e as construções das frases. Se você colocar os jogadores no clima certo, é provável que seu entusiasmo para conduzir uma ótima sessão de Idade das Trevas também seja grande.

futuros. Alfas cruzam e têm ninhadas, enquanto toda a matilha cuida dos filhotes. Líderes fortes e jovens desafiam os mais velhos e fracos. Aqueles que são um fardo para a matilha são abandonados para morrer sozinhos. A matilha sobrevive e o ciclo continua. Sim, de modo geral, essa é uma boa época para ser um lobo.

Antagonistas

Na Idade das Trevas, não se deve perguntar quem são os inimigos dos lobisomens, e sim quem não são. Esta seção detalha os diversos antagonistas para **Lobisomem: A Idade das Trevas**, incluindo mortais, criaturas sobrenaturais e até mesmo fadas e feiticeiros. Para informações sobre Cainitas, veja o Capítulo Cinco; sua relação com os Garou é violenta o suficiente para que mereçam mais do que uma simples análise superficial.

Meros Mortais

Quando estão cara a cara, até mesmo um guerreiro mortal experiente tem poucas chances contra o poder de um lobisomem. Mas um exército de soldados hábeis pode ser um inimigo desagradável. Provavelmente não faz parte da natureza do lobisomem medieval preocupar-se demais com os oponentes mortais, embora alguns dos guerreiros humanos descritos a seguir sejam capazes de fazer qualquer criatura ficar um pouco apreensiva.

Os Nórdicos

Para os Fenrir é uma pena que o auge dos vikings já tenha passado. Depois das derrotas no século XI em Clontarf, Irlanda, e na Ponte de Stamford, Inglaterra, os saqueadores nórdicos

retornaram de certa forma ao extremo norte. Eles ainda fazem uma ou outra investida ocasional nas terras de Novgorod e Kiev, usando os mesmos tipos de embarcações e armas empregadas séculos atrás. A disseminação do cristianismo impediu o avanço dos vikings, mas sua ira ainda pode despertar, caso tenham que lidar com invasores e outras ameaças externas.

A Horda Dourada

Em 1206, Genghis Khan torna-se Príncipe dos Mongóis e, pelos próximos 200 anos, esse bando bravio de tribos nômades expande-se por terras no Extremo Oriente, Oriente Médio e até mesmo Europa oriental e Rússia. A Pérsia é conquistada em 1218, seguindo-se Moscou e Kiev em 1237 e 1242. Nas mãos de Batu, neto de Genghis, os russos ficam sob o domínio dos mongóis, com regentes controlando toda a região a partir da cidade de Sarai, no Mar Cáspio. Os mongóis permitem que os príncipes russos continuem a governar, mas os conquistadores escolhem as linhagens dos sucessores. A justiça mongol é rápida e implacável; para impedir problemas adicionais em Kiev, eles assassinaram os habitantes e queimaram a cidade. Qualquer rebelião é contida com o assassinato dos líderes, suas famílias e quaisquer servos e seguidores. Os mongóis também cobram taxas e impostos elevados sobre bens e viajantes; grande parte das obras de arte e da cultura russa foi perdida com essa invasão. Como podem até mesmo os poderosos Presas de Prata enfrentar inimigos tão implacáveis e destrutivos?

Cavaleiros Teutões

Pouco depois dos mongóis aterrorizarem o sul, a cidade de Novgorod, ao norte da Rússia, teve que enfrentar os poderosos Cavaleiros Teutões. Esse bando disciplinado de soldados católicos acredita que tem a missão sagrada de exterminar quaisquer infiéis — e isso significa os russos ortodoxos, assim como qualquer seguidor de Maomé. No local que mais tarde será a atual Prússia, os Cavaleiros Teutões são bem-sucedidos em dominar a região e estabelecer um governo extremamente organizado e eficaz. Embora os poloneses tivessem pedido sua ajuda contra os prussianos, seus vizinhos ocidentais, eles ficam aterrorizados ao ver os cavaleiros continuarem com suas conquistas rumo ao leste, dentro do próprio território polonês. Agora parece que eles vão ficar, utilizando a Europa oriental como base, preparando-se para o ataque aos infiéis na Rússia. Os Cavaleiros Teutões são totalmente fiéis aos seus irmãos e seu líder, o Hochmeister. Aliança, força na união e tenacidade têm mais significado para esse bando de fanáticos do que a própria vida. Esse é um grupo que nunca recuará frente a uma matilha de lobisomens.

A Igreja

Os Narradores nunca devem subestimar o poder da Igreja Católica na Europa da Idade das Trevas. Ela controlava a população oferecendo uma comunhão espiritual, uma chance de obter a vida eterna, segurança e uma maneira de superar os medos da vida cotidiana. Muitos clérigos de berço nobre acabam se saindo melhor que seus irmãos e irmãs mais velhos que perdem suas vidas no campo de batalha ou no parto. No entanto, o lado ruim de tudo isso é que os Garou não se encaixam na visão de mundo da Igreja; portanto, os lobisomens

são um inimigo. Caso um crente informe que licantropos estão infestando o interior, eles enviarão caçadores para encontrar e assassinar essas aberrações demoníacas. Alguns clérigos com um conhecimento profundo e real do mundo podem ser aliados úteis e interessantes; considere homens e mulheres da Igreja que possam ser Parentes. Mas a Igreja também pode ser um dos antagonistas mais perigosos dos Garou. Ela tem poderes espirituais e temporais, assim como recursos inesgotáveis. O poder da Igreja talvez seja uma das principais razões para criar o Véu.

A Wyrn

Durante a Idade das Trevas, a Wyrn não é nem de perto tão poderosa quanto virá a se tornar no futuro. Os resíduos tóxicos do curtidor não são nada comparados ao lixo dos dias atuais, e os horrores de um genocídio em massa estão apenas tomando forma. Mesmo assim, onde há miséria humana, a Wyrn se alimenta e reproduz. E os humanos do Mundo das Trevas medieval são ruins o suficiente para fornecer à Wyrn uma ampla válvula de escape para suas vontades insanas.

Na verdade, uma das maiores armas da Wyrn sempre foi a ignorância. Aldeias inteiras podem ser influenciadas por um Dançarino da Espiral Negra carismático, enquanto mosteiros podem acreditar completamente nas tentações de um Maldito poderoso com suas promessas sobre gratificações sobrenaturais. Embora as represálias dos Garou a esse tipo de praga normalmente sejam muito enérgicas (pois quem poderia detê-las ou mesmo saber sobre elas?), os lobisomens dificilmente podem estar em todo lugar. Uma matilha errante pode encontrar por acaso uma área onde a maioria da população já foi corrompida pela tentação — o que leva a uma questão ainda mais terrível. A matilha deve arriscar perder sua vida ou algo ainda pior para se infiltrar no meio desse povo corrompido por tempo suficiente para encontrar alguns inocentes que ainda possam ser salvos da desgraça eterna? Ou devem ser práticos e queimar tudo, respondendo mais tarde por esses pecados em nome do pragmatismo?

Os servos da Wyrn nessa época devem ser descritos visando aterrorizar ao máximo as pessoas — a natureza isolada, armada e supersticiosa dos povoados medievais das Trevas é equilibrada de forma adequada por monstros que dificilmente podem ser enfrentados. Os servos mais eficientes da Wyrn são bem discretos, evitando completamente a atenção dos Garou enquanto aumentam seu controle sobre a população. No entanto, também há espaço para deixar as sutilezas de lado — já que um senhor vampírico não precisa se preocupar se as pessoas na sua aldeia compreendem sua natureza verdadeira, por que um Dançarino da Espiral Negra poderoso não pode controlar abertamente uma aldeia aterrorizada e maltratada, degenerando-a gradualmente?

Há muito espaço para monstros da Wyrn num ambiente medieval das Trevas. Não, isso não significa encher labirintos com criaturas vindas diretamente de bestiários medievais — um leão com dois corpos pode ser uma lenda medieval "verdadeira", mas dificilmente é assustador. Você pode conseguir um efeito muito melhor se criar monstros que sejam medonhos, estranhos e completamente horríveis; criaturas tão

Os Dançarinos da Espiral Negra

Há algo que se deve ter em mente quando se usa a tribo decaída em um jogo de **Lobisomem: A Idade das Trevas**:

Os Garou costumam encará-los como uma piada.

As atitudes dos Garou do século XX e dos Garou medievais em relação aos Dançarinos são totalmente diferentes. Os Dançarinos são ratos num cenário medieval das Trevas; eles ainda não tiveram tantos séculos para crescer em número e nessa época a Nação Garou é muito mais forte do que eles. Até que se chegue à época do Apocalipse, os Dançarinos da Espiral Negra terão se tornado tão fortes quanto quaisquer duas tribos de Gaia juntas — mas por enquanto eles não são sequer a mais forte das tribos.

Portanto, não é de se surpreender que a maioria dos Garou da Idade das Trevas sintam-se bem confiante quanto às suas chances de vencer os Uivadores Brancos decaídos. Por certo, qualquer tribo poderia eliminar completamente os Dançarinos caso os encontrassem (embora sofressem grandes perdas ao fazê-lo).

Mas os Dançarinos da Espiral Negra também sabem disso.

Os Dançarinos da época medieval das Trevas são muito mais espertos do que a maioria acredita que eles sejam. Seu cruzamento consanguíneo contínuo está trazendo consequências graves para a tribo, mas eles ainda não são tão degenerados quanto serão um dia. Como as bestas astutas que são, eles se escondem no subsolo, cavando túneis secretos sob a maior parte da Europa. Na verdade, os Fianna escoceses estão relativamente convencidos de que livraram as planícies das garras dos Dançarinos. Eles estão parcialmente corretos — mas apenas porque a maioria dos Dançarinos vive fora das fronteiras da Escócia, disseminando gradual e discretamente sua influência maligna por onde quer que consigam.

Essa é a sua oportunidade para usar os Dançarinos de uma maneira completamente diferente, mas com um grande efeito. Os Dançarinos não contam nem mesmo com guerreiros sacrificáveis em quantidade suficiente para dar a impressão de serem uma horda uivante de selvagens mutantes, de modo que não chegam a aparecer muito. Reafirme aos jogadores que os Dançarinos não são muito mais do que lendas para filhotes, uma fábula instrutiva sem grandes perigos. Mostre evidências de como a terra está fresca e pura, e deixe que apreciem a glória de uma terra que nunca foi tocada pelos Espirais Negras.

E então, justamente quando eles menos esperarem, retire a casca para expor o interior apodrecido. Mostre a eles um inimigo terrivelmente astuto e cruel, que aprendeu a sobreviver graças à sua perspicácia — e que se revela apenas quando tem certeza de que já ganhou.



infames que (por comparação) as lendas demoníacas sobre ogros, hobgoblins e serpentes são a única maneira pela qual os camponeses conseguiram falar sobre elas sem ficarem malucos...

A seguir estão alguns exemplos de serviços da Wyrm no século XII. Os Narradores são encorajados a criar muitos outros, pois o mal pode tomar qualquer forma, desde de uma camponesa simplória até um arcebispo. Seja criativo e, quando tudo o mais falhar, consulte um livro de história para se inspirar — as atrocidades de Vlad Tepes, por exemplo, originaram uma lenda muito maior que o próprio filho do Dragão...

Vermes Vorazes

Os Fenrir os chamam de linnorms; para as Fúrias, eles são as Hidras ou as Minhocas Tartáreas. Os Peregrinos Silenciosos os chamam de Aaapef ou Sebau, e os Presas de Prata os classificaram como "excremento de Zmei." Seja qual for o seu nome, esses são alguns dos piores tipos de monstros.

Essas bestas hediondas estão espalhadas em toda Europa medieval — ou, para ser preciso, sob a Europa medieval. Eles parecem um tipo de cruzamento entre uma larva gigante e uma serpente inchada sem pele; eles não têm olhos, apenas fileiras de uma pele rosa-acinzentada pálida ao redor de uma mandíbula parecida com a de uma barracuda. Na sua maioria, a altura seria equivalente à da barriga de um cavalo e o comprimento próximo a duas lanças — embora haja boatos sobre vermes muito maiores.

Nessa época, os vermes vorazes são um tipo comum de bestas da Wyrm — não uma praga, mas em número suficiente para que possam sobreviver mesmo com alguns de seus ninhos sendo desenterrados e destruídos a golpes de espada e garras. Eles cavam grandes túneis debaixo da terra, que freqüentemente são ampliados pelos Dançarinos da Espiral Negra para criar tocas labirínticas. Mas eles também possuem um instinto que um dia os destruirá. Por alguma razão misteriosa, os adultos da espécie são atraídos para a superfície em noites de lua nova, quando devoram qualquer planta ou animal que possam encontrar.

Não é de se surpreender que os Garou se aproveitem desse hábito. Sempre que houver alguma evidência de vermes vorazes numa área, os lobisomens locais vêem a lua nova como um sinal para começar a caçada. Os resultados seriam aquilo que você poderia esperar das velhas histórias no estilo "exterminadores de dragões" — os vermes são inimigos implacáveis e terríveis, mas não são nada comparados a uma matilha composta pelos melhores guerreiros de Gaia. Ao final do Renascimento, os vermes vorazes serão reduzidos a nada ou talvez apenas alguns sobreviventes dispersos. Do século XVII em diante, nunca mais um verme voraz foi visto pelos Garou.

Mesmo assim, é possível que os últimos sobreviventes tenham chegado ao século XX — quando eventualmente sofreram mutações com advento da Era Atômica. Seria realmente irônico se os últimos dentre essas criaturas fracas e detestáveis

tenham se transformado nos monstruosos Trovões da Wyrm, capazes de desafogar seu ódio secreta e desconhecidamente contra todas as seitas Garou. Talvez apenas os Dançarinos da Espiral Negra possam dizer com certeza.

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Briga 5, Esquiva 3, Intimidação 3, Impulso Primitivo 4, Sobrevivência 4

Ataques: Mordida (8 dados), Constrição (7 dados, continua todo turno até que a vítima seja bem-sucedida num teste resistido de Força), Encontro (6 dados, dificuldade 8, faz teste de ataque contra todos os alvos ao longo do comprimento da minhoca)

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -5, Incapacidade

Poderes: Armadura (3 dados; camadas isolantes de pele), escavar (como o Dom dos Impuros: Cavar), mordida tóxica (como o Dom dos Dançarinos da Espiral Negra: Injetar Veneno)

Liderci (Jagglings de Karnala, Instinto da Wyrm do Desejo)

Esses espíritos astutos são manifestações de puro desejo, espíritos sedutores e amantes demônacos. Eles são particularmente comuns na Europa oriental, sobretudo na Hungria, embora já tenham sido vistos em outros lugares. A metodologia de um Líderci depende de sua vontade; embora prefiram dois passatempos em particular; usar Influência Maligna em adúlteros, incitando dessa forma os amantes a tomarem ações ainda mais desesperadas e drásticas para saciarem sua luxúria, e aparecendo na forma material para seduzir mortais, alimentando-se de sua vítima por algum tempo e em seguida expondo o caso para a aldeia. Invariavelmente, os resultados são terríveis.

Na Umbra, os Líderci parecem ser esferas brilhantes de fogo que rodopiam, com sorrisos de escárnio repletos de dentes afiados no centro. A chama de suas formas freqüentemente é visível um pouco antes de se materializarem e logo depois de sumirem, fazendo com que muitos acreditem que os Líderci são monstros materiais capazes de se transformar em fogo e ficar invisíveis. Suas formas Materializadas sempre são muito atraentes e sensuais, embora devido a algum problema estranho um dos pés sempre é deformado de alguma maneira. Um Líderci cujo pé deformado seja exposto de alguma forma (e o pé pode tomar qualquer forma, incluindo a pata de um urso ou de um ganso) normalmente tentará fugir — o Maldito sente uma grande vergonha de sua imperfeição e não consegue lutar depois de ser humilhado dessa maneira.

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada de Fogo, Influência Maléfica, Sugar Sangue, Materializar (Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Sedução 4, 7 Níveis de Vitalidade, Força + 2 por Mordida; custo 15 de Poder), Reforma
Fúria 4, Gnose 8, Força de Vontade 5, Poder 50

Gahoej, Maldito Aliado de Angra, Instinto da Wyrm da Crueldade

Gahoej gosta de ver as criaturas terrenas se desesperarem com seus próprios crimes. Seu truque favorito é controlar um mortal ou Garou adormecido e forçá-lo a comer seus próprios filhos antes de terminar a possessão. O Maldito aprecia fazer isso particularmente com pessoas que amem seus filhos. Essa criatura maligna normalmente também ficará por perto e presenciará a punição do assassino, saboreando o sofrimento de todos os envolvidos. Gahoej aparece como um humanoíde careca do sexo masculino, com uma pele escura coberta de pústulas com líquidos escorrendo delas. Ele tem uma barriga avantajada e seu corpo emana um odor de excremento e pele em decomposição.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 4, Furtividade 4

Encantos: Corrupção, Materializar, Paralisar, Possessão
Fúria 8, Gnose 2, Força de Vontade 9, Poder 60

Nimphlax, Jagglings da Wyrm Corruptora

Nimphlax adora a sujeira e as doenças, e sua aparência reflete suas paixões sombrias. Esse Jagglings parece com um fantasma; restos de mortalhas aparecem dependurados de seu corpo pálido e esquelético, e seus cabelos embaraçados caem pelo chão. Suas unhas são irregulares, longas e cobertas de sujeira. Quando ele usa seu Encanto Influência Maléfica, Nimphlax parece arrancar suas vítimas, embora seu toque seja espiritual, não material. Esse Jagglings prefere perambular por ruas pobres de cidades e aldeias maiores, atacando aqueles que tenham pouca resistência aos seus Encantos.

Encantos: Agonia, Sentido de Orientação, Aparecer, Influência Maléfica, Sugar Sangue
Fúria 10, Gnose 1, Força de Vontade 7, Poder 76

Claude Boudelier, Fomor

Aproximadamente 30 quilômetros ao sul de Paris encontra-se uma pequena cidade chamada Niente. Esse cenário teoricamente agradável é o lar do homem livre Claude Boudelier, um Parente dos Espirais Negras e fomor. Claude não tem certeza de como adquiriu seus "dons", mas ele os tem usado há anos, sempre contente em conseguir a aprovação da voz em sua cabeça. O fomor é o ferreiro da cidade, surpreendentemente estimado por todos os seus vizinhos. O que eles não percebem é que Claude é responsável pela morte de dezenas de animais saudáveis. Claude é astuto o suficiente para não infectar os cavalos e o gado dos habitantes locais; em vez disso, ele passa suas infecções para os animais de viajantes, particularmente os de cruzados e peregrinos, enquanto prende

ferraduras e repara selas e rédeas. Os visitantes deixam o local, sem jamais suspeitar que seus animais podem morrer e deixá-los presos em territórios inimigos. Claude tem aproximadamente 28 anos, mas nenhuma família no momento, embora seus parentes Espirais possam mudar isso.

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Instrução 1, Prontidão 2, Empatia com Animais 3, Briga 1, Artesanato 4, Esquiva 1, Lingüística 1, Armas Brancas 2, Cavalgar 3, Furtividade 1, Lábias 1, Sobrevivência 1

Antecedentes: Aliados 2, Recursos 2

Poderes: (Todos só funcionam em cavalos, gado e outros animais de carga.) Causar Loucura, Toque Fúngico, Toque Infecioso

Fúria 0, Gnose 0, Força de Vontade 5

Demônios

Ninguém sabe com certeza o que são os demônios — talvez anjos decaídos, senhores Umbrais ou almas amaldiçoadas. O que os Garou sabem é que essas criaturas são mais sórdidas e malignas do que se pode imaginar, estando dispostos a chegar a extremos para tentar os humanos, corrompendo-os sob sua influência. Eles têm o odor da Wyrn, mas não seguem exatamente as mesmas regras que os Malditos. Embora seus corpos verdadeiros vivam em algum reino distante, às vezes eles enviam seus espíritos para dentro de animais ou humanos, possuindo temporariamente esses recipientes no intuito de realizar os mais variados propósitos infames. Os demônios têm uma grande variedade de poderes, simulados por Dons de lobisomens, que incluem cura, grande força, controle da mente e resistência a danos. Eles normalmente são solitários e podem parecer seres humanos normais, pelo menos a princípio. Mas, normalmente, algo evidencia a verdadeira natureza infernal dessas criaturas, como olhos vermelhos e brilhantes, uma cauda bifurcada ou sussurros distantes de gritos que acompanham o demônio. Os lobisomens podem nunca encontrar um deles, mas se você decidir incluir demônios como adversários, torne-os suficientemente sórdidos e irremediáveis. Eles são personificações de pesadelos, não aliados confiáveis.

Aughisky, o Cavalo Demônio

De vez em quando, um Fenrir ou outro Garou que viaje bastante irá falar sobre esses cavalos demoníacos tenebrosos, que assombam encruzilhadas ou espreitam nas proximidades de lagoas e córregos salobros. À primeira vista, o Aughisky parece um cavalo negro sem manchas ou marcas. Uma análise mais cuidadosa revelará sua mandíbula repleta de presas e seus cascos afiados. Os olhos do Aughisky queimam com um brilho vermelho e funesto, e sua crina e seu rabo balançam enquanto espantam moscas. Embora seja astuto, ele não é uma criatura particularmente inteligente, atacando com uma fúria descontrolada. Se ele estiver perdendo um combate, pode tentar fugir ou possivelmente negociar uma maneira de salvar sua vida.





Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 3, Ocultismo 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2

Ataque: Coice para 5 dados, Mordida para 3 dados (ambos agravados)

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -3, -3, -5, Incapacitado

Dons: Roer (como o Dom Lupino), Toque da Avó (como o Dom dos Filhos de Gaia), Jogos da Mente (como o Dom Galliard), Armadura de Luna (como o Dom dos Filhos de Gaia), Poder de Thor (como o Dom dos Crias de Fenris)

Fúria 5, Gnose 2, Força de Vontade 6

As Fadas

O Anfitrião Brilhante, o Cordeiro Tylwyth Teg, o Povo Pequeno — as fadas possuem muitos nomes e personalidades, estando disseminadas em toda a Europa da Idade das Trevas e até mesmo no Oriente Médio. A maioria dos Garou tem pelo menos uma relação cortês com as fadas, e os Fianna e alguns outros afirmam ter um parentesco com essas criaturas mágicas. Os Narradores devem observar que esses seres não são "changelings", a moderna miscigenação entre almas feéricas e corpos humanos. Embora a época da Fragmentação e da partida das fadas se aproxime, o processo ainda não se completou no século XII. Personagens de jogadores que esperam que as fadas

sejam espirituosas e excêntricas não ficarão desapontados, mas os que imaginam as fadas como sendo fracas e facilmente controláveis são tolos. As pessoas comuns da época têm pavor das fadas, e farão tudo que puderem para acalmar o "Povo Antigo" — pois as fadas podem ser graciosas e terrivelmente cruéis com os mortais ignorantes caso eles lhes dêem motivos para isso (e eles frequentemente dão).

As fadas geralmente se encaixam numa dentre diversas categorias, que incluem os nobres sílbe, as fadas da natureza, as fadas domésticas e os trapaceiros. Qualquer Garou com Cultura das Fadas sabe que existem duas cortes, a Seelie e a Unseelie, e que as duas dividem o ano ao meio, cada qual governando durante metade dele. As fadas prosperam graças a algo chamado Glamour, um tipo de energia mística que alimenta sua magia, muitas vezes obtendo-o ao participar de celebrações de lobisomens. As fadas usam esse Glamour para mudar de forma, tecer ilusões e viajar rapidamente de um lugar para outro; um Garou atento verá que normalmente elas cantam uma música, repetem uma rima ou realizam algum outro tipo de ação quando estão utilizando sua magia. As fadas também têm uma tendência para "pegar emprestado" os pertences dos mortais e de outros seres, embora raramente o façam umas com as outras e nunca com algo insubstituível, como uma espada estimada. As fadas podem muito bem ser uma parte intrínseca das crônicas ambientadas na Grã-Bretanha ou na Irlanda; elas tanto podem ser aliadas úteis quanto inimigas problemáticas. (Para mais detalhes sobre as fadas, veja **Changeling: The Dreaming**.)



A Corte Unseelie

Alguns dos Unseelie são meros pregadores de peças cruéis. Outros são realmente malevolentes e não hesitam em cometer atrocidades terríveis. Alguns roubam crianças, trocando os bebês por troncos e pedras, devolvendo os pequenos apenas com pedidos apropriados. Alguns dos Unseelie mais sombrios realizam rituais indescritíveis com os bebês, gozando do sofrimento e do horror assim como os Seelie divertem-se com músicas e danças. Uma fada Unseelie poderosa tratada com desprezo por um Garou pode preparar uma longa vingança que afete toda a matilha; muitas dessas fadas são habilidosas nas artes das maldições e de fazer com que profecias sombrias tomem-se realidade.

Ceilican

Os Ceilican são uma tribo de homens-gatos que também possuem laços de sangue com as fadas. Vindos da Grã-Bretanha, Escandinávia e até mesmo de regiões mais ao sul, como a Bretanha, eles vivem junto com os mais diversos tipos de viajantes. Semelhantes aos Fianna, os Ceilican são motivados pela paixão e pelo prazer — mas de um jeito hedonista e egoísta, e quando escolhem uma brincadeira em particular para jogar, eles não se preocupam se os participantes querem ou não brincar. Eles se vestem, bebem e lutam de forma extravagante, tendo uma queda reconhecida pelo romantismo, algo bem deslocado para essa época. Mas sua natureza feérica também pode ser

vista através de sua vivacidade e seu desregramento. Se seu humor mudar, eles podem tanto matar alguém, quanto fazer as pazes na frente dos mortais, mesmo em relação a pequenos problemas ou desentendimentos. Os Ceilican também não se preocupam muito com suas companhias, e são conhecidos por levar outros até armadilhas preparadas pela Igreja ou por diversos caçadores. Eles cruzam com os gatos selvagens europeus e muitas vezes com qualquer criatura atraente que esteja por perto. Os Ceilican atraem problemas e, se um deles encontra uma matilha de lobisomens, é certo que algum tipo de tormento está por vir.


Os Ceilican possuem três raças — homínídeos, impuros e felinos — e cinco formas: Hominídea, Soltó (Glabro), Crinos, Chatro (Hispo) e Felina. Eles possuem Dons, Fúria, Gnose, Honra e Força de Vontade, assim como os Garou, mas trocam Glória e Sabedoria por Ferocidade e Astúcia. Pryio substitui o Augúrio, com as opções de Dia, Crepúsculo e Noite. (Para informações mais específicas, veja **Bastet**). A planilha a seguir é um exemplo de um típico Ceilican jovem.

Raça: Hominídea

Pryio: Crepúsculo

Tribo: Ceilican

Atributos: Força 2 (2/3/2/1), Destreza 4 (6/7/8/8), Vigor 3 (4/4/4/3), Carisma 4, Manipulação 3 (3/3/1/1), Aparência 3 (4/1/1/3)



Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 1, Briga 2, Esquiva 3, Enigmas 2, Etiqueta 2, Conhecimento de Fadas 2, Linguística 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Impulso Primitivo 3, Furtividade 3

Antecedentes: Contatos 2, Segredos 3

Dons: Catfeet, Pés de Gato, Sabedoria do Sátiro, Doce Sorriso do Caçador

Posto: 1

Fúria 4, Gnose 2, Força de Vontade 6

Mágicos

Como nos dias de hoje, os lobisomens consideram difícil compreender os mágicos. Muitos parecem indiferentes e arrogantes; uns poucos são curandeiros e bruxas que merecem um pouco do respeito e apreciação dos Garou. Como os lobisomens e as fadas, os mágicos possuem locais de poder e, aparentemente, eles cobiçam outros. Naturalmente, isso os põe em contato com os lobisomens, que resistem à avidez dos magi pela Gnose dos locais sagrados. Os feiticeiros não são estúpidos; eles têm consciência de que não devem atacar metamorfos enfurecidos cara a cara. Eles são muito mais sutis — e perigosos.

Um Narrador tem algumas opções quando monta personagens magi. Em primeiro lugar, ele pode determinar que esses inimigos (ou aliados) místicos sejam mágicos limitados; **World of Darkness: Sorcerer** definitivamente é o guia para esse bando. Outra opção é usar **Mago: A Ascensão** ou **Mage: The Sorcerers Crusade** para criar Magos Verdadeiros, os artifices da vontade que conseguem realmente moldar a realidade estática. Em qualquer um dos casos, o melhor é que os mágicos sejam controlados pelo Narrador para não comprometer o equilíbrio da crônica.

Outros Garou

Finalmente, há uma rivalidade entre os próprios lobisomens que deve ser levada em consideração. Com muito mais frequência do que Ceilican, demônios e mongóis, os piores inimigos dos Garou são a sua própria raça. Domínio de territórios, ofensas à honra (reais ou imaginárias) e a necessidade de recursos levam os lobisomens a se desentenderem com frequência. Os antagonistas mais perigosos de todos podem estar do outro lado da colina — uivando para a mesma lua que a matilha dos personagens dos jogadores.

Histórias a Contar

Chega um ponto em que a fonte de criatividade de qualquer Narrador seca. As seguintes idéias para histórias são cenários breves baseados em torno dos Garou da Idade das Trevas; elas não são crônicas completas em si, mas sim princípios de idéias para incitar sua imaginação. Escolha-as, misture-as ou combine-as como quiser, sempre tendo em mente as necessidades de sua crônica e de seus jogadores.

Pegadas dos Ancestrais

Um modo realmente criativo de relacionar os dias de hoje com as crônicas da Idade das Trevas é deixar que os personagens dos jogadores entrem na pele de seus ancestrais durante algumas sessões de jogo; é possível que eles gostem tanto da



experiência no passado que peçam a você para começar do nada uma crônica de **Lobisomem: A Idade das Trevas!** Interpretar os ancestrais também dá ao grupo uma chance de trocar de papéis. Talvez um Theurge calmo e contemplativo repentinamente se torne um lendário Ahroun, enquanto um Galliard violento pode representar o papel de um tranqüilo Philodox. Dê uma olhada no Antecedente Raça Pura de todos os personagens modernos; isso lhe dará uma idéia sobre que tipo de papéis e status os personagens ancestrais podem ter.

Ter uma ótima história e adversários interessantes é essencial para tornar agradável o jogo com os ancestrais. Jornadas épicas, como recuperar os Três Tesouros Perdidos de Odin, também são uma boa opção; invente quais são os tesouros e onde estão localizados, preparando o enredo a partir disso. Em seguida, considere como os personagens modernos entraram na pele de seus ancestrais. Foi uma missão em nome de Gaia ou de um totem da matilha? Talvez a mudança de perspectiva não tenha explicação; para o espanto de todos, ela simplesmente acontece durante um conflito. Talvez a aventura seja um sonho compartilhado ou o resultado de tomar muitas bebidas feéricas. Seja qual for o caso, certifique-se de que você saiba o que aconteceu, mesmo que os personagens não saibam.

Se o intuito era fazer dessa aventura uma surpresa, é responsabilidade do Narrador preparar todos os personagens e distribuí-los para a sessão. Se os jogadores sabem o que vai acontecer, podem ajudar a montar os personagens; há menos drama, mas também menos trabalho para o Narrador. Tenha algumas referências à mão para jogadores que não estão familiarizados com a época histórica; por exemplo, se os

personagens são guerreiros Fenrir, um livro com ilustrações de vikings e seus artefatos pode ser útil. Preste muito atenção em algumas das sugestões deste capítulo para ressaltar o clima e o tempero da época.

Finalmente, descubra como você vai lidar com as mortes. Se um ancestral morrer o personagem acordará no próprio corpo outra vez? Ou a morte no passado leva à morte no presente? Se você escolher esta opção, certifique-se de que há uma razão plausível para fazê-lo. Os jogadores costumam ser muito mais compreensivos quando o raciocínio por trás de medidas draconianas é lógico.

Uma Lenda Senhorial

Um senhor feudal Gorou tem um problema sério; por razões inexplicáveis, diversos Parentes camponeses de sua vasta propriedade têm desaparecido, sendo encontrados mais tarde espancados e mortos na floresta vizinha. Ele pede para que os personagens dos jogadores descubram que pessoa ou coisa é responsável por essas mortes. Eles descobrirão que o senhor tinha libertado inadvertidamente um Maldito antigo e poderoso que está caçando os mortais. Os personagens precisam encontrar o Maldito e detê-lo antes que mais camponeses morram, e depois questionar o senhor sobre seus atos negligentes.

Embaixadores de Arcádia

O líder da seita dos personagens os escolheu para uma missão honrosa: saudar a corte feérica e levar presentes a ela em Beltaine. Essa é uma oportunidade para uma aventura

mista divertida; pode ser uma brincadeira alegre que se baseia simplesmente na diversão ou pode assumir um tom mais sombrio. Talvez os lordes e damas Unseelie façam algo imprevisível e decidam não entregar suas coroas; sem dúvida a corte Seelie aceitaria a ajuda dos Garou para resolver as coisas.

Missão de Auxílio

A parceira e Parente de um poderoso personagem homínide ou lupino logo dará à luz seu filho ou seus filhotes; diversos Theurges previram que esse parto produzirá um grande herói dos Garou. Então, repentinamente acontece uma desgraça: ela é envenenada por um espírito maligno, talvez enviado por um rival. O líder da seita envia os personagens para encontrar uma forma de tratamento com um curandeiro no Oriente, como Nadim (veja *Lobisomens Notáveis*, adiante). O tempo está acabando; os personagens precisam viajar através da Umbra e enfrentar qualquer inimigo que tente impedir sua passagem no intuito de salvar o futuro herói.

Diplomacia Delicada

É feita uma trégua temporária com uma seita rival, um vampiro ou bando de vampiros locais ou até mesmo um culto de magi. Como parte do acordo, a matilha precisa viajar com os "aliados" para um determinado local, onde o grupo aliado possa destruir um rival comum ou procurar por informações importantes para ambos. Deve haver muita tensão entre os dois lados, embora um vampiro possa gostar do atrito que está causando entre os Lupinos.

Nem é preciso dizer que uma traição é quase certa. Os personagens serão os primeiros a enganar seus "convidados" ou serão os convidados os primeiros a atacar? De qualquer forma, lembre-se de que a oportunidade é tudo — o lado que tomar a iniciativa deve ser aquele que tem mais motivos para acreditar que possa escapar ileso.

A Grande Caçada

Um inverno rigoroso e um verão seco assolaram a região e os Garou e Parentes da seita, sejam lobos ou humanos, têm pouca comida. Depois de muitas deliberações, os Theurges pedem que um Incarna poderoso (como o Cervo ou o Javali) salve a eles e suas terras. O Incarna concorda e envia um representante poderoso de sua espécie para o plano mortal — se uma determinada matilha de Garou conseguir caçar esse animal e matá-lo de forma justa e honrosa, seu corpo fornecerá comida suficiente para alimentar os habitantes locais por algum tempo. De fato, se a caçada for realizada como parte de um ritual maior, talvez o sacrifício do animal nobre traga chuvas e fartura para a terra, acabando com a fome.

No entanto, a caçada não deve ser fácil. Os Garou deverão usar todos os seus instintos primitivos para perseguir o animal, muita força e habilidade para matá-lo (a presa com poderes sobrenaturais é páreo para qualquer Garou que a enfrente sozinho) e grande sabedoria para se certificarem de que a caçada ritualística seja realizada corretamente. Como uma complicação a mais, um bando de Dançarinos da Espiral Negra pode tentar prolongar a fome atrapalhando a caçada, seja atacando os caçadores, seja matando eles mesmos a presa. A matilha deve dar o máximo de si; o bem-estar de sua seita e de seus Parentes depende dela.

Caçada a Ursos

Por sorte ou por artifício de uma força externa, como um totem, a matilha descobre o impossível — há um Gurahl vivo por perto. O homem-urso em questão pode ser um filhote recém-transformado, descendente de uma antiga linhagem, ou um Gurahl mais velho que acabou de acordar depois de séculos hibernando. Se a matilha informar a seita, o Gurahl pode ser morto imediatamente — mas a matilha, assim como outras matilhas Garou, deve ser leal à sua seita e aos seus mentores, precisando de alguns conselhos para decidir o que fazer. A matilha conseguiria adaptar sozinha o Gurahl ao ambiente medieval das Trevas e ajudá-lo a alcançar seus propósitos de cura? E se o Gurahl for um filhote, como o bando encontrará um mentor adequado para ensinar ao jovem as tradições de sua raça?

Vontade de Deus

Não muito longe da seita local, surge um sacerdote que afirma ter visões ordenando que ele promova outra Cruzada. Como seu predecessor, Pedro, o Eremita, ele começa a instigar os habitantes locais a segui-lo com promessas de ouro sarraceno à espera de um dono, acrescidas da recompensa do paraíso para aqueles que o saquearem dos pagãos. Com seu exército esfarrapado o seguindo, ele parte rumo a Jerusalém — e entra no protetorado da seita.

Nem é preciso dizer que quando o exército chega, eles estarão com fome e inquietos. Possivelmente os Parentes da matilha correm perigo com esses fanáticos; embora a princípio o exército peça alimento, as coisas podem ficar violentas quando se descobre que na verdade não há comida para todo mundo. Se entre os habitantes locais houver alguma minoria, como judeus, esses "soldados" extremamente fanáticos podem decidir começar a Cruzada mais cedo (como sempre fazem). Como a seita vai lidar com isso? Massacrar o exército iria apenas chamar a atenção de toda a Igreja (assim como horrorizar os espíritos e anciões mais compassivos da seita); matar o sacerdote também não chega a ser uma solução. Mas seja lá o que resolvam fazer, é melhor, que façam logo...

Natividade Sombria

O território da seita recebe a visita de uma jovem com uma gravidez avançada e os pés descalços sangrando, seja nas profundezas da floresta ou na cidade ou aldeia local. Logo se torna óbvio que ela viajou uma longa distância — mas por quê, nessas condições e sem ninguém para ajudá-la? Dependendo se a matilha a interrogar ou não (e como ela reagir a eles), ela pode não responder de imediato — mas eles descobrem a verdade quando ela dá à luz. Seu bebê é um monstro hediondo, claramente um bebê fômor. Se a garota morrer no parto, a matilha pode invocar e questionar seu espírito; se eles a ajudarem a sobreviver, então ela dirá a verdade. Ela diz que sua aldeia é atormentada por uma maldição que faz os bebês que nascem serem horríveis e deformados. Ela tinha esperanças de que, dando à luz em outro lugar, estaria livre da maldição.

A verdade é muito mais terrível que uma maldição. Alguma besta da Wyrn Corruptora, seja um fômor ou um Dançarino da Espiral Negra, estabeleceu-se na aldeia da garota. Lá ele engravida muitas das mulheres locais por sedução ou estupro no intuito de formar um novo exército de escolhidos da Wyrn.

A expedição da matilha para destruir esse monstro e seu bando de aliados tem todo o potencial para ser uma história realmente horripilante — particularmente quando se enfatiza que a pequena aldeia não tem esperanças de escapar sozinha desse destino infame.

Lobisomens Notáveis

As seguintes personalidades podem ocupar uma grande variedade de posições na sua crônica, de líderes de seitas a adversários ou aliados. Esses lobisomens são famosos e infames, provavelmente evocando algum tipo de reação por parte dos Garou que os conhecem. Qual será a reação do grupo? Utilize esses personagens do Narrador para animar o enredo, dar um toque especial à crônica ou gerar idéias quando você estiver sem inspiração.

Irmã Helena Agnes Adostopoulis

Nas terras rochosas no norte do Peloponeso encontra-se uma diocese da igreja ortodoxa. As irmãs vivem humildemente por meio do cultivo de oliveiras e figueiras. No entanto, sempre há bastante carne na mesa, normalmente cordeiros suculentos obtidos dos rebanhos próximos que cercam a região. Nem tudo é o que parece, pois Helena, a priora, é uma Theurge das Fúrias Negras, enquanto as outras irmãs são lobisomens ou Parentes que aceitaram os votos do celibato. Sempre há pelo menos duas matilhas. Helena é uma freira de verdade; o único detalhe é que ela acredita um pouco mais em Gaia do que em Deus. Ela já era uma postulante quando descobriu sua natureza Garou, mas em vez de deixar a ordem, ela decidiu construir

um local para sua tribo e seus Parentes. Embora Helena e muitas de suas irmãs sejam pacíficas, elas lutam bravamente, como qualquer lobisomem, quando seu território é ameaçado. A diocese está começando a ser conhecida entre os Metamorfos como um local de refúgio e um santuário, particularmente para as mulheres. Helena está se aproximando da meia-idade, com cabelos negros um pouco grisalhos nas têmporas. Ela é uma mulher pequena e robusta, tão habilidosa com suas palavras quanto com suas garras.

Hugh, Conde de Chester

O Conde é um homem alto e de cabelos negros, com idade próxima dos 40. Uma cicatriz na sua face direita e a falta da mão esquerda atestam sua coragem na guerra. Esse Ahroun normando é poderoso, e certifica-se de que todos saibam disso. Ele é conhecido por sua independência e confiança, assim como sua tendência a ser totalmente implacável quando ameaçam seus bens. No entanto, por mais que ele pareça irapto em relação a isso, por trás de seu olhar furioso escondem-se uma mente perspicaz e muita astúcia política. Hugh tem a capacidade de manipular as pessoas para que elas façam o que ele quer sem ter de fazer grandes esforços. Além de Chester e suas vizinhanças, o Conde possui terras na Normandia. O Rei Ricardo o estima bastante, considerando-o perfeito para a região estratégica de Chester. Ele sempre paga seus impostos, reprime rebeliões em suas terras e nunca foi apanhado tramando modos de aumentar seu poder. Alguns dos barões mais rebeldes adorariam vê-lo desafiar o Rei, como fez seu avô (o último Conde de Chester) durante o reinado do Rei Estevão. Isso é improvável, a não ser que o conde mude bastante.





Dama Elsebeta von der Nachtschwert

O pai de Elsebeta foi seu primeiro líder de seita, e quando surgiu a oportunidade de casá-la com um Parente dos Senhores das Sombras com uma boa posição social, seus pais o fizeram rapidamente. Seu novo marido já teve um filho, também um Parente, de um casamento anterior, e aparentemente o garoto será seu único herdeiro. O velho morreu pouco depois do casamento, deixando Elsebeta como uma viúva rica e poderosa, a cuidar ostensivamente das propriedades da família para seu enteado. Ela fez imediatamente uma série de negociações inteligentes, aproveitando-se dos contatos dos Senhores das Sombras no Oriente Médio. Então, quando o garoto fez 10 anos, ela também se casou com ele, disposta a manter seu status como verdadeira chefe do lar. Sua família, a princípio espantada, começou a admirar sua astúcia; em pouco tempo ela aumentou tanto sua riqueza quanto seu prestígio. Elsebeta, uma Philodox particularmente adepta da prática de manipular os outros, sempre está procurando por agentes entre os Garou para missões comerciais e de espionagem. Atualmente, a nobre está no final da adolescência; seus cabelos claros, olhos azuis brilhantes e modos gentis escondem seu comportamento inescrupuloso.

Aidan FitzBurke

A história de Aidan é estranha mesmo para um Fianna. Sua mãe, uma lupina cuja matilha vivia perto de Burren,

teve um caso com um nobre humano e algum tempo depois, Aidan e seus companheiros de ninhada nasceram. Talvez porque sua mãe tinha uma tendência a passar vários dias em sua forma bípede, Aidan também tinha uma inclinação para isso. Quando estava no final da adolescência, muito depois de sua Primeira Mudança, o garoto encontrou o paradeiro de seu pai, um barão anglo-irlandês. O homem não podia tomar Aidan seu herdeiro, mas lhe ofereceu a posição de bailio em sua propriedade. Isso permitiu que Aidan viajasse bastante e obtivesse um certo status no mundo humano. Ele conhece razoavelmente bem as rotas comerciais de toda a Irlanda e conhece alguns contatos úteis com fadas e lobisomens, tanto hominídeos quanto lupinos. O Ragnbash é um belo lobo, com olhos verdes e uma densa pelagem negra. Em sua forma hominídea, ele não tem barba, mas seus longos cabelos pretos se estendem até sua cintura.

Nadim, o Curandeiro

Nadim gosta de dizer que o fato de ter só um olho o obrigou desde cedo a observar o seu interior. O Peregrino Silencioso certamente acumulou muitos conhecimentos, talvez em suas inúmeras viagens ao Levante, Bizâncio e o norte da África. Atualmente, ele reside na Espanha e oferece seus serviços como curandeiro e trovador. O impuro Galliard fala pouco sobre seu passado, mas a maioria dos outros lobisomens acredita que ele é um exilado de Marrocos. Na verdade, Nardim veio de uma família nobre de pouca

importância na Etiópia e fugiu logo depois de sua Primeira Mudança. Ele acreditava que havia envergonhado sua família e não queria desonrá-los. Além disso, ela percebeu que teria uma vida ainda pior como uma impura fêmea. A verdade é que Nardim, cujo nome real é Abia, é uma mulher. Depois de escapar de sua família, ela vestiu roupas de um garoto e procurou ingressar na escola de medicina de Alexandria. Conseguiu o desejado e viaja desde então, oferecendo seus serviços excepcionais para humanos, lobos e até mesmo cruzados cristãos. A Galliard não pede nenhum pagamento, mas sempre aprecia músicas, histórias e uma boa refeição.

Hilario Blanco

No começo do século XIII, a biblioteca de Córdoba era uma das melhores do mundo, com mais de 400.000 volumes. A cidade era também um berço da cultura e da beleza. Foi ali que o Theurge Roedor de Ossos Hilario Blanco estabeleceu sua residência. Não importa para ele que os muçulmanos controlem Córdoba; ele está muito mais interessado nos livros e artefatos incomuns na biblioteca, alguns dos quais vieram da Índia e da China. Hilario tem muitos amigos entre os Fenrir, Peregrinos Silenciosos e Sentinelas e, além de ser alfabetizado, fala diversas línguas. O Roedor de Ossos viu mapas e leu pergaminhos antigos de lugares tão antigos que as pessoas esqueceram de sua existência. Hilario é pequeno e um pouco vesgo, e costuma vestir uma capa suja de pano remendado quando caminha pela cidade. Ele seria uma fonte inestimável de informações para qualquer Garou à procura de conhecimentos perdidos há muito tempo.

Thibault L'Emile

Thibault se orgulha de ser um guerreiro, não um estudante; ele não compreende toda a conversa dos Theurges sobre fogos Umbrais destruindo a Máquina e assim por diante. No entanto, ele se dedicou a ajudar sua seita a salvar "hereges" que são perseguidos pela Igreja devido ao seu interesse pela ciência e pelo aprendizado. Em Paris se encontra a maior universidade medieval do continente, e é para lá que Thibault leva a maioria dos mortais que correm o risco de serem excomungados, torturados ou mortos. Ele viajou através de todo o Sacro Império Romano e até mesmo algumas cidades-estados italianas. O Ahroun sempre está ansioso por mais oportunidades de viajar e enfrentar os cavaleiros da Igreja. Thibault é um gigante em qualquer forma, tendo quase 1,82 metro de altura na forma homínida.

Padre Russell

Embora tenha deixado de lado sua fé na Igreja cristã há muito tempo, o padre Russell ainda mantém os votos de um monge errante. O velho Philodox é um psicólogo amador

muito astuto e excepcionalmente talentoso para fazer humanos e lobisomens pensarem por si mesmos. Ouviu-se dizer que ele costuma aparecer numa seita e avaliar o modo como protegem Gaia e seus lugares sagrados. Muitas vezes uma briga começa e os lobisomens percebem que o Filho de Gaia consegue cuidar muito bem de si mesmo. O padre Russell conhece muitas seitas e caerns ao longo das Ilhas Britânicas, embora a maioria de suas viagens se limite à Inglaterra e ao sul da Escócia. Ele é magro e aparenta estar no fim da casa dos 40 anos.

Proudfang

Ao norte do Danúbio, na extremidade ocidental dos Cárpatos, encontra-se a Seita das Águas Sombrias. O caern está isolado numa clareira de pinheiros antigos, onde as colinas se encontram com a floresta. O líder da seita é o Ahroun Garra Vermelha conhecido como Proudfang. O lobo cinza escuro ainda é um jovem, mas se preocupa muito com o influxo de viajantes vindos do leste e oeste. Muitos dos humanos estúpidos são pervertidos e imprudentes, queimando árvores e destruindo a terra. O que é ainda pior, frequentemente eles caçam lobos pela suas peles. Proudfang não confia nos Senhores das Sombras ao norte e se pergunta, por acaso, se eles não seriam responsáveis por todas essas mortes e destruições. O Ahroun está prestes a atacar os invasores humanos ou os sombrios Senhores lupinos. Seus companheiros de matilha também estão prontos para atacar, fazendo as chances de se iniciar uma guerra nessa parte do continente aumentarem a cada dia. Qualquer Garou que estime a paz tênue entre as tribos precisa intervir rapidamente se quiser evitar toda essa violência.

Astrid Snorrisdottir, a Destruidora de Inimigos

Quando era jovem, Astrid ficou famosa como uma barda e cervejeira; os Fenrir percorriam milhas para ouvir suas histórias e tomar suas bebidas deliciosas. No entanto, num dia de primavera, ela ganhou um nome e reputação novos. A maioria dos guerreiros da seita havia velejado para o sul, procurando pilhagens, quando o vento trouxe consigo um grupo de inimigos nórdicos vindos do Rio Severnaya. Os saqueadores atacaram com golpes ágeis de espadas, matando Parentes e jovens Garou. Sozinha, Astrid protegeu o caern dos atacantes até que espíritos do Corvo pudessem chamar de volta os guerreiros da seita. Sangrando e arranhada, Astrid assumiu desde então o posto de guardiã do caern. Agora, em sua velhice, a Galliard ainda empunha uma adaga, embora haja menos barcos de saqueadores nórdicos. Muitos Fenrir ainda visitam a seita para ouvir seus conselhos e experimentar suas bebidas.





Capítulo Cinco: Sangue e Fúria

A morte é melhor; um destino mais brando que a tirania.

— Ésquilo, Agamenon

Inevitavelmente, os caminhos dos lobisomens e vampiros da Longa Noite irão se cruzar. Os vampiros se encontram em grande número no Mundo das Trevas medieval, pois aumentam sua população sem medo de represálias. Da mesma forma, embora os Garou nunca tenham sido numerosos, eles estão longe de ser a raça agonizante que são nos Últimos Dias. Ambos os lados têm uma tendência a acreditar que a Europa seja "sua".

Os conflitos não são apenas inevitáveis, eles são eventos repletos de sangue e uivos. Perfeitos para uma história de **Lobisomem: A Idade das Trevas**.

Obviamente, incluir os vampiros livremente (ou trazer Lupinos para seu jogo de **Vampiro: A Idade das Trevas**) não é necessariamente uma oportunidade excelente para criar bandos mistos de Cainitas e Garou. As duas facções estão em guerra, como há séculos e séculos. Certamente, algumas tréguas temporárias são feitas aqui e ali, mas o instinto sanguinolento é mais forte do que qualquer um dos lados. Os saxões irão receber os normandos cordialmente e os cruzados e sarracenos vão se chamar de irmãos muito antes da paz entre vampiros e lobisomens.

Mas isso é bom — pois um conflito milenar, venenoso e encharcado de sangue pode dar origem a muitas histórias.

O Que os Lobisomens Sabem

Os vampiros são criaturas terríveis criadas pelas piores partes da Weaver e da Wyrn. Eles teoricamente são imortais, a não ser que sejam mortos por garras, fogo ou luz solar. Eles são a personificação da fome, alimentando-se de sangue e inocência. O que um vampiro não pode controlar ou possuir, ele destrói maliciosamente, como um cachorro raivoso. Eles são capazes de controlar as mentes de homens e animais, e seus poderes sobrenaturais tornam seus alvos terrivelmente leais. Muitas das pessoas corrompidas pela presença de um vampiro teriam mais sorte se tivessem morrido, pois perdem a vontade própria e o controle sobre suas almas.

O mundo espiritual não tem relações com os vampiros, exceto pelos Malditos da Wyrn. Hélios os odeia, amaldiçoando-os a queimar com seus raios ou com o toque do fogo purificador. Eles não são criaturas desse mundo — simplesmente estão nele. Eles não pertencem aqui e, como filhos que percebem o ódio de seus pais, procuram contaminar as obras destes por rancor.

Eles têm suas utilidades, e alguns ainda não perderam os últimos vestígios daquilo que os tornava humanos. Mas eles não têm chance de se redimir. A redenção é apenas para aqueles que ainda possuem alma.

O Que os Lobisomens Não Sabem

Os Garou ignoram as linhagens — alguns anciões têm uma certa noção de que os vampiros tendem a se organizar em grupos familiares, mas para um lobisomem a palavra "Gangrel" significa "viajante". Às vezes alguns vampiros descuidados acabam revelando o nome de seu clã, mas para a maioria dos Garou não há uma grande diferença entre "maldito Tremere" e "maldito Rostalich". Da mesma forma, eles não associam a linhagem de um vampiro e a variação de seus poderes — os Garou da Ibéria acreditam que o controle das sombras é um poder possuído por muitos vampiros, mas que nem todos aprenderam a fazer esses truques.

Da mesma forma, os lobisomens não conhecem os mitos Cainitas, mas zombariam deles caso os conhecessem. Eles não sabem nada sobre o conceito de "geração" ("vampiros ficam mais velhos com o tempo — o que pode ser mais simples?") ou como funciona o Laço de Sangue. ("Eles controlam a mente de seus alvos com seus poderes — qualquer filhote sabe disso.")

O Que os Vampiros Sabem

É um fato aceito entre os estudiosos vampíricos do ocultismo que os lobisomens são animais selvagens sob a Maldição de Lycaeon. Eles são irracionalmente poderosos e extremamente territoriais. Eles têm um ódio desmedido pelos vampiros, e não há razão para não retribuir esse sentimento. Os lobisomens aprenderam os truques para andar tanto como humanos quanto lobos, possuindo dessa forma o melhor de ambos. Eles têm habilidades secretas de bruxaria e às vezes podem realizar feitiços para desaparecer repentinamente ou invocar chamas. Eles podem aparecer do nada, talvez porque sejam mestres da metamorfose, capazes de tomar outras formas além da lupina. Eles são bárbaros, tão propensos ao frenesi quanto

qualquer vampiro, além de ser incrivelmente difícil de matá-los.

Os vampiros não compreendem os lobisomens e não conseguem controlá-los. A reação humana — e desumana — é o ódio.

O Que os Vampiros Não Sabem

Os Cainitas não estão familiarizados com os conceitos de tribos, augúrios e raças. A maioria acredita que os lobisomens são infectados, não que eles nasçam assim — a prática comum entre os Garou de atacar a sua progênie humana pouco antes da Primeira Mudança promove deliberadamente essa interpretação errônea. Um Cainita não pensaria que os lobisomens se reúnem em tribos ou clãs — simplesmente grandes matilhas, crescendo em número devido às vítimas infectadas. Alguns deduziram que certos lobisomens nasceram como lobos, mas costumam concluir com isso que a maldição afeta tanto humanos quanto lobos.

O segredo da prata não chega a ser tão conhecido nessa época; apenas no século XX a alergia dos lobisomens torna-se um conhecimento disseminado entre os humanos. Os vampiros que deduziram essa fraqueza (normalmente os que têm conhecimentos alquímicos, realizando experiências com a conexão lunar dos lobisomens) costumam mantê-la em segredo. Afinal de contas, a fraqueza dos Lupinos é algo excelente para ser utilizado numa negociação — ou para esconder de seu pobre rival cercado de lobisomens. Os Cainitas sabem que o fogo inflige danos que não podem ser curados rapidamente pelos lobisomens — concedendo-lhes uma faca de dois gumes para ser empunhada. Essa arma normalmente é o último recurso, pois os lobisomens parecem ser muito menos vulneráveis ao fogo do que os Cainitas.

[Na maioria dos casos, exija um teste de Inteligência + Ocultismo ou Conhecimento Popular, dificuldade 8, para deduzir as fraquezas dos Lupinos. Um sucesso revela a vulnerabilidade ao fogo; dois, sua alergia à prata.]

Exceto por alguns viajantes astrais, os Cainitas não conhecem absolutamente nada sobre a Umbra. O fato dos lobisomens acreditarem num ideal animista não surpreenderia os vampiros — isso apenas confirmaria o fato de que os animais primitivos estão presos à superstição tanto quanto à maldição de Lycaeon.

O Acordo Demoníaco

No entanto, às vezes as duas raças de monstros podem cooperar, mesmo que seja por pouco tempo. Inevitavelmente, um pacto desses é provocado por um inimigo mútuo — um clã intruso de vampiros que ameaça ambos os lados, uma cabala de feiticeiros — algo que ponha tanto Garou quanto Cainitas em xeque e seja uma ameaça grande demais para qualquer um dos lados lidar com ela sozinho.

Da mesma forma, há um pacto ocasional entre indivíduos por outras razões. Um Garou pode vir a descobrir que um parente querido foi Abraçado e empenhar-se na tarefa impossível de redimi-lo. Um vampiro pode descobrir que um Lupino nasceu entre seus descendentes mortais, sentindo-se inclinado a proteger



a pobre criança amaldiçoada. Dois estudiosos podem compartilhar informações sobre o mundo invisível (embora provavelmente nenhum dos dois forneça detalhes sobre sua própria raça para o outro, com medo de serem traídos). Dois conspiradores podem fazer um acordo para que cada um tenha acesso a uma arma que seus rivais não conheçam. E sempre há a possibilidade de um amor proibido (embora esse seja um exemplo extremo de um casal que não tem nada em comum).

Contudo, esses exemplos são, praticamente sem exceção, tréguas entre indivíduos. A guerra entre lobisomens e vampiros data dos Primeiros Dias e, graças a uma população vampírica em expansão crescente, vem aumentando sempre. Aqueles que procuram aliados no campo inimigo correm o risco de serem presos e executados (ou pior — muito pior) por traição. Essas alianças são feitas apenas em momentos realmente desesperadores.

Mesmo assim, na Europa medieval devastada pela guerra, uma situação desesperadora ocorre de vez em quando...

Áreas de Disputa

Embora quase todos os vales ou colinas possam ser uma área de disputa em potencial entre Sanguessugas e Lupinos, o fato é que os vampiros e lobisomens não se distribuem uniformemente pela Europa. As Terras Altas escocesas, por exemplo, simplesmente não abrigam vampiros em quantidade suficiente para serem uma área de tensão entre as duas raças; qualquer Gangrel que acesse sorrateiramente pela região não pode se dar ao luxo de começar uma luta. Da mesma forma, Constantinopla está repleta de descendentes de Caim, não sendo um lugar apropriado para um Lupino bem-intencionado começar uma cruzada.

Mas há diversos lugares onde ambos os lados consolidaram seu poder ao longo dos séculos; territórios de onde nem lobisomens nem vampiros estão dispostos a recuar. A seguir são descritas áreas particularmente apropriadas para uma crônica centrada na luta entre mortos-vivos e metamorfos; os conflitos vêm se formando ali há muito tempo, e dificilmente vão terminar tão cedo.

Os Cárpatos

A área mais famosa onde lobisomens e vampiros entram em conflito é a Transilvânia. De Praga ao Mar Negro, de Kiev ao Mar Adriático, ao longo dos Cárpatos e do Danúbio — há uma guerra acontecendo em meio à noite. Os terríveis Tzimisce habitam a região há mais tempo do que lembram os humanos, sendo o mesmo válido para os Senhores das Sombras. Os castelos entre os rochedos íngremes dos Cárpatos abrigam os terríveis Demônios (e seus rivais odiados, os Tremere), enquanto as florestas densas ao longo da Europa oriental são inquestionavelmente territórios dos Senhores das Sombras. Os dois lados estão cientes uns dos outros, e sua história sangrenta mútua é feita de guerras violentas e ocasionalmente uma trégua tensa — e os raros pactos entre os demônios.

Ostensivamente, a batalha entre vampiros e lobisomens visa o controle da população humana dispersa



e assustada; os Senhores querem manter o controle sobre um rebanho dócil, enquanto os Tzimisce desejam reunir rebanhos suficientes para saciar sua fome. Tanto os Senhores quanto os Demônios reconhecem que seus oponentes são adversários poderosos, mas não estão dispostos a aceitar a presença de rivais que não possam ser controlados. Mas, na verdade, uma das maiores razões pela qual a guerra está sendo travada é o controle territorial. Ambos os lados sempre estiveram ali. Nenhum deles aceitará a reivindicação das terras pelo outro. E assim isso continua; e continuará até a época do Apocalipse.

No entanto, os Cárpatos também são famosos por serem dos locais onde os inimigos fazem pactos mais prontamente. Os Senhores das Sombras são um bando pragmático e maquinador; se houver algo de errado em formar uma aliança temporária com um inimigo, isso tem pouca importância ao considerarem o aspecto geral das coisas. Essas tréguas normalmente são direcionadas contra outros grupos de vampiros, como os Tremere ou os Grangrel (embora às vezes os Senhores também se aliem aos Grangrel contra os Tzimisce; a tribo nunca foi avessa a jogar um lado contra o outro). Muitas vezes essas alianças são extremamente eficazes, mas não são tão comuns, pois ambos os lados sabem que um certamente tentará trair o outro quando o objetivo for concluído.

Essa região ferve com os conflitos em potencial. Os Tzimisce enviam suas aberrações caçadoras de Lupinos para as florestas, enquanto os Garou usam fogo, garras e mágicas espirituais para expulsar da região os monstros criados pelos vampiros. Os espíritos do céu noturno e da tempestade estremezem os céus, exigindo testes brutais

de seus seguidores. Os Presas de Prata e os Fenrir espreitam as fronteiras, esperando por um sinal derradeiro de que os Senhores das Sombras não sejam capazes de controlar seus territórios. Os Tremere, Tzimisce e Gangrel continuam seu derramamento tríplice de sangue. Os Dançarinos da Espiral Negra caminham sorratamente através de túneis, atraídos pelo cheiro da corrupção e do desespero. E além de tudo isso existe a ameaça do temível Kupala, considerado um dos maiores demônios já produzidos pela Wyrn.

Se há uma certeza nos Cárpatos, é de que nenhum território dos descendentes de lobisomens ou vampiros terá que se preocupar com a monotonia.

[A área dos Cárpatos é amplamente detalhada em vários suplementos de **Vampiro: A Idade das Trevas**. Dentre esses, provavelmente **Transylvania by Night** seja o mais útil para jogos de **Lobisomem: A Idade das Trevas**, embora a série **Transylvania Chronicles** também possa apresentar idéias interessantes — ou mesmo (com um pouco de esforço) uma crônica completa de uma perspectiva totalmente diferente!]

Escandinávia

Já se foi a época dos vikings e de suas pilhagens no resto da Europa. Os nomes de Wotan e Thor deixaram de ser venerados, sendo substituídos pelos louvores ao deus cristão que ressoam pelos lares da Escandinávia. Por mais que seja assim, ainda existem criaturas provenientes do norte ou que lá residem que lembram com saudade da época sangrenta. De um lado estão os Fenrir, os grandes lobos de Fenris — do outro, os *Einherjar*, os mortos que lutam outra

vez. Nenhum dos dois tem paciência com o jeito fraco do povo escandinavo e de seu novo deus. Da mesma forma, nenhum dos dois tem paciência um com o outro.

A Escandinávia é conhecida por ser uma das poucas regiões da Europa onde a população vampírica é desproporcionalmente alta, mesmo sem nenhuma cidade grande para mantê-la. Os vampiros das regiões nórdicas são compostos por uma grande quantidade de *vargr* — Gangrel ou outros que estejam acostumados com dietas parcas à base de sangue animal ou qualquer aldeão descuidado que consigam dominar. Alguns chegam a comandar embarcações e saquear outras comunidades para relembrar os dias em que viviam — embora dessa vez os espólios de ouro e bens sejam destinados para seus vassalos, enquanto eles escolhem os espólios de sangue, muito mais preciosos.

Os Fenir e os *Einherjar* odeiam veementemente uns aos outros. Cada um vê o outro como uma afronta ao ideal de honra nórdico; cada um acredita que o outro seja um animal enfurecido, mais parecidos com javali do que homens. Os Fenir conhecem muito bem as adaptações infames que os vampiros fazem de suas lendas; qualquer vampiro que seja ousado o suficiente para falar de Odin como o pai da raça vampírica provavelmente acabará tendo sua língua mentirosa arrancada de sua cabeça. Da mesma forma, os *Einherjar* acreditam que os Garou sejam os filhos do Lobo Fenris, neto de Loki e inimigo Ragnarok. Ambos os grupos compartilham crenças semelhantes, as quais colocam um contra o outro. (É claro que existem também os Setitas nórdicos, que se consideram os filhos de *Jormangandr*. A propósito, a *Wyrn*...)

[O suplemento **Wolves of the Sea** contém muitas informações sobre os vampiros nórdicos, assim como detalhes sobre o cotidiano escandinavo durante a época dos vikings. Narradores interessados em crônicas do século X envolvendo os Fenir definitivamente devem conferir esse livro.]

Ibéria

A disputa pela península ibérica já atraiu tanto Cainitas quanto Garou para o meio da confusão. À medida que a Igreja ordena que a Reconquista retome o sul da Ibéria dos reinos de Taifa, os Senhores das Sombras vêem uma oportunidade para expandir seus territórios — assim como os tenebrosos Lasombra e seus contemporâneos Toreador. Da mesma forma, os reinos violentos de Taifa possuem seus defensores, que não gostariam de ver uma civilização como essa sendo esmagada pela ignorância européia. Os Assamitas são os principais defensores de Taifa, mas também existem muitos Brujah do seu lado. Os Filhos de Gaia e os Sentinelas dos Homens também fazem sua parte para impedir o avanço dos exércitos do norte, sendo auxiliados ocasionalmente pelos Peregrinos Silenciosos.

Sob diversos aspectos, a disputa pela Ibéria é simplesmente uma mistura de outros motivos que levam aos conflitos entre vampiros e lobisomens através da Europa. Há a questão da territorialidade e da utilização de uma guerra humana como pretexto para obter mais territórios. Há as questões de culturas humanas e como as criaturas sobrenaturais lutarão para promover os ideais que mais admirem — ou considerem mais convenientes.

Também há o problema da Igreja e a opressão que exerce sobre os Parentes da maioria das tribos (embora se admita que essa seja uma forma um pouco diferente de opressão). Entretanto, na Ibéria todas essas questões estão presentes de uma só vez, com pelo menos duas frentes de batalha vampíricas correndo em círculos visando objetivos semelhantes.

Realmente não é de surpreender que as trilhas dos Garou e dos Cainitas se cruzem com mais frequência na Ibéria do que em qualquer outro lugar. Aqui os Garou que detêm o poder são aqueles dispostos a entrar nas cidades humanas. Os lobisomens estão mais interessados em ver qual das culturas humanas será a vencedora do que se certificarem de que nenhum ser humano ultrapasse os limites. Obviamente isso não significa que todo Lasombra tem um contato entre os Senhores das Sombras ou que todo Assamita sabe onde encontrar um Peregrino Silencioso — ma se você está interessado numa história com muitas intrigas e um certo tempero, seria uma ótima decisão ambientá-la num cenário composto pela Espanha cristã, os reinos islâmicos de Taifa e as regiões selvagens ibéricas.

Campanhas Mistas

Há vampiros em todo lugar no mundo medieval. Você está ciente de que precisa salientar que as cidades estão sob o controle dos mortos-vivos, mas que as florestas indubitavelmente são territórios dos lobisomens. Você nota que a maioria dos suplementos de Idade nas Trevas não pára de falar sobre vampiros. Então você decide aproveitar isso e conduzir um jogo com uma grande probabilidade de campanhas mistas. Talvez você decida que pode dar certo deixar um jogador interpretar um lobisomem num jogo de **Vampiro: A Idade das Trevas** ou um vampiro numa crônica de **Lobisomem: A Idade das Trevas**. Ou talvez você descubra que criar um bando misto é uma ótima solução para jogadores entediados.

Difícil. Mas possível.

Criando o Clima

Adaptar vampiros para um jogo de **Lobisomem**, seja como convidados especiais, seja como antagonistas, acrescenta um toque de intriga discreta e letal. Na maioria dos casos, o ritmo do jogo chega a diminuir um pouco. O aspecto selvagem e dinâmico de uma crônica normal de **Lobisomem** toma um novo rumo à medida que os lobisomens vêem que precisam diminuir seu ritmo e lidar com um tipo completamente diferente de adversário. Vampiros são frios e calculistas, obtendo os melhores resultados quando são pacientes. Evocar esse sentimento de intriga cuidadosa e meticulosa definitivamente é importante para fazer os jogadores acreditarem que os Sanguessugas estão tomando conta da situação. Os vampiros devem ir e vir vagarosamente em vez de uivar e saltar como os lobisomens, atravessando um quarto como se estivessem dançado lentamente em vez de se lançarem de uma porta para a outra como fazem os Garou.

Por outro lado, acrescentar lobisomens numa crônica de **Vampiro: A Idade das Trevas** irá acelerar muito as coisas. Repentinamente, os Cainitas estarão lidando com criaturas que querem fazer as coisas dentro de sua

Destituído Espiritualmente

Observe que mesmo se um vampiro extremamente solidário estiver disposto a renegar sua raça e aliar-se permanentemente aos Garou, ele nunca poderia ser um companheiro de matilha — totens de matilha, como qualquer espírito além dos Malditos, não lidam com os mortos-vivos.

Esse pequeno detalhe vai causar todos os tipos de problema para vampiros que tentem se tornar muito amigos dos lobisomens. O guardião do caern não permitirá que um vampiro entre na divisa; a não ser que tenham um grande poder, os aliados Garou do Sanguessuga não podem puxá-lo para a Umbra; e simplesmente esqueça aqueles Rituais de Invocação para atrair espíritos amigáveis quando aquela coisa morta estiver do seu lado.

Bem, as adversidades constroem o caráter...

expectativa de vida e que se recusam a ficar esperando para ver seus planos se desdobrarem. Os lobisomens são como um incêndio florestal, um relâmpago, um estouro de animais — eles podem andar furtivamente pelo território, seguindo pacientemente sua presa por algum tempo mas, quando aparecem, devem arrebatá-la a cena. Os inimigos dos lobisomens (freqüentemente os personagens dos jogadores) ficam muito na defensiva, tentando competir desesperadamente com a brutalidade agitada dos Lupinos.

Misturar e combinar — eis a questão. Se você está interessado em dar a mesma atenção para ambos os lados, os contrastes devem se tornar um costume ao invés de uma ferramenta incomum e poderosa. Talvez chamar a atenção para os ciclos da noite e do dia sirva como uma ferramenta para mudar o foco narrativo dos lobisomens para os vampiros no momento certo. Outras ferramentas narrativas podem funcionar bem — comparar as lembranças antigas de um vampiro com a Vida Passada de um lobisomem, por exemplo — mas na maioria dos casos lembre-se de que você está em busca de um equilíbrio. Deixe ambos os lados contribuírem igualmente para o clima e o transcorrer da história.

Idéias para Histórias Lobisomens Contra Vampiros

Os exemplos de histórias a seguir visam apresentar algumas idéias para conflitos entre os dois grupos. Cada um pode ser jogado tanto do ponto de vista dos vampiros quanto dos lobisomens; é suficientemente fácil alterar alguns detalhes para que qualquer um dos lados pareça ser aquele que foi prejudicado injustamente ou que está com a razão. (Isso se você se preocupar com esse tipo de coisa; tanto lobisomens quanto vampiros são conhecidos por ver o seu lado da história e o de mais ninguém.)

• **Sangue do meu Sangue:** Nada irrita mais os lobisomens do que incomodar seus preciosos Parentes. E os Parentes dos Lupinos realmente são alvos tentadores; normalmente eles se alimentam melhor, vêm de linhagens mais refinadas e são mais perspicazes do que seus contemporâneos mundanos. Talvez um vampiro tenha um interesse especial pela protegida de uma determinada seita (talvez até mesmo a escolhida para casar

com um filhote Garou promissor quando ambos estiverem na idade certa), transformando a Parente numa carniçal ou mesmo a Abraçando. Os lobisomens irão à forra, fazendo o possível para vingar, salvar ou (caso seja necessário) matar sua Parente. É do ponto de vista do vampiro, o que pode acontecer se a vítima em questão for realmente mais feliz estando do outro lado do conflito?

• **Peregrinação:** Uma das poucas coisas capazes de fazer o povo medieval deixar suas casas era a peregrinação. Eles atravessavam territórios desconhecidos, pedindo pousada à medida que prosseguiam, tudo em nome da fé. Um vampiro ou dois com algum resquício de fé humana também pode fazer isso (particularmente os que sigam o Caminho do Paraíso), procurando encontrar um determinado local sagrado em meio às regiões selvagens e prestar suas homenagens. Embora seja mais raro para os Garou fazerem isso, talvez eles procurem a bênção de um determinado caern distante — possivelmente um caern de Cura ou Fertilidade. Obviamente, a jornada dos peregrinos os leva ao território de alguém que não os quer por ali. A vantagem dessa história é que os peregrinos não sabem o que esperar dos habitantes locais (e vice-versa, caso seja o território dos personagens que esteja sendo invadido por esses viajantes). Uma matilha acostumada a lidar com os escultores de carne locais pode ficar horrorizada e confusa com os manipuladores das sombras do novo território; da mesma forma, como os vampiros que estão acostumados a enfrentar os Lupinos xamãs da tempestade, como os que vivem em sua região, podem estar preparados para lobisomens que invocam as próprias fadas como aliadas?

• **O Traidor:** Alguém debandou para o lado inimigo. O mais provável é que seja um Parente maltratado ou um carniçal que se sentiu abusado e conseguiu quebrar seu laço com o Senhor — mas essa pessoa sabe um pouco mais do que devia sobre seus superiores. Os jogadores precisam encontrar esse traidor, entrando em territórios inimigos para tirá-lo de seus novos aliados sem que sejam pegos — pois certamente o inimigo é poderoso o suficiente para acabar com uma matilha ou um círculo que não esteja familiarizado com o território. E embora ele precise ser castigado, esse episódio certamente vai — ou pelo menos deve — mudar a forma como os personagens se relacionam com seus rebanhos ou Parentes.

• **Contendas entre Famílias:** As pessoas se irritam — é o seu jeito de ser. Não é diferente com as pessoas que vivem na Longa Noite. As contendas entre famílias vikings na Escandinávia foram o assunto de muitas sagas; gastando um pouco do seu tempo com um livro de história de qualquer país, você descobrirá relatos sobre batalhas que perduraram muito após a morte das pessoas que as começaram. O mentor de um ou mais personagens tem lutado numa dessas batalhas — e agora considera adequado enviar suas crias ou seus protegidos para o campo de batalha em seu lugar. Os personagens precisam ver até onde vai sua lealdade — eles são capazes de ir adiante e matar toda uma família até o mais humilde dos servos? A honra exige que sim, mas certamente uma coisa dessas é uma mácula para a alma. E quando descobrirem que o inimigo é um deles — bem, os personagens podem se arrepender de sua lealdade antes que tudo termine.

Aliados Temporários

Histórias envolvendo um acordo entre Sanguessugas e Lupinos exigem uma justificativa um pouco mais elaborada. Mesmo assim, elas podem ser ainda mais fáceis

de serem preparadas uma vez que a crônica esteja pronta; afinal de contas, para começar, a justificativa por trás da aliança provavelmente está ligada a vários outros aspectos na história. Afinal, se os Tremere e os Senhores das Sombras se aliaram numa guerra contra um bando de Tzimisce, a primeira coisa que os personagens podem esperar é uma história que os coloque contra os Demônios em questão. De qualquer forma, as seguintes idéias para histórias podem funcionar como uma digressão para muitas crônicas.

• **A Grande Caçada:** Essa idéia também pode ser usada para "quebrar o gelo" e mostrar aos personagens que é possível cooperarem com vampiros. Sendo assim, essa história é um clássico. Os personagens são capturados por um comandante dos Demônios que anda entediado e precisa de distração — em outras palavras, os personagens. O *voivode* leva os personagens à sua corte, onde cada vampiro é preso a um Lupino com correntes incrivelmente resistentes (se o número não for exato, utilize personagens do Narrador conforme o necessário). Os personagens ouvem os cortesãos rindo e apostando em qual dupla vai durar mais tempo ou qual vai se matar primeiro. Obviamente, os personagens são soltos em meio a uma região selvagem e caçados pelo *voivode* e seu grupo de caça monstruoso. Para sobreviver, os Garou provavelmente terão que ensinar os seus "companheiros" vampíricos algo sobre táticas de matilha; em troca, um pouco de sangue pode fortalecer suficientemente o vampiro para que ele os ajude a sobreviver. Eles só têm uma chance se trabalharem juntos. Admitimos que esse não é o enredo mais original de todos os tempos — mas

pode ser bom para jogadores iniciantes, e certamente faz a crônica começar num clima tenso. Também existe a questão do antagonista recorrente, o *voivode*... um bando enfraquecido de presas podem expulsá-lo, mas levará tempo e uma cooperação ainda maior para derrubar o poderoso comandante...

• **Visões Sombrias:** Os Malditos são atraídos pelos vampiros. Eles vivem ao redor dos mais monstruosos dentre os mortos-vivos, satisfazendo-se com o sofrimento e terror que essas bestas podem provocar. De certa forma, os vampiros que ainda detêm sua consciência são os mais atormentados pelos espíritos da Wyrn. Os Malditos podem tentar visitar essas criaturas com visões tentadoras ou sugestões medonhas, persuadindo os Cainitas a cair em tentação. Quem o vampiro pode procurar? Certamente não a Igreja! Enquanto isso, os Theurges locais detectaram um aumento na atividade dos Malditos e enviaram alguns de seus jovens para destruir os espíritos da Wyrn. No entanto, a descoberta de que os Malditos estão instigando desesperadamente os vampiros em vez de se satisfazerem com seus atos pode fazer os Garou refletirem por um momento. Afinal de contas, por que um Maldito precisaria encorajar os vampiros? E por que esses vampiros relutam em atendê-los?

• **Infernalismo:** Os Baali adoradores do demônio têm muitos inimigos por bons motivos. Nenhum Cainita em sã consciência permitiria que um deles atravessasse seu território ileso, e os Garou podem sentir o odor da Wyrn desses vampiros infernais praticamente a léguas de distância. Se um desses anciões Baali chegasse para reivindicar a região para si — almejando o poder místico



do caern local e o sangue de qualquer vampiro que possa encontrar — os jogadores terão problemas. Mas em vez de a cria do demônio simplesmente vir, anunciar sua presença e esperar para ser morto pelos personagens, as coisas devem ser muito mais sutis. Provavelmente, os lobisomens descobrem apenas metade do problema através de suas visões espirituais — e os vampiros descobrem a outra metade por meio de sua rede de influência. E, para juntar as peças do quebra-cabeças, desmascarar a identidade do seu inimigo e dispor de força suficiente para provocar a Morte Final do ancião, eles terão que trabalhar juntos.

• **Deus Louvado:** Embora a Inquisição em si ainda não tenha surgido, a Igreja ainda reúne seus seguidores contra qualquer inimigo que descubram. Um padre local carismático pode transformar uma aldeia normalmente pacífica e tranqüila numa turba sanguinária. Esses exércitos de camponeses não precisam ser enfrentados necessariamente com presas e garras. E se a turba estiver ameaçando tanto os Parentes dos Garou quanto os rebanhos vampíricos? E se o agitador conhece a natureza verdadeira de alguns personagens — ele simplesmente tem sorte e é perspicaz ou está sendo manipulado por algo mais poderoso? Para fazer algo realmente épico, sempre se pode colocar os personagens no caminho de uma das Cruzadas, quando chega um exército faminto e xenofóbico para destruir seu território. A cooperação pode muito bem ser a única forma de sobreviver.

Orientações para Campanhas Mistas

Quantidade de Pontos de Sangue

Considera-se que os lobisomens têm um total de pontos de sangue de mais ou menos 20 (25 para Crinos). Isso não reflete um volume maior de sangue, e sim o grande poder do sangue Garou. Vampiros que se alimentem dessa fonte de ferocidade ficam excepcionalmente suscetíveis ao frenesi (veja detalhes em **Vampiro: A Idade das Trevas**, p. 247).

Fúria e Gnose

Em muitos casos, quando se faz um teste de Fúria contra Fúria ou Gnose contra Gnose, qualquer um que não tenha Fúria ou Gnose está sem sorte. No entanto, se o Narrador considerar que um Cainita deva ter alguma resistência a um poder que exija um teste de Fúria ou Gnose para ser resistido, pode substituir a Fúria por Coragem e a Gnose por Autocontrole/Instinto. No entanto, esteja avisado que isso não funciona para todos os casos — algumas coisas só podem ser feitas com Gnose (como deixar um fetiche em sintonia com você).

Fetiches

Vampiros não podem usar fetiches, com exceção dos raros fetiches dos Malditos, que foram desenvolvidos para serem utilizados por mortais. Obviamente, um vampiro ainda pode pegar uma adaga ritual ou Adaga de Dente e apunhalar um lobisomem com ela — mas se estiverem nas mãos de um usuário sem um espírito vivo e Gnose, a

Uma Observação

Agora alguns de vocês podem estar pensando, "Ah! Finalmente as Regras Oficiais Sobre Como Fazer Campanhas Mistas de **Lobisomem** e **Vampiro**!"

Bem... mais ou menos.

Veja bem: **Lobisomem** se utiliza de diversas hipóteses para as verdades do universo. Ele é escrito a partir de uma perspectiva que aceita um mundo espiritual, uma alma do mundo no estilo de Gaia, a idéia de que os metamorfos foram criados, não que evoluíram — e a lista continua. **Vampiro** não foi escrito tendo esses preceitos em mente. Sendo assim, quando surge um conflito entre um sistema de jogo e o outro, este é, no final das contas, um livro de **Lobisomem** — portanto estamos presumindo que o ponto de vista de **Lobisomem** é o correto, e que se dane a diplomacia.

O que se seguem são orientações — apenas isso. Elas podem não ser apropriadas para jogos baseados em **Vampiro**. Encorajamos você a usá-las como quiser, mas não se sinta preso a elas.

adaga ritual é apenas uma faca grande de prata e uma Adaga de Dente é uma faca ineficiente feita de ossos. Nenhuma das duas causará dano agravado por si só.

Virtudes

Os jogos de **Vampiro** se baseiam muito em um sistema de regras para Virtudes como meio de ressaltar a ênfase do jogo no conflito interno. A ênfase de **Lobisomem** é o conflito externo político e violento (embora um conflito interno dificilmente seja algo estranho para criaturas de natureza dupla como os Garou); além disso, os lobisomens simplesmente não correm o risco de se degenerar. Se de um lado um vampiro se sente vazio, com um vácuo faminto no lugar de seu espírito vivo, de outro um Garou sente uma vontade de viver duas vezes mais forte que a de qualquer ser humano. Como resultado, você simplesmente pode admitir que eles têm mais facilidade de fazer "testes de Virtude" do que os mortos-vivos. Quando uma regra de **Vampiro: A Idade das Trevas** exigir um teste de Virtude, você pode substituir Coragem por Força de Vontade ou Fúria; Autocontrole/Instinto por Força de Vontade, Gnose ou Impulso Primitivo; e Consciência/Convicção por Gnose.

Resistindo ao Beijo

A maioria das criaturas fica indefesa frente ao prazer de ser Beijada. É muito bom para o vampiro ter uma presa parada complacientemente enquanto seu sangue é retirado, como a vaca premiada de uma leiteira. Entretanto, é possível resistir aos efeitos paralisantes do Beijo. Uma vítima pode fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, para agir enquanto bebem seu sangue; os Narradores podem fazer os Garou realizarem um teste de Fúria em vez do teste de Força de Vontade.

A forma mais comum de resistir ao Beijo é relativamente fácil e, em geral, mais eficaz: viaje com sua matilha. É difícil para um Sanguessuga imobilizá-lo com o Beijo enquanto seus companheiros de matilha estão puxando entranhas atrofiadas de dentro do corpo do vampiro.



Disciplinas e Lupinos

As Disciplinas de **Vampiro: A Idade das Trevas** foram escritas para serem usadas contra vampiros, mortais ou Lupinos — não Garou (sim, há uma diferença). Sendo assim, há algumas questões indefinidas nas quais há conflito entre os livros de regras. Estas orientações (e enfatizamos isso — *orientações*, não escrituras sagradas) visam lidar com possíveis questões problemáticas e resolvê-las enquanto se mantém fiéis ao espírito de **Lobisomem**.

Não há orientações para Disciplinas de seis pontos ou mais — esses poderes são tão escassos e tendem a variar tanto com o Cainita em questão que é impossível analisar todas as possibilidades nestas páginas. Os Narradores devem utilizar o bom senso.

Abombwoe

Os lobisomens possuem sua própria Besta, embora seja de uma natureza estranha e cálida para os sentidos de um vampiro. Sendo assim, eles são vulneráveis a certas utilizações dessa Disciplina.

Como os Garou não possuem a virtude Coragem, eles podem resistir ao poder *Chamar a Besta* testando sua Fúria.

Tomar a Pele pode permitir a um Laibon assumir a forma de um Lupino, mas há algumas dificuldades quanto a isso. Os Garou reverterem à forma de sua raça ao morrerem. Portanto, um Laibon poderia assumir apenas a forma de um lobo ou de um humano, a não ser que tenha sorte suficiente para matar um dos raríssimos impuros — ou seja forte o bastante para tirar a pele de um Garou vivo enquanto este permanece na forma Crinos.

Animalismo

Os lobisomens não são animais, embora possivelmente os Cainitas não pensem assim. Como resultado, o Animalismo tem poucos efeitos sobre os Garou. A exceção é *Linguagem Feral* — um vampiro com esse poder pode se comunicar com um lobisomem na forma Lupina, pois está efetivamente “falando na língua dos lobos” como fazem os Garou. No entanto, poderes como *Chamado de Noé*, *Intimidar a Besta* e *Cavalgar a Mente Selvagem* são inúteis contra lobos sobrenaturais como os Garou, assim como seriam inúteis contra vampiros transformados ou feiticeiros metamorfoseados.

Auspício

O *Auspício* não serve para neutralizar automaticamente Dons de furtividade, assim como Dons de percepção não neutralizam automaticamente a *Ofuscação*. Os vampiros normalmente têm uma chance tão grande de atravessar a ilusão de um Dom quanto qualquer outro ser sobrenatural. Exceto por esse, porém, a maioria dos poderes de *Auspício* são bem diretos e não precisam de muitas adaptações para jogos de **Lobisomem**.

No entanto, *Caminhada da Alma* é um problema em particular, especialmente para Narradores que acreditam que seres mortos não têm razão para ir à Penumbra. Admita que a *alma* do vampiro viaje através do reflexo Umbral Sombrio do mundo material em vez da Penumbra. Isso torna mais provável o encontro com fantasmas, mas menos provável que cruze o caminho de um metamorfo ou um espírito. Se você decidir que a *alma* entra na



Penumbra, lembre-se de que ela terá uma aparência incolor e efêmera, sendo visivelmente algo morto em meio à Umbra viva. Lobisomens podem lutar com a *alma* na Penumbra como se ela fosse o vampiro em questão, exceto pela substituição dos Atributos Físicos pelos Mentais, como é descrito no poder. Certas Disciplinas provavelmente não funcionarão ou terão seu efeito reduzido no mundo espiritual, embora fique a cargo do Narrador decidir quais (Vicissitude pode ser um exemplo) são viáveis apenas no mundo material.

Rapidez

Felizmente a Rapidez é bem direta. Nenhuma mudança é necessária para utilizá-la num jogo de **Lobisomem: A Idade das Trevas**.

Quimerismo

Não é preciso nem dizer que as ilusões de um Ravnos não são tão úteis contra os sentidos lupinos dos Garou. No entanto, quando combinado com Sentidos Aguçados, esse poder pode ser usado para criar sutilezas capazes de enganar até mesmo os selvagens. Basicamente, se um vampiro sabe apenas qual é o cheiro de uma armadura para o olfato humano, ele não pode criar um cavaleiro em armadura que engane um Lupino na forma de lobo — mas se ele tiver uma percepção aguçada como a de um animal, pode criar ilusões que enganem animais. Exceto por esses detalhes, o Quimerismo funciona contra lobisomens da mesma forma que funciona com qualquer outra pessoa.

Daimoinon

O poder infernal dos Baali tem um cheiro muito forte da Wyrn; qualquer utilização de Daimoinon faz com que seja muito mais fácil detectar um Baali com Sentir a Wyrn durante horas. Mas os efeitos diretos sobre um Garou são razoavelmente objetivos (embora possam deixar um leve toque de corrupção da Wyrn em suas vítimas — Garou que atacam primeiro e se arrependem depois podem não perceber que a corrupção em seus companheiros não é intrínseca, mas passageira e causada pela proximidade, e não por uma corrupção verdadeira).

A dificuldade para usar *Sentir o Pecado* contra um Garou é a Gnose do alvo + 2. *Temor do Vazio* pode causar um frenesi raposa em suas vítimas Garou; eles resistem com Força de Vontade + 2 (máximo de 10). *Chamas do Mundo Inferior* obviamente causam dano agravado, mas um lobisomem pode absorvê-lo. E quando afetado por *Psicomauia*, o lobisomem precisa fazer um teste de frenesi como se fosse lua cheia.

Finalmente, o poder de *Maldição* é forte demais para ser removido com um Ritual de Purificação; geralmente um Theurge precisa procurar um Incarna para remover a maldição, e esses espíritos poderosos nunca realizam esses favores sem pedir algo em troca.

Taumaturgia Negra

Esse poder corrompe. Os Cainitas que possuem algum conhecimento de Taumaturgia Negra não podem esconder sua corrupção da Wyrn dos sentidos sobrenaturais dos Garou; a dificuldade para detectar um taumaturgo diabólico

é reduzida em um. Se o Narrador preferir usar Malditos em vez dos demônios mais tradicionais, então é possível admitir que essa Disciplina possa invocar, compelir e proteger contra espíritos da Wyrn.

Rego Venalis: Sem um nível de Caminho que possa ser utilizado, o Garou testa Gnose para resistir aos efeitos dessa trilha.

Rego Dolor: Usar essa trilha contra lobisomens é algo perigoso. É quase certo que dores ou torturas sobrenaturais levem um Garou ao frenesi e podem permitir que ele recupere Fúria com grande rapidez. Um Ritual de Purificação pode eliminar a verminose causada por *Alimentar a Corrupção*. Lobisomens podem absorver normalmente o dano causado por *Tormento Eterno*.

Rego Manes: De todos os habitantes da Umbral Média, apenas os Malditos atendem ao chamado de um vampiro. A versão antiga dessa trilha não pode invocar espíritos leais a Gaia, embora versões corrompidas do espírito da natureza requisitado possam atender o chamado.

Rituais: Não é preciso nem dizer que um Garou com o Dom: Sentidos Aguçados pode encontrar facilmente os ossos necessários para *Ossos Sangrentos* — procurando com perspicácia, Garou na forma lupina sem esse Dom podem até descobrir os ossos escondidos. Não se consegue fazer os lobisomens dormirem com muita facilidade, e eles podem fazer um teste de Fúria (dificuldade 8) para evitar os efeitos de *Mão da Glória*.

Deimos

Os diversos efeitos de *Linha* podem ser desfeitos com os poderes regenerativos de um Garou; o Garou só precisa de três turnos para curar-se dos efeitos de um dos humores (exceto o Biliar, que pode ser regenerado como dano normal).

O poder do *Hálito Negro* induz a Harano num Garou que tenha a infelicidade de ser pego pelo hálito. Embora a aflição não seja tão poderosa quanto uma vontade suicida (apesar de no final das contas poder terminar assim), a parada de dados da vítima é reduzida à metade até que seja curada de sua tristeza. (Isso pode ser difícil — a Harano é relativamente desconhecida na Idade das Trevas, quando o Apocalipse ainda não é tão flagrante. Poucos Garou conhecem os segredos para curar-se dela; apenas anciões têm alguma probabilidade de chegar a reconhecê-la.)

Demência

Os poderes dessa Disciplina são eficazes contra os Garou, assim como em vampiros e mortais. *Paixão do Incubo* utiliza a Gnose do alvo Garou como dificuldade, enquanto a de *Assombrar a Alma* e *Confusão* é igual a Percepção + Impulso Primitivo do Garou.

O Dom dos Presas de Prata: Vontade do Senhor é tão eficaz contra a Demência quanto contra outras Disciplinas psíquicas; todos os efeitos desses poderes contra um Presa protegido têm uma dificuldade de 10.

Dominação

A Dominação não apresenta problemas particulares contra os Garou; ela pode ser usada para comandar qualquer lobisomem que olhe nos olhos do vampiro.

No entanto, os lobisomens podem gastar Força de Vontade para resistir à Dominação, assim como qualquer vampiro; um ponto por sucesso obtido no teste de Dominação. O Dom dos Presas de Prata: Vontade do Senhor também é eficaz contra a Dominação; todos os efeitos para Dominar um Garou protegido dessa maneira têm uma dificuldade de 10.

O poder de *Possessão* não é tão eficaz contra lobisomens, embora seja mais forte do que contra outros vampiros. Trate o conflito como um teste resistido; se a vítima lobisomem obtiver cinco sucessos, quebra o poder de *Possessão* e não pode ser alvo desse poder até o final da história. Além disso, tenha em mente que um vampiro que controle o corpo de um lobisomem não pode usar os poderes do Garou que dependam de Fúria, Gnose ou o mundo espiritual — o vampiro não pode usar nenhum Dom do recipiente, percorrer atalhos, mudar de forma ou qualquer coisa do gênero.

Fortitude

Sem essa Disciplina, um Cainita não pode absorver dano das garras e presas de um lobisomem. A critério do Narrador, ela também pode ser usada para absorver outras fontes de dano agravado exclusivas de lobisomens (como o dano de adagas rituais ou chamas tóxicas).

Maleficia

Essa Disciplina funciona em Garou da mesma forma que em mortais; no entanto, a maioria dessas maldições pode ser removida com um Ritual de Purificação particularmente bem-sucedido.

Mortis

Os poderes dos Capadócius sobre a morte são realmente grandes, mas nem sempre invencíveis contra os Garou, que possuem uma saúde sobrenatural. *Murchar* afeta os Garou da mesma forma que os mortais, embora eles não estejam sujeitos a ataques cardíacos enquanto estiverem sob o efeito desse poder. No entanto, a *Morte Negra* não é tão eficaz; a resistência poderosa a doenças dos Garou permite que eles evitem os efeitos fatais da Disciplina. Embora o Garou fique extremamente doente até que seu corpo se cure da peste (-2 para todas as paradas de dados até que seja regenerado o equivalente a sete Níveis de Vitalidade), a doença não pode matar um Metamorfo.

Ofuscação

Embora os lobisomens não tenham acesso ao *Auspício*, eles ainda têm uma chance de atravessar as camadas da *Ofuscação* — da mesma forma que um cão de guarda consegue sentir uma presença sobrenatural e invisível, os sentidos animais dos Garou podem, de certa forma, alertá-los. Sentidos Aguçados, Sentir a Wyrn e Dons sensoriais semelhantes têm uma chance de detectar que há algo de errado naquela área. No entanto, eles não podem ser usados como uma espécie de radar sobrenatural — eles não detectam automaticamente os Cainitas, assim como não determinam sua posição exata dentro de um cômodo. Um lobisomem simplesmente sabe que algo está errado; ele não é capaz de dizer o que é ou onde está, apenas que algo não está certo.

No entanto, os poderes da Ofuscação não alcançam a Penumbra. Um Garou no mundo espiritual que observe o mundo físico vê o Cainita como ele é, não como ele deseja ser visto. (Observação para os Narradores: Agora que dissemos isso, seus jogadores espertalhões vão começar a fazer inspeções rotineiras na Penumbra, caso tenham ou não justificativas para fazê-lo. Repreenda-os severamente se usarem de forma inadequada esse informação que os personagens desconhecem. Nós mesmos encorajamos isso.)

O Dom de Nível Quatro dos Presas de Prata: Vontade do Senhor afeta as tentativas de Ofuscação, pois é mais difícil iludir uma mente protegida. As tentativas de Ofuscação feitas contra um Garou defendido dessa maneira têm uma dificuldade de 10.

Tenebrosidade

Os Garou reconhecem esse poder nada mais nada menos como a capacidade de conjurar a matéria do Abismo, o reino Umbral das trevas e do vazio. Quando os poderes da Tenebrosidade estão sendo usados por perto a dificuldade para um Garou entrar em frenesi diminui em 1; as trevas misteriosas deixam suas almas inquietas.

O Dom: *Animar Sombras* funciona praticamente da mesma maneira, embora os efeitos desapareçam sob a luz de um Cristal Solar ou do Dom dos Filhos de Gaia: *Aura do Sol*. Da mesma forma, *Noturno* não pode extinguir uma *Aura do Sol*, embora possa bloquear temporariamente a luz de um Cristal Solar. Contato com *Sombras Noturnas* ou *Forma Tenebrosa* exigem um teste imediato de frenesi.

Ogham

O domínio dos Lhiannan sobre os espíritos não é tão benévolo com a Mãe Terra quanto eles possam afirmar. Apenas uma raça de espíritos atenderá os chamados de um morto-vivo — a dos Malditos. Os poderes do Ogham que invocam espíritos para permitir a realização dos efeitos da Disciplina só invocarão os espíritos maliciosos da Wyrn, embora os Lhiannan não tenham consciência dessa distinção.

Não é preciso nem dizer que esse poder incita, e muito, a fúria dos Garou. A extinção de todos os Lhiannan, até o último dos vampiros, sem dúvida foi devida em parte à ajuda dos Fianna.

Potência

Esse poder é basicamente auto-explicativo quando se lida com lobisomens. Os Garou precisam se arriscar como qualquer um diante daqueles que possuem uma força sobrenatural.

Presença

Os poderes da Presença podem afetar os sentimentos lupinos tanto quanto os de qualquer outra pessoa. Os lobisomens temem os poderes hipnóticos dos Cainitas, pois sabem que podem ser encantados pelo charme sobrenatural dos mortos-vivos. No entanto, os lobisomens possuem muita paixão, e brincar com isso pode ser algo perigoso.

A Presença, como a Dominação, é difícil de ser usada em lobisomens ou vampiros em frenesi. De modo geral,

as tentativas de usar a Presença em vítimas em frenesi — exceto quando encorajam o frenesi da vítima — têm uma dificuldade aumentada em 2.

Lobisomens testam Força de Vontade em vez de Coragem para resistir à *Majestade*, e podem gastar Força de Vontade da mesma forma que vampiros para evitar seus efeitos. O Dom dos Presas de Prata: Vontade do Senhor também é eficaz contra a Presença.

Metamorfose

Os Garou podem absorver danos infligidos por *Garras da Besta*. Cainitas que estão *Enterrados na Terra* podem ser escavados, embora isso seja uma tarefa difícil; afinal de contas, o vampiro não precisa afundar em linha reta a partir do ponto em que entrou na terra. Geralmente, qualquer um que tente exumar um vampiro enterrado precisa escavar uma área geral, algo que só chega a ser viável com o uso de poderes sobrenaturais, como o Dom dos Impuros: *Cavar*. De qualquer forma, um vampiro enterrado não pode ser localizado com *Sentir a Wyrn*; apenas os piores Cainitas deixaram o odor de sua corrupção na superfície, e mesmo assim será um cheiro tão leve que apenas os Garou mais sensíveis conseguem detectá-lo, embora não consigam indicar a direção de onde este se originou.

Quando toma a forma lupina com *Forma da Besta*, o Cainita ainda tem um cheiro de morto! Sem o odor gerado por lobos vivos, um vampiro tem poucas chances de se fazer passar por um Lupino ou mesmo um lobisomem comum.

Quietus

Nem mesmo Sentidos Aguçados conseguem detectar sons gerados dentro de uma área de *Silêncio Mortal*, embora a ausência de sons particulares (como o bater de um coração) possam ser percebidos com muita dificuldade a critério do Narrador. Um lobisomem que tenha seu Vigor reduzido a zero através de *Fraqueza* perde seus poderes regenerativos até que o efeito passe ou ele seja curado (por rituais poderosos ou pela intervenção de um Incarna). Um vampiro tem a dificuldade aumentada em 1 para causar uma *Doença* num lobisomem, devido à resistência intrínseca dos licantropos às doenças.

Serpentis

Os poderes de Serpentis podem ser perturbadores e terríveis, mas também são bem diretos. O único que exige uma regra para **Lobisomem** é *Enganar a Escama de Thoth*; lobisomens que testemunharem o Setita arrancando seu coração do peito precisam testar Força de Vontade em vez de Coragem para manter a calma. E, obviamente, os Peregrinos Silenciosos podem se sentir estranhamente inspirados por essa cena...

Striga

Se realmente é preciso dizer, o poder *Máscara* não permite que um vampiro assuma a forma de um Garou.

Taumaturgia

Rego Vitae: *Furto de Vitae* afeta um Garou normalmente; um lobisomem que seja vítima desse efeito

sofre um nível de vitalidade de dano para cada dois pontos de sangue roubados. Esse dano é absorvível. Devido à potência do sangue Garou, um lobisomem também sofre apenas um nível de vitalidade de dano para cada dois pontos de sangue fervidos com *Caldeirão de Sangue*. Esse dano é agravado.

Creo Ignem: De acordo com os Theurges Garou, os fogos invocados por essa trilha são produtos de Malditos ígneos a serviço de Kerne, Senhor das Chamas Infernais.

Rego Tempestas: O dano causado por relâmpagos é agravado, embora um Garou possa absorvê-lo normalmente. Os efeitos a longo prazo dessa trilha podem ser anulados com o Dom apropriado de controle do tempo ou invocando e acalmando uma revoada de Corvos da Tempestade. No entanto, você não pode convencer um Corvo da Tempestade a ser acertado por relâmpagos no seu lugar...

Rego Aquam: Embora um feiticeiro com essa trilha possa comandar a água em si, ele não adquire qualquer aliado entre os espíritos da água. Na cosmologia de **Lobisomem**, um Cainita com esse poder provavelmente teria inimigos na corte elemental da água — pois os espíritos da água não gostam de ser forçados a servir alguém, particularmente coisas mortas-vivas e sem espírito.

Rego Elementum: Espíritos elementais não se preocupam com os mortos-vivos e precisam ser convencidos a obedecê-los. No entanto, sabe-se de alguns feiticeiros que invocam elementais anormalmente amigáveis, que estão contentes em ajudá-los em suas tarefas. É bem provável que esses espíritos sejam criaturas das Wyrms Elementais (Hoga, Furmas, H'rug e Wakshaa) que ainda não assumiram a forma verdadeiramente tóxica que apresentam no final do milênio.

Rituais: Os lobisomens não são tratados como mortais ao utilizar-se o *Toque do Demônio* — embora a maioria dos Garou não precise desse ritual para deixar os humanos nervosos. *Colocar a Máscara de Sombrias* tem uma utilidade limitada contra Lupinos, que podem detectar o feiticeiro automaticamente se estiverem na forma Crinos, Hispo ou Lupina. A *Proteção contra Lupinos* causa dano não-agravado e absorvível — embora um lobisomem ainda precise ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade para tocar uma segunda vez o objeto protegido. *Amarrando a Besta* não afeta Lupinos. *Proteção contra Espíritos* realmente afasta os espíritos, inclusive os de Gaia.

Valeren

Na maioria dos casos, os lobisomens são tratados como osmortais quando se utiliza essa Disciplina — embora os aspectos de cura de Valeren não sejam capazes de fazer muito mais do que os poderes de cura naturais de um Garou.

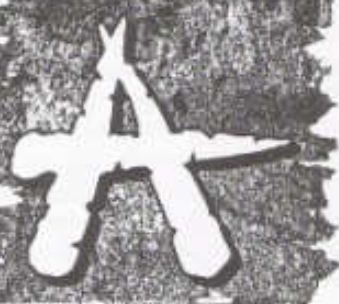
É praticamente certo que o Toque Ardente levará um lobisomem ao frenesi e restaurará sua Fúria também.

O poder do Espírito Doente teoricamente poderia acabar com a Harano de um Garou, embora certamente nunca se tenha tentado fazer isso.

Vicissitude

Quando usados em Garou, os poderes de *Transmutar a Argila Mortal* e *Dilacerar a Moldura Óssea* não são tão eficazes. Assim como vampiros podem se curar dessas transformações como se fossem meros ferimentos, os poderes de recuperação de um lobisomem regeneram essas alterações como dano não-agravado. No entanto, o Toque da Mãe não é suficiente para reverter esse tipo de dano em humanos ou animais — ele pode curar ferimentos causados pela Vicissitude, mas não é capaz de desfazer as transformações em si.





pêndice

Cavalos

Há uma razão para a maioria dos Garou, mesmo o mais imponente dos Presas de Pratas ou o mais urbano dos Sentinelas, preferir andar a pé do que montar num cavalo. Cavalos não gostam de Garou — eles conseguem sentir o predador puro que se esconde debaixo da pele humana. Um lobisomem terá dificuldade para montar num cavalo, pois o animal está ciente de que está carregando um lobo em seu lombo. Até mesmo um cavalo de batalha treinado sente a necessidade de fugir se estiver na presença de um Garou enfurecido, mesmo que a raiva não seja dirigida a ele.

Em termos práticos, essa antipatia faz com que um Garou tenha +2 de dificuldade para qualquer teste de Cavalgar ou Empatia com Animais envolvendo um cavalo, pois o animal é distraído e amedrontado constantemente pela presença do Garou. Acumular dez sucessos num teste prolongado de Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 8, contando modificadores) será o suficiente para convencer o animal de que o Garou não irá machucá-lo — obviamente, isso pode ser algo difícil de se fazer se você estiver roubando o melhor cavalo de guerra do barão para fugir de um castelo em chamas.

No entanto, se a Fúria do Garou em questão exceder sua Força de Vontade, ele não tem como acalmar o animal dessa maneira; apenas a utilização de Dons (como o Dom dos Sentinelas: Ocultar o Predador) ou o auxílio de espíritos acalmarão o cavalo.

E sempre lembre que até mesmo um cavalo calmo ainda é um animal — na verdade um animal bem medroso e que pode ter alguns hábitos muito ruins. Eles têm uma mente própria e não são muito bons para tomar decisões (o exemplo mais famoso é aquele de um cavalo correndo para dentro de um estábulo em chamas, pois associa o estábulo à segurança). Se você está procurando um meio de transporte que responda a todas as suas ordens, fique onde você o deixar e geralmente funcione com uma obediência mecânica, provavelmente terá que esperar o automóvel.



Combate Montado

Até mesmo quem não é um Garou descobre que um combate montado não é algo tão fácil quanto parece. Algumas armas são absolutamente inúteis quando utilizadas sobre um cavalo (particularmente armas de hastes, espadas longas e arcos longos — os japoneses tiveram que inventar um tipo especial de arco para utilizar um arco longo a cavalo).

De qualquer forma, você não pode ser um combatente montado melhor do que é um cavaleiro. Quando jogar os dados para atacar, você só poderá usar uma quantidade de dados em sua parada de dados de Armas Brancas equivalente àquela que você tem em Cavalgar — se tiver Armas Brancas 5, Cavalgar 1 e Destreza 4, você pode jogar cinco dados, não nove. Apenas quando sua perícia em Cavalgar for igual ou maior que sua perícia em Armas Brancas você pode usar toda a sua parada de dados para Armas Brancas em combates montados.

Usar Briga enquanto estiver montado é ainda mais complicado. Para começar, a Briga é tratada da mesma forma que Armas Brancas quanto à utilização ou não de toda a sua parada de dados. Além disso, o Narrador tem todo o direito de não permitir determinadas manobras de Briga enquanto se está a cavalo. Por exemplo, um cavaleiro pode muito bem chutar um guarda que tentasse apanhar as rédeas do seu cavalo, mas não poderia chutar outro personagem montado. Esmagar o elmo de um soldado de infantaria com o punho protegido por uma manopla é uma coisa — socar o mesmo soldado no rosto é uma história totalmente diferente. Como sempre, o bom senso deve ser o seu guia.

Mais uma coisa: Um cavalo não é capaz de carregar um Garou na forma Crinos. O peso concentrado da forma guerreira, assim como seu aspecto assustador, garantem que o cavalo vai desmaiar de uma forma ou de outra. Mas valeu pela tentativa.

Complicações de Combate

Não queremos dizer "complicações" no sentido ruim da palavra. Estas regras procuram acrescentar um pouco mais de diversidade às cenas de combate, tornando mais fácil representar precisamente as nuances de um combate medieval sem atrapalhar o jogo. Se você vir que está gastando um tempo excessivo folheando livros ou está fazendo testes demais, ignore estas regras.

Armas

Costuma-se dizer que qualquer pessoa que já tenha jogado RPG conhece todas as armas medievais de trás para frente. Bem, isso pode ser verdade. Mas caso não seja, aqui estão as descrições de algumas armas da época (e de um período um pouco mais recente), de modo que você saiba o que queremos dizer com "espada de lâmina larga".

A espada é a arma medieval mais conhecida e famosa. Há uma grande variedade de espadas no cenário Medieval das Trevas. A **espada de lâmina larga** é uma espada empunhada com uma mão usada mais para cortar do que para perfurar; os principais exemplos são as espadas dos teutões e dos nórdicos, embora você possa encontrar espadas de lâmina larga em praticamente qualquer lugar. **Cimitarras** são armas

de lâmina curva provenientes da Arábia, destinadas apenas para cortar; elas são boas para combates montados. A **espada de mão-e-meia** é visivelmente maior (mais ou menos de noventa centímetros a um metro e dez centímetros), feita para ser usada com uma ou duas mãos, conforme a necessidade (embora normalmente seja necessária uma Força de 3 ou mais para usá-la eficientemente com uma mão). A **espada longa** pode ter até 1,8 metro de comprimento e é claramente uma arma de duas mãos; nem mesmo um Garou na forma Crinos consegue usar com eficácia uma espada longa com uma mão. A espada longa ainda não se tornou popular nessa época (ela surge alguns séculos mais tarde, junto com as armaduras mais pesadas de placas); mas as estatísticas foram incluídas caso os Narradores desejem conduzir crônicas em períodos mais recentes ou ter um ferreiro particularmente inovador.

As **facas e adagas** são muito mais comuns; elas não são usadas apenas para defesa pessoal, mas freqüentemente são os únicos utensílios que o povo medieval utiliza à mesa. A diferença principal entre as duas é que a faca normalmente é mais uma ferramenta do que uma arma, destinada para cortar, enquanto uma adaga é feita para perfurar.

Lanças são comuns, baratas e fáceis de usar. As estatísticas presentes aqui descrevem lanças com 1,5 metro a 2,4 metros de comprimento e pontas de metal; no entanto, estacas longas, afiadas e enrijecidas em fogo também se encaixam na descrição (e são muito úteis ao caçar vampiros). As **lanças de justa** foram feitas para ataques montados; as estatísticas representam uma lança de justa de guerra, não uma das utilizadas em torneios. E embora não seja propriamente uma arma, um **forcado** muitas vezes é o que os camponeses têm de mais parecido com uma arma de guerra.

Machados são usados freqüentemente em batalhas, sobretudo em regiões como a Escandinávia. O **machado de batalha** é a variedade mais pesada; ele requer duas mãos para ser utilizado. Os **machados de mão** são menores e podem ser usados para combates corpo a corpo ou arremessados, conforme a necessidade; os vikings gostam muito deles, e freqüentemente davam nomes aos seus machados, como "bruxa de batalha" ou "trol da terra". É preciso ser muito habilidoso para arremessar um machado com precisão, mas poucas armas de longo alcance são melhores para cortar carne e ossos.

Uma **maça** é uma clava desenvolvida, uma arma com uma cabeça de metal feita para esmagar, freqüentemente coberta com pontas, estacas ou espinhos. Muitas vezes os camponeses usam os **debulhadores de grãos** quando se encontram em perigo; ele parece com um bastão de madeira preso por uma corrente a uma haste mais comprida. (Como uma curiosidade histórica, os nunchaku do Oriente são derivados de debulhadores menores de grãos — daí vêm suas semelhanças.) Uma versão mais militar do debulhador de grãos é o **mangual**, que normalmente consiste de uma bola de metal (às vezes com espinhos) presa por uma corrente a um cabo; embora seja uma arma difícil de ser manuseada, esse sistema permite que a cabeça tenha um grande poder de esmagamento.

Admite-se que os **porretes e bastões** simples têm mais ou menos as mesmas estatísticas; a diferença realmente é o quão pesada e comprida é a arma. Bastões normalmente são equilibrados para terem uma mobilidade maior, embora exijam duas mãos para serem empunhados; porretes são muito fáceis de usar, mas não têm o alcance dos bastões.

O **arco curto** é a forma mais comum de arco; ele pode ser usado para caçar e pode ser disparado a cavalo, sendo muito versátil. **Arcos longos** são tão grandes quanto seus usuários e não podem ser disparados a cavalo; mesmo assim, muitos camponeses sabem como usar um deles, e suas flechas podem atravessar armaduras, de forma que são mais utilizados em épocas de guerra. Os lobisomens utilizam um arco próprio mais esticado, freqüentemente em conjunto com Flechas Malditas. É impossível para a maioria das pessoas (e até mesmo a maioria dos Garou na forma hominídea) simplesmente armar um **arco Garou**, mas seu poder de impacto é muito alto. Ele é relativamente grande e um pouco desengonçado para arqueiros do tamanho de humanos; o arco foi feito para ser disparado na forma Glabro, ou mesmo na forma Crinos, se necessário. O arco se partirá se um arqueiro tiver duas falhas críticas antes que este passe por uma manutenção adequada.

A maior vantagem da **besta** (que parece um arco pequeno colocado de lado sobre a estrutura de um fuzil moderno) é a extrema facilidade com que se aprende a usá-la; qualquer um pode aprender rapidamente, enquanto a maioria dos arqueiros medievais são recrutados dentre os camponeses, pois eles já sabem como usar um arco. A besta pode ser armada manualmente se o usuário tiver a força necessária (ou se a corda da besta não estiver muito esticada); mas normalmente utiliza-se um sarilho.

(Talvez o Narrador queira permitir pontas de flecha especiais na crônica; embora não sejam historicamente muito comuns, elas podem acrescentar mais um elemento dramático na utilização do arco. Além das pontas de flecha comuns,

Um Humano pode Absorver um Golpe de Espada?

Há dois pontos de vista sobre a questão "os mortais e os testes de absorção". Um lado diz que nem todo ferimento deve ser fatal, ou não haveria histórias de cavaleiros heróicos sangrando com uma dúzia de ferimentos, mas ainda assim resistindo. Outro lado defende que o corpo mortal não é resistente o bastante para ignorar a lâmina de uma espada e que, de qualquer forma, uma taxa elevada de óbitos entre os mortais é apropriada para um jogo de terror (a propósito, esse segundo ponto de vista é o utilizado em *Vampiro: A Idade das Trevas*.)

Num ambiente de *Lobisomem: A Idade das Trevas*, ambos os pontos de vista são válidos — o terror e o heroísmo caminham de mãos dadas em qualquer jogo de *Lobisomem*. Portanto, recomendamos que você permita que os humanos absorvam normalmente a maioria dos ataques contundentes (embora algumas armas, como maças com pontas, possam ser consideradas aparelhos mais letais), mas aumente a dificuldade para 8 para absorver ataques mais letais, como de espadas e flechas. Armaduras podem ajudar nos testes de absorção e quando são utilizadas a dificuldade é sempre 6.

No entanto, sem o auxílio de uma armadura, não se deve permitir que os humanos absorvam danos agravados. Nenhum tipo de resistência física permitirá que uma pessoa fique no meio de uma fogueira e "agüente firme". Se você quer ser bondoso, deixe que os humanos tentem se esquivar ou evitar essas fontes de dano — mas se as garras de um Garou são capazes de atravessar uma cota de malha, não terão muita dificuldade frente à pele macia dos mortais.

Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade	Força Necessária
Espada de Lâmina Larga	6	Força + 4	M	2
Cimitarra	6	Força + 4	M	2
Espada de Mão-e-meia	6	Força + 5	M	3
Espada Longa	5	Força + 6	N	4
Faca	5	Força + 1	A	1
Adaga	4	Força + 1	T	1
Lança, uma mão	7	Força + 1	N	2
Lança, duas mãos	6	Força + 3	N	1
Lança de Justa*	8	Força + 6	N	2
Forcado (2 mãos)	6	Força + 1	N	1
Machado de Mão	7	Força + 4	M	2
Machado de Batalha	7	Força + 6	N	3
Maça	6	Força + 4	M	1
Debulhador de Grãos†	7	Força + 4	N	1
Mangual †	7	Força + 6	M	3
Porrete/Bastão	4	Força + 1 a + 3	M (porrete), N (bastão)	1

* Lanças de justa são armas de cavalaria; o dano descrito se aplica quando se utiliza a lança de justa montado num cavalo a galope. Se for usada sobre um cavalo numa velocidade menor, a lança de justa provoca menos dano (aproximadamente Força + 3); se utilizada a pé, ela causa um dano equivalente apenas à Força.

† Falhas críticas com um debulhador de grãos ou um mangual sempre são graves. A corrente pode ficar embaraçada em algum lugar inconveniente ou o personagem perde o controle da arma e acerta a si próprio.

Armas de Longo Alcance

Arma	Dificuldade	Dano	CdT	Ocult.	Força Necessária	Alcance
Arco Curto	8	3	1/2	T	2	60 m
Arco Longo	8	5	1/2	N	3	120 m
Arco Garou	8	6	1/2	N	4	120 m
Besta	7	4	1/4	N	2	90 m
Lança (arremessada)	variável	Força + 2	N/D	N	2	15 m
Faca (arremessada)	variável	Força + 1	N/D	N	1	10 m
Pedras (arremessada)	variável	Força - 1	N/D	A	1	10 m
Machadinha (arrem.)	+1	Força + 1	N/D	T	2	12 m

Ocultabilidade: A = pode ser escondida numa algibeira de tamanho razoável; T = pode ser escondida nas dobras de roupas como uma túnica ou manto pequeno; M = pode ser escondido num manto ou casaco longo ou nas túnicas de um monge; N = não pode ser escondida.

Cadência de Tiro (CdT): 1/2 significa um ataque a cada dois turnos, enquanto 1/4 significa um ataque a cada quatro turnos; uma besta leva três turnos para ser recarregada. Um disparo normal com um arco exige um turno para armar e puxar a corda e outro para apontar adequadamente e disparar. Um arqueiro pode realizar um tiro rápido em um turno com um arco longo ou curto, mas só poderá utilizar metade da sua parada de dados normal no teste.

Alcance: Você pode atirar até o dobro do alcance indicado, mas isso será considerado um tiro de longa distância com uma dificuldade maior.

pode-se fabricar pontas de flecha de **precisão**, que não são feitas para combate — as pontas mais leves acrescentam um dado à parada de ataque, mas subtraem um da de dano. Por outro lado, as **pontas largas** são mais pesadas e letais; elas subtraem um dado da parada de ataque, mas acrescentam um à de dano.)

Arcos

Combates a longa distância com arcos são fáceis de serem resolvidos; o arqueiro testa Destreza + Arqueirismo para acertar o alvo, então calcula o dano de acordo com a parada de dano do arco em questão. Muitas das complicações para armas de fogo descritas em **Lobisomem** (p. 230) podem ser usadas para modificar a dificuldade, mas não são obrigatórias.

(Narradores que estejam interessados em tornar o arqueirismo mais letal no jogo são encorajados a permitir que sucessos extras no teste de ataque sejam somados à parada de dano, como em armas de fogo. Isso recompensa o domínio de uma arma complicada e permite um drama mais tenso e letal em situações de combate.)

Armas Arremessadas

Embora a maioria dos exércitos não confie muito em armas arremessadas, essa prática é mais popular entre grupos pequenos de combatentes. Quando se está a uma distância apropriada, às vezes é mais prudente debilitar um inimigo arremessando lanças e machados de mão antes de se aproximar para um combate corpo a corpo.

Um personagem pode arremessar uma arma comum (com isso queremos dizer algo que foi feito para ser arremessado, como um machado de mão/machadinha viking ou uma lança) até uma distância equivalente à sua Força x 10 metros. O objeto não pode pesar mais do que um quilo por ponto de Força do arremessador.

(A critério do Narrador, um personagem pode substituir o peso e o alcance numa proporção de um quilo para cada dez metros. Portanto, um Garou na forma Crinos com uma Força 7 poderia arremessar uma pedra de 5 quilos como se tivesse Força 9 ou uma pedra de 10 quilos como se tivesse Força 4. Isso torna as coisas um pouco mais complicadas, mas evita problemas como personagens jogando pedras de meio quilo e de cinco quilos à mesma distância, não importa o quê.)

Para acertar um oponente com uma arma arremessada, o personagem precisa testar Destreza + Esportes. A dificuldade é determinada dividindo a distância em metros do alvo pela Força do personagem; portanto, um Fianna com Força 5 arremessando uma lança num soldado a 40 metros de distância ataca com uma dificuldade 8. Sucessos adicionais no teste de ataque não aumentam o dano.

Uma faca arremessada sempre é tratada como sendo meio quilo mais pesada do que realmente é; isso representa o controle necessário para acertar o alvo com a lâmina. Machadinhas (incluindo muitos machados de mão) são alavancas naturais para multiplicar a força, acrescentando um dado adicional à parada de dano se o arremessador tiver a especialização



Empalando Vampiros

Os vampiros do Mundo das Trevas não podem ser mortos com uma estaca através do coração, ao contrário de alguns mitos. No entanto, eles ficam paralisados quando são empalados — e um vampiro que tenha sido empalado por um Garou já pode ser considerado morto. Então como você consegue fazer isso?

A maioria dos Garou prefere lanças — hastes de madeira com pontas afiadas e enrijecidas a fogo em vez de pontas de metal. O ataque com a lança visa normalmente o coração do vampiro, mas o usuário precisa obter pelo menos cinco sucessos no teste de ataque (depois que o vampiro se esquivar, caso o faça — e por que não o faria?) para acertar exatamente o coração.

Além disso, a tentativa de empalar o vampiro precisa infligir pelo menos três níveis de vitalidade de dano (após a absorção) com um único golpe. Menos do que isso e a lança não consegue penetrar completamente no coração.

Disparar uma flecha ou virote através do coração de um vampiro também é possível — a haste de uma seta funciona tão bem quanto qualquer estaca. A dificuldade do tiro em questão aumenta em dois; exceto por isso, trate essa tentativa de empalar o vampiro da mesma forma que qualquer outra.

apropriada. No entanto, a dificuldade para arremessar uma machadinha sempre é aumentada em um; elas não são mais difíceis de serem controladas do que facas.

(Também a critério do Narrador, se uma faca ou machadinha arremessada errar o alvo por apenas um sucesso, a arma pode acertá-lo com o cabo ou o punho em vez da lâmina. Deduza cinco dados da parada de dano; é provável que o ataque sequer cause danos, embora um arremesso forte ainda possa machucar — e, no caso de um Garou, até mesmo matar — um alvo.)

Armadura

Quando existe a possibilidade de que uma pessoa queira atravessar o corpo delicado de outra com um metro de metal afiado, o conceito de armadura repentinamente se torna mais atraente. Embora a armadura no Mundo das Trevas medieval normalmente seja encontrada apenas nas mãos de soldados ou nobres, é razoável acreditar que mais cedo ou mais tarde um lobisomem cruze o caminho de um inimigo que insista em se proteger com couro ou metal ou resolva ele mesmo usar uma cota de malha.

Não é preciso nem dizer que uma armadura restringe muito as habilidades de mudança de forma de um Garou, de forma que muitos lobisomens desprezam completamente qualquer tipo de armadura. Como uma ferramenta da Weaver e um amparo usado pelos mortais, ela não costuma dar muito prestígio ao seu usuário; um Garou que se recuse constantemente a participar de um combate sem usar uma cota de malha pode perder Glória. O que é pior, a não ser que seja dedicada (e muitos lobisomens não vêem com bons olhos a dedicação de uma cota de malha), ela pode machucar um licantropo que queira se proteger demais. Quanto mais pesada for uma armadura, maior é a chance de que ela cause danos a um licantropo antes que as alças e elos mais fracos se rompam. A maioria das armaduras causa certo dano ao usuário que se transforme em Glabro e mais ainda para aquele que tome a forma Crinos (e

Manobras de Combate e Duelo de Klaives

Um combate armado é mais do que uma infinidade de ataques desenfreados contra o inimigo. Guerreiros treinados são capazes de aparar golpes, escolher cuidadosamente seus golpes e desarmar seus oponentes. Embora os estilos de combate com armas da Europa medieval nunca tenham chegado ao status de arte, não é exagero considerar que guerreiros experientes fossem capazes de realizar certas manobras de combate com muita facilidade.

A maneira mais fácil de simular uma grande habilidade com uma arma é permitir que personagens com um nível de Armas Brancas equivalente a um especialista possa utilizar certas manobras de combate. Para simplificar, Narradores que disponham do **Lobisomem: Guia dos Jogadores** podem usar certas manobras de Duelos com Adagas Rituais para representar as manobras que podem ser utilizadas com determinada arma; deve-se permitir que guerreiros menos habilidosos tenham acesso pelo menos ao Grande Golpe, Aparar, Desarmar e Punhalada (se estiver disponível).

Espadas: Aço Preso, Desarmar, Finta, Grande Golpe, Golpe Rápido, Aparar, Revide, Punhalada, Arremesso

Porretes/Maças/Manguais: Aço Preso (apenas manguai), Desarmar, Grande Golpe, Aparar, Punhalada

Machados: Aço Preso, Desarmar, Grande Golpe, Aparar, Punhalada, Arremesso

Lanças: Desarmar, Finta, Golpe Rápido, Grande Golpe, Aparar, Punhalada, Arremesso

[Observe que certas manobras, como Barreira de Prata ou Ataque à Cabeça, não aparecem aqui. Essas manobras são específicas para os *klaivaskar* e não possuem equivalentes ensinados aos guerreiros europeus.]

lembre-se de que mudar para a forma Hispo ou Lupina exige que um Garou se transforme em Crinos "ao longo do caminho"). Uma cota de malha nunca foi feita para conter 2,7 metros de puro músculo. O dano causado é calculado em níveis de vitalidade ao invés de dados; no entanto, é completamente absorvível e não conta como agravado. (E, caso ainda tenhamos que dizer, não, você não acrescenta os dados de absorção da armadura ao teste de absorção quando está tentando arrebentar a própria cota de malha.)

Teoricamente é possível fazer uma armadura destinada à forma Glabro ou Crinos — mas lembre-se de que os Garou não se oferecerão para fazê-la (devido ao Renome ruim), e geralmente não se pode pedir aos ferreiros humanos que realizem um trabalho desses. Aconselha-se que os Garou confiem em suas habilidades concedidas por Gaia, não em aparelhos estranhos.

Não há nada melhor que um bom texto sobre armaduras medievais; e como esse é um assunto sobre o qual as pessoas adoram escrever, muitas vezes você pode encontrar bons livros sobre tema na seção de descontos da sua livraria local. No entanto, em vez de uma palestra completa sobre os diversos tipos de armadura, as regras a seguir servem como orientações para manter as coisas simples, mas precisas.

A **armadura leve** representa a maioria das armaduras de couro, sejam couras fervidas em óleo (*cuir boiled*) para entijecê-las, acolchoadas ou simplesmente camadas grossas de peles. Ela também representa os forros grossos usados sob uma

armadura de metal. É uma forma comum de proteção, especialmente em épocas de paz. Um Garou que assuma a forma Crinos enquanto estiver usando uma armadura leve não-dedicada não sofre nenhum dano em particular; a armadura certamente irá ceder antes que a massa gigantesca de tendões e músculos o faça.

A **armadura composta** representa a maioria das armaduras constituídas por várias peças; normalmente ela é composta por diversas porções de couro reforçado por tachas e anéis, além de pedaços de uma cota de malha ou placas de metal e talvez um elmo surrado. Esse não é um tipo de armadura feita por armeiros; em vez disso, normalmente ela é montada saqueando-se os corpos no campo de batalha. Ela é uma das favoritas entre os Garou, que não se preocupam em utilizar armaduras mais pesadas e não têm como repor continuamente as cotas de malha. Se um Garou se transformar em Glabro enquanto estiver usando uma armadura composta, precisa absorver um nível de vitalidade de dano devido à constrição antes que as tiras se arrebetem; transformar-se em Crinos causará dois níveis de vitalidade de dano.

A maioria das proteções semelhantes a cotas de malha caem na categoria **armadura pesada**. Ela inclui cotas de malha, courras muito reforçadas ou brigandinas (camadas de tecido ou couro entremeadas por placas de metal). Todas elas exigem algum tipo de forro acolchoado por baixo. Mesmo com um elmo, o rosto (e às vezes as mãos ou o pescoço) ficam expostos. Essa é a armadura de soldados e nobres menos favorecidos; ela pesa em torno de 25 quilos, de forma que não é usada o tempo todo. Armaduras pesadas não são muito complacentes com os licantropos; assumir simplesmente a forma Glabro causará três níveis de vitalidade de dano, enquanto transformar-se em Crinos causa um dano equivalente a seis níveis de vitalidade.

A armadura mais evoluída da época geralmente é chamada de **armadura de cavaleiro**. Ela consiste de uma cota de malha cobrindo todo o corpo, manoplas volumosas e um elmo grande que cubra toda a cabeça. Ela pode pesar até 45 quilos, e apenas nobres ricos têm os recursos para comprar e manter esse tipo de veste. A armadura de cavaleiro é *particularmente* prejudicial aos licantropos — tomar a forma Glabro significa sofrer quatro níveis de vitalidade de dano, enquanto assumir a forma Crinos causará oito níveis de vitalidade de dano. É possível que seu corpo resista menos que a armadura — uma das razões pelas quais os Garou evitam armaduras.

Os outros efeitos de usar uma armadura, benéficos ou prejudiciais, são apresentados na tabela abaixo. O nível de Proteção descreve o número de dados que a armadura acrescentará aos seus testes de absorção; isso vale para danos agravados e pode até mesmo dar uma chance aos lobisomens para absorverem danos causados por prata (embora se utilize apenas o nível de Proteção para determinar sua parada de absorção, sem contar seu Vigor). Os modificadores de Destreza

e Percepção se aplicam enquanto a armadura for usada, embora nenhum Atributo possa ser reduzido para um nível menor do que 1. O parâmetro Força Mínima simplesmente descreve a Força mínima necessária para que se possa usar aquela armadura e ainda assim se movimentar.

Escudos

Escudos não contam como uma armadura; o intuito de um escudo não é absorver golpes, e sim desviá-los. Como resultado, um escudo aumenta a dificuldade de um oponente em acertar o personagem em vez de acrescentar dados para a absorção. Os lobisomens geralmente desprezam escudos, pois não trazem benefícios suficientes para que se justifique carregá-los de um lado para o outro. (Por outro lado, esse desprezo pode ter algo a ver com o fato de que até mesmo o mais resistente dos escudos de metal pode ser feito em pedaços por um Garou irritado.)

Os **escudos de infantaria** normalmente são redondos ou triangulares, com 30 a 90 centímetros de diâmetro. Qualquer um que lute contra um personagem que estiver usando um escudo de infantaria tem suas dificuldades para ataques com Briga ou Armas Brancas aumentadas em um. Por outro lado, os **escudos de cavalaria** são longos, finos e feitos de metal, geralmente em forma de pipa. Se utilizado por um personagem que não esteja montado num cavalo, o escudo de cavalaria aumenta a dificuldade do teste de Briga ou Armas Brancas do oponente em dois. Um personagem montado ganha os mesmos bônus, mas apenas no lado que estiver protegido; um escudo de cavalaria não pode ser movido de um lado para o outro do cavalo no intuito de bloquear golpes vindos de várias direções.

De qualquer forma, lembre-se de que um escudo só é eficaz se o oponente não tiver como atacar por outro lado. Escudos não oferecem proteção contra ataques vindos de trás, e certos ataques sobrenaturais (como os inúmeros tentáculos de escuridão pura de um Lasonibra) podem desviar-se facilmente de um escudo, diminuindo o bônus de defesa pela metade ou ignorando-o completamente. Em alguns casos, um escudo pode não ser eficaz nem mesmo contra os braços compridos de um Crinos com 2,7 metros de altura — no entanto, o Narrador deve analisar cada situação ao invés de conceder ao Garou mais uma vantagem em combate simplesmente pelo fato de ele ser um Garou.

A Arte da Guerra

Embora sejam uma das cenas mais dramáticas em qualquer história medieval, as grandes guerras não eram algo que podia ser iniciado a esmo. É necessária uma quantidade razoável de dinheiro para montar, equipar e manter um exército, mesmo para uma campanha curta — como resultado, a guerra quase sempre era um "esporte de nobres". Muitas vezes um rei precisava praticamente implorar por recursos junto aos seus

Armadura	Proteção	Ajuste de Destreza	Ajuste de Percepção	Força Mínima
Armadura Leve	1	-	-	1
Armadura Composta	2	-1	-	1
Armadura Pesada	3	-1	-1	2
Armadura de Cavaleiro	4	-2	-2	3



nobres para que pudesse começar uma guerra — e os barões, duques e outros muitas vezes aproveitavam esses pedidos para reivindicar um pouco mais de poder.

Manter um exército permanente no mundo medieval era simplesmente impossível. Para começar, praticamente nenhum nobre era capaz de arcar com os salários dos soldados sem uma fonte constante de pilhagem. Além disso, um exército precisa viajar sem suprimentos — e muitas vezes os alimentos escassos numa dada região não eram de forma alguma suficientes para sustentar um exército mais as pessoas que os cultivavam.

Na maioria das vezes, as guerras eram travadas com o intuito de exterminar alguém ou para obter lucros (adquirindo terras valiosas) — muitas vezes ambos. Contendas entre famílias podem ser uma desculpa a mais, mas geralmente um nobre só entraria em guerra se acreditasse que havia uma boa chance de expandir as suas fronteiras. Até mesmo nas guerras de extermínio os nobres não destruíam as terras de seus inimigos — as terras eram simplesmente valiosas demais. (Entretanto, saquear cidades era algo completamente diferente; soltar um exército pelas ruas da cidade inimiga geralmente era a forma de pagar as tropas.)

E, como sempre, nem todos eram considerados iguais no campo de batalha. Muitas vezes cavaleiros em armaduras passavam seus cavalos por cima de sua própria infantaria para se aproximar do inimigo. O registro de mortes normalmente dava o nome de cada nobre morto, cada cavaleiro ou escudeiro morto — e então tentava adivinhar quem eram os outros. Essa mentalidade, junto com as exigências econômicas reais de uma campanha, faziam com que cavaleiros ou nobres vencidos

tivessem muito mais chance de sobreviver. Uma vez derrubado de seu cavalo, um cavaleiro em armadura ficava indefeso — mas seria mantido vivo para que pudesse ver que tipo de resgate ele poderia valer. Muitos cavaleiros indefesos passavam a gritar o valor de seus resgates assim que caíam da sela! Embora os resgates normalmente pudessem ser pagos, havia exceções; o Rei Ricardo Coração de Leão praticamente faliu a Inglaterra quando foi capturado em batalha.

Lobisomens no Campo de Batalha

Há muitas lendas gloriosas sobre Garou lutando ao lado de seus Parentes batalha após batalha. Mesmo assim, o campo de batalha medieval dificilmente era o lugar ideal para um lobisomem demonstrar o seu valor. Sem revelar flagrantemente a sua natureza, um lobisomem tinha poucas chances de enfrentar qualquer inimigo digno de nota. A maioria dos Garou era incapaz de manter uma vida em meio à nobreza, e aqueles que o faziam normalmente tinham que usar poderes sobrenaturais poderosos simplesmente para manter os seus cavalos sob seu controle no campo de batalha. Seu lutador Fenrir ou Fianna usual poderia cruzar com uma horda de soldados de infantaria, ou talvez um cavaleiro — mas isso era tudo. Ele teria que procurar rapidamente os campeões do lado inimigo — e, mesmo assim, não havia como lutar honradamente e manter seu segredo ao mesmo tempo.

A consideração mais importante é em relação à Fúria. É muito fácil para um Garou ser tomado pelo frenesi no meio de uma batalha, quando o ar está impregnado pelo cheiro de

sangue e homens atacam e berram de todos os lados. É possível que um lobisomem descontrolado consiga transformar uma derrota inevitável numa vitória — mas dificilmente os seus anciões aprovariam isso. Muitas vezes as pessoas eram enviadas numa guerra a mando de seus mestres vampíricos ocultos. Revelar a presença de um Garou para esses homens — e portanto para seus mestres — seria um ato insensato.

Tendo isso em mente, o Narrador pode considerar a possibilidade de realizar batalhas em proporções menores para dar tempero a uma crônica. É verdade que você seria pressionado a manter a escala épica de uma batalha no estilo *Conação Valente*, com lobisomens envolvidos em ambos os lados — mas por que não conflitos e emboscadas menores! Jogadores astutos conseguiriam levar uma divisão de cavaleiros em armaduras a cair numa armadilha que não tornasse óbvia a sua natureza Garou? E que tal usar batalhas maiores como pano de fundo para uma missão que os personagens precisam cumprir? Afinal de contas, às vezes há coisas mais importantes a fazer do que manter um regimento de piqueiros — principalmente se a vida de seus Parentes depende disso.

Cercos

Quando a tecnologia para construir castelos de forma adequada foi trazida do Oriente, a Europa mudou da noite para o dia. Enquanto antigamente uma paliçada simples de troncos em barreiras de terra eram o auge da sofisticação defensiva, agora o continente estava repleto de estruturas maciças de pedra que pareciam ser inexpugnáveis. Obviamente, elas não eram — mas tomar uma fortaleza era uma tarefa e tanto.

Para dominar completamente um castelo, o atacante normalmente tinha que sobrepujar as forças defensoras numa proporção de *dez para um*. Às vezes gerais com astúcia (e sorte) podiam realizar o feito com vantagem de três para um; e razões de vinte para um eram o mínimo que se podia esperar para uma "vitória certa". Mesmo assim, os atacantes dificilmente se lançavam contra o castelo à força; isso simplesmente não era eficiente. Em geral, os atacantes apenas realizavam um cerco ao castelo, cortando suas fontes de alimento e esperando que os defensores morressem de fome. Para derrubar as muralhas, os invasores não costumavam empregar máquinas de cerco, e sim sapadores — trabalhadores que cavavam túneis debaixo das muralhas num ângulo que as derrubassem. (Uma curiosidade interessante é que a função principal dos fossos era impedir os sapadores de utilizarem essa tática, pois seus túneis inundavam rapidamente, afogando qualquer um que estivesse no seu interior. Impedir os atacantes de subir pelas muralhas era praticamente um objetivo secundário.)

No entanto, para aqueles que se defendiam, o cerco podia ser algo terrível. Muitas vezes os atacantes lançavam animais apodrecidos ou outras imundícies por cima das muralhas, minando a força de seus oponentes por meio da pestilência. Embora os Garou fossem imunes a essa tática, isso funcionava muito bem em humanos. À medida que o inimigo cortava as fontes de alimento de um castelo, aqueles que se encontravam no seu interior podiam ser levados à prática do canibalismo.

Então, o que um lobisomem podia fazer para atormentar e indispor os atacantes? Para começar, um cerco normalmente se abrandava de noite — um momento ideal para licantropos atacarem ou para matilhas astutas prepararem algum tipo de sabotagem. (Obviamente, sempre há um problema em potencial



— quando aqueles que estão realizando o cerco considerarem que o alvo foi enfraquecido o suficiente, eles podem desferir o ataque final de noite, fazendo com que os personagens se encontrassem no meio do campo de batalha.) Certamente investigar os nobres em comando seria interessante — assim como qualquer rival, Cainita ou Garou, que pudesse estar discretamente por trás de tudo isso. Também seria bom que os personagens ficassem de olho nos seus próprios homens — o desespero poderia fazer um defensor que estivesse morrendo de fome virar um traidor, abrindo os portões para os atacantes ou envenenando os poços em troca de sua vida. E, se for o caso, um cerco sempre poderia terminar com uma batalha desesperada, com uma horda de homens bem armados e alimentados de um lado e as forças cansadas e famintas dos defensores do outro — que também têm a vantagem de possuir muralhas de pedra e a ajuda dos lobisomens.

E, obviamente, isso tudo presumindo que os personagens estejam do lado dos defensores. Atacar um castelo na Transilvânia defendido por gárgulas mortas-vivas grotescas, cães infernais horrendos e até mesmo vampiros realmente seria algo digno de Glória...

Máquinas de Cerco

Para os impacientes, há inúmeras maneiras de forçar e enfraquecer as defesas de um castelo para forçar a entrada. Certamente a mais famosa é o aríete, que pode ter o formato de um simples tronco afiado ou até mesmo um aparelho enorme com uma cabeça com acabamentos intrincados. Normalmente era preciso de umas duas dúzias de pessoas para usar os aríetes de forma eficaz, embora esse número pudesse ser reduzido utilizando um suporte sobre rodas. Não é preciso nem dizer que um pequeno grupo de lobisomens na forma Crinos poderia fazer pelo menos tanto dano com um aríete quanto um bando com o dobro de humanos.

Para proteger os aríetes e outros atacantes, eram utilizadas carroças especialmente protegidas, chamadas tartarugas; normalmente elas tinham literalmente uma camada de escudos como teto. As tartarugas eram muito bem protegidas contra óleo fervente e coisas do gênero, embora uma pedra com um tamanho adequado jogada com precisão de uma catapulta fosse capaz de quebrar a coluna de alguém. (Elas também eram particularmente úteis para esconder o grupo que a utilizava; um Garou na forma Crinos poderia empurrar a tartaruga até os portões do castelo, e aqueles que a estivessem observando de cima não perceberiam nada.)

Era praticamente impossível mirar máquinas de cerco como balistas ou catapultas para que acertassem personagens específicos; na verdade, aqueles que eram acertados simplesmente estavam com azar. Aqueles que forem desafortunados o suficiente de serem acertados pela seta de uma balista ou a pedra de uma catapulta sofreriam algo em torno de 10 a 15 dados de dano, absorvíveis normalmente.

(Outras duas observações breves: Mirar um alvo específico do tamanho aproximado de um cavalo com uma máquina de guerra deve contar com uma dificuldade de 9 mesmo que o personagem tenha uma Perícia secundária em armas de cerco; se o personagem estiver simplesmente usando sua Perícia Arqueirismo para fazê-lo, ele precisa de três sucessos, mesmo

após o defensor ter se esquivado, para acertar o alvo. Em segundo lugar, as balistas atiram setas tão grandes que forjar uma ponta de metal seria muito dispendioso. Portanto, suas pontas normalmente eram de madeira afiada e enrijecida ao fogo. Se uma dessas setas enormes atravessasse o tórax de um vampiro, seria quase certo que a besta cairia em torpor. Entretanto, a imprecisão das armas de cerco é tamanha que um "tiro através do coração" proposital se torna praticamente impossível, mesmo contra um alvo desavisado, embora às vezes coisas estranhas possam acontecer.)

Incendiários

A maioria dos exércitos medievais não tem o hábito de usar fogo contra seus inimigos; não apenas o fogo destrói as fazendas valiosas, como também não se pode ter certeza de que o vento não levará as chamas de volta para eles. No entanto, a história é diferente num cerco; do alto das muralhas de pedra, os defensores podem jogar diversas substâncias terrivelmente letais contra seus atacantes sem se preocupar com algum efeito colateral. As armas a seguir eram usadas com maior ou menor frequência em cercos da época — extremamente destrutivas e terrivelmente desmoralizadoras, elas são uma representação perfeita da violência comum no mundo Medieval das Trevas. Cada um desses agentes calcinantes causa dano agravado, absorvido como fogo (**Lobisomem**, p. 197); não é preciso nem dizer que qualquer Cicatriz de Batalha resultante desse tipo de ataque será terrível. Na maioria dos casos, esses ataques são o suficiente para exigir um teste imediato de frenesi — o lado animal da maioria dos licantropos é muito poderoso, e algo ainda pior que o fogo certamente deixará o metamorfo descontrolado.

• Óleo Fervente

O armamento mais clichê do arsenal de um defensor (embora não necessariamente o mais eficaz) é o caldeirão de óleo fervente. O óleo mantém a temperatura melhor que a água, leva muito mais tempo para esfriar e é muito mais prático do que jogar estoques limitados de água sobre os inimigos. Normalmente a dificuldade para absorver o dano causado por óleo fervente é 7 — mesmo que o óleo não seja acesso em seguida (e que Deus tenha piedade dos infelizes que sofram ambos os ataques). Mesmo que alguém consiga sobreviver a um ataque desses, ele terá cicatrizes para o resto da vida — e tais cicatrizes farão com que pessoas supersticiosas o tratem como um leproso ou algo ainda pior.

• Alcatrão/Piche Fervente

Pior do que óleo fervente, o alcatrão e o piche grudam em seus alvos, causando dano continuamente até que sejam retirados ou resfriem. A dificuldade para absorver danos causados por alcatrão ou piche fervente é 6; como fogo, o nível do ferimento depende do quanto o personagem é coberto. Esse ataque pode causar cicatrizes ainda mais horríveis que o óleo fervente.

• Areia Aquecida

Quando se lida com atacantes em armaduras, às vezes os defensores aquecem caldeirões de areia em vez de óleo ou piche. Embora leve algum tempo para aquecer a areia o suficiente para que ela provoque ferimentos, os resultados são

terríveis. Uma vez jogada sobre um indivíduo em armadura, a areia aquecida entra com facilidade por todas as aberturas das vestes, embora não saia tão rapidamente. Essa tática poderia assar os cavaleiros dentro de suas armaduras como se fossem mexilhões. Uma vítima normalmente teria que retirar sua armadura para se livrar da areia, correndo ainda mais perigo — arqueiros costumam ficar à espera para atacar qualquer sobrevivente. A dificuldade para absorver danos causados pela areia aquecida é igual a 6 ou 7; obviamente, não se acresce o bônus da armadura a esse teste.

• Fogo Grego

Embora as lendas sobre o fogo grego sejam baseadas mais em boatos do que em fatos reais de nosso mundo, essas misturas químicas terríveis são bem reais no mundo medieval. Uma vez aceso, o fogo grego não pode ser apagado com água — o que é tão desesperador quanto letal. Embora o segredo de sua fabricação tenha sido esquecido pelos mortais, certamente alguns vampiros mantiveram esse conhecimento para se utilizarem dele. Contra os vampiros o fogo grego é uma arma praticamente inigualável — do jeito que os Sanguessugas têm medo de fogo, um fogo que não pode ser apagado com água é muito, muito pior. Obviamente, os vampiros astutos o bastante para descobrirem o segredo de sua fabricação irão utilizá-lo apenas nas circunstâncias mais desesperadoras; a possibilidade do tiro sair pela culatra preocupa até mesmo o mais maligno dos Cainitas.

O fogo grego adere a qualquer superfície com a qual entre em contato, sendo extremamente difícil de ser removido. Os alvos só conseguirão extingui-lo mergulhando totalmente na água ou abafando completamente as chamas. A dificuldade é 6 para absorver o dano, que certamente é considerado agravado.

Fraquezas Tribais

O conceito de fraquezas tribais é totalmente opcional, tendo sido apresentado pela primeira vez no *Werewolf Storytellers Handbook*. Elas só devem ser usadas se o Narrador e os jogadores estiverem dispostos, mas não devem ser enfatizadas o tempo todo — por exemplo, uma Fúria Negra não precisa ficar brava com um homem que a tratou com todo o respeito e consideração.

A lista a seguir resume as fraquezas tribais iguais às atuais e explica outras que tenham mudado de uma época para a outra. Por exemplo, os Presas de Prata ainda não sofreram as consequências dos cruzamentos consangüíneos que um dia colocarão em xeque a sanidade coletiva da tribo; mas, nessa época, eles realmente não estão acostumados com alguém questionando sua autoridade.

Fúrias Negras

Raiva: Dificuldade -1 em testes de frenesi causados por homens

As Fúrias não toleram a crueldade do homem perante a mulher. Seu ódio absoluto pelo machismo e pela dominação sexual alimenta sua Fúria, mas as torna inaptas para lidarem com homens. Nessa época, essa susceptibilidade ao frenesi às vezes é causada pelas posturas patriarcais da Igreja, assim como por casos mais pessoais de machismo.

Roedores de Ossos

Desprezados: Dificuldade +1 em todos os testes Sociais envolvendo outras tribos

Os Roedores de Ossos são os mais inferiores dentre os Garou, desprezados pelos seus companheiros por viverem entre os mais humildes e miseráveis dentre os humanos.

Filhos de Gaia

Véu Fraco: Observadores ganham +5 na tabela de Delírio

Devido ao toque de devoção espiritual da tribo, os Filhos de Gaia não causam uma reação de Delírio tão grave nos humanos que os vejam em sua forma Crinos. Às vezes isso é uma dádiva, mas normalmente é uma maldição; quando surgir a Inquisição, os Filhos estarão destinados a perder mais Parentes do que qualquer outra tribo, simplesmente porque os humanos se lembram melhor deles.

Fenrir

Intolerância

Os Fenrir crescem aprendendo uma lição: nunca se sujeite a ninguém. Nunca se renda. Como resultado, cada Fenrir tem pelo menos uma coisa que odeia, algo que não consegue engolir. Em situações em que isso entra em jogo, o Fenrir pode tentar se livrar de sua presença a todo custo.

Objetos comuns de intolerância para esse período incluem covardia, avareza, fraqueza, sarmicenos (incluindo muitos Peregrinos Silenciosos) ou até mesmo os humanos de forma geral. Os jogadores devem evitar um preconceito que seja claramente ofensivo; uma intolerância a judeus, por exemplo, pode ter um precedente histórico, mas dificilmente é adequada para uma noite de entretenimento. (Por outro lado, Fenrir controlados pelo Narrador podem ter tais preconceitos, principalmente se criarem conflitos interessantes dentro da matilha.)

Fica a critério do Narrador decidir se vampiros são um alvo possível da intolerância. Se a crônica for baseada principalmente na luta contra vampiros, obviamente essa não é uma fraqueza. Se, por outro lado, a crônica exigir frequentemente que os jogadores façam tréguas temporárias com os mortos-vivos visando um objetivo maior, essa intolerância certamente é inconveniente o bastante para ser considerada uma fraqueza.

Como sempre, criaturas da Wyrn não podem ser escolhidas — espera-se que todos os Fenrir odeiem naturalmente esse tipo de criatura.

Fianna

Exaltação: Dificuldade +1 para testes de Força de Vontade

Os maiores heróis Fianna são julgados por suas emoções intensas, seja ficando extasiados de alegria, tomados de fúria ou perdidos em melancolia. Eles não estão acostumados a resistir às tentações e só conseguem mudar de humor com muita concentração.

Garras Vermelhas

Marca da Besta: Dificuldade +2 em todos os testes Sociais envolvendo humanos

Os Garras Vermelhas têm um ar de predador como qualquer outro Garou, mas sem praticar o cruzamento com humanos, eles não têm motivos para ocultar essa aura. De fato, eles nem saberiam como fazê-lo. Isso é excepcionalmente flagrante na época muito supersticiosa da Idade das Trevas, quando qualquer um que pareça diferente pode estar possuído, ser uma bruxa ou algo ainda pior.

Senhores das Sombras

Males do Fracasso: -1 de Renome por fracasso

Os Senhores das Sombras exaltam apenas os vencedores e condenam qualquer tipo de perdedor. Quando um Senhor das Sombras fracassa numa missão que normalmente lhe daria Renome, ele perde um ponto temporário de Renome da categoria apropriada. (Mesmo que o sucesso lhe concedesse Renome em diversas categorias, ele perde apenas um ponto da categoria que lhe trouxesse mais benefícios.) Isso é um acréscimo a qualquer outra perda de Renome que possa decorrer normalmente do fracasso. No entanto, ele recupera todo o Renome com qualquer sucesso apropriado. Apenas o fracasso é punido.

Peregrinos Silenciosos

Assombrados

Uma maldição antiga lançada contra os ancestrais dos Peregrinos não apenas os expulsou de sua terra natal, como também colocou os mortos inquietos no seu encalço. Sempre que um Peregrino sofrer uma falha crítica em um teste para percorrer atalhos, ele não fica apenas preso à Película, como também atrai a atenção de um fantasma. Quando o Peregrino finalmente escapar da Película, a aparição o seguirá invisivelmente. O fantasma não é necessariamente benigno ou maligno, mas tem um objetivo claro e precisa que o Peregrino o ajude. (Um livro sobre lendas antigas de fantasmas pode trazer várias idéias para espíritos lamuriosos e as tarefas que eles precisam cumprir.)

A única maneira pela qual um Peregrino pode se livrar do fantasma é deixando a região (a aparição não pode segui-lo além de um certo limite determinado pelo Narrador) ou realizando o pedido da aparição. Se ele fugir, precisa evitar o espírito por um mês inteiro — então o fantasma perderá sua trilha e não o encontrará de novo. É claro, a não ser que o Peregrino fique preso novamente ao percorrer atalhos...

Presas de Prata

Arrogância de Senhores: Precisam fazer testes de frenesi quando sua autoridade é questionada

Os Presas de Prata foram os líderes da Nação Garou desde épocas imemoriais. Eles sabem com toda a certeza que serão os líderes e seu direito inato. Se alguém for imprudente o suficiente para questionar isso, do seu ponto de vista isso não será nada menos do que uma blasfêmia contra os planos de Gaia.



Os Narradores que considerarem isso excessivo podem permitir que os Presas de Prata não façam testes de frenesi se sua autoridade for desafiada dentro dos preceitos da Lítania. No entanto, questionar o direito de liderança de um Presa em tempos de guerra sempre levará a um teste de frenesi.

Sentinelas

Conhecidos pelos Vampiros

As cidades do cenário medieval do Mundo das Trevas estão infestadas de vampiros, além de serem um local que as pessoas dificilmente possam atravessar sem serem notadas. Os Sentinelas dos Homens, na tentativa de cumprir seus deveres sagrados, correm um grande risco de atrair a atenção de um vampiro. Afinal de contas, eles estão sempre freqüentando os mesmos círculos — e ser um Garou é algo difícil de ocultar completamente.

Em termos de jogo, durante cada mês no qual o Garou permanece pelo menos (um total de) dez dias em uma cidade, o Narrador deve testar secretamente o Raciocínio + Furtividade do Sentinela. Um fracasso indica que o Sentinela chamou de alguma forma a atenção de um dos vampiros locais. Ele não tentará necessariamente matar o Sentinela assim que possível — ou mesmo saber todas as particularidades da natureza de um lobisomem — mas pelo menos ele vigiará cuidadosamente o Sentinela para determinar qual o melhor rumo a tomar.

Essa desvantagem é um acréscimo a qualquer atenção vampírica que o Sentinela possa atrair durante o jogo; as únicas maneiras de evitar o teste são exterminar todos os vampiros do território do Sentinela (quase impossível) ou já ser conhecido por todos os vampiros da região (o que é pior que fazer o teste). Contudo, isso também pode ser o ponto de partida para diversas histórias — desde que o Narrador não ignore os outros jogadores para lidar com o problema do Sentinela, isso pode levar a muitas noites de jogos animados.



Índice Remissivo

A					
Acadêmicos	98	Cercos	173	Luz Feérica	105
Aidan FitzBurke	148	Cidades	22	Maldição do Corvo	108
Alcatrão/Piche fervente	174	Claude Boudelier	140	Mestre de Armas	111
Amuletos	120	Clero	24	Ocultar o Predador	111
Comedor de Carne	121	Clima	125, 127	Olhos do Falcão	109
Comida Feérica	121	Colina Silbury	30	Ordem do Artesão	110
Escama da Salamandra	121	Combate Montado	166	Orientação do Céu	109
Pedra do Bebedor de Sangue	121	Conceitos de Personagens	94	Pele de Homem	103
Pé de Alicorn	121	Conde Hugo de Chester	147	Quebrar	
Antagonistas	137	Constantinopla	49	as Correntes dos Homens	107
Antecedentes	99	Corax	21	Restos da Despensa	104
Arcos	169	Criação de Personagem	93	Semblante da Peste	104
Areia Aquecida	174	Tabela	122	Semblante de Anjo	105
Armadura	170	Crime	96	Sentir a Presa	102
Armas	166	Cronologia		Toque da Avó	105
Arremessadas	169	Grã-Bretanha	41	Trago do Guerreiro	106
Tabela	168	Cruzadas	51	Uivo do Banshee	106
Armas Arremessadas	169	Cynan	42	Vestindo a Pele do Urso	105
Arqueirismo	97	D		Vontade do Senhor	109
Arte da Guerra, A	171	Damasco	51	Dyfn ap y Cynnedd	40
Astrid Snorrisdottir	149	Dançarinos da Espiral Negra 57,	138	E	
Aughisky	141	Defeitos e Qualidades	100	Egito	52
B		Aliado Vampiro	100	Elizabeth de Derchester	39
Bagdá	51	Nobreza	100	Enredos	129
Bibliografia	14, 39	Sentido Aguçado	100	Escandinávia	48, 154
Boêmia	44	Delfrio	20	Escócia	30
Brian O'Rourke	42	Demônios	141	Escudos	171
Burgundy	44	Dinamarca	48	Europa Oriental	46
C		Dons	101	F	
Caerns	18	Apagar Chamas	107	Fadas	29, 32, 34, 37, 55, 142
Camponeses	23	Aspecto Divino	109	Fenrir	15, 26, 71
Campos		Bênção de Eva	105	Fetiches	38, 115, 158
A Irmandade do Livro	90	Bênção do Ferreiro	110	Anel dos Elementos	120
A Lua Poente	78	Chamado de Vingança	102	Cajado da Vida	118
A Ordem da Mãe		Chamando a Ferrugem	104	Chifre do Cervo, O	38
Misericordiosa	63	Chamas de Héstia	103	Cinturões Gigantes	117
A Roda Dourada	90	Comandar as Chamas	111	Cobertor do Urso	115
Adagas de Nut	84	Correr na Neve	102	Colar Dourado da realeza, O	38
Filhos da Fome	66	Dom da Salamandra	103	Coração de Fogo	116
O Fole e o Cadinho	90	Dom do Sal	110	Coroa da Floresta	119
O Medo Noturno	78	Espasmo Ardente	107	Coroa de Ferro	119
Os Servos do Unicórnio	69	Ferro-Não-Pode-Morder	105	Cristal Solar	116
Cárpatos, Os	153	Flecha de Artemis	103	Flauta de Osso	118
Cavalgar	98, 165	Golpe Doloroso	109	Galho para Rastros	116
Cavalos	165	Grito da Presa	107	Harpa do Encantamento	119
Ceilican	15, 21, 143	Interromper o		Invocador dos Sonhos	119
		Fluxo Sangüíneo	109	Lâmina de Gelo	119
		Lança de Lleu	106	Língua da Velha	38
		Linguagem do Mundo	101		
		Línguas	111		

Manto de Névoas Tecidas	118				
Máscaras Animais	117				
Pedras-Chaves	119				
Pena das Águas	116				
Presa de Leão	120				
Trapos do Leproso	115				
Feudos	28				
Fianna	26, 74				
Filhos de Gaia	26, 68				
Floresta Negra, A	44				
Fogo Grego	175				
França	43				
Frasquezas Tribais	175				
Fúrias Negras	26, 62				
G					
Gahoej	140				
Garras Vermelhas	27, 77				
Geoffrey d'Avesnes	39				
Geografia	22				
Glossário	15				
Grécia	50				
H					
Habilidades	96				
Henrique de Bristol	40				
Hilario Blanco	149				
Hominídeos	18, 96				
Humanos	23, 132, 137				
Hungria	47				
J					
Ibéria	42, 155				
Ilhas Britânicas	27				
Império Bizantino	49				
Impuros	20, 96				
Incendiários	174				
Inglaterra	27				
Irlanda	36				
Irmã Helena Agnes Adostopoulis	147				
Itália	45				
J					
Jerusalém	50				
K					
Kiev	49				
		L			
		Liderci	140		
		Linguística	99		
		Lobos	136		
		Luperci	15, 45		
		Lupinos	19, 96		
		M			
		Magos	29, 32, 34, 37, 144		
		Mal Sem Nome	129		
		Malcom MacGregor	39		
		Maldição de Lycaeon, A	15, 152		
		Manobras de Combate	170		
		Marrocos	51		
		Monstros	58		
		Morte	133		
		N			
		Nação Garou	18		
		Nadim, o Curandeiro	148		
		Narrativa	125		
		Nimphlax	140		
		Norte da África	51		
		Norte da Europa, O	48		
		O			
		Óleo Fervente	174		
		Oriente Médio	50		
		P			
		Padre Russell	149		
		País de Gales	33		
		Papéis femininos	134		
		Parentes	25		
		Película	53		
		Penumbra	22, 53		
		Peregrinos Silenciosos	27, 83		
		Polônia	46		
		Pontos de Sangue	158		
		Presas de Prata	27, 86		
		Proscritos	25		
		Proudfang	149		
		R			
		Raças	18, 96		
		Raças Metamórficas	21, 30, 32, 37, 96		
		Ratkin	22		
		Recursos	99		
		Reinos Umbrais	54		
		Rituais	111		
		Despertar a Força de Gaia	112		
		Maldição do Lobo	114		
		Ritual das Regiões Selvagens	113		
		Ritual de Sangue	114		
		Ritual da Tempestade	113		
		Robert de Perth	40		
		Roedores de Ossos	26, 65		
		Rússia	48		
		S			
		Sacro Império Romano	44		
		Senhores das Sombras	27, 80		
		Sentinelas	15, 27, 89		
		Sumarie	15		
		T			
		Tema	125, 126		
		Terra Santa, A	50		
		Tesouros de Tara	38		
		Thibault L'Emile	149		
		Tribos	61		
		Tutela	135		
		Trimisce	47, 153		
		U			
		Umbra	52		
		Universidades	12		
		Unseelie	143		
		V			
		Vampiros	30, 32, 34, 37, 151		
		Disciplinas	159		
		Empalando	170		
		Regras para Campanhas Mistas	158		
		Vermes Vorazes	139		
		Virtudes	158		
		Vitalidade	136		
		W			
		Wym, A	56, 138		
		Z			
		Zmei	49, 58		



LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS



Nome:
Jogador:
Crônica:

Raça:
Augúrio:
Tribu:

Nome da Matilha:
Totem da Matilha:
Conceito:

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	● 0000	Carisma	● 0000	Percepção	● 0000
Destreza	● 0000	Manipulação	● 0000	Inteligência	● 0000
Vigor	● 0000	Aparência	● 0000	Raciocínio	● 0000

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	00000	Empatia c/ Animais	00000	Acadêmicos	00000
Esportes	00000	Arqueirismo	00000	Enigmas	00000
Briga	00000	Artesanato	00000	Investigação	00000
Esquiva	00000	Protocolo	00000	Direito	00000
Empatia	00000	Liderança	00000	Lingüística	00000
Interpretação	00000	Armas Brancas	00000	Medicina	00000
Intimidação	00000	Atuação	00000	Ocultismo	00000
Instinto primitivo	00000	Cavalgar	00000	Política	00000
Crime	00000	Furtividade	00000	Rituais	00000
Lábia	00000	Sobrevivência	00000	Ciência	00000

Vantagens

Antecedentes	Dons	Dons
_____ 00000	_____	_____
_____ 00000	_____	_____
_____ 00000	_____	_____
_____ 00000	_____	_____
_____ 00000	_____	_____

Renome

Gloria

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Honra

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sabedoria

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Posto

Fúria

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gnose

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Força de Vontade

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vitalidade

Escoriado		<input type="checkbox"/>
Machucado	-1	<input type="checkbox"/>
Ferido	-1	<input type="checkbox"/>
Ferido gravemente	-2	<input type="checkbox"/>
Espancado	-2	<input type="checkbox"/>
Aleijado	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado		<input type="checkbox"/>

Fraqueza da Tribo



LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS



— *Hominídeo* — *Glabro* — *Crinos* — *Hispo* — *Lupino* —

Sem
modificações

Força (+2)	Força (+4)	Força (+3)	Força (+1)
Vigor (+2)	Destreza (+1)	Destreza (+2)	Destreza (+2)
Aparência (-1)	Vigor (+3)	Vigor (+3)	Vigor (+2)
Manipulação (-1)	Aparência 0	Manipulação (-3)	Manipulação (-3)
	Manipulação (-3)		

Dificuldade: 6 Dificuldade: 7 Dificuldade: 6 Dificuldade: 7 Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO
EM HUMANOS

Outras Características

_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0
_____	0 0 0 0 0 0 0

Fetiches

Objeto _____	Nível _____	Gnose _____
Poder _____		
Objeto _____	Nível _____	Gnose _____
Poder _____		
Objeto _____	Nível _____	Gnose _____
Poder _____		

Rituais

Línguas Conhecidas

Combate

Manobra/Arma	Teste	Dif	Dano	Alcance	CdT

Manobra	Teste	Dif.	Dano
Morcha	Destreza+Briga	5	Força+1*
Encontro	Destreza+Briga	7	Especial
Garras	Destreza+Briga	6	Força+2*
Agarrar	Destreza+Briga	6	Força
Chute	Destreza+Briga	7	Força+1
Soco	Destreza+Briga	6	Força

* Estas manobras causam danos agravados.

Armadura: _____



LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS



Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Custo
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Antecedentes Expandidos

Aliados

Recursos

Contatos

Raça Pura

Parentes

Vidas Passadas

Mentor

Totem da Matilha

Pertences

Experiência

Equipamento (carregado) _____

TOTAL:

Equipamento (possuído) _____

Obtida em: _____

Seita

Nome _____

TOTAL GASTO: _____

Localização do Caern _____

Gasto em: _____

Nível _____ Tipo _____

Totem _____

Líder _____

LOBISOMEM

A IDADE DAS TREVAS

LOBOS BATENDO À PORTA

Os lordes vampíricos da Longa Noite reivindicam sua supremacia sobre a Europa medieval, mas mesmo assim eles se escondem em seus castelos e catedrais, observando preocupados as florestas ao redor. Grandes lobos caçam em locais selvagens e atravessam furtivamente as estradas, e uivos de raiva ecoam nos pântanos. De dia eles andam como humanos — e quando a lua se eleva, a caçada começa. Eles são os lobisomens da Idade das Trevas.

FÚRIA NA LONGA NOITE!

LobisOMEM: A Idade das Trevas é um suplemento que permite que jogadores de **LobisOMEM: O Apocalipse** explorem o Mundo das Trevas medieval do ponto de vista dos Garou. Este livro contém praticamente tudo o que você gostaria de saber para adaptar lobisomens ao cenário da Idade das Trevas, de informações sobre as tribos naquela época a orientações sobre campanhas mistas com **Vampiro: A Idade das Trevas**. Não importa se você está tentando criar algo totalmente diferente em termos de fantasia medieval de horror, recriar os feitos dos antepassados de seus Garou dos dias de hoje ou até mesmo dar mais veracidade aos Lupinos em seu jogo de **Vampiro: A Idade das Trevas**, este é o livro para você.

LobisOMEM: A Idade das Trevas inclui:

- O cenário medieval do Mundo das Trevas sob a perspectiva dos Garou, com detalhes sobre a Umbra e uma descrição minuciosa das Ilhas Britânicas.
- Orientações completas para a criação de lobisomens medievais, incluindo diversos Dons, rituais e fetiches novos.
- Regras de campanhas mistas para introduzir personagens de **Vampiro: A Idade das Trevas** no seu jogo de **LobisOMEM**, listas de equipamentos medievais e mais.



LOBISOMEM
O Apocalipse

VAMPIRO
A Idade das Trevas



cyir
DESA LITRINA

ISBN 85-85443-74-X



9 788585 443740