

LOBISOMEM

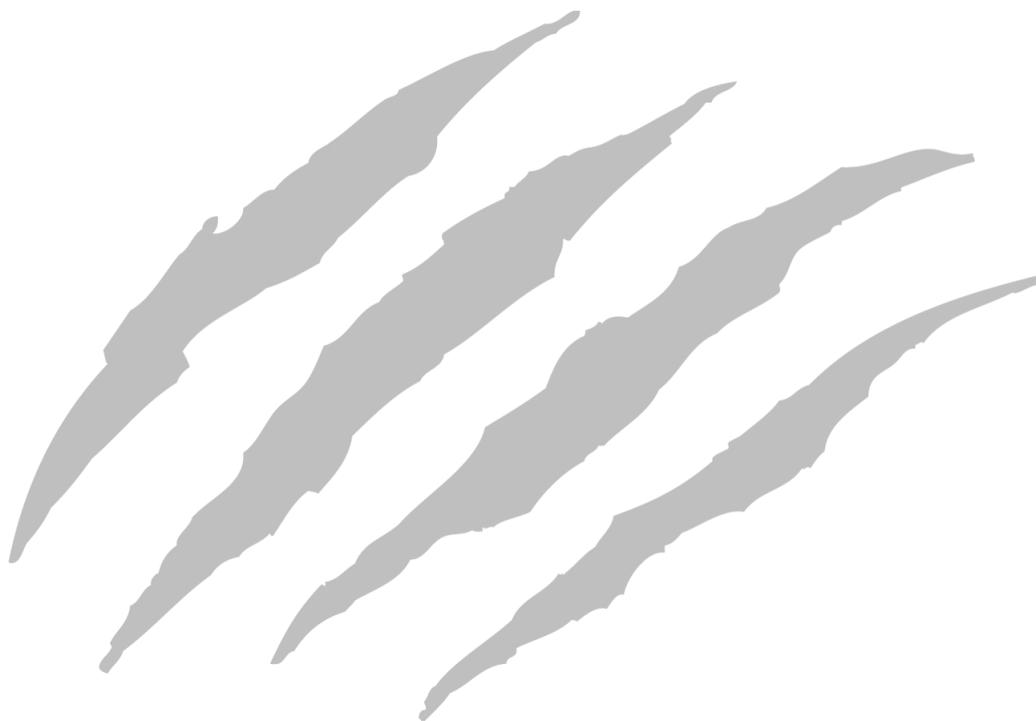
Companheiro do Narrador



Um suplemento para LoboisOMEM: O Apocalipse

LOBISOMEM

Companheiro do Narrador



Por Forrest B. Marchington e Ethan Skemp

Créditos

Autores: Forrest B. Marchinton & Ethan Skemp
Autores da Segunda Edição: Andrew Bates, Phil Brucato, Lon Franson, Devin Parker
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editor: Aileen E. Miles
Arte: Mitch Byrd, Brian LeBlanc
Arte Interna: Steve Prescott & Sherilyn Van Valkenburgh
Arte da Capa: Joe Corroney
Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

Desculpas Envergonhadas

Nossas mais profundas desculpas para Chris Howard, que foi acidentalmente excluído dos créditos de **A World of Rage**, devido as nossas cabeças-ocas. Chris, a negligência não foi intencional. Adoraríamos rastejar, saindo debaixo de nossas mesas e nos desculpar pessoalmente, se você dispensasse os seus amigos da ex-KGB que você chamou.

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf
Título Original: Werewolf Storytellers Companion
Tradução:
Capítulo 1 - Chokos, Insane.Vizir, Pedro e Boorako
Capítulo 2 - Chokos
Capítulo 3 - Insane.Vizir e Chokos
Capítulo 4 - Chokos
Revisão do Texto: Insane.Vizir e Boorako
Capas: Graci
Tratamento de Imagens: ScreckNET V8
Diagramação e Planilhas: Folha do Outono

Advertência

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

Equipe do Nação Garou Traduções Livres
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349
contato: nacaogarou@gmail.com
Nosso 1º trabalho, concluído em 03.Outubro.2006

Equipe de Melhoria desta Versão

Revisores Adicionais: Gustavo e Cizinho
Capas: RGT
Tratamento de Imagens e Escudo: Ideos
Diagramação e Planilhas: Folha do Outono
Melhorado em: 28.Agosto.2008



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

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, The Thaumaturgy Companion, Guia da Camarilla, Guia do Sabá e Guide to the Anarchs são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

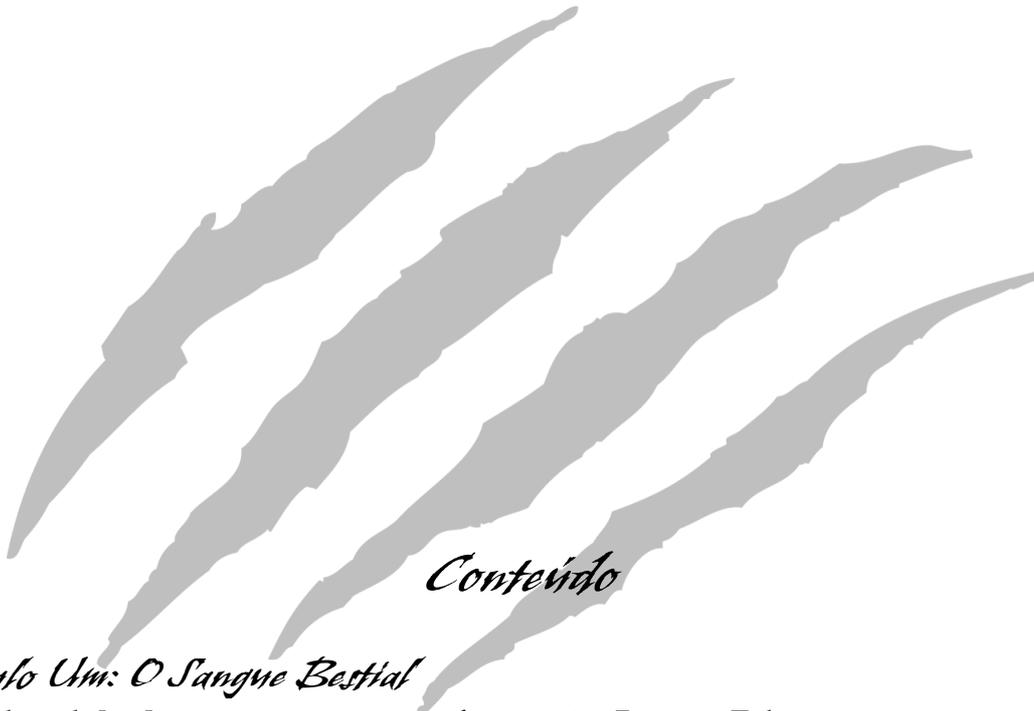
Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf online: www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

IMPRESSÃO E VENDA PROIBIDA. TRADUÇÃO DESTINADA A USO PESSOAL.

LOBISOMEM

Companheiro do Narrador



Conteúdo

Capítulo Um: O Sangue Bestial

Os Portadores da Luz Interior, os outros metamorfos, animais e Fraquezas Tribais opcionais

5

Capítulo Dois: Caerns e Seitas

Mais detalhes sobre caerns e cargos nas seitas

27

Capítulo Três: Rivals e Inimigos

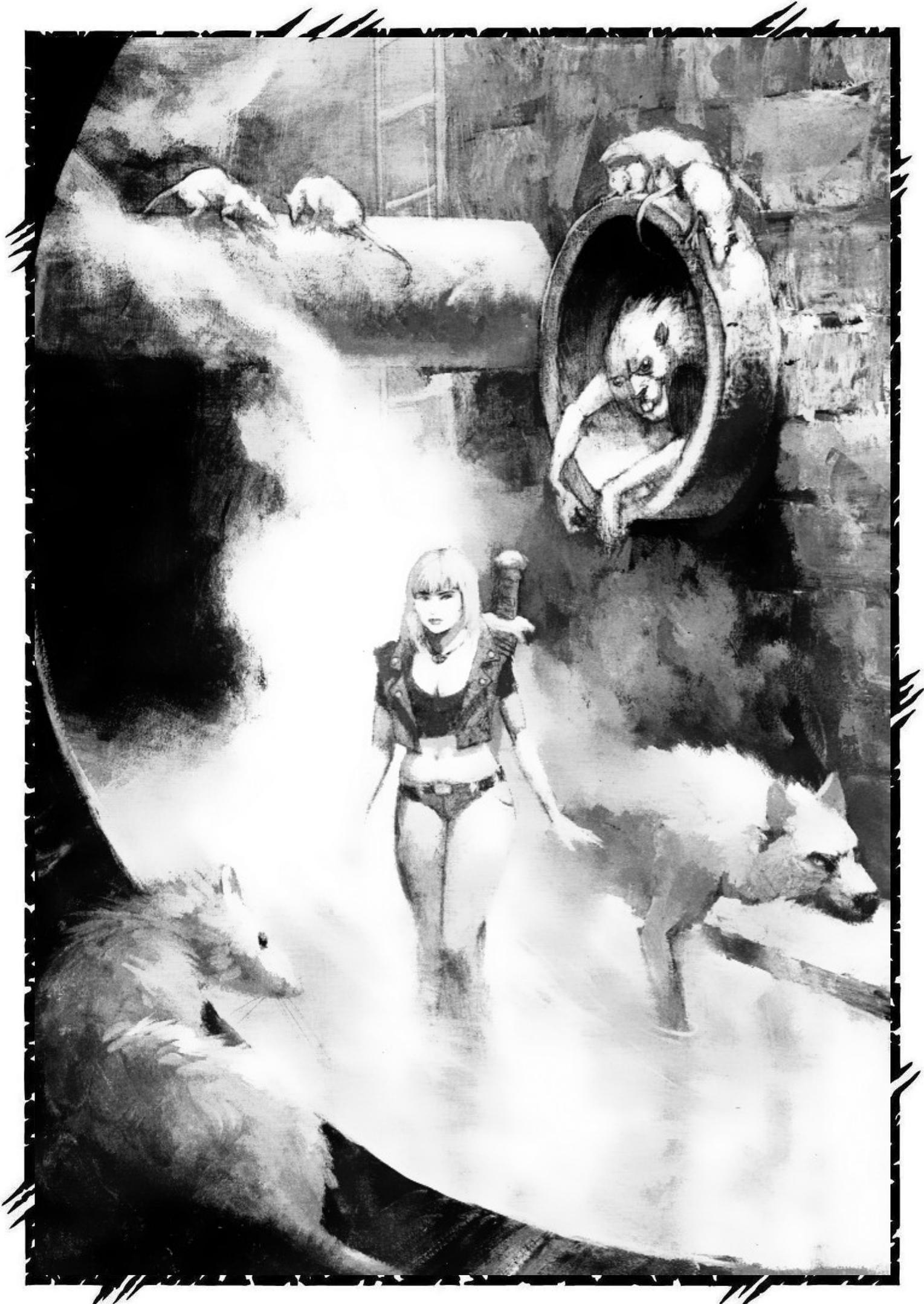
O que os lobisomens sabem sobre os outros habitantes do Mundo das Trevas

37

Capítulo Quatro: Quinquilharias

Renome, combate submerso, armas e cronologia

47





Capítulo Um: O Sangue Bestial

As Tribos

Como todos sabem, a Décima Terceira Tribo se isolou da Nação Garou por motivos pessoais. Este ato de separação criou uma grande rixa entre eles e as outras tribos. Mesmo os Portadores da Luz Interior que permaneceram junto aos seus antigos aliados, lhes recai uma nuvem de suspeita. Eles ainda são Garou, mas para a maioria, eles não lutam mais a mesma guerra que seus primos.

Você pode permitir que seus jogadores criem personagens Portadores da Luz, caso deseje. No entanto,

esteja avisado: alguns jogadores o farão na tentativa de serem “diferentes”, na esperança de chamar mais atenção para eles. Ao permitir personagens incomuns deste tipo, você aceita a obrigação de deixar claro que estes jogadores não receberão mais do que uma justa fatia da sua atenção. **Lobisomem** é, na íntegra, um jogo sobre a Nação Garou e não é uma boa idéia penalizar os jogadores que querem jogar com personagens dentro dos padrões da Nação Garou ao favorecer jogadores que prefeririam estar jogando outra coisa qualquer.

Portadores da Luz Interior

Os Portadores da Luz Interior sempre foram estranhos para o resto da Nação Garou. Diferentemente dos outros lobisomens, eles pareciam se contentar em permanecer distantes e solitários, se unindo a matilhas mas nunca parecendo precisar de companhia. Eles não possuíam terras próprias, ao menos não dentro das típicas fronteiras da Nação Garou. Eles eram aptos a manejar serenamente uma arma e mais capazes de controlar sua Fúria do que qualquer outra tribo já foi. Sua dedicação ao corpo, mente e espírito lhes garantiu uma unidade graciosa, que eles têm expressado tanto em sua maestria com enigmas como também através de sua especializada arte marcial, o Kailindô. Eles eram poucos em número, estranhos solitários que serviam como fortes aliados e carinhosos amigos.

Apesar disso, foi um grande choque para as outras tribos quando os Portadores da Luz anunciaram sua intenção de deixar a Nação Garou por um período indefinido. Somente uns poucos Garou puderam antever a aproximação deste anúncio — uns poucos que os observaram atentamente enquanto os Portadores iam definindo lentamente, incapazes de se concentrar.

Ao que parece, os problemas dos Portadores tiveram origem em grande parte em sua própria filosofia. Tentando se afastar da influência da Weaver, os Portadores treinaram para renunciar às suas conexões com coisas materiais, recursos e, até mesmo, outras pessoas. Os números diminuía conforme sua iluminação aumentava. A reprodução ficava sempre em segundo plano para os Portadores e preservar um território parecia ser muito mais um fardo que qualquer outra coisa. Infelizmente, isto fez da tribo a mais vulnerável quando o pequeno território que possuíam foi atacado.

Na segunda metade do século XX, as forças da Wyrn capturaram muitos caerns dos Portadores da Luz Interior em seu lar ancestral, nos Himalaias e na Índia. Os Portadores da Luz ficaram aterrorizados com isso, mas estavam em um número muito pequeno para uma retaliação à altura. Quando os anciões da tribo pediram a ajuda dos companheiros de outras tribos, a resposta que receberam foi um choque. As terras da Nação Garou simplesmente não se estendiam até a Ásia e as terras dos Portadores da Luz estavam um pouco além do que a Nação considerava sua. Pior, os Garou não mais tinham número suficiente de reserva para tal empreitada — enviar seus próprios guerreiros ao coração de uma terra hostil deixaria muitos caerns despovoados e vulneráveis a

ataques. Com os Dançarinos da Espiral Negra tão fortes dentro do território da Nação Garou, era simplesmente arriscado demais. Embora doesse bastante a muitos anciões de todas as tribos admitir, eles não estavam em posição de ajudar. Se os Portadores da Luz quisessem retomar suas terras ancestrais, eles precisariam da ajuda de outras fontes.

Surpreendentemente, no começo de 2000, os Portadores da Luz Interior a receberam.

Vários anciões da tribo há muito tinham contato com metamorfos asiáticos, que eram organizados em uma sociedade não muito diferente da Nação Garou. Esta coalizão dos Metamorfos do Oriente, as Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda, há muito tempo vinha procurando empreender aliança com os Portadores da Luz Interior. Finalmente, no final de 1999, as Cortes enviaram emissários a maior parte dos anciões Portadores da Luz com a simples mensagem:

“Lamentamos muito saber da perda do Monastério de Shigalu, há muito tida como uma jóia de conhecimento repousada no semblante dos Himalaias. Oferecemos nossas condolências à tribo conhecida como Portadores da Luz Interior e lhes propomos: caso os Portadores da Luz Interior estiverem desejosos em se aliarem às nossas humildes Cortes, ficaríamos honrados de prover nossos primos com grupos de guerra e de inteligência para ajudá-los em sua batalha para retomar suas terras.”

Após longo debate, os Portadores chegaram a uma decisão. Enviaram uma simples mensagem de aceitação e agradecimento às Cortes Bestiais — e então, começaram a explicar sua decisão ao resto da Nação Garou. Embora as notícias não tenham sido muito bem recebidas, a Nação concordou que era melhor deixar os Portadores da Luz se retirarem pacificamente que iniciar mais um derramamento de sangue numa guerra civil em nome da “unidade”. Então os Portadores começaram a partir.

É claro, nem todos os Portadores da Luz concordaram com esta filosofia. Muitos, particularmente os mais jovens, se vêem como ocidentais em primeiro lugar e, acima de tudo, como membros orgulhosos da Nação Garou. Esses dissidentes firmaram um compromisso com seus anciões. Conforme o acordo, eles permaneceriam onde quisessem por um tempo, ajudando seus aliados das outras tribos. Em troca, enviariam qualquer novo Portador da Luz Interior recém-transformado, para ser treinado pelos anciões com o

restante da tribo e responderiam ao chamado de seus anciões, caso lá fossem necessários.

A vida não é fácil para os Portadores que fincaram um pé em cada mundo. A maioria da tribo desaprova gentilmente a independência deles, enquanto o resto da Nação Garou tende a olhá-los com suspeita, como se pudessem abandonar uma luta em qualquer momento para se reunir aos seus semelhantes. Mas ninguém nunca disse que ser Garou era fácil e estes Portadores da Luz decidiram que sua honra exigem que sigam suas consciências, não importando os obstáculos.

Aparência: Os Portadores da Luz Interior são, na verdade, multi-étnicos. Eles adotaram crianças de muitas linhagens. Muitos são europeus, africanos ou do Oriente Médio. Entretanto, a maior parte dos Portadores de Raça

Pura reflete a

original

linhagem

da tribo nos

Himalaias,

Índia e

Extremo

Oriente.

Seus pêlos

vão do cinza

claro ao negro,

além de listras claras

não serem incomuns. Eles

tendem a físicos mais esguios

e atléticos que musculosos,

além da maioria carregar consigo

uma serena tranquilidade.

Parentes: Infelizmente, os Portadores da Luz Interior carecem da falta de um forte apoio por parte de parentes. Sua tendência em pregar a auto-disciplina e limitada conexão com humanos ou lobos diminui muito as chances de nascimentos casuais. A tribo originalmente cruzou com o povo da Índia e Himalaia, mas conforme os Portadores se espalharam pelo globo, eles adotaram muitas etnias como Parentes. A tribo é particularmente interessada em manter seu sangue e instintos lupinos fortes e são inclinados a procurar parceiros lobos mais frequentemente do que os outros poderiam esperar. Seus parentes humanos tendem a ser intelectuais e são normalmente pessoas de fortes convicções. A maioria não é particularmente

rica ou influente, mas eles costumam possuir uma variedade de habilidades que seus semelhantes podem chamar de arma.

Território: Os Portadores da Luz possuem pouquíssimos pedaços de terra para chamarem de seus. Muitos de seus antigos caerns no Himalaia foram tomados pelas forças da Wyrn que utilizaram manobras militares da China como cobertura. Além disto, a tribo não estava interessada em tomar caerns de outras tribos à força e, assim, possuem poucos caerns na América ou Europa. Tal falta definitiva de território

Portador tornou a decisão de retirada muito mais fácil para os anciões que estão frequentemente procurando maneiras de retomar parte de suas terras das garras da Wyrn.

Totem Tribal: Quimera

Força de Vontade Inicial: 4

Restrições de Antecedentes: Quando um filhote é adotado pelos Portadores, a primeira coisa que o ensinam é fazer confiar de início em si próprio. Parte deste aprendizado envolve a separação do filhote das coisas materiais de que ele possa depender.

Portadores não podem começar o jogo com Recursos ou Fetiche. De resto, os Portadores não possuem ligação com o resto da Nação Garou. Um Portador não pode ter aliados na Nação Garou ou seus amigos sem permissão do Narrador.

Dons iniciais: Equilíbrio, O Toque da Queda e Sentir a Wyrn.

Mote: Na tentativa de espalhar nossos galhos, perdemos nossas raízes. Perdoemos, primos, mas nós precisamos nos fixar antes de poder sermos úteis.



Estereótipos

Voz-Solene, um Portador da Luz Interior Philodox, lembra seus velhos companheiros:

Fúrias Negras: Estamos todos destinados a encarnar como macho e fêmea a cada ciclo. Quanto podem as Fúrias Negras saber se elas se recusam a aprender com metade de suas vidas?

Roedores de Ossos: São mais corajosos do que se imagina. Guardam as portas que ninguém mais vai guardar.

Filhos de Gaia: Somos muito parecidos. Caso escolham buscar seus objetivos fora da Nação Garou, como fizemos, apreciá-riamos sua companhia.

Fianna: Muito apaixonados por seus próprios corpos e pela felicidade de estarem vivos. Sempre foram fortes em número e fracos em disciplina.

Cria de Fenris: Fortes em corpo, fortes em espírito, fracos em compaixão. Se ao menos soubessem que são um terço defeituosos.

Andarilhos do Asfalto: O simples fato dos Andarilhos do Asfalto terem tanta influência na Nação Garou é um sinal de que estávamos certos em partir. Não podemos nos separar eficientemente dos cordões da Weaver em um lugar onde os Garou alegremente apóiam os ideais dela.

Garras Vermelhas: Respeito a pureza de seu instinto, de onde flui sabedoria, e lamento a sua fixação por seu ódio — e espero desesperadamente que um não seja igual ao outro.

Senhores das Sombras: Valorizam a astúcia e chamam isso de sabedoria. São uma das maiores razões de não podermos esperar que os outros entendam nossas necessidades.

Peregrinos Silenciosos: Serão sempre bem vindos em nossas terras. Se alguém entende porque precisamos seguir nosso próprio caminho, são eles.

Presas de Prata: Mesmo se houver um motivo para tanto orgulho, ainda é uma falha deixar que ele consuma você.

Uktena: Eles são uma parábola de prevenção — ao contemplar a natureza do seu inimigo, há sempre o risco de estar abrindo portas em seu coração por onde ele possa entrar.

Wendigo: Nos separamos sem realmente nos tornarmos amigos. É uma perda humilde.

Você deve ser justo ao usar essas fraquezas. Se você decidir usar essas regras, esteja certo de que os jogadores saibam disso, para que eles não fiquem achando que você os está perseguindo.

Algumas fraquezas tribais são de natureza social, outras genéticas ou até mesmo impostas pela natureza do espírito da tribo ou pela conexão com o totem tribal. É responsabilidade do Narrador reforçar a idéia de cada uma dessas fraquezas. Os jogadores podem, convenientemente, “esquecer” vez ou outra para superar seus obstáculos quando situações relevantes aparecerem.

Claro que, nem sempre, você deve impor uma fraqueza tribal, mesmo que você tenha escolhido utilizar essa regra. Muitas dessas fraquezas podem ser superadas ou simplesmente não ser aplicáveis em certas situações. Claro que essas exceções devem ser relativamente raras (ou de outra forma as fraquezas tribais não seriam fraquezas de verdade), mas elas ajudam a fazer uma fraqueza parecer mais algo do caráter do personagem do que uma lei da natureza.

Fúrias Negras

Fúria: -1 nas dificuldades para entrar em frenesi provocado por homens

As Fúrias Negras não possuem tolerância para com os homens abusivos, elas viram em primeira mão o tipo de violência que um homem é capaz de cometer com uma mulher ou uma criança, são memórias dolorosas. O próprio Pégaso reforça a recusa das Fúrias em aceitar os machos dominantes como “parte da ordem natural”. Sempre que uma Fúria tiver que fazer um teste de frenesi por causa de um humano macho (ou metamorfo, vampiro ou qualquer ser similar a um humano), a dificuldade desse teste é diminuída em 1, até uma dificuldade mínima de 2. Essa fraqueza pode ser superada em certos casos, onde a Fúria está lidando com um homem que ela, de alguma forma, aprendeu a confiar implicitamente ou se for um homem pelo qual ela nutre afeto profundo.

Roedores de Ossos

Párias: +1 nas dificuldades dos Testes Sociais envolvendo outras tribos

O restante da Nação Garou não nutre muito respeito pelos Roedores de Ossos. Mesmo quando um Roedor alcança um feito impressionante, os cumprimentos normalmente contêm o tom desagradável de “ele fez muito bem, de fato... principalmente para alguém de sua tribo”. Em resultado, os Roedores de Ossos geralmente sofrem um modificador de +1 na dificuldade de todos os Testes Sociais feitos para impressionar, intimidar ou de outra forma lidar com as outras tribos. Essa fraqueza geralmente é superada com o passar do tempo, à medida que os outros lobisomens vão aprendendo a respeitar e até admirar o Roedor de Ossos em questão.

Filhos de Gaia

Véu Rasgado: Testemunhas recebem +4 na Tabela de Delírio

Uma vez que os Filhos de Gaia não participaram do

Fraquezas Tribais (Opcional)

Os Narradores que procuram algo adicional para temperar a vida de seus jogadores podem se interessar pela idéia das fraquezas tribais. Elas são defeitos internos de caráter que cada membro de uma tribo possui — se você escolher utilizar essa regra, é claro. A principal vantagem dessa regra é que torna a participação em uma tribo, uma faca de dois gumes, enfatizando que estando dentro da família, você também tem o lado ruim. Porém,



Impergium, seu totem tribal garantiu a eles uma demonstração extra de serenidade. Humanos que vêm um Filho de Gaia na forma Crinos não sofrem o Delírio de maneira tão forte e a reação deles na tabela de Delírio aumenta em quatro posições (sendo "Terror" a pior reação que um humano pode ter). Alguns Filhos de Gaia não vêm isso como uma fraqueza, mas a realidade é que sem essa proteção do Véu, os Filhos correm o risco de violar uma das mais sagradas leis da Lítania. Não há nenhum meio confiável de desfazer essa fraqueza, caso um Filho de Gaia comece a causar fortes reações de Delírio novamente, é possível que seja em intervalos aleatórios (e desagradáveis).

Fianna

Baixo Auto-Controle: Testes de Força de Vontade recebem +1 na dificuldade

Os Fianna são uma tribo muito passional, dada a explosões de uma alegria maníaca, acessos de raiva assassina e ataques de severa melancolia. A filosofia deles é viver a vida por completo — uma filosofia que, infelizmente, não promove a disciplina desejável.

Crias de Fenris

Intolerância

Nenhum Cria é incentivado a comprometer seus ideais. A constante ênfase da tribo em lutar uma batalha

sem fim e não demonstrar fraqueza tende a criar um ponto de vista intolerante. Todo Cria tem algo em particular que despreza, algo que ele não pode suportar. Quando confrontado com esse estímulo, ele não será capaz de suportar a sua simples presença e fará qualquer coisa para se livrar daquilo que o incomoda.

O jogador pode ou escolher uma Intolerância específica para seu personagem (com a aprovação do Narrador) ou escolher uma das listadas abaixo. Criaturas da Wyrm não podem ser escolhidas — é esperado de todos os Garou, em especial os Fenris, que eles não tolerem a Wyrm.

- **Covardia** — Você odeia covardia em todas as suas formas, seja o medo do derramamento de sangue ou medo de tomar o controle em situações sociais. Qualquer um da sua matilha que demonstrar covardia deve responder a você. Se a situação se inverter e **você** entrar em um Frenesi Raposa, você se consumirá em uma aversão tão grande a si mesmo que passará a enfrentar riscos desnecessários para amenizar seu momento de fraqueza.

- **Acordos** — Você vê os acordos como nada mais do que uma clara submissão. Fazer um acordo é como se render e você zomba daqueles que utilizam tais táticas. Você se recusa a comprometer algo em que acredita. Se um líder força-lo a fazer, então é justo que seja feito, mas isso não demonstra ser uma boa qualidade no julgamento de seu líder.

• **Animais Pequenos** — Respeita Aqueles Inferiores A Ti? Uma porra! Em sua opinião, essa é uma lei infeliz da Litanía. Você defende criaturas abaixo de você por que esse é o seu dever, mas esses desgraçados — o que inclui humanos e lobos — não merecem nem um pouco de respeito. Um insulto grave de um humano é o suficiente para levá-lo ao frenesi.

• **Fraqueza** — Você odeia a fraqueza física ou moral nos outros, desdenhando daqueles que considera fracos e recusando a tolerar tais características em você mesmo. Isso leva você a ser um pouco impiedoso — aqueles que precisam de misericórdia, na sua cabeça, não a merecem.

• **Coisas da Weaver** — Você está convencido de que a Weaver é o grande inimigo e se recusa a permitir muitas coisas dela a seu redor — em especial, tecnologia. Você despreza em especial os Andarilhos do Asfalto e todos os urrah. Armas mais complicadas que arcos e espadas não são do seu interesse e o mesmo vale para outros itens tecnológicos, *particularmente* os luxuosos.

Andarilhos do Asfalto

Afinidade com a Weaver: Incapaz de recuperar Gnose em áreas selvagens

A afinidade única dos Andarilhos do Asfalto com os padrões espirituais das cidades acaba limitando-os quando eles estão fora de seu ambiente. Eles têm dificuldade em retirar energia da Wyld fora das regiões urbanas e não podem recuperar Gnose nas áreas selvagens (exceto quando estiverem em um caern).

Garras Vermelhas

Afinidade com a Wyld: Incapaz de recuperar Gnose em áreas urbanas

Ao contrário dos Andarilhos, os estreitos laços dos Garras Vermelhas com a textura espiritual das matas prejudica-os quando eles deixam essa área. Os Garras não podem recuperar Gnose dentro de uma cidade, exceto quando estiverem dentro de um caern.

Senhores das Sombras

Adaga da Falha: -1 de Renome por falha

Os Senhores das Sombras não toleram falhas. Sempre que um Senhor das Sombras falha em cumprir uma tarefa onde normalmente ganharia Glória, Honra ou Sabedoria, ele, ao invés, perde um ponto temporário de Renome naquela categoria (se ele fosse ganhar Renome em mais de uma categoria, subtraía apenas da categoria onde ele seria mais recompensado). Isso ocorre em adição a qualquer perda de Renome que ele sofreria por suas ações. Essa fraqueza não afeta o processo normal de Renome em nenhuma outra maneira. Caso um Senhor das Sombras seja bem sucedido em suas ações, no entanto, ele recebe a quantidade normal de Renome.

Peregrinos Silenciosos

Assombrado

Os Peregrinos Silenciosos sofrem uma maldição em dobro: eles não podem mais descansar dentro das fronteiras da terra natal de seus ancestrais e eles são

assombrados pelos espíritos dos mortos. Quando um Peregrino obtém uma falha crítica num teste para percorrer atalhos, ele envia ondas para a Umbra Negra, alertando qualquer aparição ou fantasma de sua presença. É quase certo de que *alguma coisa* vai aparecer para pedir ajuda ou para tentar destruir o Peregrino. Em áreas como antigos campos de batalha, cemitérios ou lugares similares para os mortos, o Peregrino pode atrair muito mais atenção do que gostaria.

Nota: O Dom de Nível Cinco dos Peregrinos Silenciosos: Alcançar a Umbra permite o Peregrino a entrar e sair da Umbra sem medo dessa maldição.

Presas de Prata

Perturbação

Anos de acasalamento com limitados grupos de Parentes teve seu preço para os Presas de Prata. Cada Presa de Prata começa o jogo com uma Perturbação que pode ser superada apenas temporariamente. A loucura do personagem pode ser escolhida pelo jogador (com a aprovação do Narrador) ou retirada da lista abaixo.

• **Amnésia** — Durante situações traumáticas e estressantes, você esquece quem você é.

• **Maníaco-Depressivo** — Você sofre de severas alterações de humor, indo de uma felicidade selvagem a um desespero absoluto. Você começa cada história de uma maneira e pode alterar seu humor por várias razões.

• **Personalidades Múltiplas** — Existe um grande número de personalidades dentro da sua cabeça. Você pode mudar o seu nome, Natureza e Comportamento durante épocas de grande estresse.

• **Obsessão** — Você tende a se concentrar em algo ou alguém, tornando aquele alvo no ponto principal da sua vida.

• **Paranóia** — Você vê a influência da Wyrms em tudo. Os outros não? Talvez eles também já tenham sido corrompidos...

• **Perfeição** — Você trabalha duro para que tudo na sua vida continue perfeito. Você gasta toda a sua energia para evitar que algo dê errado e costuma entrar em frenesi quando as coisas não vão da maneira como você deseja.

• **Megalomaniaco** — Você é obsessivo em controlar e dominar os outros.

• **Regressão** — Você tende a regredir ao seu estado de criança (ou filhote) durante tempos de extremo estresse.

Portadores da Luz Interior

Obsessão por Charadas

O Portador da Luz Interior que falha num teste de Enigmas torna-se obsessivo pela charada, incapaz de se concentrar em qualquer outra coisa até que encontre a solução. Durante esse tempo, o Narrador deve escolher alguns pequenos efeitos para representar esta obsessão íntima (porém, um de cada vez). Exemplos incluem se isolar do mundo (+1 de dificuldade em todos os testes de Percepção) ou uma reação lenta aos estímulos exteriores (+1 de dificuldade em todos os testes de Iniciativa).

Uktena

Curiosidade

Os Uktena são quase que patologicamente compelidos à descobrir qualquer mistério apresentado a eles. Seu Totem é um espírito de segredos e conhecimentos ocultos, assim eles sentem uma forte compulsão em trazer mais conhecimentos para os Uktena. Quando um Uktena descobre que alguém sabe algo que ele não sabe, ele torna-se distraído até que tome o segredo para si. O Narrador pode impor várias penalidades ao personagem até que ele descubra o tal segredo. Exemplos incluem problemas de concentração (+1 de dificuldade nos testes de Força de Vontade), um temperamento explosivo (-1 de dificuldade para entrar em frenesi) ou uma disposição grosseira (+1 de dificuldade nos testes Sociais).

Entretanto, quando um Uktena descobrir a verdade por trás de um segredo, principalmente de uma maneira genial, ele pode ganhar um ponto temporário de Sabedoria ou recuperar um ponto de Força de Vontade (à critério do Narrador).

Wendigo

Ciclo das Estações

Os Wendigo sempre viveram em uma relação bem próxima com a Terra e suas constantes mudanças de estações. Eles possuem diferentes fraquezas durante diferentes períodos do ano, mas eles ganham poder no inverno, a estação de seu totem.

Primavera: +1 na dificuldade em testes de Força de Vontade. A vitalidade da estação distrai os Wendigo.

Verão: -1 na dificuldade dos testes de frenesi. O verão é a estação tradicional da guerra.

Outono: +1 na dificuldade de mudar de forma. O mundo reduz sua velocidade no outono e poucas coisas novas nascem nessa época.

Inverno: -1 na dificuldade dos testes de absorção de dano. O inverno é a estação do Wendigo e eles usam todo o seu ódio e fúria para se fortalecerem nessa época.

As Feras

Durante a Guerra da Fúria os Garou dizimaram as outras raças metamórficas que habitavam o mundo. Muitas raças foram levadas à extinção. Outras dizimadas a uma pequena fração e forçadas a se esconderem. Desde então, os lobisomens ouvem falar pouco ou nada sobre elas. Entretanto, alguns desses metamorfos — as Feras — ainda sobrevivem.

É desnecessário dizer que poucas das Feras consideram os Garou aliados. A maioria cresceu ouvindo histórias dos lobisomens que assassinaram seus ancestrais e foram ensinados a nunca, nem mesmo, se mostrar aos Garou. Porém, algumas vezes a curiosidade aguça em um jovem metamorfo. Algumas vezes uma Fera, que ainda é leal a Gaia, cruza com uma matilha de lobisomens enquanto perseguem a mesma presa da Wyrn. E, algumas vezes, uma Fera procura por um lobisomem

deliberadamente em nome da vingança. Tais encontros não são comuns — mas acontecem.

Nunca existiram metamorfos nascidos de animais domésticos. A centelha de Gnose é aparentemente muito fraca nas raças domésticas para surgir um metamorfo. Por exemplo, dizem as lendas que existiram uma raça de “touro metamorfo”, metamorfos que nasciam dos poderosos auroques, uma poderosa raça de gado selvagem — mas essas Feras não foram capazes de dar continuidade à sua linhagem com gado doméstico (e apenas o desespero fez com que tentassem). Quando os auroques morreram, toda a esperança do renascimento de uma raça de touros metamorfos morreu junto.

Não há espaço nesse livro para detalhar as Feras, características e tudo mais, como gostaríamos. Cada Raça Metamórfica é detalhada separadamente em seu próprio livro, de **Bastet e Nuwisha a Rokea e Nagah** (os dois últimos disponíveis em 2001). Os resumos que seguem tem o intuito de oferecer aos Narradores iniciantes uma breve visão geral nos tipos de criaturas que compartilham das bênçãos de Gaia e mesmo Narradores experientes acharão os exemplos estatísticos dos metamorfos úteis. Cada um dos metamorfos vem com uma sessão “Características Sugeridas”, que o Narrador pode achar útil para criar rivais e antagonistas Feras, um exemplo de um membro da Raça em questão (com os Atributos em parênteses representando a forma Crinos, ou forma guerreira similar, caso não exista forma Crinos). A lista de Dons apresentada também é bem vaga, os Narradores são livres para adicionar Dons extras as Feras, caso considerem apropriado (como por exemplo um metamorfo corvo possuir um Dom que é ensinado pelo Corvo), até mesmo em níveis menores que um Garou aprenderia o Dom (reciprocamente, Dons ensinados por espíritos lobos devem ser em níveis maiores para as Feras do que para os Garou...).

Ananasi

Talvez os mais estranhos e perturbadores dentre todos os metamorfos sejam os Ananasi, os metamorfos-aranha. Nem mesmo os Rokea, com todo o sangue frio que possuem, cruzam com invertebrados. Os Ananasi são uma raça misteriosa e inescrupulosa, guiados por leis complexas, em sua busca de seus objetivos. Eles permanecem muito afastados da batalha por Gaia, ao invés disso, lutam por benefício direto de sua própria espécie — e, talvez, por algum outro objetivo mais ambicioso.

Os metamorfos-aranha raramente atuam em grandes grupos. Como a maioria dos metamorfos, eles não são de formar matilhas. Deve existir três ou quatro deles em cidades de médio porte (como Cannes ou Raleigh), um pouco mais em cidades maiores, onde possam se esconder. Os Ananasi de uma determinada área mantêm pouco contato um com o outro, atuando em conjunto quando é realmente necessário e sozinhos na maioria do tempo.

É muito raro que os caminhos de um Garou cruzem

com os de um Ananasi e que o Garou saiba disso. Os Ananasi preferem manter-se em segredo por questões de sobrevivência e sua natureza pouco passional não faz com que busquem vingança por erros do passado. Mesmo assim, uma matilha Garou — particularmente uma que viaje com Andarilhos do Asfalto — pode acidentalmente cair em uma das teias de intriga dos Ananasi. O que acontece depois só depende da matilha e do Ananasi em questão...

Características Sugeridas: Os Ananasi não possuem Fúria, ao invés disso, precisam beber de sangue fresco de mamíferos para abastecer seus poderes. Um Ananasi tem um nível de até dez Pontos de Sangue (embora Ananasi de Posto mais elevados possam ter mais). O Ananasi precisa gastar um ponto de sangue para curar um nível de dano não agravado, ganhar uma ação extra no turno ou gerar teia (que é tão forte quanto se possa imaginar). Um Ananasi sem pontos de sangue se torna faminto, mas não sofre nenhum outro efeito colateral. Eles podem ganhar nutrientes do sangue de outros metamorfos — e alguns adoram tamanho “desafio” — mas não podem beber o sangue vampírico.

Por não possuírem Fúria, os homens-aranha também não são vulneráveis à prata. Eles podem acessar a Umbra sem a necessidade de rituais ou Dons, mas é muito mais fácil para eles fazerem isso em áreas onde a Película é mais alta do que onde as teias da Weaver são poucas ou inexistentes. Eles possuem muitos membros em algumas formas, mas não ganham ações extras por isso, nenhuma vantagem além do que uma pessoa que, com duas mãos, realize uma ação separada com cada mão (porém, eles possuem mais facilidade nas escaladas).

Geralmente, os Ananasi tendem a seguir um lado da Tríade ao invés de Gaia. Esta escolha afeta todas as suas habilidades sobrenaturais. Os seguidores da Weaver (os mais numerosos) costumam possuir Dons e rituais como os dos Andarilhos do Asfalto, os seguidores da Wyld têm os ritos e Dons das Fúrias Negras e Uktena e os seguidores da Wyrn podem possuir os Dons e rituais dos Dançarinos da Espiral Negra.

Os Ananasi possuem quatro formas: humano, humano-aranha (que varia de um para outro), uma enorme aranha do tamanho de um carro e um enxame de aranhas em tamanho natural. Enquanto um Ananasi estiver em sua forma de enxame, ele só poderá ser ferido e morto se todas as aranhas (e elas podem fugir em diferentes direções) forem destruídas. Um Ananasi que perca a maioria de suas aranhas nesta forma ainda pode se regenerar completamente com o passar do tempo, embora possa perder de 50% a 90% de suas memórias. Desta forma, os Ananasi podem sobreviver à maioria dos perigos, mas sempre, com certo custo.

Manipuladora Corporativa

Atributos: Força 2 (6), Destreza 3 (5), Vigor 2 (5), Carisma 2, Manipulação 4 (1), Aparência 4 (0), Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 2.

[Nota: Os Atributos entre parênteses não

representam a forma Crinos, mas a forma Pithus das Ananasi — uma aranha gigante do tamanho de um carro esportivo. Apesar de sua forma Pithus (ou “Aranha Cuspidora”) pesar apenas 70kg ou menos, ela é muito mais forte e resistente do que aparenta]

Habilidades: Prontidão 2, Esquiva 1, Empatia 1, Intimidação 2, Instinto Primitivo 1, Lábia (conversa casual) 4, Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Performance 2, Furtividade 3, Computação 3, Enigmas 1, Investigação (chantagem) 4, Direito 2, Lingüística 2, Política 3, Rituais 3, Ciência 1.

Dons: (1) Controle de Máquinas Simples, Abrir Objetos, Persuasão, Resistência a Toxinas; (2) Perturbar Tecnologia, Sobrecarga de Energia, Sentir a Presa, Induzir Esquecimento (pode ser aplicado sob o sangue drenado de sua vítima); (3) Remodelar Objeto, Sangue Venenoso, Agonia Visceral; (4) Casulo.

Pontos de Sangue: 12, **Gnose:** 4, **Força de Vontade:** 7

Ataques: Mordida (7 dados), Garras (7 dados). O veneno de um Ananasi paralisa mortais instantaneamente. Ao gasto de um ponto de Gnose, ele pode também paralisar criaturas sobrenaturais como lobisomens ou mesmo vampiros. Para fazer isso, ele precisa testar Gnose com dificuldade igual ao Vigor da vítima +4 (máximo de 9). Para se recuperar desta paralisia, a vítima deve esperar pelo tempo equivalente ao necessário para regenerar quatro níveis de dano letal. Por exemplo, um Garou paralisado deveria se regenerar por quatro turnos (sem realmente curar qualquer dano que possa ter sofrido) até que o veneno seja neutralizado.

Dicas de Interpretação: Como uma criatura da Weaver, a Manipuladora Corporativa está igualmente em casa seja nas salas de reuniões, seja nos túneis de esgoto. Sem a ameaça da Fúria para levá-la ao frenesi, ela é totalmente capaz de levar uma vida dupla; durante o dia, trabalha como assistente pessoal de uma das mais proeminentes figuras do meio corporativo da cidade. Com acesso a suas listas de contratos e alguns segredos, ela é capaz de conquistar seus próprios objetivos com uma sutileza impressionante. Durante a noite, ela frequenta os mais exclusivos clubes noturnos — onde ela encontra suas presas. Existem rumores de que ela possui contatos — ou mesmo peões — entre a sociedade vampírica, embora isto possa ser apenas paranóia. Ela evita combates, preferindo atacar seus inimigos através de terceiros ou furtivamente, mas se pressionada, assume a forma de uma viúva negra monstruosa e ataca para matar.

Bastet

Os Bastet estão entre os rivais mais implacáveis dos Garou e na maioria das vezes estão em lados opostos aos lobisomens. Os Bastet são metamorfos-felinos — não são metamorfos que assumem a forma de gatos domésticos, mas homens-fera cujas formas animais são as dos maiores felinos do planeta. Enquanto os lobisomens são criaturas de matilha, os Bastet são criaturas solitárias. Os Garou são sociáveis e acham muito mais fácil trabalhar com seus

semelhantes, os Bastet protegem seus segredos, relutantes de confiar nos outros. A rixa entre os Bastet e os Garou é lendária, nem mesmo situações de vida ou morte são capazes de assegurar que as duas raças cooperem.

Embora poucos Garou sejam capazes de nomear todas elas, existem nove tribos entre os Bastet.

- Os **Bagheera** são os metamorfos-leopardos da Ásia e África, servem como os guardiões de conhecimento para os de sua espécie. São os mais aptos a lidar com outros Bastet, embora também sejam solitários, no fundo de seus corações.

- Os **Balam** são os metamorfos-jaguar das Américas Central e do Sul. Uma tribo amarga e dizimada de guerreiros que lutam desesperadamente para manter o controle do que restou de seus territórios.

- Os **Bubasti**, felinos feiticeiros descendentes do Antigo Egito, estão em vias de extinção. Seus parentes felinos, gatos Kyphur, estão aparentemente extintos e as outras tribos Bastet sussurram que os Bubasti fizeram algum tipo de “pacto com o diabo” para sobreviver por tanto tempo sem sua reserva de parentes felinos.

- Apenas uns poucos **Ceilican**, os felinos selvagens europeus tocados por bruxas, sobreviveram até o século XXI. A tribo passou por três grandes provações — sendo a primeira, a Guerra da Fúria, a segunda uma guerra contra os changelings durante a Idade Média e a terceira num recente ataque dos Dançarinos da Espiral Negra em sua maior conclave. Aqueles que sobreviveram se mantêm escondidos, talvez para nunca mais reaparecer.

- Os **Khan**, os metamorfos-tigre, são a nobreza guerreira dos Bastet, lordes poderosos com uma noção de honra tão fortes quanto se possa encontrar entre os metamorfos-felinos. Infelizmente, os destinos alarmantes das espécies de tigres têm colocado os Khan em situação similar. Assim como os Bubasti e os Ceilican, eles devem desaparecer para sempre em breve.

- Os metamorfos-puma, **Pumonca**, são sobreviventes antes de tudo, solitários em seguida e servos de Gaia em terceiro lugar. Após sofrerem muitas perdas durante a Segunda Guerra da Fúria, eles recuaram para as montanhas, onde ainda hoje vigiam ciumentamente seus territórios.

- Os **Qualmi**, metamorfos-lince, são uma tribo particularmente reservada. Costumam se esconder nas mais distantes florestas da América do Norte e falar em forma de enigmas. Estas criaturas têm muito em comum com os Uktena. Umhas poucas — e muito secretas — alianças entre as duas espécies são possíveis.

- Os **Simba** são os metamorfos-leão e eles são tão orgulhosos e beligerantes quanto se pode imaginar. Eles são uma das duas tribos Bastet que ativamente trabalham em grupo. E um grupo dos Simba é exatamente tão perigoso quanto uma matilha Garou.

- A outra tribo cooperativa são os **Swara**, os metamorfos-guepardo. São uma tribo particularmente reclusa, muito preocupados com a preservação de suas famílias e parentes felinos. Eles são sorrateiros como o vento e têm potencial para serem mensageiros ainda

melhores do que os Peregrinos Silenciosos.

Características Sugeridas: Os Bastet não são tão fortes quanto os Garou, porém, eles são mais rápidos e possuem muito mais destreza. Eles são bem versáteis e podem igualmente se especializar nos atributos Físicos, Mentais e Sociais. Os metamorfos-felinos apreciam as habilidades físicas, a sedução e os desafios mentais em proporções iguais. Dons de percepção, furtividade e refinamento de destreza resumem bem as preferências da maioria dos Bastet, embora um ou outro Bastet seja conhecido por seus gostos místicos e possa possuir um ou dois Dons extras. A maior fraqueza dos Bastet é sua incapacidade em atravessar a Película tão facilmente quanto a maioria dos Garou. Eles precisam de um Dom de Nível Quatro para alcançar a Umbra, embora alguns gatos consigam penetrar a Película dentro de uma área que eles tenham virtualmente marcado como sua.

Espião Bagheera

Atributos: Força 2 (5), Destreza 4 (6), Vigor 3 (5), Carisma 3, Manipulação 3 (0), Aparência 3 (0), Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Intimidação 1, Instinto Primitivo 2, Manha 2, Lábria 3, Condução 1, Etiqueta 2, Armas Brancas 1, Performance 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Enigmas 2, Investigação 3, Lingüística 1, Ocultismo 1, Política 1, Rituais 3.

Dons: (1) Pés de Gato (como o Dom Lupino de nível 3), Sentidos Aguçados, Salto do Canguru, Persuasão, Silêncio; (2) Gerar Ignorância, Olhos de Gato (como o Dom Impuro de nível 3), Espírito da Batalha; (3) Grande Salto, Percepção do Invisível.

Fúria: 3, **Gnose:** 5, **Força de Vontade:** 6

Ataques: Mordida (6 dados), Garras (6 dados)

Dicas de Interpretação: O Espião Bagheera é um pedaço vivo da noite, nascido sob a forma de um leopardo negro. Ele ronda a selva urbana e a área selvagem local com igual facilidade, embora procure por um lugar que ele possa realmente chamar de seu. Ele está ciente da presença de uma sociedade Garou nas redondezas e tenta evitar os “cães” o máximo possível, mas sua curiosidade sempre faz com que ele investigue problemas que os Garou estão verificando também. Ele não costuma usar equipamentos tecnológicos ou de vigilância eletrônicas, preferindo observar cuidadosamente, escondido nas sombras. Ele não odeia os Garou tão firmemente quanto seu antigo mentor odiava, mas ainda tem ressentimentos deles e não tem muito interesse em vê-los conseguindo prosperar muito.

Corax

Se os Garou possuíssem qualquer coisa parecida com aliados entre as Feras, seriam os Corax. Os metamorfos-corvo nunca aprovaram a Guerra da Fúria, mas foram bastante poupados durante a guerra. Muitas tribos, incluindo os Crias de Fenris e Fianna, fingiam olhar para o outro lado enquanto os Corax fugiam. Em resposta, os

metamorfos-corvo têm sido um pouco mais complacentes do que a maioria das Feras à respeito da Guerra da Fúria. Eles sabem que a geração atual não é responsável pelos feitos de seus ancestrais — mas eles também sabem que os lobisomens são criaturas com pavio muito curto, assim, eles preferem manter distância.

A tarefa original dos Corax era levar informações sobre Wyrn de uma seita para outra, dos Garou para as Feras e vice-versa. Eles não abandonaram esse dever, mas hoje preferem ser muito mais discretos. Eles enviam seus avisos secretamente, via e-mails anônimos ou espalhando boatos. Quando os lobisomens chegam até a ameaça que foi mostrada a eles anonimamente, um Corax sobrevoa a batalha em sua forma Corvina, para se certificar de que os Garou façam o serviço completo — e ajude-o, deixando as sobras do massacre, para que o Corax se divirta após a saída dos Garou.

Características Sugeridas: Os Corax não são de forma alguma máquinas de combate. Eles possuem apenas três formas: Hominídea, Corvina (a forma de corvo), e uma estranha forma Crinos, que pode vencer um humano em combate e pouco mais que isso. A maioria dos Corax prefere nem mesmo considerar a idéia de se envolver em uma luta sangrenta. Que bem *isso* pode fazer?

Muitos Corax são capazes de endurecer suas penas e as arremessarem como se fossem dardos quando estão na forma Crinos (trate como se fossem facas arremessáveis, mas com um maior alcance). Seus Dons têm uma grande

variedade, mas tendem a focar na habilidade dos metamorfos-corvos em conseguir informação, ao invés de sua habilidade de combate. Dons de Ragabash e dos Senhores das Sombras são apropriados. Os Corax são criaturas do Sol, não da Lua. Eles não parecem ser vulneráveis à prata e não possuem augúrios. Eles tendem a possuir altos níveis de Gnose, Fúria muito baixa e uma quantidade razoável de Força de Vontade. Eles podem entrar em frenesi, mas a Fúria deles é tão pouca que é uma ocorrência muito rara. A forma Crinos de um metamorfo-corvo invoca o Delírio em suas testemunhas humanas, mas de uma forma mais fraca que o usual.

Os metamorfos-corvo, claro, voam para chegar a algum lugar. Na forma Crinos, eles voam praticamente tão rápido quanto corre um Garou em sua forma Hispo e são ainda mais rápidos em sua forma Corvina. Eles podem percorrer atalhos tão facilmente quanto um lobisomem e são especialistas em navegar pela Umbra. Por fim, os Corax possuem o raro talento de retirar informações de cadáveres. Um Corax que devora o globo ocular de um cadáver é capaz de ver os últimos minutos da vida do morto, vistos de seu ponto de vista — vendo a última visão da pessoa justamente da forma como ela viu.

Emissário Freelancer

Atributos: Força 2 (5), Destreza 4 (6), Vigor 3 (5), Carisma 3, Manipulação 3 (1), Aparência 2 (1), Inteligência 3, Percepção 4, Raciocínio 4



Habilidades: Prontidão 3, Esportes 1, Esquiva 4, Empatia 3, Expressão 1, Instinto Primitivo 1, Manha 4, Lábria 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Furtividade 4, Computador 4, Investigação 4, Direito 1, Linguística 2, Medicina 1, Ocultismo 3, Política 1, Rituais 1, Ciência 2

Dons: (1) Abrir Objetos, Persuasão, Faro Para Forma Verdadeira, Verdade de Gaia; (2) Visões, Senso do Sobrenatural, Induzir Esquecimento.

Fúria: 1, **Gnose:** 4, **Força de Vontade:** 6

Ataques: Garras (6 dados)

Dicas de Interpretação: O Emissário Freelancer tem contato dentro das seitas dos Garou locais, mas estes não sabem de que ele é algo além de um Parente de uma tribo não-local bem intencionado. Ele cultiva um comportamento leviano que indica que se os lobisomens tentarem pressioná-lo a fazer outro trabalho além do de mensageiro, ele irá sumir dali. Pode até ser que ele tenha um contato na seita que saiba de sua real natureza, mas por ter ouvido vários contos do que Garou paranóicos fazem com outros metamorfos, esse contato jurou manter esse importante segredo. O Emissário Freelancer é ousado como seus primos corvos, apesar de que ele sabe que é melhor não aporrinhar muito os lobisomens — esse é um trabalho para alguém que seja mais capaz de sobreviver às garras de um lobisomem nervoso.

Gurahl

Muitas mitologias humanas descrevem os ursos como selvagens e gentis, um guerreiro feroz e um sábio curandeiro ao mesmo tempo. Tais histórias têm suas raízes nos Gurahl, os metamorfos-ursos. Apesar dos Gurahl possuírem sua parcela de Fúria, eles também valorizam sabedoria e compaixão mais do que qualquer outra raça metamórfica. Alguns dizem que os Gurahl foram os mentores e instrutores dos Garou, ensinando-lhes como curar e ferir. Tragicamente, quando a Guerra da Fúria começou, os Gurahl estavam espalhados demais para lidar com as matilhas de lobisomens e eles quase entraram em extinção.

Apenas um punhado de metamorfos-urso sobreviveu aos dias de hoje e a maioria deles estiveram em uma hibernação sobrenatural por anos — algumas vezes até por séculos. À medida que as batalhas finais do Apocalipse se aproximam, mais e mais Gurahl estão despertando. Apesar da raça inteira não ser maior do que uma única tribo dos Garou, eles ainda são honrados no seu dever de salvar Gaia, da melhor maneira possível, preenchendo o seu antigo dever como curandeiros. Infelizmente, alguns jovens Gurahl, ao aprenderem sobre os tempos difíceis de sua raça juraram se vingar, ao invés de deixar o passado de lado.

Os Gurahl quase nunca aparecem para os Garou — eles ainda se lembram de muitas histórias do massacre. Apesar de tudo, algumas seitas possuem matilhas escolhidas para procurar lendas dos antigos metamorfos-urso, tentando desesperadamente achar e alistar os escassos curandeiros remanescentes. Localizar, proteger e conseguir a ajuda de um Gurahl seria fonte de grande

honra dentre as seitas que abandonaram velhos preconceitos — mas infelizmente, tão poucos Gurahl sobreviveram que a tarefa parece próxima demais da impossibilidade.

Características Sugeridas: Os metamorfos-urso possuem cinco formas e são muito fortes e corpulentos — mas lentos — na maioria delas. Um Gurahl nervoso é forte o suficiente para erguer árvores. Mesmo não se movendo muito rápido, um Gurahl não pode gastar Fúria para obter ações extras — cada ponto de Fúria gasto adiciona um ponto de Força por um turno. Os Dons dos Gurahl focam na cura e na vitalidade. Poderes que preservam a vida ou faça alguém mais forte são boas escolhas. Os metamorfos-urso podem ser de qualquer augúrio, apesar de que os que são de augúrios mais “cabeça quente” tendem a ser mais novos e os augúrios mais serenos são, normalmente, os mais velhos.

Os Gurahl possuem altos níveis de Fúria e Gnose, além de Força de Vontade notoriamente alta. Eles não são adeptos da Umbra, precisando de um ritual específico para percorrer atalhos. Seus Dons tendem a ser de cura e auxílio. Dons de Theurges são particularmente apropriados, apesar de que um Gurahl terá os Dons de seu augúrio. A raça é muito ritualista e a maioria dos metamorfos-urso conhecem rituais. Muitos, inclusive, dão uma maior atenção a seus rituais do que aos Dons.

Os Gurahl se acasalam com três tipos de ursos: ursos negros, ursos pardos e ursos polares (as raças mais raras como ursos andinos aparentemente não são Parentes dos Gurahl e os pandas não são compatíveis com os Gurahl).

Guardião das Florestas

Atributos: Força 4 (9), Destreza 2 (1), Vigor 4 (9), Carisma 4, Manipulação 3 (0), Aparência 2 (0), Inteligência 4, Percepção 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Briga 4, Esquiva 1, Empatia 4, Expressão 3, Intimidação 3, Instinto Primitivo 4, Empatia com Animais 4, Ofícios 3, Liderança 2, Armas Brancas 1, Performance 1, Sobrevivência 5, Enigmas 4, Investigação 1, Linguística 1, Medicina 4, Ocultismo 3, Rituais 5

Dons: (1) Toque da Mãe, Garras Afiadas, Resistência a Dor, Comunicação com Espíritos, Verdade de Gaia; (2) Comandar Espíritos, Rei dos Animais, Armadura de Luna, Rugido do Predador; (3) Exorcismo, Nome do Espírito, Remodelar Objeto; (4) Vida Animal, Invocar Elemental, Serenidade (5) Canção da Grande Fera, Parede de Granito.

Fúria: 7, **Gnose:** 8, **Força de Vontade:** 9

Ataques: Mordida (10 dados), Garras (10 dados)

Dicas de Interpretação: O Guardião das Florestas entrou em uma hibernação mística há duzentos anos atrás e recentemente acordou para encontrar sua floresta repleta de turistas, entusiastas do ar livre e agrimensores. Ele é o anacronismo ambulante, mais capacitado em lidar com o início do século XVIII do que com o século XXI. Ele tenta entender os humanos, que agora são tão numerosos em sua terra sagrada, mas eles lentamente

estão fazendo com que sua Fúria cresça. Esse poderoso ancião não confia nos Garou e irá ser um imenso esforço para fazer com que ele se revele a qualquer um que ele suspeite ser um lobisomem.

Mokolé

Os Mokolé são também conhecidos como “Povo Dragão” e por uma boa razão. Apesar desses metamorfos nascerem de crocodilos e lagartos, suas formas de batalhas são monstros colossais, como muitos dinossauros, dragões ou qualquer coisa do tipo. Como portadores da Memória de Gaia, os Mokolé não possuem uma forma Crinos pré-definida, mas cada indivíduo lembra-se de sua forma de tempos antigos.

Os Mokolé foram especialmente e duramente assassinados durante a Guerra da Fúria — muitos Garou viam os metamorfos reptilianos como próximos demais da imagem da Wyrn para ser mera coincidência. Consequentemente, o Povo Dragão tem um profundo ressentimento contra os lobisomens e muitos reagem com violência se encontram lobisomens passando por seus territórios. Eles não são criaturas urbanas e muitos se reúnem em áreas onde seus parentes répteis habitam. A maioria dos Mokolé norte-americanos vivem nos pântanos ao sul onde os crocodilos vivem. Eles são criaturas sociáveis e apesar de não formarem matilhas, eles se unem em pequenos grupos para defender os poucos caerns que lhes restaram.

Muitos lobisomens passam suas vidas sem nunca ouvir falar de um Mokolé vivo. Nas suas opiniões, os metamorfos-crocodilo estão bem atentos à continuação da existência dos Garou e eles estão bem felizes de estarem livres de um território cheio de lobisomens. Uma matilha Garou provavelmente encontrará os rastros de um Mokolé somente num lugar onde haja crocodilos ou jacarés. Há uma possibilidade de um grupo de anciões enviar uma matilha numa missão de paz, mas somente se eles não se importarem de nunca mais ver aquela matilha novamente. Isso também é possível se os lobisomens estiverem trabalhando para salvar um alagado ou um pântano que começa a ser drenado, achando um inesperado aliado na forma de um Mokolé, mas a situação teria de ser realmente dura para o Povo Dragão se revelar para seu inimigo ancestral.

Características Sugeridas: Mokolé geralmente não são rápidos, porém, se impõem por sua força e tamanho. Eles possuem somente três formas: humano, réptil (geralmente um jacaré ou crocodilo, ainda que um lagarto ou um monstro Gila são possíveis) e Crinos. A forma Crinos Mokolé é altamente variável, não há dois Crinos Mokolé iguais. Cada forma metamorfo-crocodilo é uma poderosa amálgama de várias características de dinossauros, normalmente alcançando 4 metros ou mais de altura ou comprimento. Eles podem possuir chifres, garras, armadura, longas presas de tiranossauro — uma característica diferente por ponto de Gnose.

Os Mokolé possuem augúrios baseados na posição do Sol na hora em que eles nasceram (ou chocaram), porém

são um pouco diferentes dos augúrios dos Garou. Seus Dons são bem variados. Uma seleção de Ahroun, Philodox e Filhos de Gaia podem representar um Mokolé guerreiro. Contudo, eles não possuem muitos Dons, eles são um pouco hesitantes em confiar em muita mágica. Suas habilidades para lembrar-se das coisas que seus ancestrais viram são notáveis. Cada Mokolé tem o equivalente do Dom de Philodox: Sabedoria das Antigas Tradições. Os Mokolé possuem dificuldade para percorrer atalhos, necessitando de um Dom especial de Nível Três para fazer isso.

Bióloga do Pântano

Atributos: Força 3 (7), Destreza 3 (2), Vigor 4 (8), Carisma 3, Manipulação 2 (0), Aparência 3 (0), Inteligência 2, Percepção 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 4 (natação), Briga 2, Empatia 1, Instinto Primitivo 2, Manha 1, Lábria, Empatia com Animais 3, Ofícios 1, Condução 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Computador 1, Investigação 1, Direito 2, Linguística 2, Medicina 3, Política 2, Rituais 2, Ciência 4.

Dons: (1) Comunicação com Animais, Fraquezas Fatais, Garras Afiadas (pode ser usado em seu chifre), Resistência a Dor; (2) Medo Verdadeiro, Palma do Trovão, Armadura de Luna.

Fúria: 6; **Gnose:** 5; **Força de Vontade:** 7.

Ataques: Mordida (8 dados), Chifre (8 dados), Golpe com cauda (8 dados de dano por contusão).

Dicas de Interpretação: A Bióloga do Pântano é uma estranha mistura de presente e passado. Apesar de ser uma criança do mundo moderno com uma boa educação científica, ela pode ver milhares de anos do passado, agradecida por sua memória hereditária. Ela gasta muito de seu tempo fazendo pesquisas de campo, onde ela se mantém próxima aos seus parentes crocodilos e o ocasional companheiro Mokolé. Ela é idealista e orgulhosa, tendo sabotado mais de um grupo de humanos que tentaram drenar seus pântanos ou depositar lixo tóxico. Ela nunca encontrou um lobisomem e apesar de que ela adoraria ter uma mente aberta sobre os Garou, ela tem a memória viva de como é morrer pelas garras de um lobisomem. Ela é gentil e amigável com aqueles que ela considera estar do seu lado, mas feroz e letal com aqueles que ela considera inimigos. Na sua forma Crinos, ela assemelha-se com um réptil de corpo ágil como uma foca, com longo chifre como os de triceratops e barbatanas com garras. Suas costas são fortemente laminadas e sua calda é grossa e flexível como a de um jacaré. Nessa forma ela é desajeitada em terra, mas notavelmente rápida e perigosa nadando.

Nagah

Na verdade, para os Garou, para virtualmente todos entre os metamorfos — os Nagah são um mito. Até onde todos sabem, os metamorfos-serpente existem apenas nas lendas indianas sobre os Nagah, serpentes marinhas metamórficas que guardam tesouros no fundo dos rios.

No entanto, os Nagah conseguiram sobreviver à Guerra da Fúria e estas criaturas venenosas preservaram cuidadosamente o segredo de sua sobrevivência por gerações. É um pecado capital entre os Nagah que um metamorfo-serpente revele sua existência para outro metamorfo (ou outro ser sobrenatural qualquer). Aqueles que violam esta regra são violentamente punidos — e qualquer testemunha é eliminada ou compelida magicamente a esquecer tudo o que viu sobre os Nagah. Nem mesmo o mundo dos espíritos pode revelar a existência dos metamorfos-serpente, pois mesmo os espíritos que sabem sobre os Nagah são compelidos a permanecer silenciosos sobre o assunto.

Em suas formas de batalha, os Nagah lembram najas gigantes com corpos cilíndricos e fortes braços com garras, seu capuz é sempre marcado por cicatrizes ritualísticas. Eles cruzam sempre com serpentes venenosas, preferencialmente najas.

Os Nagah se consideram a força policial dos metamorfos. De acordo com suas lendas, é seu papel designado por Gaia punir os piores criminosos de qualquer espécie metamórfica — ao menos, aqueles que não são punidos por seu próprio povo. Um Gurahl que atormente mais do que cure, Garou que levem dor aos inocentes, Bastet que usem seus conhecimentos para beneficiar a Wyrms ou a Weaver, estes são os alvos dos Nagah. Eles sempre operam em dois ou três. Eles parecem paranóicos demais para trabalharem sozinhos.

Características Sugeridas: Os Nagah são ágeis e fortes, quase páreos para um Garou. Seu veneno é excepcionalmente mortal — embora só tenham o suficiente para mais ou menos três doses. Uma boa dose aplicada por um Nagah em sua forma Crinos inflige sete níveis de dano agravado (que metamorfos podem absorver). Eles podem assumir cinco formas, mas só costumam usar as formas Hominídea, Crinos e sua forma animal, normalmente uma naja.

Como a maioria dos outros metamorfos, eles possuem a Fúria e a usam da maneira regular. Seus Dons costumam focar a furtividade e detecção, embora eles também tenham muitos Dons para refinar suas habilidades assassinas. Os Dons de Uktena são apropriados, tanto quanto quaisquer outros Dons ensinados por espíritos-cobra. Os Nagah são capazes de respirar debaixo d'água enquanto estiverem em suas formas Crinos e Hispo.

Trio de Assassinos

Atributos: Força 2 (5), Destreza 4 (6), Vigor 3 (5), Carisma 3, Manipulação 3 (0), Aparência 3 (0), Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 1, Instinto Primitivo 2, Lábia 4, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Performance 3, Furtividade 4, Enigmas 2, Investigação 3, Direito 3, Lingüística 2, Política 3, Rituais 1.



Dons: (1) Sentidos Aguçados, Fraquezas Fatais, Toque da Mãe, Simular Odor de Água Corrente, Sentir a Wyrm, Mortalha; (2) Gerar Ignorância, Armadura de Luna, Sentir a Presa, Espírito do Peixe, Véu dos Wani (permite que o Nagah apague das memórias da vítima, o encontro que teve com os Nagah, como se ele estivesse sofrendo de Delírio, ao custo de dois pontos de Gnose); (3) Coup de Grace, Olhos de Cobra, Invisibilidade, Olhar Paralisante; (4) Abrir Ferimento, Fragilizar Corpos.

Fúria: 3, **Gnose:** 5, **Força de Vontade:** 6

Ataques: Mordida (6 dados), Garras (6 dados)

Dicas de Interpretação: O Trio de Assassinos nem ao menos deveria entrar em uma crônica, a menos que algum metamorfo em particular esteja traindo horrivelmente seu dever e ninguém dentre seu povo seja capaz de impedi-lo (ou mesmo de saber o que ele está fazendo). Quando o Trio chega, eles fazem o possível para matar o alvo silenciosamente, sem deixar rastros de sua presença (mas deixando para trás evidências sobre os crimes do alvo). Eles são treinados para atacar sem hesitar, mas não gostam de matar — apenas lamentando a necessidade de cada assassinato que cometem eles podem evitar que se tornem orgulhosos e corruptos. Porém, a natureza de seu dever os torna seres muito solitários e eles podem ser tentados a quebrar seu código e se socializar com os personagens dos jogadores por um curto período de tempo. Desde que continuem capazes de manter sua verdadeira identidade sob completo segredo.

Nuwisha

Apesar de poucos Garou possuírem algo próximo a uma prova de que os metamorfos-coiote ainda existam, a maioria não se surpreenderia se descobrissem que alguns dos Nuwisha ainda estão por aí. Os Nuwisha são os filhos do Coiote e imitam seu patrono Trapaceiro em mais de uma maneira. Contos antigos dos Uktena e Wendigo dizem que eles eram o Riso de Gaia, colocados no mundo para aliviar o fardo dos outros e ensiná-los lições tolas. Claro que os Nuwisha compartilham das travessuras e criação de problemas de seu Velho Coiote e entram em problemas por seguir seus instintos ao invés de seus cérebros.

Os Nuwisha são capazes de se virar em uma luta, mas eles não são bélicos como seus primos Garou. Eles lidam com seus assuntos através da furtividade, como uma espécie inteira de Ragabash. Os mais espertos dentre eles são capazes de até mesmo se disfarçar de lobisomens, para participar secretamente das assembleias dos Garou.

Normalmente, quando o caminho de um lobisomem cruza com um metamorfos-coiote é por que o Nuwisha quer ensinar uma lição ao lobisomem. O Nuwisha estuda seu alvo cuidadosamente, observando-o e anotando suas maiores fraquezas. Quando ele prega uma peça, é uma destinada a expor as principais fraquezas de caráter do lobisomem e embaracá-lo suficientemente para que o Garou repense os caminhos que toma. Claro que o Nuwisha sempre tem algo reservado para os servos da

Wyrm — e essas peças são mais mortais do que instrutivas, deixando uma lição para os que ficaram. Uma lição do tipo: “Não façam o que esse estúpido bastardo morto fez.”

Características Sugeridas: Todos os Nuwisha são Ragabash e devem ser tratados como tal. Eles não possuem impuros e a Força de Vontade deles é, na melhor das hipóteses, mediana. Comparativamente falando, eles são pequenos e ágeis. A forma Crinos de um Nuwisha é tão grande quanto a forma Glabro de um Garou (os modificadores de suas formas representam uma Destreza elevada, mas os bônus de Força e Vigor são bem modestos, quando comparados com as formas dos Garou).

Jovem Agente

Atributos: Força 2 (4), Destreza 4 (7), Vigor 2 (5), Carisma 3, Manipulação 4 (2), Aparência 3 (0), Inteligência 2, Percepção 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 2, Expressão 2, Lábia 4, Artesanato 1, Etiqueta 1, Performance 3, Furtividade 3, Enigmas 1, Investigação 1, Lingüística 3, Política 3, Rituais 1

Dons: (1) Abrir Objetos, Simular Odor de Água Corrente, Persuasão, Comunicação com Espíritos, Grude (2) Gerar Ignorância, Distrações, Induzir Esquecimento, (3) Captura à Distância [nível mais baixo para os Nuwisha], Grande Salto.

Gnose: 5, **Força de Vontade:** 6

Ataques: Mordida (5 dados), Garras (5 dados)

Dicas de Interpretação: O Jovem Agente dedicouse a “se misturar” com os lobisomens locais por suas próprias razões. Ele passou tempo suficiente observando para verificar quem seria os mais simpáticos à sua brincadeira e como melhor encobrir sua história. Ele pode até mesmo ter um interesse particular na matilha dos jogadores, se oferecendo para atuar como um “mentor” para eles ou ainda seduzindo um dos membros da matilha para desempenhar um papel mais sujo por grana (encontros entre Nuwisha e Garou são inférteis, mas não há motivo em deixar um parceiro em potencial saber que ele não está quebrando a Lítania...). Quando ele estiver em uma posição para armar um truque que expõe uma das fraquezas da seita local, ele o fará e prontamente desaparecerá, deixando os lobisomens pensando no que saiu errado e como eles podem consertar. E, se ele for descoberto — afinal, nenhum disfarce é perfeito — ele irá deixar a seita mais cedo. Os lobisomens não possuem muito senso de humor...

Ratkin

Conta a história que Gaia confiou a humanidade aos cuidados dos filhos do Rato, que comiam as sobras dos grãos para controlar a população. Quando os Garou decidiram tomar para si o trabalho de pastorear a humanidade, eles entraram em conflito com os Ratkin. Os Ratkin perderam a Guerra da Fúria — mas eles sobreviveram. Agora os ratos metamorfos estão amargos e raivosos, juntando-se nas favelas urbanas e aguardando o

dia em que eles vão dar o troco nos humanos e nos lobisomens.

Quase todos os Ratkin são urbanos, apesar de que eles não gostam tanto assim da cidade — do ponto de vista dos Ratkin, a Weaver deveria retroceder à Idade da Pedra, para que o mundo não caia em suas teias. Os Ratkin têm uma relação de amor e ódio com suas favelas urbanas — as cidades são os melhores lugares para os ratos, mas elas fedem à Weaver. A maioria dos Ratkin tem uma estima muito baixa pela vida humana. Para muitos anciões, seria desejável eliminar por volta de 90% da população mundial para que os restantes possam viver bem, sem ocupar muito espaço. Por resultado, os Ratkin são mestres da peste, da sabotagem e do assassinato. Não existe arma desleal para um Ratkin em uma missão.

Os Ratkin quase nunca ajudam ou apóiam os Garou, apesar de possuírem um rancoroso respeito pelos Roedores de Ossos (que, além de tudo, seguem o mesmo totem). A maioria dos Ratkin que os lobisomens encontrarão são grupos de ratos metamorfos-assassinos que buscam vingança — ou bandos de terroristas e sabotadores dedicados a destruir o máximo de coisas da Weaver quanto for possível.

Características Sugeridas: Os Ratkin possuem apenas três formas: Hominídeo, Crinos e Roedor. Eles são apenas um pouco mais forte que os humanos na forma Crinos, mas eles são notavelmente rápidos e violentos. Um Ratkin pode fazer parte de qualquer augúrio exceto

Galliard (os bardos Ratkin morreram na Guerra da Fúria e a cultura da raça foi perdida). Impuros são muito comuns nesse povo. Os Dons de um Ratkin são geralmente moldados para criar o máximo de caos ou para tirar o máximo de vantagem do ambiente urbano (Dons de Ragabash e Roedores de Ossos são, particularmente, apropriados). Adagas de Dente são armas populares dentre o Povo Rato, assim como fetiches de armas modernas como serras elétricas e furadeiras.

Sabotador Anti-Weaver

Atributos: Força 2 (3), Destreza 4 (8), Vigor 4 (5), Carisma 1 (0), Manipulação 3, Aparência 2 (0), Inteligência 3, Percepção 3, Raciocínio 4

Habilidades: Esportes 2, Briga 1, Esquiva 4, Expressão 1, Intimidação 3, Manha 4, Lábria 3, Artesanato 3, Direção 1, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 2, Furtividade 4, Sobrevivência (urbana) 2, Computador 1, Investigação 3, Linguística 1, Política 1, Ciência 3

Dons: (1) Embaçamento da Própria Forma, Controle de Máquinas Simples, Resistência à Toxinas, Sentir a Wyrn; (2) Maldição do Ódio, Rugido do Predador (mas com um guincho ao invés de um rugido).

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

Ataques: Mordida (4 dados), Adaga de Dente, Serra elétrica portátil (8 dados de dano agravado)

Dicas de Interpretação: Este Ratkin está, para dizer



de uma maneira educada, no limite. Ele corre um risco real de entrar em frenesi a qualquer momento e está sujeito a ataques de pânico caso as coisas dêem errado para ele. Ele é paranóico ao ponto de achar que todos os lugares estão repletos de câmeras de seguranças, que alimentam a Weaver com informações. Ele não gosta dos Garou, já que ouviu várias histórias de como os lobisomens matam os Ratkin apenas por diversão. Ele talvez ajude uma matilha que consiga convencê-lo de que ambos estão do mesmo lado (preferivelmente se um Roedor de Ossos, que compartilha o mesmo totem que ele, esteja no meio da matilha), mas ele manterá seus olhos abertos durante todo o tempo.

Rokea

A única Raça Metamórfica aquática conhecida é, sem surpresas, um predador. Os Rokea são tubarões metamorfos, criaturas ferozes que empunham sua Fúria e suas habilidades físicas como armas contra aqueles que violam os mares e seus moradores. Eles parecem ser todos nascidos de tubarões, sem hominídeos e impuros entre eles. Isso dá a eles um grande conhecimento dos mares, mas pouca experiência em lidar com pessoas.

Desnecessário dizer, os Rokea não costumam fazer aparições em crônicas em terra firme, mas se uma matilha estiver investigando algum problema ao longo da costa, então temos uma remota chance de um Rokea (ou um grupo deles) aparecer. Os tubarões metamorfos não são hostis ou amigáveis frente aos lobisomens — a Guerra da Fúria obviamente não chegou nas profundezas dos oceanos e os Rokea não são leais a nenhuma outra Fera.

Características Sugeridas: Os Rokea são máquinas de guerra, praticamente iguais aos Garou em combate. Eles são um pouco desajeitados em terra firme, mas rápidos e mortais na água. Seus Dons permitem a eles o controle elementar do oceano, assim como aumentar a capacidade de combate deles (Dons de Crias de Fenris e Ahroun são apropriados). Eles possuem cinco formas — Hominídeo, quase humano, uma gigantesca forma Crinos de homem-tubarão, um gigantesco tubarão primitivo como um Hispo e a forma de um tubarão.

Justiceiro Rokea

Atributos: Força 3 (7), Destreza 3 (1 em terra, 4 na água), Vigor 4 (7), Carisma 2, Manipulação 2 (0), Aparência 2 (0), Inteligência 3, Percepção 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes (natação) 5, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 2, Instinto Primitivo 4, Liderança 1, Furtividade 3, Sobrevivência (oceano) 4, Investigação 2, Linguística 1, Medicina 2, Rituais 2.

Dons: (1) Falar com Animais, Sentidos Aguçados, Resistência a Dor, Sentir a Wyrn; (2) Sentir a Presa, Espírito da Batalha, Sangue Venenoso [posto mais baixo para os Rokea]; (3) Favor do Elemental (água), Roer [posto mais baixo para os Rokea].

Fúria: 7, **Gnose:** 5, **Força de Vontade:** 7

Ataques: Mordida (9 dados), garras (6 dados)

Dicas de Interpretação: O Justiceiro Rokea deixou o oceano para perseguir uma vingança particular, provavelmente contra humanos que insensivelmente destruíram algo importante para os tubarões metamorfos ou contra um Garou ou outra criatura sobrenatural. Ele passou anos estudando os humanos e sabe como se misturar de maneira efetiva, apesar dele ainda ser distintivamente “perigoso” ao observador casual. Ele compreende a linguagem humana bem o suficiente, apesar de que suas frases costumam ser curtas e diretas. (“deixe-me sozinho, ele é minha presa”). Apesar dele escutar brevemente os companheiros que servem à Gaia (que possam provar isso a ele), sua grande Fúria indica que qualquer um que o provocar corre o risco de colocá-lo em frenesi. Quando em frenesi, o Rokea torna-se uma completa máquina de matar, dedicada a nada mais do que matar e devorar seus inimigos.

As Cortes Bestiais

Narradores iniciantes estão provavelmente se perguntando, “O que são exatamente as Cortes Bestiais e o que precisamente elas têm para oferecer que aos Portadores da Luz Interior tanto querem?” O que é uma pergunta razoável.

As Cortes Bestiais da Mãe Esmeralda são a sociedade metamórfica governante da Ásia, como a Nação é proeminentemente a organização de metamorfos no Ocidente. Entretanto, devido à Ásia ter uma população mais diversificada de metamorfos (lobos não são tão numerosos lá), as Cortes Bestiais são compostas por muitas raças metamórficas, em particular, várias subtribos de Corax, Bastet, Mokolé, Garou e Ratkin. Visto que a Guerra da Fúria nunca alcançou a Ásia, essas Feras tem uma facilidade maior de lidarem entre si (apesar da relação ainda ser tensa).

As Cortes Bestiais normalmente não lidam com ocidentais (a quem se referem como “Povo do Poente”), apesar de alguns emissários terem estabelecido relações com algumas seitas na Austrália, América do Norte e no Oriente Médio. Nestes dias, aqueles emissários eram mais comumente Portadores de Luz Interior que qualquer outra raça, visto que as Cortes Bestiais perceberam que esses lobisomens atendem melhor aos seus modos.

Para aqueles interessados em aprender ainda mais, **Hengeyokai: Os Metamorfs do Oriente** contém uma visão completa das Cortes Bestiais. Apesar do suplemento ter sido publicado antes da inclusão dos Portadores de Luz Interior, ele ainda pode fornecer rico material para retratar os primos Orientais dos Garou e das Feras.

Animais

Abaixo estão alguns exemplos de animais que os

Garou podem encontrar; o Narrador, é claro, está livre para explorar outros animais. As estatísticas listadas aqui são para espécies típicas e podem variar basicamente devido ao seu estado de saúde, o sexo e a idade. Assuma que a maioria do dano por mordidas e garras seja letal, enquanto coices, golpes com cauda e contração seja contusivo. Para esses exemplos padrões, assumo um nível de Sobrevivência entre 3 e 4 para seu habitat nativo, para animais domésticos assumo um nível de 2.

Canídeos

Lobo

Isso representa um lobo de tamanho mediano. Essas estatísticas podem ser alteradas para lobos maiores.

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

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 1, Furtividade 2

Força de Vontade: 3

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (3 dados)

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

Coiote

Menor e mais solitário que um lobo, o coiote é um oportunista astuto. A desgraça de fazendeiros e agricultores, ele tem alta predileção em habitar campos, matas e arredores suburbanos espalhados pela América do Norte.

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 2, Furtividade 2

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (2 dados)

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

Raposa

Pouco maior que um gato doméstico, raposas tendem a ser solitárias ou viajam em casais.

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 1, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Furtividade 3

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (2 dados)

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

Cão de Caça

Isso equivale a um caçador básico muito bem alimentado e saudável. Lembre-se que eles andam em bandos. Para cães de segurança treinados aumente Força, Vigor, Intimidação e Furtividade.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Percepção 2,

Inteligência 2, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 1, Esquiva 1, Intimidação 1, Furtividade 1

Força de Vontade: 2 (até 5 para cães treinados ou sagazes)

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (3 dados)

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

Felídeos

Onça

Inclui a onça ocidental e a pantera do leste da Flórida. Uma caçadora de emboscada. Ataques a humanos tornam-se mais freqüentes à medida que as pessoas invadem seu território.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esportes (escaladas) 4, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 2, Furtividade 3

Força de Vontade: 3

Nível de Armadura: 0

Ataques: Garra (4 dados), mordida (5 dados)

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

Leão

O único grande felino que vive e caça em grandes bandos. Embora os machos sejam maiores, as fêmeas também participam da caçada.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

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

Força de Vontade: 4

Nível de Armadura: 1

Ataques: Garra (5 dados), mordida (6 dados)

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

Tigre

O maior de todos os felinos.

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

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

Força de Vontade: 4

Nível de Armadura: 1

Ataques: Garra (6 dados), mordida (7 dados)

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

Ursídeos

Urso Negro

Difícilmente agressivos na natureza, os ursos negros podem ser perigosos quando remexendo despojos ou tomando restos de comida de humanos. Eles normalmente hibernam em cavernas ou outras áreas



protegidas durante o inverno.

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

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

Força de Vontade: 3

Nível de Armadura: 1

Ataques: Garra (5 dados), mordida (5 dados)

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

Urso Marrom/Cinzentos

Apesar de normalmente mais herbívoros que seus primos menores, eles violam carcaças e algumas vezes caçam e pescam. Muito agressivos e imprevisíveis. Eles hibernam durante o inverno em covis.

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

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

Força de Vontade: 4

Nível de Armadura: 2

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

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

Urso Polar

Bem adaptado a viver no gelo, ursos polares são pacientes, oportunistas incansáveis e perigosíssimos.

Atributos: Força 7, Destreza 3, Vigor 7, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 3,

Intimidação 4, Furtividade 3

Força de Vontade: 5

Nível de Armadura: 2

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

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

Herbívoros

Veado

Inclui veados de porte médio bem como cervos e congêneres.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Furtividade 2

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Coice (2 dados), golpe com chifres (quando aplicável, 4 dados)

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

Alce/Veado Vermelho

Inclui veados médios e grandes (alguns alces podem ser maiores ainda).

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 4, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 2, Esquiva 2, Furtividade 2

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 1

Ataques: Coice (4 dados), golpe com chifres (quando aplicável, 5 dados)

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

Bisão

O maior bovino selvagem vivo. Viaja por matas e planícies, em bandos variando de 12 ou mais até as centenas.

Atributos: Força 8, Destreza 2, Vigor 6, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 1

Força de Vontade: 3

Nível de Armadura: 1

Ataques: Cabeçada (8 dados), chifrada (9 dados), coice (7 dados)

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

Búfalo Doméstico

Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 1

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 1

Ataques: Chifrada (8 dados), coice (6 dados)

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

Cavalo

Descreve um cavalo de corrida; cavalos de destacamento serão mais fortes.

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 3, Briga 2, Esquiva 2

Força de Vontade: 3

Nível de Armadura: 0

Ataques: coice (5 dados), mordida (2 dados)

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

Reptilianos

Jacaré/Crocodilo

Essas estatísticas são de um grande (até 3m) jacaré. Crocodilos do Nilo e marinhos podem ser maiores e mais fortes. Uma tática favorita é emboscar e levar a presa para o fundo da água, eles giram até a vítima perder os sentidos. Ambos os crocodilianos podem ficar inconscientes e permanecerem no fundo do rio por até uma hora ou mais sem voltar à tona para respirarem.

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 4, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

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

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 2

Ataques: Mordida (5 dados), giro (6 dados/turno + efeitos de afogamento), cauda (4 dados)

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

Víbora

Isso abrange víboras tais como a víbora-de-ariete bem como víboras de orifício tais quais cascavéis, mocassim d'água, surucucu e jararacas. Normalmente bem camufladas e prontas para o bote, elas tendem a esperar a presa vir até elas. Víboras de orifício possuem órgãos termossensíveis na frente de cada olho, os quais usam para rastrear sua presa. Veneno ofídico é uma hemotoxina básica, que destrói hemáceas e tecidos, sendo destilada através de duas longas presas que inoculam o veneno durante o ataque. Como a maioria das cobras, elas retém seus reflexos por minutos ou até mesmo horas após a morte.

Atributos: Força 0, Destreza 2, Vigor 2, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 2

Regras para Veneno Ofídico

Se um personagem for mordido será provavelmente mais que um contratempo. O veneno não age instantaneamente. Para maior realismo, cause dano aos poucos. Se o veneno causa 7 Níveis de Vitalidade de dano, por exemplo, marque um a cada meia hora. Para uma poderosa elapídea (mamba, por exemplo), marque um dano para cada 5 ou 10 minutos. Testes de absorção são possíveis. A dificuldade varia de 5 (uma cabeça-de-cobre pequena) a 9 (uma taipam ou outra cobra altamente letal). O soro antiofídico adequado age rapidamente, reduzindo a dificuldade do teste em 2.

Mesmo que a vítima consiga absorver o pior do veneno, ela ainda sentirá dores. Se a cobra espirra o veneno como uma taipam ou uma mamba, por exemplo, o veneno pode ir parar no sistema respiratório em questão de minutos. Uma grande cascavel pode deixar uma cicatriz para o resto da vida. O dano não pode ser curado até que o veneno perca seu efeito ou seja neutralizado.

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 2, Furtividade 3

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (2 dados + veneno. Se o dano passar através da armadura — incluindo roupas pesadas ou proteções — a vítima não sofre dano da mordida em si, mas precisa absorver dano de acordo com a quantidade e a potência do veneno. A cabeça-de-cobre pode causar 4 Níveis de Vitalidade, enquanto a cascavel pode causar 8 ou mais. Víboras podem atacar várias vezes).

Níveis de Vitalidade: Ok, -1, -2, Morte

Najas

Najas e outras Elapídeas (de corais até taipans e mambas) são rápidas e mortais. Suas presas são curtas e fixas, sendo assim elas normalmente mordem e injetam seu veneno na ferida. Seu veneno é predominantemente neurotóxico, causando paralisia e problemas respiratórios.

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2, Furtividade 2

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (1 dado + veneno. Se o dano passar através da armadura — incluindo roupas pesadas ou proteções espessas — a vítima não sofre dano da mordida em si, mas precisa absorver dano de acordo com a quantidade e a potência do veneno. Uma cobra coral pode causar 3 Níveis de Vitalidade (para uma pequena quantidade de veneno) enquanto uma taipam ou mamba podem causar 10 ou mais. O foda é que algumas cobras, como a taipam, possuem o hábito de realizar ataques múltiplos).

Níveis de Vitalidade: Ok, -1, -2, -5, Morte

Estranguladora Gigante

Abrange anacondas, pítons e jibóias. Dependendo da espécie, essas cobras podem crescer até 9m de comprimento. Camufladas com seus padrões mosqueados, essas cobras esperam pacientemente pela sua presa em seu raio de alcance. Então elas agarram, enroscam e asfixiam sua refeição. Atacam qualquer coisa que ela não possam digerir por inteiro, mas suas mandíbulas se deslocam para

engolir presas maiores. Essas estatísticas refletem uma anaconda de tamanho médio.

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 3, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Furtividade 3

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Mordida (2 dados), estrangulamento (tratar como um Agarrão seguido de um teste de Força contra Força; se a cobra vencer, trate como sufocamento naquele turno. **Lobisomem**, página 188).

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

Aves

Corvo

Forrageiros muito inteligentes. Muito curiosos.

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2

Força de Vontade: 2

Nível de Armadura: 0

Ataques: Bicada (1 dado)

Níveis de Vitalidade: Ok, -1, -2, -5, Morte

Águia/Coruja

Aves predadoras típicas. Ambas por sua visão aguçada, mas águias são caçadores diurnos enquanto corujas voam pela noite. Águias possuem uma visão incrível, enquanto corujas, além disto, possuem uma excelente visão noturna, podem localizar o ruído mais fraco com uma precisão acurada.

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 2

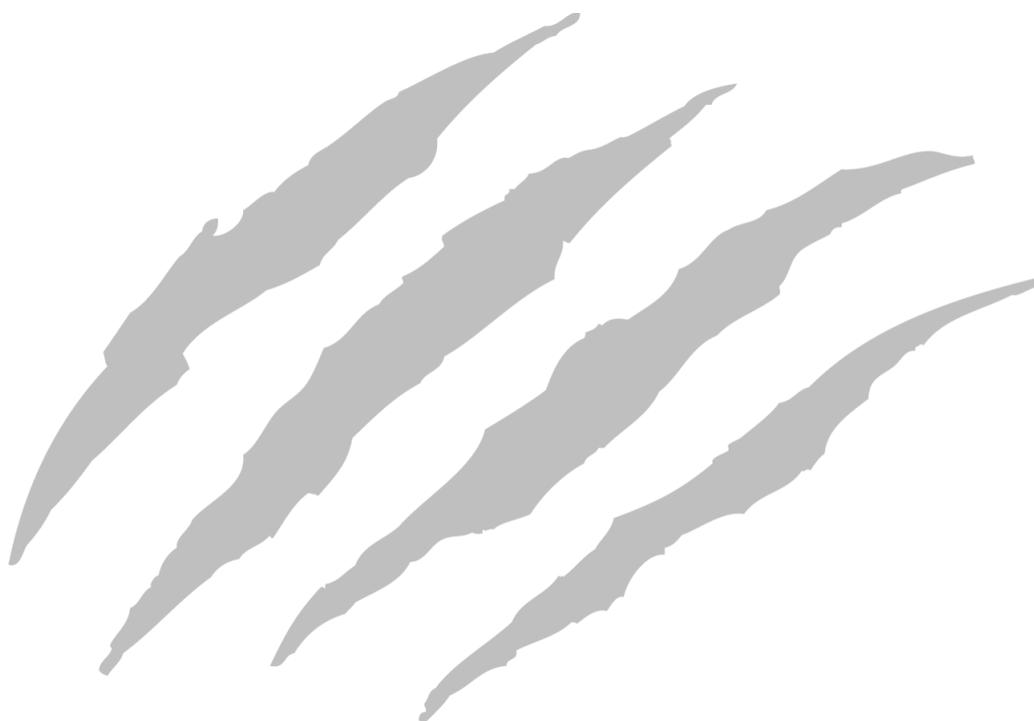
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2

Força de Vontade: 3

Nível de Armadura: 0

Ataques: Garra (2 dados, 4 em mergulho), bicada (1 dado)

Níveis de Vitalidade: Ok, -1, -2, -5, Morte





Capítulo Dois: Caerns e Seitas

Os caerns e as seitas deveriam ser o núcleo da maioria dos jogos de **Lobisomem** — eles são as ferramentas dramáticas para ilustrar a primitiva sociedade Garou. Eles representam tudo aquilo pelo qual os lobisomens lutam, sangram e morrem. São o que os lobisomens possuem de mais próximo de um verdadeiro lar.

Não há espaço suficiente nesse livro para detalhar os caerns e as seitas completamente (não sem ocupar todo o livro e mais algumas páginas). Entretanto, as informações que seguem mostrarão ser úteis para você começar a sua crônica. Se ainda assim você quiser mais detalhes, o *Guia dos Jogadores de Lobisomem* e o *Guardians of Caern* oferecem as informações que você pode vir a desejar.

Caerns

Um caern é mais do que um simples reservatório de Gnose — ele é o centro espiritual da sociedade Garou. Eles são locais sagrados, ricos em energia Umbral. É impossível estar no centro de um caern e não perceber a energia espiritual que pulsa ao seu redor. Os caerns podem até mesmo mudar a mentalidade de uma pessoa.

Como Narrador, você quer moldar o caern de sua crônica para complementar o tipo de jogo que você pensa em desenvolver. Se você planeja um jogo intenso de horror e de moralidade sombria, provavelmente você irá querer um caern que transpareça força e desumanidade, não compaixão e acolhimento. Se você deseja narrar a natureza selvagem das florestas do Mundo das Trevas, o caern deve ser fisicamente auspicioso. O ambiente que você passa para seus jogadores à medida que descreve a vida no caern dará cor ao jogo inteiro. Vale a pena um esforço extra.

O Território Físico

Um caern cobre uma área muito grande. E nem toda essa área possui uma Película fraca, fonte de poder que alimenta os Garou. Um caern também necessita de uma área de estar para seus defensores, espaço para organizar linhas de defesas adequadas e outras necessidades da seita.

Tudo é construído ao redor do **coração** do caern. Essa área não é necessariamente o centro geográfico do caern, mas deve ser a região mais bem protegida. O

coração do caern é um lugar onde o mundo físico e a Umbra são um só — não existe Película aqui e o mundo é uma fusão da Penumbra e do mundo físico. O coração pode ser um círculo de pedras, as profundezas de uma caverna, uma árvore antiga, um antigo teatro urbano, virtualmente qualquer coisa. Os líderes da seita normalmente convocam reuniões no coração e esse é o local onde a seita chama pelo totem do caern ou invoca os poderes do lugar. São raríssimos os caerns que possuem dois corações, o Caern do Central Park de Nova York é um deles. Esses caerns são realmente raros e normalmente isso ocorre apenas onde a área do caern contém duas fortalezas de poder espiritual, cada uma de natureza distinta da outra (o Caern do Central Park, por exemplo, tem um coração que retira energia da água que corre na cidade e o outro coração que se alimenta da energia espiritual do imenso número de pessoas na cidade).

Em contraste, a *divisa* é o limite mais externo do caern. Isso pode ter o alcance de um ou dois quarteirões em um caern urbano a até quilômetros e quilômetros nas florestas. Os lobisomens podem sentir quando eles atravessam os limites da divisa do caern. Humanos e outros intrusos são incapazes de sentir (apesar de que o ataque em retaliação normalmente avisa-os de sua intrusão). Muitos lobisomens vivem dentro da divisa — pelo menos aqueles que podem. Para muitos lobisomens, a necessidade exige que eles vivam em outros lugares. Os Parentes, no geral, vivem fora da divisa, mas bem próximo a elas.

Uma vez que os Garou não possuem nenhum outro lugar seguro para se reunir, eles comumente montam uma *local de assembléia* dentro da divisa do caern para comportar suas reuniões, dar boas vindas a convidados, julgamentos criminais e várias outras coisas. Esses lugares podem ser clareiras naturais ou buracos e, no caso de caerns urbanos, galpões grandes ou anfiteatros.

Para honrar seus falecidos, os Garou também contam como uma área para recordações, comumente chamada de *Tumba dos Heróis Sagrados*. Essa área não é literalmente sempre um cemitério. Às vezes, é simplesmente uma área memorial com objetos de todos os defensores mortos do caern onde lobisomens podem ir para meditar. Aqui os Garou fazem as pazes com seus ancestrais — ou se preparam para juntarem-se aos mortos antes de uma batalha.

Caerns normalmente possuem outras áreas, particulares a cada caern. Um caern dos Andarilhos do Asfalto pode ter um arsenal de munição para ser usado no caso de garras e fetiches não serem o suficiente. Um caern dos Filhos de Gaia pode ter uma cabana onde os membros da seita podem “encontrar” com seus parceiros Parentes. Considere sempre a adição de uma área particular ao seu caern, para dar uma personalidade à mais ao caern da sua crônica.

Paisagem Umbral

O território físico do caern deve refletir a natureza

do caern, mas isso é uma verdade ainda maior com a paisagem do caern na Penumbra. Os espíritos encontrados na parte espiritual de um caern devem ser apropriados ao propósito do caern e à afinidade tribal, além de que toda a paisagem deve refletir o tipo do caern. Espera-se dos Garou que eles sejam particularmente respeitosos com os habitantes espirituais do caern, uma vez que eles são extensões do caern e de seu propósito. Cada área dentro do caern tende a possuir uma ressonância particular dentro da Penumbra. Por exemplo, o Tumba dos Heróis Sagrados talvez seja quieta e fria na Penumbra, enquanto a área para assembléias talvez tenha vozes ecoando sem parar.

Poderes dos Caerns

O tipo de um caern determina o tipo de poder que ele pode passar a seus protetores através do Ritual de Abertura do Caern. Como descrito no referido rito e na tabela de Caerns (*Lobisomem*, pág 157), os sucessos permitem aos mestres de rituais dados extras nas ações relacionadas com a afinidade do caern. O mestre do ritual pode distribuir esses dados entre outros indivíduos conforme deseje. Cada indivíduo retém esses dados de bônus pelo resto do dia. Cada caern pode doar seus poderes apenas poucas vezes por dia. Em termos de jogo, um caern pode fornecer poder através do Ritual de Abertura de Caern apenas uma vez por dia para cada nível do caern (um caern de nível 2 pode fornecer poder apenas duas vezes por dia antes que necessite ser recarregado de energia, assim por diante).

Exemplos de Níveis de Caern

As seguintes estatísticas aproximam-se do tamanho em geral, das capacidades e de outros detalhes dos caerns por nível. Essas informações são *muito* gerais. Narradores estão completamente em seus direitos de modificar uma e todas as estatísticas conforme apropriado. Caerns são, antes de tudo, tão raros e tão distintos que eles são praticamente impossíveis de serem catalogados.

Nível 1:

População Média: Entre 4 e 10 Garou

Divisa Média: 200 acres ou (normalmente) menos

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 1600 km

Película: 4

Desvantagens: Pouco poder bruto. Uma divisa menor indica a ausência de área para que os lupinos possam viver.

Vantagens: Poucos Garou contra quem competir, pouca politicagem entre as matilhas, boas chances de se obter uma das posições na seita e as forças da Wyrn provavelmente não estão cientes da existência do caern.

Nível 2:

População Média: Entre 8 e 15 Garou

Divisa Média: 350 acres

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 3200 km

Película: 4

Desvantagens: Não dispõe de muitos poderes, espaço limitado e não conta com muitos defensores.

Vantagens: Pouca policagem e as matilhas têm acesso a totems espirituais mais fortes.

Nível 3:

População Média: Entre 10 e 20 Garou

Divisa Média: 800 acres

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 4800 km

Película: 3

Desvantagens: Pequenas chances de obter um papel na seita, grande o suficiente para que sua defesa seja uma preocupação, a Wyrn definitivamente já percebeu o caern e começa a ficar difícil manter ou expandir o caern.

Vantagens: Fonte real de poder, fortes aliados entre os companheiros de seita e fácil acesso a professores e espíritos.

Nível 4:

População Média: Entre 15 e 30 Garou

Divisas Média: 800 acres

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 9600 km

Película: 3

Desvantagens: Mais pessoas do que espaço, a Wyrn está ativamente tentando destruir o caern, muita política entre tribos e matilhas e acesso limitado a recursos.

Vantagens: Um caern muito poderoso, com uma grande quantidade de poderes, aliados e mentores.

Nível 5:

População Média: Entre 25 e 40 Garou

Divisas Média: 1000 acres ou mais

Alcance Máximo da Ponte da Lua: 16000 km

Película: 2

Desvantagens: Divisas imensas, número máximo de lobisomens compartilhando os mesmos recursos, os líderes da seita tendem a ignorar os filhotes, os peões da Wyrn estão constantemente planejando ou lançando ataques e o caern não pode ser escondido.

Vantagens: Uma grande quantidade de Garou vem em sua defesa.

Totens de Caern

A seita não escolhe o totem do caern — é o totem quem escolhe o caern. O totem de um caern é um espírito que de alguma forma está harmonizado com a terra, as energias do caern e a seita de Garou que o invocou. O Ritual de Criação de Caern envia um chamado que é atendido por um espírito apropriado. Muitas seitas têm sido surpreendidas por ter o chamado atendido por um totem que de alguma forma desagradava à expectativa de toda a seita. O totem do caern atrai pequenas ninhadas de Gafflings relacionados a ele, que servem como mensageiros e sentinelas Umbrais do totem.

Totens de caerns estão diretamente ligados aos seus caerns. Eles não podem vagar pela Umbra e eles irão sofrer qualquer dano causado a terra. Seu pacto com a seita é duplamente importante devido à sua dependência. O totem precisa da seita para defender seu território e sua

vida, em retribuição ele oferece aos Garou o poder que um caern pode oferecer. Trair esse pacto é uma ofensa grave — mais um motivo para que o mandamento da Lítania a respeito de violação de caerns seja o mais reforçado pelos Garou.

Apesar de que um totem ter prometido que ajudará os lobisomens que cuidam de um caern, ele não é obrigado a cuidar de toda a seita — de fato, normalmente é uma péssima idéia fazer isso. Poder ou auxílio conquistado sem mérito tendem a gerar arrogância e corrupção. Um totem de caern é, no geral, cauteloso quando oferece conselhos espirituais, severo quando invocado para um julgamento e até mesmo exigente quando lidar com a força bélica da seita. O simples fato de ser um lobisomem não quer dizer que mereça as maiores bênçãos de Gaia — um Garou deve estar preparado para trabalhar duro e sacrificar a si mesmo para ganhar seus direitos de nascença.

Estatísticas de Totens de Caerns

Apesar de suas limitações, totems de caerns são bem mais poderosos do que os outros espíritos locais. Com acesso às energias do caern, eles possuem notáveis níveis de Gnose. Até mesmo um totem bélico de um caern de Fúria possui mais Gnose do que os outros espíritos de sua raça. Fúria é geralmente ligada fortemente ao tipo do caern. Totens de caerns da Wyld, Força e outros tipos de caerns mais vibrantes estão mais propensos a possuir níveis altos de Fúria do que aqueles totems que protegem caerns de Enigmas, Sabedoria e outros caerns mais serenos. Força de Vontade no geral é uma característica alta para totems de caern, apesar de que depende da natureza do totem. O espírito-rato de um caern urbano provavelmente será tímido e reservado, apesar de sua grande sabedoria.

Todos os totems de caern devem possuir o Encanto Sentir Reino. Um totem deverá ser capaz de detectar distúrbios entre as fronteiras do caern, apesar de que sempre se deve testar a Gnose do totem para perceber com mais clareza. Materializar é um Encanto incomum, mas nem sempre. Outros Encantos devem refletir a natureza do espírito e o seu domínio. O totem de um caern situado em um lago está mais propenso a possuir Inundação do que Criar Chamas.

Espíritos Locais

Dentro da divisa, muitos dos espíritos locais estão despertos e conscientes — é bem mais comum um lobisomem encontrar um espírito de um carvalho acordado dentro das fronteiras do caern do que for a dele. O Ritual de Criação de Caern emite fortes ondas de energia que normalmente acordam os espíritos das proximidades, assim como atrai um totem para o caern. E, é claro, os lobisomens normalmente usam o Ritual Para Despertar Espíritos para conseguir novos aliados e instrutores dentro das divisas do caern.

Os espíritos de um caern geralmente oferecem aos membros da seita uma amizade e respeito maiores dos que seriam oferecidos a outros lobisomens — a seita



certamente já fez por merecer. Se o Narrador desejar, quando um membro da seita negocia com um espírito pertencente à ninhada do totem do caern (para, por exemplo, persuadir o espírito a ensiná-lo um Dom ou encantar um fetiche), todas as dificuldades para testes Sociais são reduzidas em 1. Filhotes recém-Mudados nem sempre recebem essa recompensa. Eles precisam servir a seita digna e fielmente por várias luas até que os espíritos os tratem como verdadeiros irmãos.

Seitas

Importante como são os caerns, a tarefa de protegê-los da destruição ou corrupção é uma enorme responsabilidade. A estrutura de uma seita começa na sua responsabilidade — uma seita é uma unidade militar assim como uma unidade social ou assentamento. A estrutura das seitas evoluiu lentamente e sempre de acordo com o que é necessário para proteger os caerns do mundo. As várias seitas multitribais de hoje são um compromisso estabelecido para combater mais efetivamente a duradoura guerra dos Garou.

Mesmo que a seita seja organizada para a defesa do caern, ela ainda é uma unidade social. Lobisomens são criaturas coletivas, como lobos e humanos, eles trabalham melhor quando estão entre o próprio povo. Quando estiver montando a seita para a sua crônica,

certifique-se de ter o aspecto social em mente. Apesar de que é importante que a seita seja, obviamente, forte o suficiente para manter um caern, você também deseja oferecer aos seus jogadores a oportunidade para interpretar, seja no meio de jogos políticos, tentando encaixar os filhotes entre os anciões ou criando laços de devoção com os seus pais adotivos.

Nem todo lobisomem passa todo o tempo dentro das divisas. Normalmente, metade dos membros da seita permanece no caern. Menos que isso, o caern estaria perigosamente desprotegido. Mais que isso, a seita não estaria enviando guerreiros suficientes para lutar contra o inimigo. A seita, em geral, fica ativa durante o dia e a noite — os inimigos dos lobisomens não são estritamente diurnos ou noturnos, então os Garou não podem escolher quando lutar e quando descansar.

Muitos Garou não possuem mais uma vida humana — eles não possuem um lar para qual voltar, não podem manter empregos normais e o inimigo está constantemente sob seus calcanhares. Esses lobisomens tendem a viver na seita durante todo o tempo. Entretanto, em toda seita é possível existir alguns membros que trabalham trazendo dinheiro do mundo dos homens de um jeito ou de outro. Até mesmo os lobisomens precisam comer. O Garou que continua a ter sua vida humana (ou uma vaga lembrança disso) normalmente gasta dois terços do seu tempo com seus

próprios afazeres, o resto de seu tempo é destinado ao seu dever como Garou. Até mesmo essas rotinas são secundárias em relação a qualquer necessidade que possa surgir — assim, a maioria dos lobisomens que trabalham têm encontrado empregos “não-convencionais”, com horários flexíveis, de forma que eles possam agir quando necessário.

Quando estiver montando a seita para a sua crônica, certifique-se de levar o histórico dos personagens (e Antecedentes) em conta. Se um dos personagens tem um nível alto em Mentor, talvez um membro da seita de alto posto seja o guardião dele. Caso um jogador tenha vários pontos em Parentes, você deve pensar onde os Parentes dele moram ou como eles figuram nas políticas tribais da seita. A menos que você esteja pensando em uma crônica centrada em viagens ou uma matilha que teve sua rede de apoio cortada, a seita pode muito bem ser o foco de seu jogo. Ela merece a sua atenção. Caso você a faça corretamente, certamente irá chamar a atenção de seus jogadores.

Ambiente

O propósito de um caern e a mistura de tribos que o protegem, unidos formam o “sentimento” de uma seita. Um caern dedicado à Fúria, força ou Instinto Primitivo será repleto de uma intensidade primitiva — até mesmo os místicos que habitam tais lugares tendem a ser figuras agressivos e imponentes. Em comparação, um caern dedicado a enigmas e Gnose terá uma potente força para introspecção e visões, onde até mesmo os Ahroun são estimulados a dominar seus próprios sentimentos antes de partir para as batalhas. Ou talvez o caern seja dedicado à honra e nobreza, como tal é um foco para a se tratar de políticas envolvendo várias seitas. Um caern dedicado à esperança e fertilidade deve ser um dos mais raros entre todos, e muito mais vulnerável devido a toda guerra que acontece a seu redor.

Similarmente, as tribos representadas em uma seita — e a quantidade de seus membros — terá um papel fundamental em montar o ambiente da seita. Virtualmente nenhuma seita possui membros de todas as tribos — lobisomens são raros demais atualmente. Entretanto, a natureza desesperadora dos dias atuais fez com que tribos historicamente inimigas fossem forçadas a cooperar umas com as outras — Os Crias de Fenris e as Fúrias Negras, os Fianna e os Wendigo, até mesmo os Garras Vermelhas e os Andarilhos do Asfalto. A tensão entre essas tribos pode levar a um grande número de ganchos para a sua história e um ambiente muito intenso para o seu jogo. Apenas a necessidade de defender o caern evita que uma tribo se lance na garganta da outra.

A estrutura tribal de uma seita provavelmente será influenciada pela escolha dos personagens dos seus jogadores. Se dois deles quiserem jogar com Crias de Fenris, você tem um bom argumento para uma presença forte dos Fenrir em sua seita. Mas não deixe que um jogador faça com que a tribo de seu personagem seja mais influente na política da seita do que você deseja, a última

palavra sobre a estrutura da tribo é sua. Você deve fazer com que cada personagem tenha onde aprender Dons, comungar com seu totem tribal, aprender os mistérios de sua tribo e assim por diante.

Por fim, não esqueça que uma tribo é uma unidade social, não uma completa desordem. Apesar da grande influência exercida devido a raça, augúrio e tribo, cada lobisomem é um indivíduo diferente do outro. Sua seita pode ter Senhores das Sombras honrados, Filhos de Gaia militaristas, Garras Vermelhas pacifistas, Crias de Fenris calmos ou Presas de Prata humildes... Mas não todos de uma vez só. Afinal, quem acreditaria nisso?

Cargos na Seita

Unidades militares e sociais necessitam de estrutura, numa seita não seria diferente. Lobisomens, como os lobos, estão instintivamente inclinados em favor da hierarquia. Os cargos da seita estão envoltos parcialmente com essa necessidade de hierarquia e parcialmente com o máximo de eficiência em defender os caerns. Os cargos abaixo são os mais comuns. Algumas seitas maiores podem possuir outros cargos especializados, enquanto seitas pequenas podem ter anciões que ocupam dois ou mais cargos, simplesmente por não haver mais ninguém para fazer o trabalho.

- **Conselho de Anciões** — O Conselho de Anciões é o principal corpo governante da seita — normalmente composto de 3 a 13 anciões, dependendo do tamanho e prosperidade da seita. O Grande Ancião (normalmente um Philodox) é a voz do conselho, apesar que ele pode ser vetado pelos votos do conselho contra seus decretos.

- **Vigia** — O Vigia é o equivalente a um capitão da guarda da seita ou o chefe de segurança — sua palavra é a lei quando se trata de defender o caern. Apenas os anciões que provaram seu valor em batalha podem ascender a essa importante posição. A autoridade do vigia pode até mesmo sobrepujar a do Conselho em momentos de perigo. O Vigia não pode pedir que as matilhas aceitem missões fora do caern, mas pode ordenar que matilha permaneça para a defesa do mesmo quando necessário.

- **Guardiões** — Os Guardiões são os guerreiros cujo principal dever é permanecer na retaguarda e defender o caern. Algumas seitas dão esse cargo a quantas matilhas puder para que elas se espalhem pelas fronteiras do caern. Ser escolhido como um Guardiã é uma grande honra e aqueles que servem fielmente são recompensados com Honra (assim como com Glória, quando provam seu valor quando convocados para o combate).

- **Mestre do Ritual** — o Mestre do Ritual monitora todos os rituais executados dentro do caern, é seu dever assegurar que ninguém invoque poderes que podem ser perigosos se liberados dentro do caern. A permissão do Mestre do Ritual é necessária para executar um ritual dentro das Divisas e, normalmente ele permanece próximo, para certificar-se de que nada saia errado. Por fim, ele é responsável por executar a maioria dos rituais que afetam o caern inteiro — Rituais de Caern e

Punição, por exemplo. Esse cargo na maioria das vezes é mantido por um Theurge ou Philodox, mas pode ser de qualquer Garou, devidamente qualificado (de preferência com o Conhecimento Ritualis em Nível 5 e conhecedor da maioria dos rituais descritos no livro básico de **Lobisomem**).

- **Vigia do Portão** — O Vigia do Portão é encarregado de controlar qualquer Ponte da Lua aberta no caern ou para o caern. Em tempos de cerco, o Vigia do Portão costuma proibir qualquer acesso às Pontes da Lua do caern. Sua responsabilidade proíbe-o de deixar o caern e sua posição coloca-o no centro de qualquer maquinação política envolvendo outras seitas.

- **Vigia da Terra** — O Vigia da Terra é quem toma conta do caern, aquele em quem é depositado o dever de cuidar de suas terras, deixando-as bem mantidas. Esse cargo trata-se de mais do que simples vaidade — espíritos exigem respeito para eles mesmos e para seus análogos físicos. Um espírito-árvore cuja árvore foi negligenciada e adoeceu pode guardar rancor por séculos. Entretanto nem todas as tribos (e seus espíritos aliados) vêm a necessidade desse cargo. Roedores de Ossos e Garras Vermelhas, por exemplo, preferem uma divisa mais “modesta”, por assim dizer.

- **Mestre do Desafio** — Se um membro da seita desafia outro, o Mestre do Desafio supervisiona a disputa. É seu dever assegurar que nenhum desafio vá longe demais (apesar de que essa regra é mais relaxada em seitas militares) e julgar imparcialmente qualquer disputa que envolva jogos, charadas ou testes de caráter. Esse posto é importante e necessário, sem ele muitos lobisomens morreriam em disputas por honra — preservando sua honra, talvez, mas tomando de Gaia mais um de seus defensores.

Cargos Menores

Os cargos que aqui se seguem estão presentes principalmente em seitas maiores e mais formais. A maioria das seitas modernas é pequena demais para preencher todos esses postos durante todo o tempo. É perfeitamente possível que alguém, ainda mais nos dias de hoje, ocupe mais de um dos cargos menores ou um cargo menor em conjunto com um maior.

O **Mestre do Uivo**, tradicionalmente um Galliard, conduz os outros Luas Minguantes no Uivo de Abertura que inicia toda assembleia. O papel desempenhado por um Uivo de Abertura é dizer precisamente qual o tom dos assuntos tratados na assembleia.

O **Conjurador da Wyld**, normalmente um Theurge, conduz a seita em uma homenagem aos vários espíritos da seita, das tribos e totens que vigiam a seita. Ele também especializa-se em invocar os espíritos que são aliados da seita. Na maioria das seitas modernas, esse dever recai sobre o Mestre do Ritual.

O **Caçador da Verdade**, quase sempre um Philodox, media disputas e julga crimes de violação da Lítania ou das leis da seita. Ofensas graves são sempre punidas durante a assembleia, na presença de toda a seita.

O **Menestrel**, de qualquer augúrio (mas comumente um Galliard), lidera a seita nos contos do passado durante cada uma das assembleias. Ele pode também escolher outros Garou para representarem o papel de heróis antigos, encenando grandes lendas para honrar os ancestrais dos Garou.

O **Inimigo da Wyrn**, sempre um grande guerreiro (normalmente um Ahroun) conduz a seita no Festim que conclui cada assembleia. Seu uivo incita a já excitada seita a uma perseguição através das divisas do caern, matando selvagememente qualquer intruso que eles possam encontrar. O Inimigo da Wyrn pode também coordenar atividades de matilhas para atacar a Wyrn fora da seita, passando informações para serem usadas em suas missões. O Mestre do Desafio assume essa posição em seitas pequenas.

Assembleias

Apesar de ser possível contar uma história que se passe em volta de uma assembleia com as poucas e raras informações contidas no livro básico de **Lobisomem**, um pouco mais de detalhe é sempre bem vindo. As informações que aqui seguem têm o objetivo de ajudar os Narradores a dar cor às assembleias de uma seita e de prover estrutura que inspire uma história que se passa em uma assembleia. Aqueles que ainda assim estiverem interessados em mais detalhes devem consultar o **Guia dos Jogadores de Lobisomem** e *todos* os Narradores devem se sentir encorajados a mudar o ambiente da assembleia de acordo com os personagens das suas seitas.

A maioria das assembleias segue um padrão básico, um padrão que tem um propósito prático. Em ordem, os cinco estágios de uma assembleia são: o Uivo de Abertura, o Céu Interno, a Quebra do Osso, Histórias e Canções e o Festim. Esses estágios permitem a seita a estreitar as relações entre os membros, honrar seus totens e recarregar o caern, expor qualquer reclamação, afirmar sua história e, finalmente, dar liberdade às suas paixões. Quando executada corretamente, uma assembleia reafirma o significado dos Garou no coração de todos aqueles que participam.

- **O Uivo de Abertura**

Todas as assembleias começam com o Uivo de Abertura, conduzido pelo Mestre do Uivo. O uivo de cada seita possui uma ressonância diferente, que combina o ambiente do caern, as vozes das tribos presentes e o tom dos eventos recentes. O uivo tem o propósito de mexer com os corações dos participantes e imprimir o ambiente da assembleia que está por vir — em tempos de guerra, o Uivo de Abertura é austero e ressonante, enquanto em tempos de celebração, ele reverbera com alegria.

- **O Céu Interno**

A segunda parte da assembleia é dedicada a contactar e honrar os espíritos aliados da seita, dessa forma fortalecendo o caern. O Conjurador da Wyld (ou o Mestre de Ritualis, caso não haja Conjurador da Wyld) conduz os rituais para contactar e pagar tributo aos espíritos. Essa é uma cerimônia profundamente reverente,



mas nem sempre serena — espíritos de alguns caerns preferem ser contactados através de combates rituais ou música e dança tumultuosas.

• Quebra do Osso

O terceiro estágio é o mais sério de todos, já que essa é a parte da assembléia dedicada aos assuntos da seita. Aqui os anciões discursam sobre a política da seita e os membros da seita levantam suas reclamações. Qualquer assunto mundano, desde relatos dos movimentos da Wyrn até considerações financeiras, é exposto durante a Quebra do Osso. A maioria das seitas permite que qualquer um que tenha algo a dizer faça-o neste momento, apesar de que aqueles que falam frivolamente ou fora de sua vez podem acabar perdendo Honra. E é nessa parte da assembléia em que os anciões avaliam as punições contra aqueles que violaram a seita ou a lei dos Garou.

• Histórias e Canções

Uma vez que os assuntos formais tenham terminado, o Menestrel conduz a seita em longas histórias sobre as aventuras dos Garou no passado e no presente. Esse estágio da assembléia é onde os Garou reconhecem o Renome dos feitos recentes de seus companheiros de seita e honram seus ancestrais com contos lendários. Esses contos têm o intuito não apenas de honrar o que merece ser honrado, mas também inspirar a seita a emular as conquistas gloriosas de seus antepassados.

• O Festim

As paixões de todos os Garou vão se acumulando até o Festim, onde finalmente elas são liberadas em um jorro de intensidade física, emocional e espiritual. Quando a seita estiver excitada ao extremo, o Inimigo da Wyrn assume sua forma lupina e solta um poderoso uivo. O resto da seita une-se ao uivo e os Garou que não estiverem em sua forma lupina se transformam, imitando o Inimigo da Wyrn. Então, o Inimigo da Wyrn dispara pela área do caern, conduzindo a seita a correr com ele para limpar a área ao redor do caern de todos os inimigos. Lobisomens que se liberam em frenesim durante o Festim são literalmente criaturas saídas dos pesadelos dos homens.

A paixão liberada pelos Garou durante o Festim é, efetivamente, Gnose pura que volta para o caern, alimentando-o da mesma forma que o caern alimenta a seita. Quando o Festim acaba, os lobisomens voltam para o caern, exaustos, mas preenchidos de sentimentos de propósito e unidade.

Justiça

O sistema legal moderno do mundo ocidental está muito distante da justiça dos Garou. Lobisomens possuem suas próprias leis, punindo seus transgressores rápida e severamente, como a “justiça da força” do Velho Oeste.

Apesar de que um lobisomem poder cometer muitos erros de julgamento ou faltar com a moral que leva à perda de Renome, alguns crimes exigem uma punição mais severa.

Um Garou acusado de transgressão contra os Garou como um todo e, portanto, contra a própria Gaia, é levado diante do Conselho de Anciões. O Garou acusado não precisa realmente estar presente na hora do julgamento, mas sua ausência é quase sempre interpretada como uma demonstração de culpa. Normalmente, todo o Conselho se reúne para julgar transgressões realmente sérias contra a Lítania. Caso contrário, apenas alguns membros precisam estar presentes para a realização do julgamento. A forma exata assumida pelo julgamento depende muito da seita. Em seitas multitribais, o formato do julgamento normalmente segue as concepções da tribo que compõe a maioria.

Apesar de cada tribo possuir uma forma própria de julgar infrações contra os Garou e contra Gaia, todos os procedimentos levam — no máximo — uma questão de dias para se resolver. Na verdade, um caso típico é julgado em poucas horas. Se o Garou acusado é considerado culpado, sua punição ocorre quase que imediatamente. Um Garou que infringe a Lítania ou as leis de uma seita ou tribo pode esperar ter que enfrentar uma das quatro punições empregadas normalmente: Desonra, Isolamento, Exílio e Morte.

• **Desonra** é a punição escolhida para aqueles que deixaram que seu orgulho e covardia os conduzissem a atos de negligência. Rituais de punição como a Pedra do Escárnio, a Voz do Chacal ou o Ritual Satírico são exemplos comuns de Desonra. Essa tática é mais efetiva na sociedade dos lobisomens que na humana devido ao fato dos lobisomens serem as criaturas orgulhosas que são.

• **Isolamento** é o próximo passo para se punir, aplicável àqueles que colocaram seus companheiros Garou, ou até mesmo a própria Gaia, em risco desnecessário ou para aqueles que falharam em ter seu comportamento mudado após punições anteriores. O Ritual do Ostracismo é o método escolhido para essa punição. O isolamento (durante o qual nenhum outro Garou vai nem mesmo reconhecer a existência do alvo do ritual) pode durar de uma semana até um ano lunar completo, apesar de que ao transgressor não é dito a duração. Algumas vezes o isolamento durará até que o transgressor se arrependa e faça por merecer em retornar à sociedade (apesar de que, novamente, não é dito ao ofensor o que ele deve fazer para ter a punição retirada).

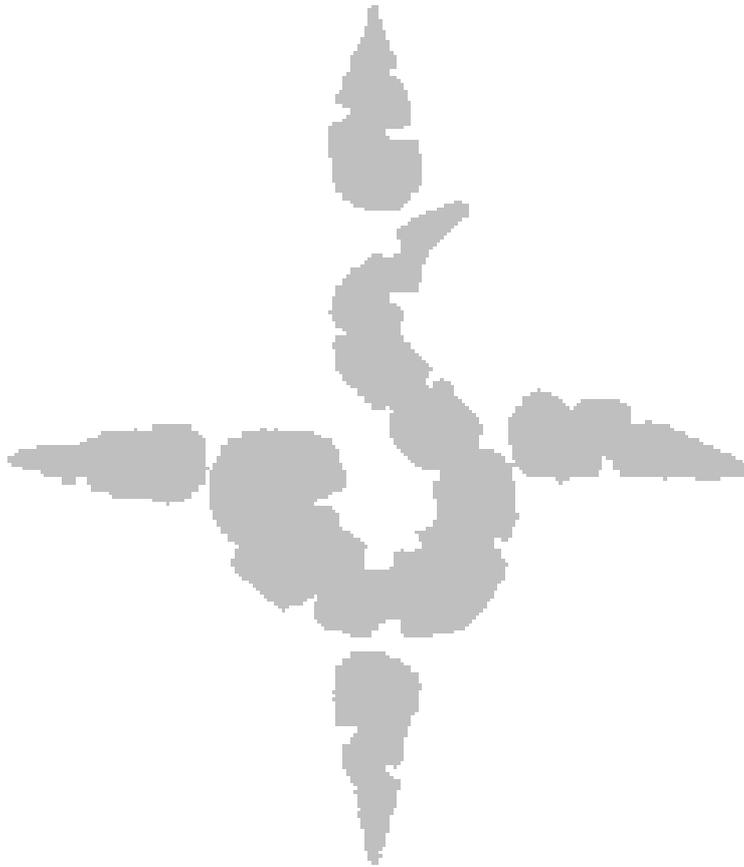
• **Exílio** é dado a um Garou cuja traição ao seu dever foi imperdoável, mas que é considerado insuficientemente perigoso ou corrupto para simplesmente morrer. A forma permanente do Ritual de Ostracismo completa esse processo. Daquele ponto em diante, o Garou é considerado Ronin, sem seita, matilha ou tribo. Para criaturas coletivas como os lobisomens essa é, de fato, uma punição severa.

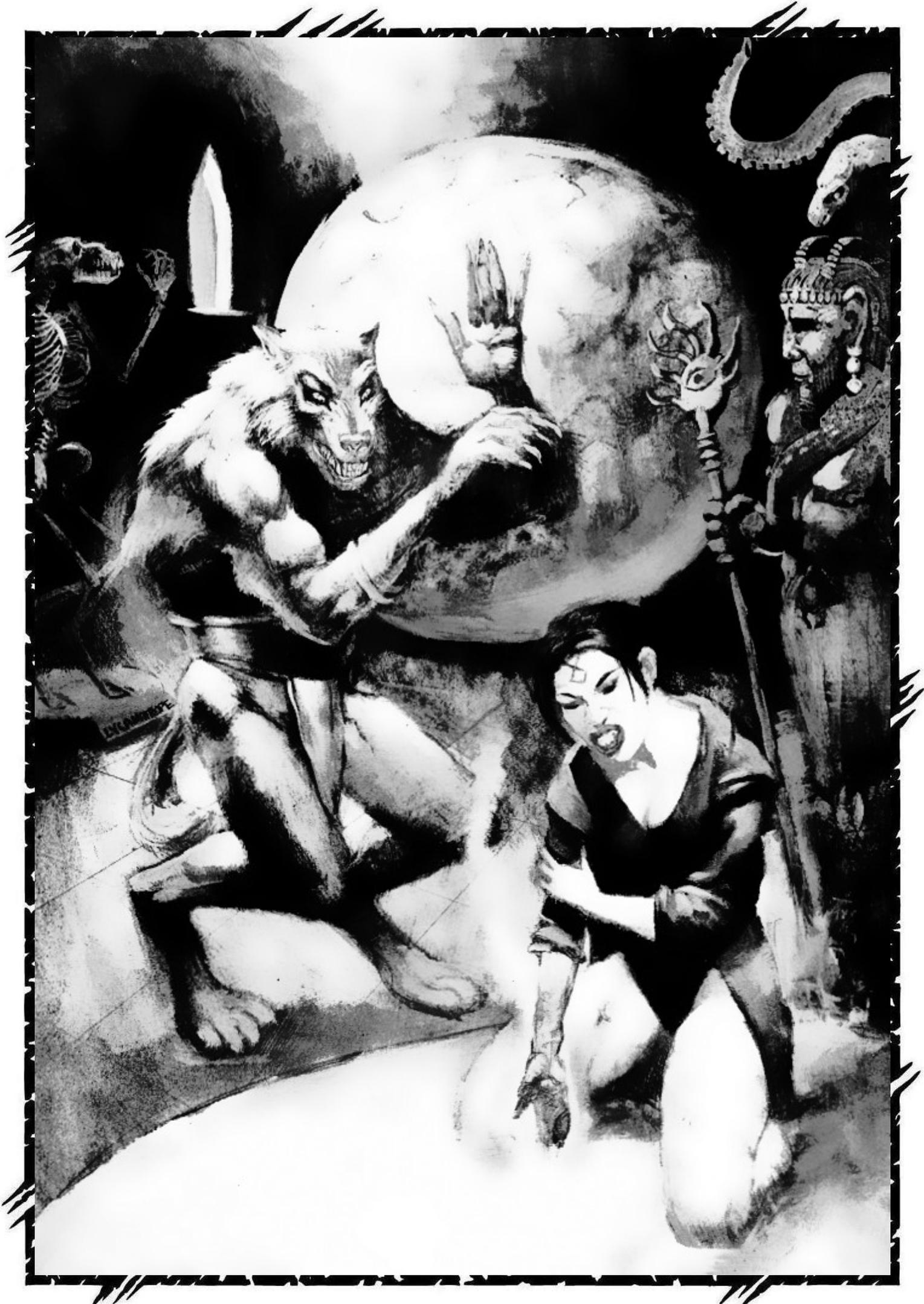
• **Morte** é a punição mais severa. Se os crimes do ofensor forem tão horríveis que peçam a sentença de morte, mas o ofensor ainda assim é considerado portador de um pequeno vestígio de honra, ele então é alvo do Ritual A Caçada. Mas, caso ele tenha abertamente traído seu próprio povo para a Wyrn, ou de outra forma apagado qualquer traço de honra que ele um dia possa ter possuído, então ele encontrará seu destino no Ritual dos Dentes Vingativos de Gaia. Aqueles que morrem deste modo são considerados menores que um Garou — desonrados, criaturas sem valor, não merecedores de caminhar sobre Gaia até mesmo como um Ronin.

Tradição Tribal e a Lítania

Não importa o que um Philodox diga, a Lítania raramente é absoluta. A maioria das tribos coloca a sua própria interpretação nas leis da Lítania, punindo os crimes contra a Lítania um pouco mais... seletivamente. Por exemplo, um Presa de Prata que mate humanos indiscriminadamente será julgado severamente por violar o mandamento "Respeitará Aqueles Inferiores a Ti – Todos São Filhos de Gaia". Um Garra Vermelha que faça o mesmo, entretanto... bem, os anciões talvez finjam não enxergar o crime ou digam que o jovem esquentadinho estava seguindo seu dever de "Combaterás a Wyrn Onde Quer Que Ela Esteja e Sempre Que Proliferar". Os Garras por muito tempo acreditaram que a Wyrn reside nos corações dos humanos, isso é difícil de ser desmentido...

Entretanto, uma seita deve possuir um parâmetro comum de justiça. Se o anteriormente citado Garra Vermelha fosse acusado de violar a Lítania em uma seita multitribal, seus anciões poderiam fazer pouco para ajudá-lo. As leis da seita seguem a opinião da maioria e não a dos extremos. Aqueles que quebram a Lítania seguindo as opiniões tribais devem ser cuidadosos ao fazer isso fora da vista dos membros das tribos menos compreensíveis.





Capítulo Três: Rivais e Inimigos

Os Garous não estão sozinhos no Mundo das Trevas. Existem outras criaturas sobrenaturais que povoam as cidades e as regiões selvagens em busca de seus próprios objetivos. Os lobisomens se encontraram com eles ocasionalmente e passam adiante o conhecimento que obtiveram nesses encontros para seus aliados.

A questão é: quanto os lobisomens sabem? Os seus jogadores podem pegar uma cópia de **Vampiro: A Máscara** e ficar citando nomes de clã e efeitos de Disciplinas por horas. Os lobisomens do Mundo das Trevas não possuem esse privilégio. Suas informações são limitadas, não dá para simplesmente visitar o refúgio de um vampiro e ficar escutando seus segredos atrás da porta, e outra, eles certamente não vão trocar informações gratuitamente com magos e vampiros ou com qualquer outro. Eles tentaram isso algumas vezes e o resultado final foi sempre o mesmo — caerns destruídos e Garou mortos. No Mundo das Trevas, apenas um tolo acredita que um forasteiro seja exatamente o que ele diz ser. Eles até podem estar falando a verdade, mas na

maioria dos casos, não estão.

Por isso esse capítulo. Apesar do livro básico de **Lobisomem: O Apocalipse** oferecer informações básicas sobre vampiros, magos e outras criaturas sobrenaturais, ele não ajuda muito quando chega o momento de determinar o quão instruídos são os Garou nestes assuntos.

As informações a seguir são contadas pela visão dos próprios lobisomens e, em particular, por aqueles que tem o hábito estudar cada grupo de sobrenaturais em questão. Além disso, os quadros mostram a breve versão do que a **maioria** dos Garou sabe em relação ao grupo em questão. Geralmente, assumimos que a maioria dos Garou que os personagens conhecerem saberá as informações contidas nos quadros, enquanto um mentor ou ancião especializado na cultura do ser sobrenatural em questão pode ter acesso às informações do texto maior.

Mas, é claro, lembre-se que nem tudo o que os Garou acreditam é verdade...

Vampiros

Como contado por *Enterra-os-Mortos*, *Ahroun Peregrino Silencioso*:

Ouvi dizer que um povo é definido por seus inimigos. Sabemos que isso é verdade para os Garou, pois temos muitos, muitos inimigos que nos querem mortos — e somos forçados a nos tornar guerreiros em resposta. Apesar disso, saiba de uma coisa, jovem, de todos os monstros que você será forçado a combater neste mundo, não há, talvez, nenhum mais desprezível e intolerável do que os Sanguessugas, os mortos que andam, os Cadáveres — sim, vampiros.

Agora ouça-me. Você vai ouvir por aí que nem todos os vampiros são total e maliciosamente malignos. Você vai aprender que alguns lobisomens, particularmente entre os Andarilhos do Asfalto e Senhores das Sombras, preferem acertar uma trégua com os mortos-vivos do que desperdiçar vidas guerreando com eles. Você vai ouvir que vampiros, às vezes, são vítimas, criaturas que não pediram para ter suas almas arrancadas delas ou para que enchessem seus estômagos com a fome de sangue.

Isso é tudo verdade. Mas você estará traíndo a si mesmo, à sua matilha, à sua tribo e à sua Mãe, se você algum dia **confiar** em um desses mortos-vivos.

Os Sanguessugas são criaturas feitas de mentiras. Eles mentem para capturar suas presas, mentem para esconder seus covis, mentem porque esqueceram como dizer a verdade. Mesmo aqueles que não pediram por seus destinos farão qualquer coisa necessária para preservar sua sobrevivência. Mesmo o mais dócil e recluso vampiro prefere matar para sobreviver mais uma noite do que simplesmente morrer. Eles entram em frenesi, assim como nós. Qualquer coisa que possa ser perigoso para eles, como o fogo ou o nascer do sol, os transforma em selvagens ensandecidos. Eles não têm o poder para superar sua condição e não têm a vontade de renunciar a sua existência não-viva a qualquer preço. Uns poucos não ostentam pecados maiores do que uma vontade fraca que os impede de resistir à tentação de causar mal aos outros. Estes poucos podem não **merecer** morrer... mas devem. Suas almas se foram para onde quer que as almas humanas vão e o que resta é uma casca repleta de uma fome conferida pela Wyrn que vagamente lembra a forma como os humanos agem. Reze pela alma que se foi mesmo enquanto ainda estiver libertando o que restou do corpo.

Ouçá. Todos os vampiros têm potencial para força, velocidade e resistência sobrenaturais, nenhum deles é fraco como a pessoa que um dia foi. Quanto mais recentemente tiverem se alimentado, mais fortes eles são — sangue não é meramente um vício deles, mas sim a base de seu poder. A idade também os fortalece, a corrupção em seus corpos cresce com o tempo, dando a eles mais e mais poder à medida que ficam mais velhos. Você poderia supor que tamanho mal acabaria por consumi-los por si só, mas se isto fosse verdade não

haveria necessidade para nós existirmos.

Eu cacei — e estudei — os vampiros por muito tempo. Eles parecem ser criaturas sociais, mas sua sociedade é cruel. Seja em público ou por debaixo dos panos, eles gostam de praticar crueldades com humanos, “brincar com a comida,” como se diz. Sua linhagem mortal parece importante para eles, percebi que alguns falavam abertamente em famílias e linhagens. Apesar de não poder entender como um cadáver possa possuir uma linhagem pura, a ilusão é aparentemente muito importante para os Sanguessugas.

Percebi quatro castas distintas entre eles, não são muito diferentes das classes das sociedades humanas. A casta parece influenciar a força de um vampiro, mas não posso dizer se isso é algo aprendido ou se vampiros “nascem” com suas habilidades. No fim, faz pouca diferença se a aptidão dita a casta ou se a casta dita a aptidão. Nenhuma casta é menos monstruosa que outra, não importa o quão civilizada pareça ser.

Os Deformados

É difícil confundir um dos Deformados com qualquer outra casta. A corrupção deles se manifesta em suas faces de maneira estranhamente apropriada à natureza de sua fome. A casta dos Deformados é a mais baixa na hierarquia dos vampiros, até mesmo os outros sanguessugas zombam de sua óbvia humilhação. Em resposta, os Deformados parecem dedicar suas energias a “compartilhar” suas dores e aflições com a humanidade.

Alguns são cobertos por cicatrizes e deformidades, até mesmo um pouco derretidos como leprosos, creio que estes são transmissores de doenças, que espalham as doenças sangüíneas de humano para humano. Alguns são como cadáveres decompostos, já que o sangue que roubam de suas vítimas não é mais capaz de impedir sua decomposição. Estas criaturas putrefatas controlam o poder da morte sobrenatural e da decomposição, que é a capacidade deles de degenerar a vida antes do tempo. Alguns são até mesmo deformados como animais, com partes peludas e estranhas deformidades como se fossem as criaturas fictícias Dr. Moreau. Estas criaturas espalham a loucura e o sadismo.

Apesar dos Deformados serem facilmente reconhecidos em suas formas verdadeiras, saiba que estas bestas aprenderam a arte da ilusão, na melhor forma possível, para esconder suas deformidades de suas presas. Eles possuem instintos excepcionalmente aguçados e alguns imitam as habilidades dos animais. Apesar de pensar que eles são ignorantes demais para compreenderem que insultam a ordem natural ao imitar a força das coisas vivas, sua ignorância não faz o insulto mais fácil de ser suportado.

Os Guerreiros

A próxima casta mais alta é a dos Guerreiros ou, talvez, esta seja uma casta de plebeus. Parece que esta casta é de longe a mais numerosa de todas. Eu os chamo de Guerreiros porque eles costumam focar os aspectos físicos de seu poder — força, velocidade, sentidos

aguçados e, ainda, truques inteligentes, como invisibilidade. Eu não estou tentando dizer que eles compartilhem alguma espécie de arte marcial, eles não fazem isso. Ao invés disso, eles são a infantaria do regime dos Sanguessugas. Na maioria das vezes, são desajeitadamente unidos como uma milícia primitiva.

Mas esta milícia tem presas. Como eu disse, eles são criaturas de grande capacidade física e eles sempre aprendem (ou nascem sabendo? não sei dizer) alguns poderes mais sutis. Minha teoria é de que talvez as castas mais altas costumem recrutar seus novos membros da casta dos guerreiros e que, de vez em quando, os vampiros comuns que encontramos usando poderes atipicamente versáteis sejam aprendizes em treinamento juntamente com os vampiros acima deles.

Os Guerreiros são numerosos e esta é sua maior força. Porém, eles muito raramente conhecem os truques para viajar em matilha. Se você os pegar sozinhos, são presas fáceis — eu nunca ouvi histórias sobre algum guerreiro que tenha alcançado a força de um ancião.

Os Bruxos

Os vampiros que usam a feitiçaria para atingir seus objetivos são, talvez, os mais raros de todos — e nunca devem ser subestimados. Eu não creio que eles sejam a casta mais alta, eles parecem servir como conselheiros aos seus superiores. No entanto, eles são extremamente perigosos — na minha opinião, os piores de todos.

A mágica desta casta vem de uma fonte maligna. Ela não se baseia tão diretamente no mundo espiritual como os nossos rituais, nem mesmo Malditos respondem ao chamado de um feitiçeiro morto-vivo. Ela pode ser uma mistura do poder de seu sangue vampírico, feitiçaria humana e investimentos da Wyrn. Pessoalmente acredito que venha da Umbra Negra e das coisas de lá — ou talvez até mesmo do Abismo. Nunca arrisquei fuçar tão a fundo, até mesmo os Uktena sabem que existem alguns segredos que não devem ser aprendidos ou eles podem criar teias em sua mente como uma aranha e levá-lo a loucura.

Nunca — e eu disse *nunca* — subestime o poder da magia de um vampiro. Foi uma grande cabala desses monstros que expulsou minha tribo de sua terra natal colocando fantasmas ao nosso encaço e nos amaldiçoando a vagar eternamente. Eu não sei quais espíritos, vivos ou mortos, eles conjuraram para conseguir tamanho poder, mas estou agradecido por eles não o terem usado novamente desde então.

De todas as castas dos vampiros, nenhum inimigo será mais forte do que estes bruxos, criaturas do deserto vermelho e sacerdotes da própria noite. Aja com muito cuidado ao encontrar um deles, nunca deixe que ele consiga capturar seu cabelo, unha ou sangue. Nunca entre em seu santuário despreparado e, se algum momento tiver a chance de destruir um deles, o faça imediatamente, sem hesitar.

A Nobreza

Os vampiros mais belos e com maior força de

vontade naturalmente atingem posições de poder e proeminência entre seus iguais. A noção popular “romântica” sobre os vampiros — não parece irônico que os humanos idolatrem monstros em forma humana que os caça e demonizem os predadores animais que andam em quatro patas ou nadam no oceano? — se faz real aqui. A maioria dos Sanguessugas no comando é inumanamente bela — e os que não o são têm seus próprios truques.

Note que a casta dominante é a que tem mais poder em controlar a mente alheia. Isso parece ser uma questão de bom senso, no fim das contas. E eles têm muitas maneiras de exercer seus poderes. Claro, alguns podem encantá-lo com o seu olhar. Outros podem controlar qualquer um que tenha sido convencido a beber de seu sangue. Outros ainda usam feitiços ritualísticos ou sons hipnóticos.

Sim, feitiços. Vale a pena comentar que a casta dominante parece ser capaz de acessar qualquer um dos poderes das castas inferiores a eles. Eles parecem capazes de possuir forças sobrenaturais, a habilidade de se mascarar com ilusões ou rituais proibidos ensinados pela Wyrn. Creio que eles possam forçar os membros das outras castas a ensinarem a eles tais truques, seja por direito adquirido com sua posição de nobreza, seja com o uso de seus poderes de controle mental. Eles são ainda mais assustadores considerando o fato de que estes mesmos poderes garantem a eles um grande prestígio e influência no mundo mortal. Eles podem ter políticos, policiais, banqueiros ou mesmo generais em suas mãos. Felizmente, a casta dominante é a mais rara de todas e a maioria de seus membros gasta muito do seu tempo tentando roubar o poder um do outro. Eles são inimigos muito, muito perigosos. Tudo o que tememos nos Sanguessugas.

O Que A Maioria Dos Garou Sabe: Vampiros

- Vampiros fedem à Wyrn, eles também cheiram à Weaver, mas não com tanta intensidade.
- Vampiros precisam se alimentar de sangue humano ou animal para sobreviver. Entretanto, eles não são caçadores honrados e caçam como se fosse um esporte para eles.
- Vampiros temem o sol e são feridos por seus raios. Fogo também os destrói. Isso parece indicar que pureza é um anátema para eles.
- Vampiros prosperam nas cidades e farão qualquer coisa ao seu alcance para expandir as cidades o máximo possível.
- Vampiros podem existir (“viver” não é uma boa palavra para o que eles fazem) por séculos. Eles podem também ser funcionalmente imortais.
- E, é claro, homínídeos podem “saber” tudo o que viram nos filmes. A maioria dos Garou, porém, são espertos demais para confiar no reservatório Hollywoodiano de ocultismo.

Desculpe-me, parece incomum um Ahroun como eu usar a palavra “temer”? Talvez você esteja certo. Mas é bom temer os vampiros. Pois eles são inimigos antigos e astutos. Se eles fossem fracos, nós já os teríamos destruído nos dias de hoje. Você faria bem em ter um respeito saudável ou mesmo um pouco de medo dos vampiros e seus poderes. Respeite-os. E respeitando-os, você vai aprender a nunca subestimar suas habilidades de seduzir, degenerar e destruir qualquer coisa que desejem. Conhecendo-os como são, consegue-se o poder para enfrentá-los.

Magos

Dos ensinamentos de Ingrid St. Joan, Fúria Negra Strega:

Os Galliards vão lhe contar que os magos são nossos inimigos. Isso é porque houve muitas ocasiões em que um caern foi atacado e só depois descobrimos que não foi por forças da Wyrn — mas, ao invés disso, magos gananciosos que vinham sugar as energias do caern. E eles não sabem dosar. Um caern vai secar e morrer antes que uma cabala de feiticeiros perceba que deve parar de drenar seus poderes. Minhas irmãs disseram que eu já conversei, e até mesmo lutei, ao lado de xamãs e feiticeiros por propósitos nobres o suficiente, no passado — isso é verdade. Mas eu nunca os deixaria cruzar as divisas de meu caern, nem ao menos os diria o motivo. Se apenas um deles caísse em uma sede desesperada por Gnose e viesse sorrateiro na esperança de roubar algumas gotas da energia do caern, eu seria culpada de uma das mais graves violações da Lítania e minha vida seria tirada, com razão.

Mas sim, eu cooperei com eles. Sempre sobre certas condições, mas cooperei. Eles não são todos grandes inimigos, são todos perigosos e ruins de se conhecer, mas não são todos inimigos. Eu acho que você gostaria de saber mais, certo?

Existe uma grande diferença, entre um xamã e um feiticeiro — ou, para colocar em outras palavras, entre um bruxo e um Sábio. A maioria das pessoas nota a diferença entre quem usa magia ou medicina apenas para curar ou acalmar e alguém que usa seus... dons, apenas para seus próprios interesses, ou ainda, para machucar outras pessoas. O primeiro é um xamã, o segundo é um feiticeiro. Temo que a maioria dos magos seja do último tipo.

Como as lendas dizem, os magos não são rotulados pelo poder que manejam, eles usam conhecimentos proibidos para conseguir o que querem. Entenda, esses feiticeiros são capazes de alterar a ordem natural, eles não recebem seus poderes dos espíritos como nós, mas simplesmente forçam o mundo a obedecer suas vontades por um curto período de tempo. Enquanto um Uktena usaria o poder emprestado a ele pelo Corvo para invocar o vôo da ave, um mago forçaria a gravidade a repeli-lo ao invés de puxá-lo para mais próximo do chão. Enquanto eu falaria a língua dos espíritos, ensinada a mim por meus

amigos espíritos, um bruxo usaria seus poderes para compelir um espírito a falar em uma língua que ele entenda.

Eu não posso dizer com certeza se os poderes deles são roubados ou proibidos, mas a verdade é que um mago é punido quando vai muito longe ou quando ousa demais. O que os pune? O próprio mundo, ao que parece, ou talvez sua própria mágica. Eu já vi uma bruxa ser consumida pelas forças que tentava invocar. Não foi uma visão agradável, embora tenha sido... apropriado. O golpe foi tão rápido que eu nem tive tempo de perceber seu cheiro — seu verdadeiro cheiro, se é que você me entende. Até hoje não sei se foi a vontade de Gaia, o poder da Weaver ou a própria mágica que decidiu apagar a bruxa da existência.

A explicação mais óbvia é a mais popular entre a nossa espécie. O poder de um mago, estranho como é, assola a própria face da natureza. Ele deixa marcas na carne de Gaia — não, não na terra, mas no mundo todo. Um mago que force o vento a levá-lo deixa cicatrizes invisíveis no próprio ar. Essas marcas se curam rapidamente, mas não seriam elas incômodas à Grande Mãe assim como um cisco em Seu olho? A resposta pode parecer aleatória, mas para uma mosca espantada pela cauda de um cavalo ou para um mosquito esmagado pela mão de um homem, seus destinos podem parecer aleatórios também. Poderia um mosquito entender que sua picada está de uma pequena forma debilitando ou incomodando a enorme montanha da qual se alimenta? Não. E também não podem entender os magos que seus poderes são ofensivos para a Mãe. Assim como um mosquito olha para a imensidão de uma pessoa e enxerga apenas comida, um mago olha para a imensidão do mundo e enxerga apenas o que ele deseja.

Porém... existe outra possibilidade. Talvez, a resposta não venha de uma Gaia adormecida, mas sim da Weaver. Como você sabe, a Weaver não é muito chegada à... mudanças. Tudo deve obedecer às suas leis ou não é permitido que exista. Sei que é assim que ela quer. Tenho as marcas deixadas por suas insatisfações à minha proteção à Wylf. Quão furiosos os magos devem deixá-la — mesmo nós Garou obedecemos às leis do universo, criadas por Gaia. Os magos não fazem nem isso. Então a Weaver avança contra esses pobres tolos, esmagando-os quando eles vão longe demais. Obrigando-os a seguir a ordem natural. Ela pode estar certa ao fazer isso, mas é difícil dizer se este é um dos poucos bons instintos restantes nela ou se é apenas mais um sintoma de sua loucura.

Eu me pergunto qual é a verdade. Pode ser que a verdade seja uma mistura das duas explicações. Talvez a Weaver veja a Mãe recuar e perceba que a causa da irritação dela é um inimigo seu também. Isso não sou eu quem pode dizer.

Você vai reconhecer um mago pela confiança dele em tradições mágicas humanas. No meu entendimento, o poder não está nas ferramentas que eles usam — sejam elas livros de feitiços egípcios, rituais vodú, danças

xamãs, encantamentos satânicos inspirados em Crowley ou seja, lá o que for — mas nos próprios magos. Diferentemente dos nossos rituais, que são atendidos diretamente pelos espíritos, os rituais deles parecem emprestar a eles uma espécie de foco, uma estrutura por onde concentrar sua energia. Não sei dizer porque alguns usam numerologia ou alquimia e outros preferem confiar em técnicas de meditação — pequenas manias das mentes deles, eu suponho. Um mago em particular, me jurou que existe uma conspiração secreta de magos que disfarçam suas magias em tecnologia, mas eu acredito que ele era mentalmente perturbado, ele parecia por fora da era moderna e parecia ser incapaz de aceitar a idéia de que a tecnologia pode realizar coisas antes atribuídas apenas ao campo da magia.

Eu mencionei que as formas de pensamentos deles são incomuns, são sim. Muitos magos têm uma necessidade profundamente enraizada de acreditar em alguma coisa, não importa o quão peculiar. Eles podem se confortar com uma crença em um deus patriarcal ou acreditar sinceramente que seus atos de sedução, ou invasão mental, são não apenas perdoáveis, mas necessários. Eles são criaturas obsessivas controlados pela vontade de se libertarem das falhas de sua casca mortal — apesar de todo o poder de um mago, seu corpo ainda é tão frágil quanto o de qualquer homem — e pelo desejo de ver sua vontade feita real no mundo. Isso faz deles extremamente perigosos, pois você não tem como saber que convicções um mago pode esconder de você. Convicções que dominam suas almas.

O Que A Maioria Dos Caron Sabe:

Magos

- Magos possuem o poder de reescrever as leis da natureza de alguma forma, sendo capazes de realizar grandes milagres ou terríveis atrocidades dado-lhes tempo e esforço suficiente.
- Magos não deveriam possuir seus poderes ou, ao menos, não deveriam usar da forma que usam. Seus poderes ofendem Gaia ou a Weaver, que os pune de tempos em tempos por sua arrogância.
- Magos se alimentam de Gnose e existem muitas lendas sobre grupos de magos que organizaram ataques a caerns para sugar a energia de Gaia por completo.
- Magos aprendem magia de acordo com tradições humanas, seus poderes seguem uma escala desde rituais satânicos ao pseudo-xamanismo da Nova Era até alquimia Taoísta.
- Magos podem ser — e são — corrompidos pela Wyrn, eles não parecem inclinados a se entregar à Wyld ou à Weaver.
- Existem magos de práticas mais moderadas, seja para evitar a retaliação dos espíritos ou por não compreenderem totalmente a forma como o mundo funciona, esses magos nem sempre são inimigos, mas a maioria ainda é oposta aos ideais de Gaia.

E sim, estas convicções podem ser ligadas à Wyrn. São os magos que praticam as mais obscuras formas de magia que caíram para o lado do inimigo. Estes são os piores tipos — eles se aliam conscientemente com Malditos e fomori, já venderam suas almas a qualquer entidade de Malfeas que tenha escolhido se apresentar a eles. Eles são seres insidiosos, sutis e decadentes, não podemos tolerar que eles vivam. Se existem magos que sigam a Weaver ou a Wyld da mesma forma? Eu não posso afirmar, mas nunca ouvi falar de nenhum que satisfaça esta descrição.

Uma bruxa normalmente será sua inimiga. Ela pode até ser uma aliada temporária, pode até mesmo parecer digna de uma amizade. Mas o aviso, não se aproxime demais. Elas mexem com poderes que não deveriam, provavelmente, com plena certeza de que corre o risco de ser punida pela ousadia. Acreditando ou não que ela tenha o direito de usar sua magia, é perigoso ficar muito próximo dela. E, chamando-a de amiga, você corre o risco de fazer os inimigos dela, seus. E se as histórias são verdadeiras e os magos forem um anátema à Gaia, então que os céus a protejam, pois sua espécie não o fará.

Caçadores

Do discurso preferido de Entulho-80, Ragabash Roedor de Ossos:

Entenda. Você sabe que sempre vai ter algum humano que bate de volta. O Véu não é perfeito e, de vez em quando, um cara com um puta testículo de aço, encontra coragem suficiente para olhar um de nós nos olhos antes de descarregar dois tambores de balas de prata no meio da nossa testa. Claro que esse cara num vai durar muito tempo por aí. Porque 'tá 'pra nascer um humano capaz de encarar um de nós — particularmente um membro de matilha irado — sem a ajuda de uma parada realmente muito forte 'pra fazer a cabeça.

Pelo menos era assim que as coisas costumavam ser... As coisas tão um pouco diferentes agora, desde que a tal Estrela Vermelha apareceu, saca?

Você não ouviu nada sobre esses caras, acredite. Eles não costumam sair muito. Eles surgem de lugares, onde tem muita gente para ajudá-los e muitos monstros para se caçar. E isso quer dizer cidades. Mas nós estamos lidando aqui com uma geração inteira de um novo tipo de macaco. Alguma coisa que não chega a ser um mago nem chega a ser um humano. A pegada é: eles conseguem ver a gente — e os vampiros e fomori, Gaia sabe lá o que mais — pelo que realmente somos, não importa o quão bem disfarçado estejamos.

E 'pra melhorar, esses caras têm uma espécie de poder sobrenatural bancando eles, alguma que não chega a ser bem Umbral. É um lance versátil, faz uma faca de manteiga ficar mortal igual a uma Klaive ou dá a eles a habilidade de olhar nos olhos de um vampiro sem ficar hipnotizado. Parada doida, cara. E um nunca tem o mesmo poder que o outro. Tipo, eu acho que só o lance de “ver monstros” que é igual em todos eles.

O Que A Maioria Dos Garou Sabem: Caçadores

Até onde interessa a maioria dos lobisomens, a maioria dos humanos que saem por aí caçando lobisomens são apenas humanos normais com força de vontade suficiente para resistir ao Delírio e idiotice suficiente para acharem que podem encarar um Garou. A maioria dos Garou nem imagina que exista uma classe de caçadores “aditivados” por aí, mesmo aqueles que encontram um cara-a-cara são incapazes de diferenciar o caçador de um fomor sutil, um mago ou algum humano “melhorado” de alguma outra forma.

Ouvi algumas histórias sobre quem deu o poder 'pra esses caras, e porque. Estou dizendo, cara, essa teoria de que eles foram carregados com o poder dos espíritos da cidade é besteira. Eu perguntei à Mamãe Tampa pessoalmente e ela não é do tipo que mentiria 'pra alguém como eu. Alguns dizem que eles receberam poderes da Wyrm — ou, dependendo de quem você vai ouvir, da Weaver — para caçar qualquer um e qualquer coisa capaz de ser um perigo 'pro seu Celestino. Claro, eles não cheiram muito nem à Wyrm nem à Weaver, então essa teoria é meio estúpida, se você quer saber. Eu ouvi também que eles receberam o poder da Wyrm, em um último e desesperado nuance de sanidade. Enviados para restaurar o equilíbrio na Terra. É uma teoria melhor mas, mais uma vez, eles não cheiram à Wyrm — e, de qualquer forma, que equilíbrio pode haver em genocídio? Eu até cheguei a ouvir que eles são uma espécie de mago — talvez eles sejam o próximo passo evolutivo da espécie humana, do tipo humanidade-com-o-poder-de-se-defender-sozinha, se é que você 'ta sacando. E eles tendem a aparecer nas cidades então, talvez, isso seja possível — talvez o grande e velho espírito coletivo da espécie humana tenha finalmente conseguido criar alguém capaz de lutar contra o Impergium, ele só está um zilhão de anos atrasado.

Quem é que sabe? **Eles** não. Eles não fazem idéia, cara. Pobres cretinos. A única coisa que sabem é que acordaram um dia e começaram a ver monstros em todo lugar e eles esperaram por tempo suficiente pra descobrir que não é nenhuma alucinação. E desde então, são só uns caras normais que encontram a necessidade de tomar conta de suas crianças ou de limpar seus bairros etc. E então eles viraram justiceiros. E eles são fortes o suficiente para serem perigosos.

Nem sei como isso fica daqui 'pra frente, não acho que eles andem em matilhas grandes o suficiente 'pra ameaçar algum caern, mas vai saber? O Apocalipse 'tá em cima de nós, cara. Talvez isso seja o Oitavo Sinal ou sei lá. A humanidade 'ta batendo de volta, mesmo naqueles de nós que acham que vale a pena manter os humanos por perto. Fique de olho aberto, é só o que eu digo. E espalhe a notícia, podemos estar no meio de coisa grande por aqui.

Mortos Inquietos

De um conclave dirigido por Solomon Ferida-Cicatriz do Sacerdócio de Marfim:

Nenhum de vocês discordaria de que os mortos-vivos não possuem um lugar nesse mundo. Eles realmente possuem um lugar na criação de Gaia, isso é verdade — e esse lugar é a Umbra Negra. Nenhum de nós pode negar a um espírito humano o direito de caminhar no local preparado para ele, mesmo que ele não queira, ou seja, incapaz de chegar até lá. E mais, a própria Umbra Negra viu os fogos de batalha do Apocalipse, e suas ramificações são muitas e problemáticas.

O Olho da Wyrm já apareceu até mesmo nos céus da Umbra Negra. Ele ainda não está claro, mas sua cor é inconfundível — **cor**, em um lugar onde tudo mais é preto ou cinza. Quando o Olho da Wyrm forçou seu caminho para a Umbra Negra, a força de sua entrada provocou incontáveis tempestades, tormentas que racharam a terra dos mortos de uma ponta a outra. Ouvi dizer que as cidades dos mortos estão em ruínas, inundadas sobre as águas negras dessas tempestades.

Então, nós não deveríamos nos surpreender pelo fato dos fantasmas terem decidido fugir do mundo deles e procurar um lugar mais seguro. Mas esse mundo “mais seguro” é o mundo físico!

Sabíamos que eles podiam se manifestar no mundo físico esporadicamente. Isso sempre foi um grande esforço para eles e com custos. Apenas as maiores necessidades levariam um fantasma a esse ponto — uma necessidade de vingança, um desejo de ver alguém amado ou qualquer outra coisa que os impede de deixar sua vida anterior para trás. Porém, agora a parede entre a Umbra Negra e o nosso mundo foi enfraquecida pelas tempestades, os fantasmas estão encontrando meios mais fáceis de — ou talvez apenas estejam mais desesperados — atravessá-la.

Muitos deles estão tomando como refúgio seus antigos corpos, animando seus cadáveres com nada mais que pura força de vontade. Os contos de batalhas com esses zumbis têm crescido significativamente no último ano. A Wyrm controla algumas dessas criaturas, mas não todas. Nem todas tiram suas forças dos espíritos da corrupção. Na realidade, suas vidas anteriores parecem provê-los de sua força — meus amigos sacerdotes e eu vimos fantasmas e zumbis que ficavam cada vez mais fortes à medida que iam completando seus objetivos.

Essa força os preenche de muitas maneiras diferentes. Aqueles que possuem corpo não sofrem de nenhuma das fraquezas da carne — eles não necessitam de sangue, ar e nem mesmo a presença de seus órgãos internos. Entretanto, muito de sua força parece ser proveniente de seus receptáculos, fazendo assim com que sejam capazes de invocar os poderes de seus irmãos incorpóreos. Sim, os mortos-vivos sem corpos podem afetar o mundo físico, eles podem mover coisas, alterar a temperatura e, até mesmo, assumir uma forma física momentânea. Alguns podem até mesmo tocar nossos espíritos, sugando nossa força para se alimentar.

O Que A Maioria Dos Ciaron Sabe:

Aparições

• Aparições são espíritos de humanos mortos que de algum modo foram proibidos obter sua recompensa final (ou reencarnação, ou ser reunido com Gaia), e estão presos na Umbra Negra.

• Aparições continuam a “viver” devido a alguma tragédia que as fez incapaz de descansar.

• Aparições geralmente estão submetidas à marca da Wyrn, mas não intrinsecamente. Suas manchas normalmente vem do fato delas terem sucumbido às emoções sombrias, tais como raiva e arrependimento.

• Aparições não são espíritos e não podem ser tratados da mesma forma que estes.

O Que A Maioria Dos Ciaron Sabe:

Mortos Errantes

A maioria dos lobisomens não está familiarizada com cadáveres animados como inimigos, o número dos Mortos Errantes nunca foi particularmente expressivo até recentemente. Separadamente do conhecimento geral de que esses zumbis estão ligados à Estrela Vermelha, e que eles existem, os Mortos Errantes são considerados parte do mesmo nicho que as Aparições.

Como os enfrentamos? Não é fácil. Mesmo se encontrássemos caminhos que nos levem até a Umbra Negra eles não são menos poderosos lá. Muitos, na verdade, são muito mais poderosos em sua terra natal. Aparentemente, eles têm dificuldade em penetrar a Película, ao menos aqueles que não possuem corpo — mas, novamente, as cidades são berços de violência e rancor que dão origem aos fantasmas e não posso afirmar que a Película é à prova de falhas. De fato, o meio mais certo de se combater um fantasma é ajudá-lo a alcançar seus objetivos — sem o desejo de cumprir suas metas segurando-o nesse plano, o fantasma não tem muita escolha a não ser voltar para o além.

Percebo que isso pareça uma pequena preocupação com os Sanguessugas se amontoando como moscas em cadáveres e os exércitos do Inimigo preparando-se para o ataque final. No entanto, meus nobres amigos, sugiro que fiquem atentos. Fazemos muitos fantasmas quando vamos para guerra. Alguns deles com certeza se lembram de nós.

Fadas

Como contado por Ceridwen Caçadora-do-Chifre, Galliard Fianna

Minha mãe, você está me perguntando *agora* sobre o Povo Belo? Por que não me perguntar sobre vinte anos atrás, cinquenta, cem? Não, isso não seria justo e eu sei disso — mas é um pouco tarde para qualquer interesse neles. Seus dias de glória ficaram para trás.



Sim, elas ainda estão por aí. Isso ainda é verdade. Mas elas são uma pálida sombra daquilo que já foram um dia. As fadas de hoje, comparadas com seus ancestrais são como nossos Parentes comparados conosco. Há muito tempo atrás não havia nada de humano em nenhuma delas — agora elas são mais parecidas com changelings, bebês das fadas, criados por humanos, que possuem um pouco mais do que o fraco sangue mortal.

É triste, mas o que elas necessitam para continuar é da crença mortal. Olhe para nós — nossas tradições perduraram independentemente do mundo mortal. As fadas, no entanto, precisam que as pessoas acreditem no romance do mundo medieval, precisam que sonhem com os contos de fada como costumavam fazer. A lenda de seu povo não mudou com o passar do tempo e, diferentemente de nós, elas não podem se apoiar na própria força para continuar a existir.

Ouvi dizer que são criaturas da Wyld, como nós. Pode ser. A Weaver as fere, isso com certeza. Nós não podemos saber com certeza de onde vem a porção espiritual desse povo, mas não podem viver onde a Película é alta e ninguém precise de contos de fadas.

Elas podem ser desagradáveis e perigosas. Existem goblins entre elas, seres horríveis que roeriam a carne de seus ossos se acreditassem que poderiam escapar assim. Mas digo, você nunca verá nada tão belo quanto um de seus nobres. Mesmo os débeis, pálidos e meio-humanos são de outro mundo, criaturas que quase conseguiriam fazer você acreditar em um mundo melhor do que este.

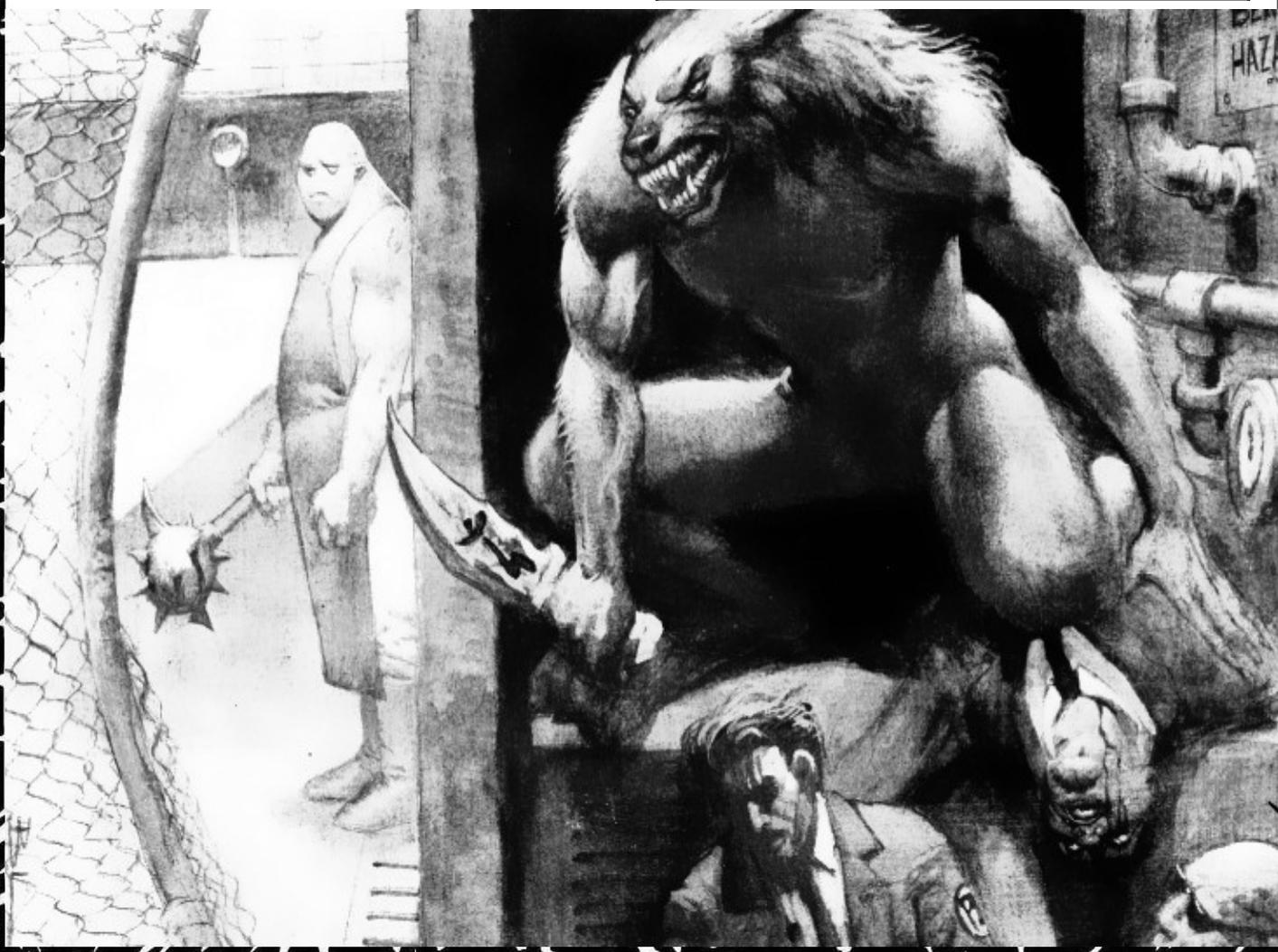
Eu ouvi contos de que algumas delas se apaixonam por alguns Garou e digo que isso é algo que deve ser evitado. Elas não hesitam em jogar seus encantos sobre os nossos olhos e nos enfeitiçar para que nos apaixonemos por elas, porque essas miseráveis criaturas não suportam ouvir um “não”. Um talismã de ferro é tudo que você precisa para resistir aos poderes delas. Caso você precise afastar uma dessas criaturas de você sem matá-la, tudo o que precisa fazer é encostar o talismã contra a carne dela e ela se afastará.

Fadas. Digo que, caso ainda haja um mundo quando a guerra acabar e as florestas começarem a crescer vigorosas novamente, existindo mais humanos que se apaixonaram pelo mundo do que os que não se apaixonaram — então, talvez assim, você verá uma. Mas penso que a última delas irá morrer antes que o último dos nossos — o que pode não ser tão distante assim.

O Que A Maioria Dos Garou Sabe:

Fadas

- Fadas são, caso não estejam extintas hoje, tão raras que estão próximos do desaparecimento.
- Fadas são alérgicas à Weaver e sofrem nas áreas em que ela é muito forte.
- Os poderes de uma Fada geralmente são relacionados com ilusões e encantamentos, não sendo guerreiros poderosos.



Pentex

De um e-mail enviado por Terceiro Expediente, Ragabash Andarilho do Asfalto:

É pior do que pensávamos, tive uma conversinha em Detroit e eles verificaram tudo o que nós sabíamos e adicionaram alguns detalhes. Segue o código criptografado. Isso é coisa grande.

- Primeiro de tudo, o nome definitivamente é “Pentex”. Uma megacorporação multinacional grande 'pra caralho, com empresas por todos os lugares. Parece que antes foi uma companhia de óleo que se diversificou, não produz nada hoje, deixando isso para suas filiais.

- Endron Oil, Magadon (o grupo farmacêutico), Ardu (aqueles idiotas que espalham lixo) e Rainbow Inc. (as pessoas de plástico) estão definitivamente ligadas. Todas são subsidiárias dessa merda de Pentex.

- Cada um desses caras possui material de nível de esquadrões de elite nascendo em fábricas aqui e ali. Nós estamos falando de venenos, drogas, esse tipo de coisa. Essas fábricas sombrias são completamente ocultas e carregadas de segurança — incluindo Malditos e fomori. Vocês me ouviram.

- Dizem que os laços com os espíritos da Wyrm e com os DEN [merda, cara! Eu não fazia nem idéia!] implicam que os chefões estão de alguma forma ligados com a Wyrm e estão trabalhando de acordo com algum plano desses seres citados acima. Possivelmente temos aqui uma influência de um Incarna Maeljin. Aparentemente isso atinge apenas o topo da empresa, a maioria dos empregados são apenas vretinos comuns, nada pior que o normal.

- Aparentemente o desleixo com os níveis de poluição seguem uma regularidade. De novo, uma influência dos M.I.?

- Esquadrões de elite — comandos, assassinos e coisas do gênero • estão sem dúvida à disposição deles. Mercenários completamente sigilosos. Dizem os rumores que são imunes ao Véu e são treinados para combater lobisomens (!), chegando a ponto de possuírem munição de prata.

- Outras subsidiárias confirmadas: Avalon Inc. [brinquedos], Circinus Brands [a maior competidora da RJR no ramo do tabaco], Good House [produtora de papéis, com severas práticas de desmatamento], Hallahan

Fishing [número três na lista do Greenpeace], Herculean [armas de fogo], Herrick's [sim, a rede de lojas de doces], King Breweries [vou jogar aquela merda de cerveja fora assim que enviar isso], Nastrum [*maior* produtora de equipamentos militares que encontrei], OmniTV [acredite se quiser], O'Tolley's [o que não é surpresa para ninguém que já tenha comido lá], Tellus [videogames, dos quais eu tenho metade da coleção deles] e Vesuvius [os publicitários, em conjunto com a Good House].

- Os planos são incertos, mas pelo que verificamos seriam algo como: (a) ganhar dinheiro rapidamente se lixando para a ética, (b) ajudar a transformar o público comprador em máquinas de consumo sem cérebro. Ainda não estamos certos sobre (c) fuder todo o planeta e deixar todos tão miseráveis quanto for possível, assim seus Mestres que estarão muito mais fortes, terão um trabalho fácil para destruir tudo — e ainda mais agora, isso soa muito plausível para mim.

Putá merda, temos que espalhar isso aos anciões que estão fora dos limites da cidade o mais rápido possível. Claro que eles serão céticos, mas eu não me importo. *Faça* com que eles o ouçam, não é hora de perdemos uma informação vital em uma pilha de desconfiança para com os “urrah”. Não sei como podemos enfrentar algo tão grande, mas eu digo a você, nós vamos tentar.

O Que A Maioria Dos Caron Sabe: Pentex

- Lobisomens que não estão acostumados com o mundo corporativo (o que inclui *muitos* anciões) provavelmente desconhecem até mesmo que existe algo como essa tal “Pentex”, seu logo não está presente nas fábricas e nos caminhões que fazem o trabalho sujo e apenas os ocupantes dos mais altos cargos da empresa estão habituados a mencionar o nome da empresa regularmente.

- A maioria dos lobisomens envolvidos na luta contra o abuso da terra (e do povo) pela corporação está ciente de algumas das subsidiárias “problemáticas”, como Magadon e Endron, aquelas que aparentemente tem acesso a Malditos e fomori. Alguns desses lobisomens sabem do “poder maior” da Pentex, outros não.



Capítulo Quatro: Quinquilharias

Regras de Renome Expandidas

As regras de Renome apresentadas no livro básico de **Lobisomem: O Apocalipse** são muito vagas e são assim intencionalmente. Para alguns, regras frouxas colocam um controle maior nas mãos do Narrador — uma lista que compreende praticamente qualquer coisa que possa afetar o Renome, assim como uma média geral da pontuação de Renome a ser ganha. Uma estrutura mais elástica encoraja o Narrador a moldar a taxa em que avançam seus personagens de acordo com sua vontade, distribuindo Renome a mais do que detalhado na tabela, para que seus personagens evoluam mais rapidamente, ou dando menos Renome do que o sugerido, para fazer com que o avanço seja mais lento e sofrido. Mais importante — e é uma vergonha ter de dizer isso — um guia mais

elástico de Renome desencoraja jogadores inescrupulosos a folhear as tabelas de Renome e moldar as ações de seus personagens para ganhar o máximo de Renome possível.

Mesmo assim, você pode achar a tabela de exemplos de Renome de alguma forma útil quando chegar a hora de presentear ou punir seus jogadores. Novamente, isso não tem a intenção de ser compreensível — é apenas um grande número de exemplos de comportamentos que mereçam ganhar ou perder Renome. Nós incentivamos os Narradores a criarem qualquer premiação (ou punição) que achar apropriado aos personagens ou mesmo alterá-las diariamente, desde que você permaneça consistente e compreensível, ninguém vai reclamar.

Exemplos de Premiação de Renome

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
<i>Combates e Encontros</i>			
Vencer alguém (incluindo um espírito) numa competição de Charadas.	0	0	3
Demonstrar dignidade diante da morte certa.	0	1	3
Pôr fim a uma ameaça sem provocar danos sérios a nenhum Garou.	0	0	5
Sobreviver a um ferimento Incapacitante.	2	0	0
Sobreviver a um ataque tóxico.	2	0	0
Atacar uma força bem mais poderosa sem ajuda.	0	0	-3
Atacar um lacaio da Wyrn sem preocupar-se com sua segurança pessoal.	3	0	0
Derrotar uma ameaça sobrenatural que não serve à Wyrn (um mago, um guerreiro changeling).	2	0	0
Derrotar uma ameaça sobrenatural muito poderosa que não serve à Wyrn (um arquimago, um feiticeiro changeling).	3	0	0
Derrotar um lacaio da Wyrn não muito poderoso (um Kalus, um animal infestado por Maldito, um vampiro neófito).	2	0	0
Derrotar um lacaio da Wyrn razoavelmente poderoso (um Filho do Domínio Sombrio, um fomor).	3	0	0
Derrotar um lacaio da Wyrn poderoso (uma Psicomaquia, uma matilha de Dançarinos da Espiral Negra).	5	0	0
Derrotar um lacaio da Wyrn poderosíssimo (um Rastejante Nexus, um vampiro ancião).	7	0	0
... destruir/matar a ameaça em questão.	+1	0	0
... sem que nenhum outro Garou seja ferido .	+1	0	0
... sem ser danificado ou ferido no processo.	+1	0	0
... a(s) criaturas(s) estavam usando armas de prata .	+1	0	0
<i>Detectando a Wyrn</i>			
Revelar, com provas confiáveis, que um humano ou um Parente é “da Wyrn”.	0	0	2
Acusar falsamente um Parente de ser “da Wyrn”.	0	-2	-3
Revelar, com provas confiáveis, que uma área ou um objeto é “da Wyrn”.	0	0	3
Revelar, com provas confiáveis, que um Garou é “da Wyrn”.	0	0	6
Acusar falsamente um Garou de ser “da Wyrn”.	0	-5	-4
<i>Místico</i>			
Purificar um objeto, uma pessoa ou um lugar maculado pela Wyrn.	0	0	2
Conjurar um avatar de um Incarna.	0	0	2
Viajar até qualquer um dos Reinos Umbrais e sobreviver.	3	0	0
Completar com êxito uma demanda espiritual na Umbra.	0	0	3
Não obter êxito numa demanda espiritual na Umbra.	0	0	-3
Ter e seguir corretamente um sonho profético.	0	0	5
Dar um aviso profético que mais tarde se torna verdade.	0	0	5

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Ignorar presságios, sonhos e fenômenos semelhantes sem um bom motivo para isso (eles podem ser sinais da Wyrn).	0	0	-3
Harmonizar objetos inadequados através do Ritual de Dedicção do Talismã (como moto-serras, pagers ou até relógios de pulso). Esta regra não se aplica aos Andarilhos do Asfalto ou aos Roedores de Ossos.	0	0	-2
Passar um ano em reclusão ritual (jejum, meditação etc).	0	0	5
Depois de seguir sinais e conselhos místicos...			
Descobrir um amuleto.	0	0	1
Descobrir um fetiche.	0	0	2
Descobrir um antigo conhecimento Garou.	0	0	3
Descobrir um Marco (ver Ritual de Abertura de Ponte, Lobisomem , pág. 175).	0	0	4
Descobrir um antigo caern que estava perdido.	0	0	7
Rituais e Dons:			
Desempenhar um Ritual de Assembléia.	0	2	0
Recusar-se a desempenhar um Ritual de Assembléia quando lhe for pedido.	0	-3	0
Faltar a um Ritual de Assembléia.	0	0	-1
Executar o Ritual de Passagem.	0	2	1
Receber um Ritual de Ferimento.	2	0	0
Executar um Ritual de Criação de Caern.	3	5	7
Participar de um Ritual de Criação de Caern.	5	3	0
Participar de um Ritual da Grande Caçada.	3	0	0
Participar de um Ritual da Grande Caçada fracassado.	-2	0	0
Sofrer o Ritual de Ostracismo.	-1	-7	-1
Sofrer a Pedra do Escárnio.	0	-8	-2
Sofrer um Ritual do Chacal.	-2	-7	0
Sofrer um Ritual Satírico.	Perca um nível de Posto e todos os pontos de renome temporários		
Realizar um Ritual de Punição.	0	2	0
Realizar injustamente um Ritual de Punição (no caso de falha crítica).	0	-5	0
Recusar-se a participar de um ritual.	0	0	-1
Rir, soltar piadinhas ou ser desrespeitoso de qualquer outra forma durante um ritual (depende da severidade).	0	0	-1 a -5
Aprender um novo ritual.	0	0	1
Descobrir/criar um novo ritual.	0	0	5
Descobrir/criar um novo Dom.	0	0	7
Fetiches:			
Criar um amuleto.	0	0	1
Usar um fetiche para o bem da seita ou da tribo.	0	0	2
Usar um fetiche apenas para razões egoístas.	0	0	-1
Criar um fetiche.	0	0	4

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Possuir uma Klaive (premia-se uma vez, após 3 luas de uso).	2	1	0
Possuir uma Grande Klaive (premia-se uma vez; após 3 luas de uso).	3	2	0
Sacrificar um fetiche pelo bem da seita ou da tribo.	0	0	4
Quebrar acidentalmente um fetiche ou um amuleto.	0	0	-1 a -5
Quebrar acidentalmente ou perder uma adaga ritual.	0	-3	0

Atividades de Caern

Ajudar a proteger um caern	0	1	0
Permanecer em seu posto de vigília, mesmo tentado a sair.	0	2	1
Abandonar o seu posto de vigília.	0	-3	0
Não ajudar a proteger um caern, mesmo quando isso lhe for pedido.	0	-3	0
Manter um caern a salvo dos humanos por meio de truques e negociações.	0	0	4
Ajudar a evitar que um caern seja tomado pela Wym.	3	4	0
Não evitar que um caern seja tomado pela Wym.	-3	-7	0
Morrer em defesa de um caern (póstumo).	5	8	0
Impedir sozinho que um caern seja tomado pela Wym.	5	8	0

Relacionamentos e Sociedade Garou

Ensinar outros Garou (dependendo da profundidade do estudo).	0	1 a 5	3 a 5
Aprender completamente os Registros Prateados (o trabalho de uma vida).	0	7	8
Para um Garou hominídeo sobreviver até os 75 anos.	0	8	10
Para um Garou lupino, sobreviver até os 65 anos.	0	8	10

Raça:

Para um hominídeo, ignorar a sua natureza lupina durante muito tempo.	0	0	-3
Para um impuro, tentar esconder sua deformidade.	0	0	-3
Para um lupino, usar demasiadamente ferramentas humanas e outros objetos da Weaver.	0	0	-1/uso

Matilha:

Ganhar a posição de líder da matilha.	0	3	0
Viver sozinho, sem uma matilha exceto por razões rituais.	0	0	-3

Seita e Tribo:

Executar deveres regulares e serviços leves para a seita (recebido mensalmente, durante o Ritual de Assembléia).	0	1	0
Não realizar deveres regulares e serviços leves para a seita (subtraído durante o Ritual de Assembléia mensal).	0	0	-3
Desobedecer algum cargo da seita (Guardião do Caern etc) sem uma boa razão.	0	-1 a -3	0
Servir em qualquer posição numa seita (Guardião do Caern etc).	1/ano	3/ano	1/ano
Recusar qualquer posição numa seita (Guardião do Caern etc).	-1	-2	-1
Serviço leal a uma seita.	1/ano	2/ano	1/ano
Serviço leal a uma tribo.	1/ano	3/ano	1/ano

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Litania:			
Defender a Litania (dependendo de até onde vai o Garou).	0	1 a 5	1 a 3
Quebrar a Litania (dependendo da severidade da transgressão).	0	-5 a -8	-2 a -4
Desafios:			
Participar de um desafio justo.	1	2	0
Participar de um desafio injusto.	0	-3	0
Desafiar alguém muito acima ou muito abaixo do seu Posto.	0	-3	0
Comportamento			
Dar um bom conselho.	0	0	2
Dar um mau conselho.	0	0	-2
Mediar uma disputa de forma justa e imparcial.	0	3	0
Mediar uma disputa de forma injusta.	0	-4	0
Manter as suas promessas.	0	2	0
Deixar de cumprir suas promessas.	0	-3	0
Ser confiável.	0	2	0
Ser confiável frente a uma grande adversidade.	0	5	0
Ser enganoso.	0	-3	0
Ser enganoso frente a uma grande adversidade.	0	-1	0
Sempre que um truque sair pela culatra.	0	0	-2
Tentar agir fora de seu augúrio abertamente (dependendo da circunstância).	0	-1 a -5	0
Contar uma boa história numa assembleia.	1	0	2
Contar, numa assembleia, um verdadeiro épico, merecedor de ser recontado por outros.	2	1	3
Contar um épico que mereça entrar nos Registros Prateados.	3	4	6
Falar de forma insultuosa com seus anciões (dependendo da natureza do insulto).	0	-1 a -5	0
Falar sem permissão numa assembleia.	0	-1	0
Falar mal dos Garou como um todo.	0	-2	0
Falar mal de seu augúrio.	0	-4	0
Falar mal de sua tribo.	0	-4	0
Falar mal de sua matilha.	0	-6	0
Falar mal de outra tribo (dependendo das circunstâncias e isso não inclui falar mal dos Roedores de Ossos).	0	-1	0
Gritar LOBO! (ou seja, convocar o Ahroun de uma seita quando não houver perigo real e iminente).	0	-5	0
Proteção e Defesa:			
Curar um companheiro Garou (que não seja membro de sua matilha) sem ter motivos egoístas para isso.	0	0	1
Demonstrar piedade para com um Garou desequilibrado.	0	0	3
Proteger um Garou indefeso.	0	4	0
Não proteger um Garou indefeso.	0	-5	0

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Proteger um humano indefeso.	0	2	0
Não proteger um humano indefeso.	0	-1	0
Proteger um lobo indefeso.	0	5	0
Não proteger um lobo indefeso.	0	-6	0
Apoiar alguém acusado de um crime (cuja inocência é mais tarde provada).	0	5	0
Apoiar alguém acusado de um crime (cuja culpa é mais tarde provada).	0	-4	0
Morrer defendendo sua matilha.	4	6	0
Morrer em sacrifício a Gaia.	7	7	0
Frenesi:			
Sofrer um Frenesi Selvagem	0	0	-1
Sofrer um Frenesi Raposa	-1	0	-1
Sofrer um Frenesi Raposa e abandonar sua matilha quando precisam de você	0	-1	-2
Sofrer um Frenesi Selvagem e ferir companheiros Garou	0	0	-3
Sucumbir às influências da Wyrn	0	0	-4
Executar um ou mais atos odiosos enquanto estiver sob a influência da Wyrn (canibalismo, perversão, ataque aos seus companheiros de matilha etc)	0	-6	0
<i>Relações com Humanos e Parentes</i>			
Manter bom relacionamento com Parentes próximos	0	0	2
Manter um relacionamento ruim com Parentes próximos	0	0	-3
Escolher um companheiro e ter filhotes	0	0	3
Escolher um companheiro mas não ter filhotes	0	0	-1
Casar-se honrosamente	0	2/ano	0
Proteger o Véu	0	4	0
Danificar/Rasgar o Véu	0	-5	0
Reparar o Véu (evitando que a existência dos Garou seja revelada aos humanos)	0	3	1

Conversão de Renome

Entre todas as mudanças que Lobisomem: O Apocalipse passou entre as edições, a mais dramática, provavelmente, tenha sido o sistema de Renome. Na Primeira Edição, o Renome não era medido em pontos temporários e permanentes. Ao invés disso, era uma seqüência de números crescentes. Quanto mais você tinha, maior era o seu Posto.

E que raios isso tem a ver com a Edição Revisada? Não muito — mas ainda existem um bom número de livros da primeira edição em lojas especializadas e cópias reimpressas que usam o sistema de Renome original. Muitos desses livros ainda são bons suplementos, contendo totens e fetiches que não são encontrados em outros lugares. Então, para usar o material dos livros antigos por completo (e por que não usar?), o Narrador deve estar preparado para convertê-los para as regras Revisadas. E é aqui que entra esse pequeno guia.

Falando de maneira geral, as premiações de Renome antigas iam de 100 a 2000 (para se ter uma idéia do que é isso, os personagens iniciavam o jogo com um total de 10.000 pontos de Renome, fazendo com que fossem de Posto Um e precisavam de 20.000 para chegar até o Posto Dois, 40.000 para Posto Três e assim por diante). Derrotar uma pequena ameaça da Wyrms valia 100 pontos de Glória, completar uma demanda Umbral valia 500 pontos de Sabedoria, assim por diante.

O sistema atual recomenda a premiação de Renome de um a sete pontos temporários, sendo que um ponto já é um feito merecedor, mas não espetacular, e sete pontos são ganhos apenas por aqueles que fizeram grandes sacrifícios e realizaram grandes feitos.

Com isso em mente, a coisa mais fácil a se fazer para se converter as premiações de Renome é baseá-las nessa escala. Exemplo, se um livro menciona uma premiação de 100 a 500 pontos, é praticamente o equivalente a um ou dois pontos de Renome. A tabela a seguir mostra as nossas recomendações para a conversão de Renome, sintam-se à vontade para alterar e interpretar os resultados conforme a sua vontade.

Antiga premiação

100 – 300

350 – 750

800 – 1200

1250 – 1750

1800 – 2000

2001 +

Nova premiação

1 ponto

2 pontos

3 pontos

4 pontos

5 pontos

6 ou 7 pontos

Com os personagens, é claro, é uma história totalmente diferente. Não há uma fórmula para converter as pontuações antigas do Renome para o sistema atual. Nesse caso, os Narradores são incentivados a aproximar o valor do Renome dos personagens conforme apropriado para o Posto ou os feitos de cada um deles. Uma precisão não é necessária (muito tempo se passou desde a publicação desses livros, sendo assim, alguns desses personagens podem, perfeitamente, ter conquistado um novo Posto...).

Combate Submerso

Lobisomens estão longe de sua melhor forma quando na água, mas isso não significa que eles podem sempre escolher lutar em terra firme. É perfeitamente possível que um lobisomem seja lançado ao mar ou forçado a entrar em um combate em um rio, lago ou até mesmo em uma piscina. Isso pode ser um verdadeiro problema por algumas razões — a visibilidade é extremamente prejudicada e não se pode farejar a presa. E, claro, tem a dificuldade de se movimentar dentro da água.

Esportes é o fator determinante se um personagem é capaz de nadar ou não. A menos que o Narrador diga o contrário, presume-se que qualquer um com um ponto em Esportes pode nadar. Debaixo d'água, a característica Esportes de um personagem (ou Natação, se o Narrador permitir que os jogadores adquiram Natação como uma Habilidade Secundária especializada de Esportes) determina quão bem ele se move. Um personagem que execute qualquer ação física não pode usar mais dados na Habilidade relevante que seu nível de Esportes, logo, um lobisomem com Armas Brancas 5 mas Esportes 2 pode apenas usar dois pontos de sua Perícia Armas Brancas dentro d'água.

Esportes	Velocidade Normal	Velocidade de Corrida
0	1 metro por turno	1 metro por turno
1	1 metro por turno	(Força + 2) metros por turno
2	1 metro por turno	(Força + 4) metros por turno
3	(Força/2) metros por turno	(Força + 6) metros por turno
4	(Força/2) metros por turno	(Força + 9) metros por turno
5	(Força) metros por turno	(Força + 12) metros por turno



Natação é amplamente determinada pelo treino, não pela agilidade. A água é densa o suficiente para que o movimento para frente seja baseado na força e não na velocidade. A tabela acima é uma referência para avaliar quão rápido um personagem pode se mover na água (se o Narrador permitir que Natação seja comprada como Habilidade Secundária, use a tabela como se seu personagem tivesse dois níveis em Esportes acima que seu nível de Natação).

Ao se envolver em um combate aquático, o personagem estará em grandes desvantagens. Todos os ataques, com exceção de agarrões e mordidas, tem sua parada de dados para dano reduzida pela metade, e as esquivas tem a dificuldade reduzida em 1, devido à lentidão dos ataques na água. Armas brancas sofrem efeitos similares — armas flexíveis, como correntes, e armas arremessáveis são ineficazes. Armas de contusão perdem três dados nos testes de dano, armas cortantes perdem dois dados e armas perfurantes apenas um.

Armas de fogo também possuem suas penalidades debaixo d'água. Atirar num alvo debaixo d'água, quando se está em terra firme tem a dificuldade aumentada em 2 e a bala perde um dado de dano para cada metro d'água que tiver que percorrer até o alvo. Em caso de atirar debaixo d'água não se aplica o modificador na dificuldade (que é aplicado devido a difração da imagem), mas a redução de dano ocorre como descrito acima.

Conforme mencionado nas regras principais, o combate aquático tende a ser muito estressante e usa oxigênio muito mais rápido. Durante o combate, um combatente pode segurar sua respiração por um número de turnos equivalente ao dobro de seu Vigor — depois disso, ele começa a se afogar, sofrendo um nível de dano letal por turno, que não pode ser regenerado até que ele respire novamente.

Para entender definitivamente o combate aquático, veja **World of Darkness: Blood-Dimmed Tides**.

Armas

Os lobisomens não necessitam de usar armas para serem efetivos em combate, mas muitos preferem não se apoiar apenas nas garras e presas. Apesar das armas de fogo serem efetivas, elas são um pouco fáceis *demais* de se usar para a maioria dos lobisomens — aprender a manejar uma espada que foi de um ancestral requer disciplina, enquanto qualquer humano pode usar uma arma de fogo. (é, claro, existe ainda o estigma de estar usando muito objetos da Weaver). Então, apesar de que a maioria dos lobisomens não vêem necessidade de usar nada mais que suas armas naturais, alguns possuem um gosto especial por armas brancas.

Esta seção de armas expandida tenta oferecer aos Narradores uma maior variedade de armas para seus jogadores — ou oferecer a seus personagens armas que

possam ser usadas como fetiches ou outros pertences herdados. Muitas dessas armas podem ser encontradas em versões “prateadas”. Essas armas podem ser feitas completamente de prata — o que as deixa ainda mais úteis contra metamorfos, mas causa um dano a menos de dano, devido à dureza e fio inferiores do metal (exceto as klaives, que passam por um processo especial de forja e um ritual para alcançar a força pela qual são conhecidas). Uma arma pode ser banhada em prata, nesse caso seria tratada como uma arma completamente de prata para um ou dois golpes contra um alvo forte antes que a prata não tenha mais valia alguma. Prata que tenha sido trabalhada como liga é irritante e dolorosa, mas absorvível — pode ser que torne um dano contusivo em letal para os alérgicos metamorfos, mas é improvável que tenha algum outro efeito.

- **Machado:** Essa categoria inclui todos os machados do tamanho de um machado de bombeiro ou maior. Essas estatísticas podem ser usadas para os machados de batalha nórdicos, machados de lenhador e daí em diante. Machados são bem populares entre os Garou, que freqüentemente enfrentam criaturas que precisam ser partidas em pedaços até pararem de se mover (como mortos-vivos).

- **Corrente:** Apesar de uma simples corrente ser uma boa arma sem necessitar de alterações, algumas culturas orientais colocam pesos nas extremidades das correntes, para aumentar o dano causado pela arma e também sua capacidade de aprisionamento (no Japão, as correntes com esses pesos são chamadas de manriki-gusari). Também é comum unir uma lâmina na extremidade de uma corrente. Um personagem armado com tal combinação de arma (como uma kusari-gama, uma arma que possui um peso em uma extremidade e uma pequena lâmina na outra extremidade da corrente) pode escolher atacar com a lâmina ou com a corrente em cada uma de suas ações, usando as estatísticas da faca ou corrente, o que for apropriado. Os lobisomens raramente usam correntes como fetiches, um Garou normalmente usará uma corrente apenas como uma arma oportuna.

- **Porrete:** A mais simples das armas, essa representa qualquer tipo de arma que sirva como um cassetete. Um porrete pode ser um galho de árvore, um cano de chumbo, um bastão de baseball ou qualquer coisa do tipo. Essas estatísticas também servem para porretes de guerra, confeccionados por várias culturas. Os lobisomens não tendem a fabricar porretes fetiches, a maioria dos espíritos não entraria e abençoaria um simples pedaço de madeira. Quaisquer porretes-fetiches são, provavelmente, porretes de guerra apropriados para o povo que o criou.

- **Katana:** O auge da fabricação de armas japonesas (alguns diriam da fabricação mundial de armas), a katana é uma espada curvada, desenhada para o corte. Ela é dobrada muitas e muitas vezes durante o processo da forja, fazendo com que uma verdadeira katana seja realmente uma boa arma — infelizmente, os compradores estão mais propensos a encontrar cópias mal-feitas. As estatísticas listadas são para as melhores katanas



encontradas (que praticamente nunca estarão à venda). Lâminas piores causam um dado a menos de dano. Lobisomens não aprisionam espíritos nas katanas e, assim nenhuma katana fetiche pode ser encontrada fora das Cortes Bestiais. Porém, katanas mundanas são populares entre alguns Andarilhos do Asfalto que admiram o talento requerido para forjar tal lâmina. O processo de forja de uma katana faz com que seja impossível fazê-la de prata. A não ser que se trate de um fetiche, uma katana não irá fazer nada mais dramático do que dano letal em um lobisomem.

- **Faca:** Como o porrete, a faca é uma das armas mais básicas. As estatísticas aqui listadas abrangem todos os tipos de armas cortantes e perfurantes de lâmina curta: facas-borboleta, adagas, estiletos, tantos japoneses etc. Há uma variedade de facas fetiches, mas nenhuma é tão famosa (ou infame) como a Adaga de Dente.

- **Labrys:** A arma preferida entre as Fúrias Negras, o labrys é um perigoso machado de duas lâminas. As Fúrias costumemente transformam esses machados em fetiches, os quais normalmente dão uma grande velocidade em combate e uivam como banshees quando empunhados contra homens.

- **Maça:** A maça é o passo seguinte ao porrete — uma arma contusiva, com a ponta de ferro. Uma maça pode ser pontiaguda ou ter espinhos (sendo que essas últimas recebem o nome de morningstar), ou simplesmente um peso de metal maciço. Feitas para rachar crânios e causar danos severos aos órgãos, as maças pontiagudas causam dano letal (apesar de que os Narradores podem optar que, para alguns alvos — como vampiros ou metamorfos em suas formas Crinos — sejam resistentes o suficiente para tratar esse dano como um dano contusivo).

- **Alabarda:** Essas armas eram as armas empunhadas pelos camponeses — em sua forma mais básica, uma alabarda é simplesmente uma ferramenta como uma foice ou um cutelo unida a uma haste para um alcance extra. Porém, versões mais sofisticadas podem ser encontradas. As estatísticas aqui apresentadas são para armas desde *halberds* (uma lança combinada com uma pequena lâmina de machado) aos tridentes dos Nove Dragões (elaboradas alabardas chinesas). Alabardas fetiches são desconhecidas. Um metamorfo em sua forma Crinos possui um grande alcance e uma alabarda oferece pouco a alguém cujas garras são mais fatais que lâminas de aço.

Tabela de Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano / Tipo	Ocultabilidade
Cassetete	4	Força / C	B
Corrente	5*	Força / C	J
Porrete	5	Força +1 / C	S
Bastão	6	Força +1 / C	N
Faca	4	Força / L	B
Lança	6	Força +1 / L	N
Maça	6	Força +2 / L	N
Espada	6	Força +2 / L	S
Katana	6	Força +3 / L	S
Machado	7	Força +3 / L	N
Alabarda	7	Força +3 / L	N
Klaive**	6	Força +2 / A	J
Labrys***	7	Força +3 / A	N
Grande Klaive**	7	Força +3 / A	S

Dificuldade: A dificuldade normal para o uso de cada arma

Dano: O número de dados de dano a ser rolado para a arma

Tipo: C = Contusivo; L = Letal; A=Agravado

Ocultabilidade: B = Bolso; J = Jaqueta; S = Sobretudo; N = Não pode ser ocultada

* Uma corrente pode ser usada para agarrar um membro do oponente com dificuldade +1

** Essas armas são de prata e infligem dano não-absorvível nos Garou

*** Esse tipo de dano é aplicado apenas à fetiches, um labrys sem um laço espiritual inflige dano letal

• **Lança:** Apesar de que qualquer estaca grande e afiada o suficiente possa ser qualificada como lança (os Narradores podem penalizar armas rudimentares em um dado de dano), a maioria das lanças possui de 1,5m a 4,5m de comprimento com uma pedra ou ponta de metal em uma das extremidades. São extremamente populares entre os metamorfos, já que seu longo cabo funciona nas mãos do usuário não importando o tanto que ele cresça. Alguns exemplos de lança incluem javelins, tridentes, lanças feitas com pedras e lanças-javali (cuja cruz na lâmina força os javalis — ou os inimigos — para baixo da linha de ataque). O curto cabo da assegai, notável pela grande lâmina na forma de folha, é popular entre os metamorfos africanos (normalmente os Bastet). Os Wendigo gostam de aprisionar espíritos dos ventos ou da tempestade nas lanças para fabricar fetiches que manipulem o tempo, esfriem a temperatura ou invoquem um relâmpago.

• **Bastão:** Esse é o típico pedaço de madeira ou metal, do tamanho aproximado de quem o empunha. Um bastão propriamente empunhado pode ser usado com uma grande eficiência defensiva. Narradores podem optar por adicionar um na dificuldade em acertar (mas não em alvejar com tiros) uma pessoa que possui a especialização “Bastão” na característica Armas Brancas e optar por defender ao invés de atacar no turno em questão. Os Filhos de Gaia são mais favoráveis a criar bastões

fetiches, uma vez que eles apreciam a utilidade da arma como uma arma não-letal.

• **Espada:** Essas estatísticas podem ser usadas para tudo, desde as claymore com empunhaduras, até as espadas bastardas dos vikings. As diferenças entre elas não são muito significantes. No geral, a categoria “espada” cobre tudo com uma lâmina de 90 cm acima — maior que uma espada curta e menor que as espadas que precisam ser empunhadas com as duas mãos. Espadas raramente são transformadas em fetiches — a Grande Klaive possui um tamanho similar e é muito mais útil — mas alguns Senhores das Sombras e Presas de Prata apreciam o impacto simbólico dessas armas.

Uma Breve História

Apesar de ser muito difícil apontar datas específicas que foram importantes para a história dos Garou — lobisomens são criaturas de tradição oral, e não contam os anos da mesma forma como os humanos o fazem — os Narradores podem achar útil uma rápida passada pela história dos lobisomens. O que segue deve ajudar a situar quais eventos seguiram-se através dos milênios.

Pode parecer desproporcional a quantidade de eventos significantes que ocorreram no último século — e essa percepção é verdadeira. O Apocalipse está próximo, e cada novo evento que chacoalha a guerra é mais um dos sinais de que o fim está por vir.

Cronologia de Lobisomem

Pré-história

(Apesar dos Garou terem vários contos sobre os Primeiros Dias, muitos dos eventos ocorreram antes que os humanos ou lobisomens começassem a contar os anos. Não existe nenhuma data para a maioria dos feitos pré-históricos das tribos de lobisomem, mas os eventos que aqui seguem presumidamente ocorreram — mas nem sempre — na ordem aqui mostrada).

- Surgimento da Humanidade
- Nascimento do primeiro Garou
- Início do Impergium
- Os Wendigo, os Croatan e os Uktena seguem seu povo pela ponte de terra formada entre a Sibéria e a América do Norte.
- Os Garou atacam e disperam as Garras da Wyrn, poderosas manifestações da Wyrn no mundo físico.
- Termina o Impergium. As primeiras cidades humanas começam a se desenvolver.
- A Guerra da Fúria explode por toda a Europa e partes da Ásia e norte da África.

História Geral

1800 a.C. (aproximadamente) — Os Peregrinos Silenciosos são expulsos do Egito pela maldição imposta por um poderoso servo da Wyrm.

1200 a.C. (aproximadamente) — Os Fianna lutam nas Guerras Fomori pela posse das Ilhas Britânicas.

200 (aproximadamente) — Os Uivadores Brancos caem perante a Wyrm. Aqueles que não se tornam Dançarinos da Espiral Negra são exterminados pelos seus parentes corrompidos.

600 (aproximadamente) — Uma imensa deflagração na Umbra anuncia o início da Idade das Trevas.

1521 — O grito de morte do último metamorfo morcego (Camazot) ecoa pela Penumbra das Américas. Os Senhores das Sombras renunciam à guerra contra as Feras na América do Sul.

1586 — Os Croatan sacrificam-se para banir a Devoradora-de-Almas do mundo físico.

1780's — Máquinas a vapor tornam possíveis as primeiras indústrias, dando início à Revolução Industrial.

1796 — Laurent de Mer funda a secreta Iluminada Sociedade da Lua Chorosa, um culto baseado em interpretações erradas da cultura dos Dançarinos da Espiral Negra.

1830's — Um poderoso Maldito é libertado de sua prisão no Oeste Americano. Ele se funde a um igualmente poderoso espírito da Weaver para se tornar a ameaça espiritual conhecida como Devoradora de Tempestades. Praticamente ao mesmo tempo, a tribo Guardiões adota o nome de “Cavaleiros do Ferro” em cada uma de suas seitas.

1850's — Um grande número de vampiros começa a migrar para o Oeste Americano. A população humana começa a explorar o Oeste.

1865 — Jeremiah Lassater e seus parceiros fundam a Premium Oil.

1890 — Treze poderosos Garou, um de cada tribo, com exceção dos Bunyip, sacrificam-se no Ritual dos Céus Tranquilos para aprisionar novamente a Devoradora de Tempestades.

1892 — Jeremiah Lassater realiza um pacto profano com uma poderosa Fera da Wyrm, dando controle da Premium Oil à criatura através dele mesmo.

1895 — Nas assembléias, os anciões dos Cavaleiros do Ferro começam a se auto-denominar como “Andarilhos do Asfalto”.

1913 — Os últimos membros da Iluminada Sociedade da Lua Chorosa desaparecem.

1915 — Premium Oil passa por uma mudança em sua gerência — e seu nome muda para Pentex Incorporated.

1930's — Os Garou europeus presentes na Austrália, enganados por um Dançarino da Espiral Negra, exterminam os Bunyip na Guerra das Lágrimas.

1986 — Pentex chega até o Brasil, iniciando suas operações para acabar com a floresta tropical, retirando tudo que for possível. Lobisomens de todos os lugares respondem, iniciando a Guerra da Amazônia.

1989 — O desastre Exxon Valdez, juntamente com o desastre de Chernobyl em 1986, é citado como prova de que o Terceiro Sinal da Profecia da Fênix já aconteceu.

1990 — A antiga bruxa Baba Yaga acorda na Rússia.

1992 — Baba Yaga ergue a “Cortina das Sombras”, uma poderosa barreira Umbral que isola a Rússia do resto do mundo (ao menos, espiritualmente falando).

1998 — Os Garou russos matam o Zmei Gregornous. Baba Yaga é destruída por forças desconhecidas. A Cortina das Sombras cai, reunindo os Garou russos com o resto da Nação Garou.

1999 — A Estrela Rubra, Antélios, aparece nos céus da Umbra. Um filhote nasce de dois pais Impuros. O nascimento é anunciado como um dos últimos sinais do Apocalipse. Rei Albrecht lidera uma cruzada contra a Sétima Geração, esmagando a liderança do culto. As Cortes Bestiais propõem uma aliança com os Portadores da Luz Interior.

2000 — Os Portadores da Luz separam-se da Nação Garou formalmente. Os Garou anciões admitem que o Sexto Sinal da Profecia da Fênix já aconteceu e que o Sétimo certamente está muito próximo.

LOBISOMEM O Apocalipse

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Fogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Tribo:

Conceito:

Atributos

<i>Físicos</i>		<i>Sociais</i>		<i>Mentais</i>	
Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

<i>Talentos</i>		<i>Perícias</i>		<i>Conhecimentos</i>	
Prontidão	OOOOO	Emp. c/Animais	OOOOO	Computador	OOOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Briga	OOOOO	Condução	OOOOO	Investigação	OOOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Direito	OOOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	OOOOO	Linguística	OOOOO
Expressão	OOOOO	Armas Brancas	OOOOO	Medicina	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Liderança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Instinto Primitivo	OOOOO	Performance	OOOOO	Política	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Rituais	OOOOO
Lábia	OOOOO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
OOOOO	_____	_____

<i>Renome</i>	<i>Fúria</i>	<i>Vitalidade</i>
<i>Gloria</i>	OOOOOOOOOO	Escoriado 0 <input type="checkbox"/>
OOOOOOOOOO	<input type="checkbox"/>	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		Ferido -1 <input type="checkbox"/>
<i>Honra</i>		Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
OOOOOOOOOO	<i>Cinose</i>	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	OOOOOOOOOO	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Incapacitado <input type="checkbox"/>
<i>Sabedoria</i>		<i>Fraqueza Tribal</i>
OOOOOOOOOO	<i>Força de Vontade</i>	(Opcional)
<input type="checkbox"/>	OOOOOOOOOO	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<i>Pasto</i>		

LOBISOMEM O Apocalipse

Humano *Canino* *Crinas* *Alvo* *Lupino*

Nenhuma
Mundança

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)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___
	Aparência 0		

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

OOOOO
OOOOO

Fetiches

Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura
Nível: _____
Penalidade: _____
Descrição: _____

LOBISOMEM O Apocalipse

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Aliados

Mentor

Ancestrais

Raça Pura

Contatos

Recursos

Parentes

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

LOBISOMEM O Apocalipse

Totem da Matilha

Totem:

Matilha:

Custo em Antecedente:

Características

Dogma

Membros da Matilha / Pontos Doados ao Totem

(Nome, Tribo, Raça, Augúrio, Posto e Pontos Doados)

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Vantagens

Encantos

Fúria

Essência

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

□□□□□□□□
□□□□□□□□

Cinase

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

□□□□□□□□
□□□□□□□□

Força de Vontade

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

□□□□□□□□
□□□□□□□□

Anotações / Descrição do Totem

Agradecimentos: Vivos de Glória

A paixão que inflama!

A cada instante lutamos numa batalha sem tréguas, a cada instante. Algumas parecem impossíveis, do que projetamos, do que o cenário se mostra, do que nossos inimigos apresentam. É fácil desistir de tudo, a esperança fraqueja algumas vezes e nós somos feitos de carne, mas de suor e lágrimas também...

No princípio, as nuvens no céu eram grossas, os olhares tristes, cabisbaixos, e não havia um rumo para seguir. Foram dias tortuosos.

Somos seres abastecidos por desejos. Desejo por justiça, por revanche, desejo por qualquer-outra-coisa, todos estão aqui porque acreditam no que estão fazendo e no que desejam. Estamos cansados de vermos nossos livros esperando em prateleiras empoeiradas por uma tradução feita por cães que nem ao mesmo gostam do que fazem, que nem mesmo podem ser chamados de jogadores de rpg!

Aqui, somos todos Filhotes, somos amadores, usamos programas crakeados para trabalhar imagens, opensources para diagramar e editar texto, métodos rústicos para mesclar desenhos e gerar capas. Mas é isso que falta na maioria das pessoas. Criatividade.

Somos gente comum, usamos nossas horas vagas para trabalharmos juntos por uma coisa maior que nós. Aqui não tem designer, nem tradutor profissional,

passamos horas empacados num termo desconhecido, na ânsia de dar o melhor significado para ele porque somos os destinatários de nossa própria obra, seremos nós quem leremos e usaremos esse livro aqui em nossas mesas, espalhados, porém unidos em fé, em todo o nosso país. Fazemos isso porque sabemos, entendemos que cada um de nós pode fazer melhor, sim, somos amadores, mas temos uma coisa que nos torna verdadeiros deuses: somos realmente apaixonados pelo que fazemos. Nossa recompensa? Já temos muito, temos a nós, temos uma missão sagrada, temos ao Nação Garou. O que poderia ser mais valioso que tudo isso?

Por paixão, eis a prova, fazemos coisas que nunca sonhamos. Talvez um de nós apenas pudesse traduzir todo este livro, sei lá, mas se o desejo é comum, então se isso soma, porque não juntos?

Nossos rostos nunca serão vistos, nossos nomes nunca serão lembrados, apenas nosso trabalho permanecerá aqui na Terra, como prova que um dia aqui esteve gente de bem, de boa vontade, que entende que nossos dons são responsabilidades também.

Então porque estamos realizando essa tarefa? Apenas nós sabemos a resposta e, se você quiser saber também, junte-se a nós e venha conosco fazer a diferença!

Somos uma Matilha especial!

Boorako, Amigo-da-Roupa-Suja

Ahroun Presa de Prata Cliath

Bom, temos aí, o nosso primeiro livro traduzido!

Com muito custo, com um pouco de sofrimentos, atrasos para compromissos e muita ansiedade, temos o Lobisomem Companheiro do Narrador prontinho! Acessível a qualquer um que esteja disposto a tê-lo e totalmente gratuito!

É uma puta emoção saber que algo que um projeto que você abraçou deu certo! Um projeto que apesar de ter entrado meio que no final, eu me empenhei ao máximo que pude (e que mamãe deixou! XD).

Espero (acho que isso poderia ser visto no plural) que você que baixou o livro, reconheça o esforço de fãs que são iguais a você, que já travaram inúmeras batalhas contra a Wyrn ao lado de amigos. Que mostraram que Lobisomem o Apocalipse é um jogo fantástico e infinito e que provaram que nós somos sim, muito mais políticos que os malditos Vampiros da Wyrn!

Espero que esse livro seja útil a você, narrador de Lobisomem o Apocalipse, quanto nos é gratificante traduzir, revisar e diagramar.

Façam bom uso do material. Mostre-o a narradores inexperientes para que esses vejam a grandiosidade de Lobisomem!

Meu muito obrigado.

Chokos, Corre-com-as-Sariemas

Ragabash Senhor das Sombras Adren

Tudo começou com uma inveja crescente. Eu assistia de camarote a rebelião dos jogadores de WoD contra a Devir. Pelo Orkut vi o Rogue Council surgir dos Reinos do Horizonte e fazer um belo trabalho com Mago, traduzindo, diagramando e distribuindo livros inéditos em sua versão tupiniquim. Vi sair de seus refúgios os jogadores de Vampiro, e lançar uma Jyhad contra a Devir, fazendo o mesmo trabalho que o RC, mas com autonomia e personalidade própria. Até mesmo da Umbra Negra saíram as Aparições, e começaram o trabalho com a linha Wraith. Mas nos caerns, as fogueiras estavam acesas, mas nenhum dos guerreiros sentava-se ao seu redor. Todos ainda estavam tranquilos no conforto de seus lares.

Então, um Garou visionário, que de desconhecido passou a ser um amigo (sim, é de você que estou falando, Folha de Outono) uivou para Luna. Uivou convocando o exército de Gaia. Há muito tempo aturávamos as ações da Pentex... digo, Devir, sem nenhum tipo de retaliação. Era chegada a hora das Batalhas Finais.

A proposta era simples: formar uma matilha coesa, e com nada além dos pontos de Força de Vontade traduzir os livros de Lobisomem. À primeira vista pareceu um trabalho simples de ser feito. Nada mais do que “trocar algumas palavras”. Mas como toda batalha, essa tinha seus imprevistos. Tivemos problemas em nossas fileiras, e

nosso contingente era pequeno. Sofremos. Fomos aos mais remotos cantos da Umbra, e conseguimos auxílio. Mais pessoas unia-se a nossa causa, mas ainda éramos poucos...

Dos videogames, saiu Boorako, que quando não lavava roupa ou jogava videogame, revisava os textos traduzidos. Dos misteriosos cantos do Orkut surgiu Graci, que com impressionante rapidez (Velocidade do Pensamento, Nível Um, Peregrinos Silenciosos) fez a arte das capas. Saído de missões com os Sanguessugas, apareceu Vizir, e com a graça de Gaia, me ajudou com a tradução. Dos caerns distantes, surgiu Pepeu Man, que infelizmente, teve que cumprir com a Litania (Não Serás Fardo Para Teu Povo), e a necessidade fez com que abandonasse o projeto. Das terras áridas, surgiu Pedro, um velho amigo, que resolveu ocupar seu tempo ocioso ajudando. E dos recantos da Paraíba, ganhei um aliado, Folha de Outono, que com sua perícia em diagramar e bom humor, fazia com que parecesse fácil a nossa tarefa.

Com esse grupo unido, demos o primeiro passo. Com toda a dificuldade forjamos nossa primeira klaive. Claro que ficaram as Cicatrizes de Batalha, mas a próxima está por vir, e digo que não iremos parar.

Quero, por fim, agradecer a todos que nos ajudaram, em especial meu dicionário de inglês — fetiche (sem ele algumas coisas seriam impossíveis). Agradecer à Cybelle, por compreender meu vício e dedicação com o projeto, ao meu antigo grupo, que despertou em mim o interesse na linha Lobisomem, aos War Pigs (tudo bem que é pelo Orkut, mas eu realmente me realizo na nossa comunidade), aos donos dos computadores da minha República Nós é Nós (eu sei que encho o saco às vezes!), e às bandas de Heavy Metal — Gaia sabe o tanto que é chato traduzir no silêncio! Aos que me esqueci, desculpem, quem sabe no próximo livro!?

“Como em sua Profecia, a Fênix me pegou e sobrevoou a Nação Garou, mostrando-me os problemas.

A Fênix me mostrou os guerreiros cansados. Aterrorizado, vi os guerreiros de Gaia, os jogadores de lobisomem, descrentes com a vitória sobre a Devir. Muitos apenas observavam enquanto a Matilha de Prata enfrentava as hordas da Wyrn. Talvez eles estejam esperando um Galliard contar nossas vitórias em suas seitas, para que assim juntem-se a nós em nossa próxima batalha. Com certeza a Fúria queima dentro dos corações deles, e tão logo eles empunharão suas klaives, e com uivos de guerra se prepararão para as batalhas que, com certeza, virão.”

Folha do Outono

Theurge Fianna Athro

Tenho que admitir, foi um dos melhores livros, com uma das melhores equipes, melhores conjuntos, por assim dizer, que já trabalhei desde que comecei com essa coisa de traduzir e diagramar livros. ^^

Inicialmente, pensei em apenas ajudar um novo projeto, não sou muito fã do cenário, porém fui contagiado pela paixão dos jogadores do Nação Garou.

São realmente incansáveis, inspiradores, certamente só precisavam de uma pequena esperança para seguir em frente e fazerem as coisas acontecerem. Mas claro, também me permiti me apaixonar também. =P

Costumo dizer que o primeiro livro é uma barreira mais suave, mesmo o Personal Free Publications, o pioneiro nessa coisa de traduzir livros publicamente, também o fez, mas poucos foram os que seguiram adiante. Então temos daqui para frente uma tarefa um pouco mais difícil do que fazer um livro, temos a tarefa de permanecer aqui e não apenas ser mais um grupo que fez um livro, que logo depois disso desapareceu no limbo da internet.

Sendo assim, creio não apenas nessa dificuldade, mas também na vontade e no coração de cada um que faz o Nação Garou ser o que realmente é: um grande projeto! O Nação Garou precisa de todos vocês. Se não poder traduzir ou revisar, divulgue nossa causa! Sempre há algo para fazer dentro de um caern, ou acha que apenas de guerreiros vivem uma seita?

Eu, como meus colegas, somos portadores de um dom, poder este que faz o projeto funcionar, mas também assumimos responsabilidades a partir desse momento. Se você tem o poder de fazer, também tem a responsabilidade para fazer. Acredite!

Meus mais profundos e sinceros agradecimentos a todos os que deixaram um pouco de si gravado nesse arquivo para que ele estivesse sendo lido por vários jogadores do nosso país. Vocês são incríveis!

Crack, Crta-Capas-de-Ciata

Ragabash Senhora das Sombras Cliath

Estava eu tranquila e ocupada, quando o Folha do Outono me perguntou se eu não tinha escrito as palavras finais para o Lobisomem - Companheiro do Narrador...

E eu respondi: o.o' preciso fazer isso? Eu sou só uma pessoa que quebrou o galho com as capas.

Quem me conhece sabe que eu não sei nada sobre Lobisomem. Tanto, que não tenho nada a falar sobre este livro. Só sei do que se trata porque folheei ele.

Gostaria de agradecer ao pessoal do grupo Lobisomem do yahoo...

<http://br.groups.yahoo.com/group/Lobisomem>

...por terem respondido prontamente o meu pedido de socorro, com um link onde pudemos encontrar as fontes. Obrigada Igor Bone e Johnny Moore pelas respostas rápidas e eficientes.

Não vou me estender aqui, não tenho muito a dizer. Me sinto até estranha de estar escrevendo aqui, afinal eu só remendei umas capas XDDD .

Insane.Vizir, Dorme-com-Luna

Ahroun Peregrino Silencioso Fostern

No início deste projeto, eu me sentia orgulhoso de poder ajudar a um grupo com um ideal tão nobre. Ao fim dele, percebo-me agradecido por ter sido mais ajudado pelo projeto do que realmente ter ajudado a ele. Digo isso

em relação à experiência que estas traduções me conferiram. Os nuances lingüísticos que aprendi neste trabalho vão certamente me acompanhar por toda a vida. Tanto quanto vão as amizades que fiz.

O livro me parece ter ficado muito bom, e muito fiel ao original. Sei que vai contribuir muito para o cenário do RPG nacional. Créditos à equipe que o traduziu e, sem dúvida à WW que originalmente o escreveu. Créditos a você que o utilizar em suas crônicas, pois suas informações vão encher as cenas de detalhes empolgantes. Sem créditos mesmo, só a DEVIR, que, mesmo monopolizando as publicações da WW no Brasil, não moveu uma palha para traduzir esta importante ferramenta dos narradores.

Abraços a todos da minha cidade (óia eu divulgando Queimados-RJ no País todo!) e a todos aqueles que jogam ou jogavam aqui. Obrigado galera da Nação Garou por confiarem em mim e obrigado a todos aqueles que participaram e apoiaram o projeto de tantas outras formas. Bom divertimento a todos!

Pedro, Like-A-Rolling-Stone

Galliard Roedor de Ossos Cliath

Antes de chegar ao final da realização deste livro eu pensei em reunir algumas palavras aqui, resumindo o que penso deste tipo de trabalho.

Como voluntário fica mais que claro que eu sou realmente apaixonado por RPG - e mais, pelo universo WoD. Como tal, acho que não poderia deixar de utilizar o meu tempo ocioso pra fazer o que a querida Devir não fez.

Em enriquecimento e diversão o tempo que fiquei acordado de madrugada, tomando café e traduzindo não foi nem de longe pobre. Foi, em poucas palavras, do caralho. RPG como entretenimento está há muito comprovado pela aceitação e quantidade de fãs, uma excelente escolha; mas percebi ao decorrer do tempo que jogava que o enriquecimento tangia outros aspectos, que embora sejam óbvios, são frequentemente ignorados por quem não joga RPG já que "é coisa de Nerd", ou algumas vezes até "coisa do capeta".

Quero agradecer à mamãe, papai, e especialmente a você!

SoreckNET V8

Filhote, Primeira Mudança

Eis que o primeiro livro da Nação Garou está pronto!!!

Tá, tá, tá bom, eu não fiz quase nada nesse livro... mas o que importa nessa luta não é o quanto você faz, mas sim se você faz e como faz. Há membros que realmente merecem deixar suas mensagens aqui neste espaço, esses tais como o Folha de Outono, que mesmo sem ser um grande fã do cenário de Lobisomem o abraçou e chamou-nos a todos para esta luta. Temos também o Chokos que trabalhou como uma mula neste livro traduzindo grande parte do mesmo e, temos também a

Graci, o Pepeu Man e o Insane. Vizir Zagaglia IV, sobre os quais escrevo aqui, porque são eles que merecem todos os créditos por tal material se encontrar hoje em suas mãos, material este feito por AMADORES, mas com uma qualidade mais próxima possível da PROFISSIONAL. E isto por si só mostra a capacidade que TODOS temos em nós, desde que acreditemos. Se você acha que pode fazer melhor, junte-se a nós, ou crie você mesmo um grupo de tradução para outras ótimas séries do WoD como Demon - The Fallen, Hunter - The Heckoning e mesmo Múmia - A Ressurreição. Faça isto por amor SIM!, mas não só por isso, mas porque isto é a coisa certa a se fazer. Afinal o que vale mais, ficarmos criticando a Devir como "todo mundo" ou fazermos algo para realmente mudar as coisas... PENSE SIM, MAS FAÇA!

Um Mago "SANGUE BOIA"

"Não conheço muito sobre Lobisomem, tão pouco entendo esses bravos guerreiros. No entanto me identifico com vocês, pois ainda que pra lutar, aquilo que urge de suas almas é Vontade, selvagem e livre. Até o presente dia, não sentia muita vontade de aprender sobre o jogo, mas ao assistir o andamento da tradução desse livro, podem contar com um novo fã para série! Parabéns Nação Garou!

Transmission from Rafael "Kaichkull"
Mastromauro: Rogue Council

End of Mesage....." Fan Publications



LOBISOMEM

Companheiro do Narrador

Um Mundo Repleto de Inimigos

Vários problemas atormentam os Garou. Eles precisam defender dois mundos distintos da profanação. Eles precisam combater não apenas as forças da Wyrn e da Weaver, como também os seus rivais do Mundo das Trevas. Quanto mais eles podem suportar?

Um Livro Repleto de Auxílio

O *Lobisomem Companheiro do Narrador* contém muita informação adicional destinada ao aperfeiçoamento de uma crônica de Storyteller – detalhes adicionais a respeito dos enigmáticos Portadores da Luz Interior, uma perspectiva dos lobisomens sobre os antagonistas que os atormentam, detalhes sobre caerns e a vida numa seita, armas adicionais e até uma tabela expandida de Renome. E mais, um escudo para o Narrador, contendo todas as tabelas necessárias para melhorar o andamento do jogo. As informações contidas aqui serão úteis para todos os Narradores.

Lobisomem Companheiro do Narrador contém:

- Informação adicional sobre os Portadores da Luz Interior e uma referência para as outras raças metamórficas;
- Um escudo contendo as tabelas das regras mais usadas em *Lobisomem*, excelente para esconder testes, e repleta de arte para ajudar a ambientar seu jogo;
- Informações adicionais sobre caerns, seitas, Fraquezas Tribais, Renome, antagonistas, armas, combate subaquático e muito mais.

LOBISOMEM O Apocalipse

Nação Garou
Grupo de Traduções

