

LIVRO DA WYRM

SEGUNDA EDIÇÃO



O Livro de Referência da Wyrm para Lobisomem: O Apocalipse



LENDAS DOS GAROU

Vento Infortuno

O caern estava perdido.

Darius Lua-Tranqüila não tinha mais nenhuma esperança, mesmo com ele de pé apoiado em uma árvore. Os Dançarinos eram muitos e ágeis. Ele imaginava que o caern teria mais tempo — de acordo com uma matilha, na última semana, os Dançarinos tinham conduzido um ataque bem sucedido contra um culto de prazer de magos e seus puxa-sacos na cidade. Darius podia jurar que os Dançarinos iriam se divertir com seus novos cativos por mais um tempo. Agora eles estavam ali.

Três deles o cercaram. Os dois menores — um homem limpo e arrumado usando óculos ainda em Hominídeo e um Crinos agachado que usava algum tipo de torc sacerdotal em volta de seu pescoço — flanqueavam a terceira, como se eles fossem uma escolta. E a terceira — Darius a reconheceu, mesmo ela estando em Glabro.

“Zhyzhak”.

Sua boca se entortou levemente para cima, um tímido sorriso que escondia as chamas de fúria em seus olhos.

O Dançarino na forma Hominídea falou, com uma voz sem emoção, sem mudanças de tom ou até mesmo interesse. “Veja. Sua infâmia se espalhou até os ouvidos de Gaia. Quão memorável você deve ser, Zhyzhak.” Ele se transformou, sua linguagem corporal estava pronta, mas despreocupada. “Desespero não é desculpa para um planejamento falho, Darius. Você é um Vigia do Caern inútil”.

Darius balançou sua cabeça. **Como? Eles sabiam demais!**

O Crinos acenou, cuspidando palavras em um dialeto

obsceno da língua Garou. “Sem-Alma fala a verdade. Seus Parentes podem não estar aqui, mas eles não estão a salvo. A Colméia irá encontrá-los em breve.” Ele balançou a mão em um gesto de desprezo. “Claro, não é assunto nosso. Estávamos aqui para assegurar o sucesso”.

“Eu achei que vocês não fossem daqui,” disse Darius com uma voz baixa. *Graças a Gaia que eles continuam falando*, ele pensou. *Assim me dão uma chance de me curar. Se eu ferir um deles rápido o suficiente, talvez eu consiga escapar...* Sua cabeça se levantou, e ele se retesou para saltar sobre o Dançarino que ainda estava em Hominídeo.

Zhyzhak balançou sua cabeça abruptamente, indo à frente, rosnando um crescente e aprisionado grito e atacou. Seu punho atravessou o esterno de Darius em uma nuvem de pedaços de ossos e sangue; suas costas distenderam enquanto o golpe incrivelmente poderoso dobrava sua espinha para fora do corpo. Darius, sufocado, escorregou para trás do antebraço dela, e atingiu o chão como um cadáver humano, com os olhos fitando o céu.

A noite estava silenciosa. Não havia brisa para movimentar o ar; os cheiros de bile, sangue e vísceras rasgadas pairavam sobre o pequeno vale. Apenas os ruídos de alguns baixos resmungos e de choro estavam sobre o campo de batalha: os Dançarinos sobreviventes davam fim aos cadáveres de suas vítimas. Manchas de chamas tóxicas tremeluziam aqui e ali, fazendo com que as sombras se contorcessem obscenamente.

Zhyzhak, com o chicote de espinhos ao redor de seu pescoço, flanqueada por seus dois companheiros de matilha, andou pela luz esverdeada e colocou seus punhos em sua cintura. Seu olhar severo vislumbra o campo de

batalha, para no final pousar sobre uma carcaça de um Crinos espancado empilhada próximo ao corpo humano de um defensor do caern. Ela foi à frente novamente, parando apenas quando os três estavam diante do cadáver de um de seus antigos companheiros de matilha.

Sem-Alma chutou a carcaça despedaçada em um de seus lados. “O Pai veio e conduziu o Ragabash para o fim. Ele queria sua morte”.

Nhaukh cuspiu cuidadosamente na poça de sangue e fluídos que se aglomeravam ao redor do cadáver. “E ainda assim, ele nunca quis morrer de outra forma.” Sua voz se tornou reverente; seus olhos pareciam focar em algo muito abaixo de onde o corpo jazia. “Dos quadris da Corruptora você surgiu, filho da Corrupção. Apesar de sua semente estéril, você se transformou em veneno na garganta da Cadela-Mundo. Maldito seja, e que rápida seja sua jornada”.

Ele ergueu sua cabeça, se virou, e gesticulou para um dos meio-lobos próximos a ele. “Leve o cadáver de Olhos-Sangrentos e junte com os mortos que ainda estão frescos. Ele serviu bem a tribo quando vivo; que ele sirva bem uma última vez ao alimentar os filhotes com sua carne”.

Um breve pigarreio respondeu às costas de Nhaukh enquanto os sombrios Dançarinos iam em direção ao corpo. “Perdão,” disse o homínídeo, caminhando com respeito até o pequeno círculo da matilha de Zhyzhak. Ele era um homem de cabelos escuros, com roupas limpas, pele macia e olhos verdes. “Cheguei em um momento sentimental?”

“Pirog”. A voz de Sem-Alma foi vazia como nunca.

O recém-chegado sorriu, sem tirar os olhos de Zhyzhak. “Meus cumprimentos. Você realmente é tão temível quanto os Galliards dizem.” Seu olhar percorreu a poderosa, e coberta de sangue, constituição de Zhyzhak, desde seu enrolado rabo de cavalo, passou pelo seu top e sua minissaia, descendo até seus pés descalços. “Eu estou honrado em ter minha matilha ao seu lado nisto”.

“Um pequeno ataque”, Nhaukh respondeu cuidadosamente. “Certamente você já viu caerns mais impressionantes caírem”.

Pirog deu de ombros. “Eu e minha matilha fomos sortudos o suficiente para participar na captura do Monastério Shigalu, é verdade. Mas havia muitas matilhas, e fomori, e até mesmo um grande número de soldados humanos.” Seu sorriso se iluminou nas luzes das chamas tóxicas. “Uma era de grande Poder, com certeza, mas de alguma forma não tão excitante quanto isso”.

Zhyzhak cuspiu entre os pés de Pirog, então se virou e seguiu seu caminho. Os olhos de Pirog se arregalaram, e então se apertaram. “Ela me desafiou?” Sua voz era parte incredulidade e parte confusão.

“Ela se cansou de conversa,” respondeu Sem-Alma. “Você se acostuma com a pouca paciência dela com conversas depois de algum tempo”.

• • •

“MERDA!” Zhyzhak estava gritando novamente — o que, essencialmente, significava que ela conversava com seus companheiros de matilha. “QUEM, EM NOME

DO DRAGÃO, SE IMPORTA SE AQUELES ESTÁTICOS SÃO BONS PARA A PROCREIAÇÃO, OU SE SÃO RUINS, OU SABE A WYRM LÁ O QUE MAIS? POR QUE NÓS ESTAMOS NOS FOCANDO NA PORRA DA PRÓXIMA GERAÇÃO DE DANÇARINOS SE NÓS PODEMOS GANHAR A GUERRA AGORA?”

Nhaukh suspirou; Sem-Alma apenas deu de ombros. “Eu concordo com você, Zhyzhak,” disse Nhaukh. “O tempo está sobre nós. Se nós —”

VÁ SE FUDER, NHAUKH! EU NÃO ESTAVA PEDINDO PARA VOCÊ BEIJAR MEU TRASEIRO!” Ela golpeou seu punho contra a palma de sua outra mão com um som de um pequeno trovão. No impulso, ela puxou o Chicote Demoníaco de seu cinto e golpeou o pequeno túnel reservado à matilha.

As cavernas que guardavam a Colméia da Bile da Aranha eram praticamente sem luz, e a terra absorvia o som dos pés de Zhyzhak enquanto ela pisava nervosamente túnel abaixo. Na verdade, a natureza silenciosa de seus próprios passos apenas enfureceu a Ahroun ainda mais, e ela começou a chicotear as paredes de pedra com seu chicote enquanto continuava.

Ela parou, repentinamente. Um cheiro meio familiar avançava devagar em seu caminho pela neblina serpenteante de sua fúria.

Pirog saiu rapidamente da escuridão, golpeando o Chicote Demoníaco das mãos dela com uma pata, e a arremessando no chão com a outra. Sua cabeça gigantesca pausou, saboreando a visão dos olhos dela queimando de fúria e de surpresa, e então suas mandíbulas se fecharam em volta do pescoço dela. A mensagem era clara — *move-se, ou mesmo mude de forma, e eu arranco a sua garganta.*

Ele encolheu uma de suas patas traseiras, e então rasgou a cintura dela, derramando sangue e rasgando a saia dela. Baba caía de sua boca, escorrendo pelo pescoço dela. *Eu farei você minha, Zhyzhak*, ele pensava, quase como se ela pudesse ouvi-lo. *Eu farei você minha e sua matilha será minha, como você. A lei da dominância.*

Então Pirog ouviu um riso gutural. Isso o assustou, e suas mandíbulas inconscientemente relaxaram.

E então, Zhyzhak desvencilhou sua mão Hominídea das garras de Crinos de Pirog, agarrou a parte de trás de seu crânio, e *o arremessou pelo salão.*

Pirog só teve tempo de rolar até ficar de quatro, se perguntando como ela conseguira tanta força, antes que ela o atacasse novamente. Ele sentiu seu fêmur se partir, suas costelas se dobrarem, sua orelha ser arrancada de sua cabeça por seus dentes. Ele tentou arremessá-la, tentou fazer *algo*, mas o punho dela esmagou seu nariz, partindo seu focinho e dissolvendo seus pensamentos em uma nuvem de dor.

Como ela faz isso? Ele pensou delirantemente. *Ela — em Hominídeo —* a mão dele dobrou para trás com um estalo e ele meio que percebeu a peculiar sensação do ar da Colméia em seu osso exposto. E então, ele não sentiu mais nada.



Na metade de seu caminho, Zhyzhak passou para Crinos e começou a gritar, uivos semi-articulados e maldições que ecoavam nos túneis em espiral.

Por fim, ela se ergueu novamente, retornando à sua forma Hominídea, sangue coagulado ao seu redor. Os últimos ecos de seus gritos finais desapareciam ao longe, e então encerraram-se. Sem-Alma e Nhaukh uniram-se às sombras, flanqueando-a como sempre.

Zhyzhak cuspiu algo irreconhecível a seu lado, algo carnudo, única pista de sua origem.

“BASTARDO!”

“Claro.” Sem-Alma observava o cadáver como alguém que estuda um inseto peculiar. “Ele poderia ter conquistado grandes coisas.”

“Um desperdício,” concordou Nhaukh. “O Pai deveria ter lhe presenteado com paciência; seu desejo de dominar e liderar fez com que ele cruzasse alguém mais escolhido do que ele.”

“PACIÊNCIA É O CACETE! NÓS NÃO PRECISAMOS DE NENHUM IDIOTA COMO ESSE BASTARDO EM NOSSA COLMÉIA! QUE A SUA MALDITA ALMA APODREÇA NO ABISMO E SUMA DO NOSSO CAMINHO!”

Ela sacudiu uma das mãos lateralmente, espalhando gotas do sangue de Pirog na parede distante. “É MELHOR QUE TODA A MALDITA MATILHA DELE VENHA BEIJAR MEU TRASEIRO OU IRÃO COM ELE PARA A BOCA DO DRAGÃO!” Descuidada com sua semi-nudez ou com o sangue espalhado pelo seu corpo, ela partiu de volta para a passagem que levava ao coração da Colméia. Nhaukh deu

uma última olhada para as vísceras espalhadas de Pirog, e então a seguiu.

Sem-Alma se prolongou. Esgueirando-se entre os rasgados e espalhados grandes nacos de carne, ele alcançou um pedaço com uma das mãos, revirando esse pedaço, aquele pedaço de carne crua. Por fim, ele assentiu para ele mesmo e se empertigou, com o crânio semi-destruído de Pirog em sua mão.

Uma grossa massa de sangue e cabelo caiu da cabeça deformada antes que Sem-Alma falasse.

“Seu tipo é uma raça falha, perceba.” Sua face era sem expressão, sua voz tranqüila, quase monótona. “Nossa Colméia respeitava sua inteligência. Seu orgulho não era sem razão. Mas ele foi demais”.

Ele girou o crânio em suas mãos. “Nós teríamos uma utilidade para você. A guerra vai acontecer em breve. Se você fosse mais como Zhyzhak e menos como as desgraçadas tropas de choque das Colméias...” Sua voz esgotou-se e ele balançou sua cabeça. “Mas novamente, não existe ninguém como ela. Nhaukh diz que ela irá esmagar o último Rei de Gaia sob seus calcanhares nas batalhas finais — ou assim dizem as visões”.

Ele esticou seus dedos e deixou o crânio rolar. Ele atingiu o solo com um barulho horivelmente molhado e macio. Ele se virou e começou a caminhar, então parou e olhou por cima de seus ombros.

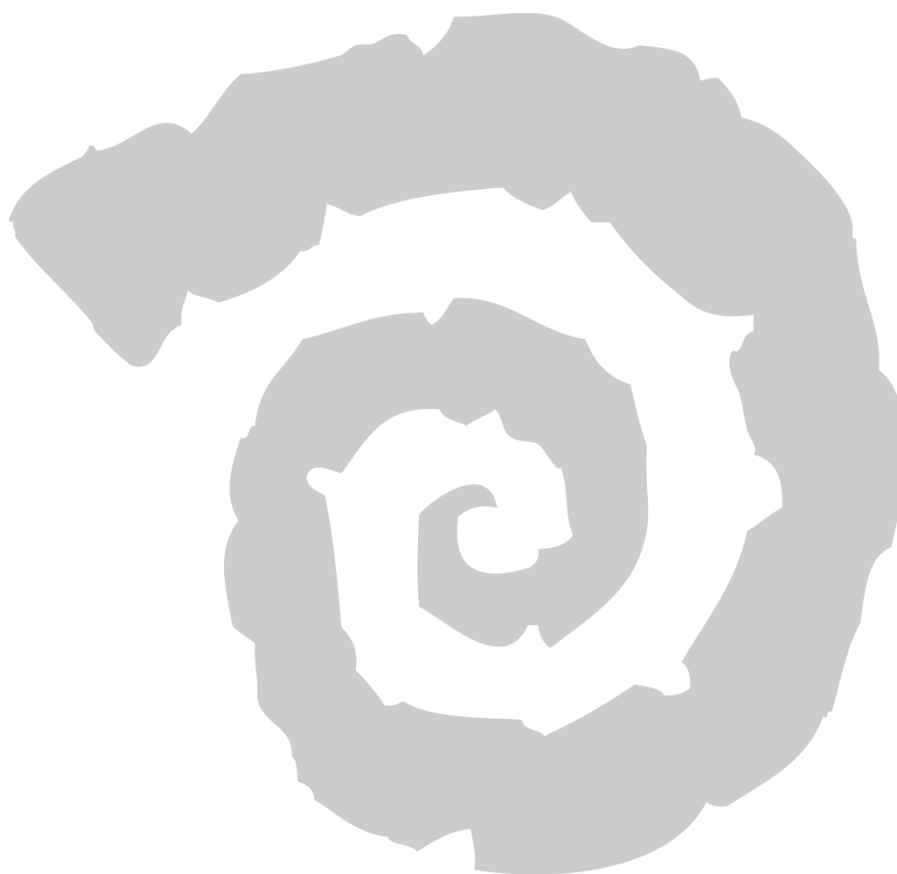
“Você deveria ter aguardado. A guerra irá acontecer durante o meu período de vida”.

Outro Dançarino teria pausado para sorrir. Sem-Alma simplesmente pausou.

“É claro, mas não no seu”.

LIVRO DA WYRM

SEGUNDA EDIÇÃO



Por Brian Campbell, Sam Inabinet, Deena McKinney
Jim Moore, Justin Achilli e Ethan Skemp

Créditos

Autores: Brian Campbell (Dançarinos da Espiral Negra), Sam Inabinet (Cosmologia), Deena McKinney (Pentex), Jim Moore (Monstros)

Material Adicional: Justin Achilli, Ethan Skemp

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Layout e Diagramação: Pauline Benney

Arte: Andrew Bates, Ron Brown, John Cobb, Guy Davis, Steve Ellis, Jeff Holt, Brian LeBlanc, Vince Locke, Steve Prescott, Ron Spencer, James Stowe, Joshua Gabriel Timbrook

Arte da Capa: Ron Spencer

Design da Capa: Pauline Benney

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Book of Wyrms – Second Edition

Tradução:

Lendas: Chokos

Introdução: Chokos, KAO

Capítulo Um: Chokos, Harlan e Júlia

Capítulo Dois: Chokos, Bone, Joffison e Daniel

Capítulo Três: Chokos, Bone e Fei Wang

Capítulo Quatro: Chokos, Harlan e Frank

Apêndice: Chokos

Revisão: Chokos, Lica, Vizir, Gustavo, Bruno e Sussurros do Invisível

Edição e Tratamento de Imagens: Glauber e Ideos

Diagramação e Planilha: Folha do Outono

Capa e Contracapa: RGT

Visitem Nossa Colméia... vocês irão apreciar...

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

Uma Nota

Nós confessamos: por mais maligno que esse livro possa ser, ele poderia ser muito mais. Em muitos casos, nós optamos por deixar toda a extensão das depravações da Wyrms a cargo de sua imaginação. Há duas razões.

A primeira é muito simples: use sua imaginação para preencher os espaços criando criaturas que são muito mais pessoais e efetivas do que nós poderíamos ser capazes de fazer. Você sabe o que mais te assusta, logo, você sabe quais temas enfatizar para maximizar o horror. Esse livro é um projeto — não uma casa. Você pode preenchê-lo com que quiser.

A segunda razão é bem simples também. Admitidamente, se quiséssemos ser diretos, esse livro poderia ser facilmente da Black Dog, embalado e vendido apenas para pessoas de 35 anos ou mais que estivessem usando luvas. Porém, é função do indivíduo determinar quanto da corrupção espiritual da Wyrms pode ser graficamente visível em uma história comum. Você pode achar apropriado fazer com que os Dançarinos da Espiral Negra levem os personagens capturados até a Colméia, cometam um estupro coletivo neles, os esfolem e os dê de comer para os Wyrms-Trovão — e descrever todo o processo — mas esse tipo de choque pode rapidamente deixar o jogo sem nenhuma diversão, dependendo do humor dos participantes. **Lobisomem** é em seu cerne um jogo — **entretenimento** — e se seus jogadores acharem que certas cenas são inapropriadas e mais perturbadoras do que divertidas, é direito deles. Use a sua discricção.

Nação Garou - Traduções Livres

(Este é nosso 11º livro, liberto em 30/Novembro/2007)

© 1998 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas 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, Livro da Wyrms, Project Twilight, Monkeywrench Pentex, Freak Legion, World of Darkness Sorcerer, The Book of Madness, The Book of Chantries e Mage Chronicles Volume One são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e texto são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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



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

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

Ei, dê uma olhada na White Wolf online em:

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

Ganhe massa cerebral! Ou perca-a!

IMPRESSO NA PQP!!!!!!! \o/

LIVRO DA WYRM

SEGUNDA EDIÇÃO

Conteúdo

<i>Lendas dos Caron</i>	2
“Vento Infortuno”	
<i>Introdução: Alterando Parâmetros</i>	9
Como usar esse livro	
<i>Capítulo Um: Cosmologia</i>	19
Como a Wyrm tornou-se o que é e seu Reino de Malfeas	
<i>Capítulo Dois: Peões Humanos</i>	51
A Pentex, os cultos e outros infelizes servos mortais	
<i>Capítulo Três: In Nomine Vermis</i>	81
O “Livro da Tribo” dos Dançarinos da Espiral Negra	
<i>Capítulo Quatro: Os Desgraçados</i>	115
Fomori, Malditos, mostros e outras criaturas da Wyrm	
<i>Apêndice: Truques Sujos</i>	147
Dons da Wyrm, rituais, fetiches e outros infames “brinquedos”	



Introdução: Alterando Parâmetros

O homem e os animais são apenas uma passagem e um canal para a comida, uma tumba para outros animais, um refúgio para os mortos, dando a vida pela morte dos outros, um cofre cheio de corrupção.

— Leonardo da Vinci

Como usar este livro

O Livro da Wyrn Segunda Edição é um recurso para o Narrador povoar suas histórias com os antagonistas da mais vil tradição. Narradores são encorajados a pegarem esse material, jogar com ele, modificá-lo e transformá-lo em algo tão horrível ou desprezível quanto você acredita que seus jogadores apreciarão enquanto ainda se divertirem. No entanto, isso é mais do que um simples bestiário — aqui dentro há dicas de interpretação, advertências sobre ajustes na atmosfera e no tema para adaptar suas criações, dicas sobre tópicos a explorar com cada novo inimigo e muito mais. Se você planeja se concentrar nos planos e servos da Wyrn durante o curso de uma crônica (o que você não *tem* que fazer — a Nação Garou já tem muitos conflitos internos para conduzir anos de histórias), esse provavelmente é o livro feito para você.

Lendas dos Garou: Vento Infortunado prepara o palco dando uma visão no funcionamento de uma

matilha de Dançarinos da Espiral Negra, mostrando a mais forte guerreira Garou do mundo — e as várias companhias miseráveis que ela orgulhosamente mantém.

A **Introdução: Alterando Parâmetros** é, claro, uma introdução para o livro, bem como as linhas guias para se usar a Wyrn e seus servos com um melhor efeito nas suas histórias.

O **Capítulo Um: Cosmologia** estuda os aspectos metafísicos da Wyrn, examinando como exatamente ela surgiu e onde exatamente ela deu errado. Além disso, esse capítulo contém uma visão geral de Malfeas, o coração Umbral do poder da Wyrn.

O **Capítulo Dois: Peões Humanos** é uma relação dos vários agentes mortais que, consciente ou inconscientemente, servem aos propósitos da Wyrn. A maior parte do capítulo detalha a megacorporação corrupta Pentex, mas também cita os independentes cultos de mortais que estão sob influência da Wyrn — incluindo a demente conspiração chamada de Sétima Geração.

O **Capítulo Três: In Nomine Vermii** dá uma visão

na tribo caída, os Dançarinos da Espiral Negra. Da história de sua trágica queda até a corrupta Litanía que defendem, esse capítulo contém tudo o que você precisa para adicionar os dementes Dançarinos em sua crônica, com tantos detalhes quanto você puder suportar.

O Capítulo Quatro: Os Desgraçados examina os monstruosos servos da Wyrm, incluindo fomori, os Malditos, e as repugnantes crias da imaginação da Corruptora.

Por fim, o Apêndice: Truques Sujos contém um arsenal de poderes corruptos, armas e outras crueldades úteis para os mais vis antagonistas.

Por Que uma Segunda Edição?

Boa pergunta. A razão mais óbvia é que o Livro da Wyrm original é um livro da primeira edição e, como tal, não se encaixa com as regras da segunda e revista edição de Lobisomem: O Apocalipse. Puro e simples, não?

Mas existe mais que isso. Já se passaram muitos anos e o universo de Lobisomem cresceu com o tempo. A Pentex testemunhou mudanças voláteis em seu Quadro de Diretores por, no mínimo, duas vezes. A força dos Dançarinos da Espiral Negra cresce a cada mudança da Lua e eles se reúnem em seus túneis em números cada vez maiores. O Apocalipse acelera seus passos e os Dias Finais já estão presentes.

Você tem que caminhar na mesma velocidade da Wyrm ou certamente será esmagado por ela.

Usando a Wyrm em uma Crônica

É fácil taxar a Wyrm como “o vilão”. Claro, a Wyrm é responsável por vilanias e desastres de todos os tipos, o que certamente a torna única são todos os fatores que ocorrem por trás das cenas.

A Wyrm não é uma gigantesca irmandade de cruéis indivíduos destinada à destruição de Gaia. Na verdade, ela é uma entidade corrupta, enlouquecida pelo seu aprisionamento nas teias da Weaver, uma força natural que adquiriu poderes além de seu intento original. Na verdade, pode-se dizer que a Wyrm está simplesmente fazendo seu trabalho — apesar de que alarmantemente bem demais.

A Wyrm é crítica ao espírito de Lobisomem; ela é a maior ferramenta para o Narrador dar um sentido de propósito à matilha. Que melhor motivação há para manter um grupo de tão diferentes lobisomens juntos do que um inimigo em comum? Como escolhidos de Gaia, os Garou existem para impedir as depredações do poder natural corrompido. Sem a Wyrm, não há necessidade dos Garou.

Isso pode ser uma grande simplificação, mas é verdade. Uma vez que a existência da Wyrm é tão integrada ao jogo e às motivações dos personagens, faz

sentido entender a Wyrm. Ela é mais do que um simples gerador de monstros que expelle legiões de fomori deformados. A Wyrm é um poder praticamente divino e seus servos são tão complexos, se não mais, do que qualquer um que a enfrenta.

O Que a Wyrm Faz

A Wyrm é uma força de entropia e decadência. Como parte da Tríade cosmológica, ela preenche um papel natural: a destruição. Se deixada livre, a Wyld colocaria o mundo em um imenso caos, espalhando novos padrões aleatoriamente. Se fosse permitido à Weaver alcançar uma proeminência, ela forçaria o mundo num estase, já que nada morreria e nada novo surgiria para assumir o lugar dos caídos. Então, a Wyrm é necessária para permitir que o ciclo continue.

É claro que não é tão simples (nada em Lobisomem é, certo?). Há muito tempo atrás, quando a Weaver enlouqueceu, ela prendeu a Wyrm em suas teias, aprisionando o aspecto da entropia em teias artificiais que nunca pretendiam prendê-la.

Nos dias atuais, conforme o mundo balança sobre a beira do Apocalipse e a Profecia da Fênix se mostra cada vez mais verdadeira, a Wyrm possui um poder inigualável por qualquer outra entidade que um lobisomem possa encontrar. Felizmente — o tanto que é possível quando se lida com a Wyrm — muita de sua energia é desperdiçada. É o clássico deus cego e idiota que destrói sem se importar com um esquema maior, embora outras vezes utilize truques elaborados.

Como a Wyrm Opera

Os Garou são criaturas de fúria e suas paixões às vezes os levam a deduções simplórias. Se a Wyrm é má, quem se importa em compreendê-la, quando o propósito dos lobisomens é conter seus excessos?

Você deveria. Isto é, se você quiser mais profundidade em suas histórias do quê “Bem, essa semana, Presas-do-Trovão e Mata-Silenciosamente estão caminhando na rua quando seis Malditos os cercam...”

Sutil e Evidente

Nem todo indivíduo servo da Wyrm é um Maldito ensandecido ou um fomor gosmento com tentáculos enlouquecidos. De fato, entre as fileiras da Wyrm estão cretinos sem rosto e esquecidos, trabalhadores diários como você e eu, que simplesmente fazem o que fazem porque esse é o seu trabalho. Naturalmente, isso não é tão real no interior das Colméias dos Dançarinos da Espiral Negra e dos Grupos Avançados da Pentex, mas essas operações na periferia não têm necessidade de grandes demonstrações de poderes sobrenaturais. Os negócios maculados pela Wyrm podem ir desde uma agência de seguros corrupta até um policial que faz vista grossa para o tráfico de drogas em sua jurisdição em troca de suborno. É nos corações dos menores criminosos e das massas gananciosas que a Wyrm se banqueteia. Por exemplo, um contador que fraudava um pouco toda vez os lucros de sua companhia vão para o banco é um reduto

É Culpa da Weaver

Existe muita discórdia entre os Garou sobre o que realmente ocorreu para enlouquecer a Weaver e envenenar a Wyrn. É sussurrado entre os grandes anciões dos metamorfos que ninguém pode verdadeiramente saber o que aconteceu no passado, que apenas a Tríade sabe com certeza e a revelação destruiria qualquer consciência menor. Seja o que for que tenha causado a ruptura, a incerteza é uma das maiores tragédias que os Garou encaram: apesar de todo o seu fervor, doutrinação, estão eles fazendo a coisa correta? Ou toda essa existência é um erro, criado pelo desequilíbrio da ordem cósmica?

Os mitos mais antigos atribuem uma sinergia à Tríade, embora uma sinergia condenada. Da Wyld surgiu a criação aleatória, sem significado potencial e com uma gênese sem sentido. A Weaver impôs a ordem, dando propósito e estrutura às concepções infinitas da Wyld, transformando o potencial em real. A Wyrn possuía uma papel vital em supervisionar o catabolismo. Quando um dos papéis da criação estava completo, ele cessava, já tendo servido seu propósito. Harmonia, ordem e equilíbrio estavam preservados.

Em algum lugar no decorrer do caminho, a Weaver adquiriu consciência. Da mesma forma que o ovo e a galinha, é desconhecido se a loucura da Weaver é devido ao seu despertar ou se ela apenas despertou após ficar insana. Independentemente disso, é amplamente conhecido que a Weaver excedeu sua posição, a resultante ascensão da humanidade e o surgimento das cidades são resultados diretos dessa hubris. Para acomodar todo esse crescimento (com uma necessidade correspondente de mais entropia), os recursos da Wyrn foram elevados. A Wyrn cresceu muito rapidamente e, uma vez que ela tinha alcançado seu propósito, ela foi deixada com um poder que excedia sua necessidade. Claro que, antes de ficar louca, a Wyrn descobriu ser contra seu propósito destruir ela mesma — ao eliminar a destruição, a Weaver e a Wyld não teriam equilíbrio.

Algumas facções de Garou acreditam que a Weaver enlouqueceu enquanto a Wyrn fazia seu trabalho, matando os aspectos de seus esforços organizacionais. Outros acreditam que a Weaver em si ansiava por poder e enlouqueceu em uma tentativa de trançar suas teias sobre toda a Wyld. Outros mais acreditam que a Weaver perdeu sua sanidade devido ao fato de que a Wyrn era o árbitro final, destruindo de acordo com suas guias ao invés das leis da casualidade imposta pela Weaver. Muitos mantêm que a Weaver não é culpada; ela está simplesmente se defendendo da Wyrn que é louca e que busca destruir os outros aspectos da Tríade em sua própria hubris e ignorância.

Certamente a resposta nunca será completamente conhecida. Pode a força da ordem ser verdadeiramente culpada pela excessiva corrupção da Tríade que nós conhecemos hoje em dia?

para a mácula da Wyrn; ele mesmo justifica o roubo. Certamente, ninguém irá se ferir — sua companhia fatura bilhões de dólares, eles nunca perceberão pequenas perdas aqui e ali. Não é como se ele estivesse roubando as pessoas nas ruas, certo?

Mesmo aqueles possuidores de “dádivas” realmente poderosas concedidas pela Wyrn não precisam ser monstruosidades em “seriados japoneses”. Muitos dos negócios da Wyrn estão disfarçados de negócios legítimos, onde uma criatura reptiliana cuspidora de ácido falharia completamente em alcançar o objetivo desejado. Leia com atenção as últimas páginas desse livro; para cada monstro óbvio que a Wyrn controla, existem vários servos — Sedutores, fomori mentalmente aprimorados, Dançarinos da Espiral Negra em forma hominídea — que podem facilmente passar despercebidos entre as massas.

Enganando a Wyrn

A Wyrn é um nome impróprio — ela é, na verdade uma hidra, de muitas cabeças e pérfida. Ela pode ser sua própria pior inimiga (e geralmente o é), colocando alguns de seus recursos contra outros recursos.

Garou engenhosos exploram isso como vantagem. Aqueles lobisomens com contatos entre os vampiros às vezes cooperam com os Sanguessugas para se opor a

maquinações mais visíveis da Wyrn. Nas noites que antecedem o Apocalipse, histórias de Andarilhos do Asfalto unindo forças com vampiros com poder financeiro para acabar com as operações da Pentex são praticamente lendárias e poucos Roedores de Ossos com boas conexões não possuem contatos vampíricos nas ruas. Até mesmo os Senhores das Sombras são conhecidos por fazerem pactos com os antigos vampiros do Velho Mundo, mas para qual finalidade ainda permanece uma incógnita. Os Garou sabem que os Sanguessugas são seres sobrenaturais com os quais não se dão bem, mas muitos não evitariam de usá-los para seus próprios fins. Claro que, como mestres imortais da duplicidade, os vampiros são excelentes manipuladores e apenas os mais tolos, extremamente confiantes ou maliciosos dos lobisomens pensam que podem tirar mais dos vampiros do que dão em troca. Apesar de tudo, negócios às vezes são necessários e os pactos demoníacos com os Sanguessugas acontecem quase todas às noites, para desgosto dos Garou mais conservadores.

Da mesma forma, dentro dos salões de poder das instituições dominadas pela Wyrn, avareza e traição são excessivas. Porque a Wyrn, na verdade, não **controla** indivíduos (veja “Livre Arbítrio”, abaixo), até mesmo o plano mais cuidadosamente planejado envolve camadas múltiplas de indivíduos que buscam atropelar seus

superiores para seus próprios ganhos. Considere que a Wyrm é “o lado negro” ou a rota rápida para o poder — e poucos dos que são tão famintos por poder como aqueles que venderiam suas almas para a Wyrm estão satisfeitos com um breve sabor do poder. Esse tipo de darwinismo corporativo (no caso da Pentex e suas subsidiárias) e tribal (a respeito dos Dançarinos da Espiral Negra) assegura que sejam feitas as constantes alterações por aqueles que conseguem o que querem às custas dos outros. Esse tipo de operação ocorre em todos os níveis de servidão à Wyrm, dos recém recrutados membros dos Grupos Avançados até os mais altos níveis das operações da Pentex (veja **Monkeywrench! Pentex** e também o Capítulo Dois desse livro).

Livre Arbítrio

A Wyrm, apesar de ser encontrada em vários lugares, não é onipresente, nem é um mestre todo poderoso. A Wyrm não pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo, mesmo que sua influência pareça estar. Ao mesmo tempo, nem todo ganancioso secretário da fazenda ou até mesmo assassino serial é um fantoche da Wyrm.

Na verdade, delegar todo o mal para as maquinações da Wyrm é um grande desserviço para a Tríade e **Lobisomem**. Se todo ato horrível for cometido sob influência do Puro Mal™, a ambigüidade moral do Mundo das Trevas desaparece. “O Demônio me forçou a fazer isso” destrói a gravidade de uma atrocidade e leva à uma incapacidade de levar o mundo a sério, imagine a temê-lo.

A Wyrm é uma corruptora — ela (ou, para ser preciso, seu hospedeiro “espiritual”) clama por sementes de impureza em todas as almas e as transforma para seus próprios fins malignos. Ela não fala para seus potenciais peões cometerem atos de vilania, ela os guia para que tomem suas próprias decisões. Qualquer um pode ter uma legião de cretinos sem arbítrio, mas a Wyrm prefere ter seguidores leais — eles produzem mais.

Pense na seguinte comparação: um fômor contra um viciado em drogas em potencial. O fômor já está sob influência da Wyrm e, provavelmente, trabalhando para a Pentex ou algum outro recurso da Wyrm. Quem bem faria a Wyrm em continuar insistindo com o fômor? Por outro lado, o usuário de drogas representa uma miríade de maiores oportunidades. Primeiro, a Wyrm ou uma de suas mãos (em algum disfarce) faz o drogado sentir como se ele **precisasse** da droga, encorajando o vício para seus propósitos. O viciado consome mais e mais e, eventualmente, se torna psicologicamente, se não fisicamente, dependente da droga escolhida. Agentes da Wyrm podem prover mais da droga — por um preço, exigindo serviços do viciado. Assim, ele tem uma motivação para completar suas tarefas da Wyrm e as realizará melhor do que um simples soldado, que fora ordenado para cumprir a tarefa “porque a Wyrm mandou”. Finalmente, após anos de maus tratos e abusos, quando a Wyrm tiver arrancado e abusado de toda a

Sobre “Sentir a Wyrm”

A maioria dos Narradores já conhece para que serve esse quadro. É sobre aquele tão comum Dom de Nível Um, quase que obrigatório para toda matilha. Ele dá um sentido perfeito que os Garou normalmente se baseiam — e ainda assim é um “espoliador” do primeiro posto. Torna-se incrivelmente difícil colocar qualquer surpresa em seus jogadores quando esse Dom está envolvido, principalmente quando eles se sentem paranóicos. Porém, não se preocupe. Se feito da maneira certa, Sentir a Wyrm pode ser seu aliado. Como? Bem, aqui estão duas sugestões que podem fazer a diferença.

- **Role você os dados.** Se os jogadores fizerem os testes, eles automaticamente saberão se foram bem sucedidos ou não. Se você fizer, eles não terão idéia se a área está limpa — ou se os dados não foram bons. E se eles não souberem — eles começam a se preocupar. (Isso também significa que você pode adulterar os testes se for absolutamente necessário; ei, nós não vamos contar).

- **Use-o para criar suspense.** O que é mais assustador tarde da noite, um silêncio total do outro lado da sua porta ou um barulho de algo se arranhando ao redor da maçaneta da porta? Sentir a Wyrm é um **sentido**, tão falível quanto qualquer outro. Assim como você usa sons e cheiros não familiares ou evocativos para aumentar a tensão, você deve fazer o mesmo com esse Dom. Não diga apenas “sim, você sente a mácula da Wyrm” ou “não, você não sente nada” — descreva as camadas dos cheiros. Se os jogadores estão em uma boate, não diga a eles que o cara com uma camisa da Vila Sésamo logo ali cheira a Wyrm. Diga a eles que “há um fraco e fedorento cheiro de podridão pela pista de dança. É um cheiro quente, levemente doce — mas espere, há um sopro distante de algo mais forte, algo pútrido — não, espere, o cheiro se foi”. Agora eles têm que vasculhar o espaço, se aproximar de algo que eles ainda não reconhecem, e eles **sabem** que eles terão que ficar ao alcance para pegar a criatura. Ei, se você não fizer isso certo, os jogadores podem eventualmente serem capazes de reconhecer certas ameaças pelo faro — não, espere, isso não é necessariamente algo ruim. Afinal de contas, o que isso diz sobre a pureza de uma matilha se ela é tão familiar ao cheiro de Lady Aife que a reconhecem instantaneamente? Soa como motivo de preocupação para nós...

utilidade desse viciado, ela o joga nas ruas, onde a polícia irá pegá-lo e colocar em numa prisão ou numa clínica de reabilitação (o que desvia dinheiro de fundos do meio ambiente, educação etc) ou o viciado assume seu próprio estilo de vida, vendendo drogas para novas marionetes em potencial, para fazer dinheiro o suficiente para tirá-lo das ruas. Se nada mais, o viciado simplesmente morre —

e a Wyrm certamente não irá pagar pensão para a família do viciado, caso ainda exista. Próxima vítima, er, assunto...

O Desconhecido

É válido reafirmar que a Wyrm não é uma inteligência antropomórfica. Ela não é algo que tenha uma face, uma voz ou mesmo um intelecto que os humanos sejam capazes de compreender. Para usar a analogia já conhecida de *Star Wars*, a Wyrm não é algo como o Imperador Palpatine, que estimula todos ao seu redor a fazer seus comandos. Na verdade, se você quiser usar a analogia de *Star Wars*, a Wyrm é mais parecida com o Lado Negro — de alguma forma devasso, certamente malévolos e, muito provavelmente, cientes de uma forma ou outra. Entretanto, o Lado Negro nunca tem formas. Ele não fala — ele *faz* ou ele *é*.

Pensar na Wyrm sob tal aspecto pode lhe ajudar a evitar a cilada em atribuir uma personalidade semelhante à humana para ela. Os Garou nunca compreenderam verdadeiramente os pensamentos da Wyrm, de qualquer outro membro da Tríade ou mesmo os verdadeiros desejos de Luna e Gaia. A diferença de inteligência entre eles é praticamente como a diferença entre os seus pensamentos e os “pensamentos” de um de seus glóbulos brancos. A Wyrm é tão mais imensa, tão mais vasta, do que qualquer criatura vista que você, provavelmente, não iria se importar em determinar suas “motivações” — meramente suas motivações como aqueles que a conhecem as interpretariam. Nem mesmo o mais poderoso servo de Malfeas pode realmente compreender as brigas insanas e colossais que passam pela “mente” da Wyrm.

E os Garou, como os humanos, são propensos a temer o que eles não compreendem. Admitidamente, eles têm uma excelente desculpa para essa situação, mas o ponto é que esse desconhecido é uma poderosa ferramenta para histórias de terror. Se você ainda não tiver lido algumas das histórias de “Mythos” de H.P. Lovecraft, nós recomendamos que o faça; elas são uma inspiração excelente para entidades de tamanha e estranha maleficência, então quando tudo vier para esse lado, será bem mais fácil de mostrar a você do que lhe contar.

Narrando a Wyrm

Eu gosto de me cercar de pessoas que também são contadoras de histórias.

— Marilyn Manson, em uma entrevista à MTV com Matt Pinfield

É fácil deixar a cosmologia de lado e colocar a Wyrm e seus servos como os malvados sem cérebro, esperando que a matilha dos jogadores venha e matem-nos como figurantes em um péssimo filme de comédia. Na verdade, não há problema em fazê-lo, se isso é tudo que você quer, mas isso não é interpretar e nem narrar. Você pode muito bem alinhar soldadinhos de plástico e atirar borrachinhas neles.

A Wyrm é mais efetiva quando ela é o ponto central do plano, tema ou ambiente da história em questão. Nós pularemos toda aquela conversa sobre seqüências de sonhos e flashbacks — isso está no livro básico, se você precisar. O que nós buscamos é ensinar como realmente fazer seus jogadores odiarem a grande corruptora e como usar isso efetivamente em suas crônicas.

Por Que a Wyrm?

Um aspecto importante em estabelecer a Wyrm como um inimigo acreditável é fazer seus servos terem sentido. Ninguém simplesmente decide se colocar sob influência de uma personificação cosmológica do mal — os servos da Wyrm são tão amplos e variados graças às razões pelas quais eles a servem.

Explore o passado dos personagens que você está colocando como piores inimigos. Por que eles estariam sob influência da Wyrm? Eles estão cientes da Wyrm como uma entidade maior e eles são relativamente simples, sendo corrompidos lentamente em seu interior? Até mesmo indivíduos muito espertos, que não possuem nenhum conhecimento do mundo espiritual, podem se ver participando de planos que eles compreendem o quadro geral. Como mencionado anteriormente, nem todo empregado da Pentex (e certamente nem todo empregado das subsidiárias) sabe o que realmente acontece por baixo dos panos. Em uma crônica de poder relativamente baixo, os personagens dos jogadores podem nunca ter que confrontar com nada mais poderoso do que um oficial da cidade corrupto ou um burocrata de uma empresa da Pentex. Personagens como esses provavelmente não sabem para quem eles *realmente* estão trabalhando.

Porém, os inimigos mais poderosos ou perspicazes certamente terão pelo menos uma pista do que está acontecendo, e é aí onde a motivação se torna equivalente. Um personagem “mau” sem motivo é dramaticamente fraco e serve a nenhum propósito maior em uma história do que um simples obstáculo a ser superado. Na verdade, poucas pessoas se consideram realmente “más”; são aqueles que realmente acreditam no que estão fazendo que são mais assustadores quando seus planos se tornam óbvios.

Dessa forma, a Wyrm se torna verdadeiramente assustadora — ela não simplesmente arremessa legiões de cretinos (bem, ela o faz, mas eles não gostariam de serem chamados assim). Ela cultiva a fé individual, jogando suas impurezas nas almas de seus servos e os convencendo que eles estão fazendo a coisa certa. Para a Wyrm, soldados são dispensáveis e infinitos — corromper um assassino em potencial ou um espírito modificado pelo ambiente é fácil, esses indivíduos possuem uma alarmante falta de visão. O que a Wyrm deseja de verdade, no entanto, são servos astutos, cautelosos que possam enganar seus adversários. Executivos gananciosos que podem envenenar o meio ambiente, oficiais da lei que fazem vista grossa para a corrupção enquanto desviam a atenção para outros males, membros influentes

da mídia que possam encobrir o que alarmaria o público: esses são os valiosos comandantes que a Wyrm preza acima de fileiras inteiras de fomori deteriorados.

A Wyrm preza pensadores individuais por várias razões. Apesar de sua natureza quase divina, a Wyrm não pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Ao levar indivíduos poderosos para o seu lado, ela assegura que sua influência (ao invés do controle, já que a Wyrm raramente “controla” algo) irá se expandir continuamente. A Wyrm também escolhe indivíduos com motivações próprias pois “motivação”, com um pouco de esforço, pode ser transformada em egoísmo, o que deixa a Wyrm em uma posição satisfatória. Ao dar a seus servos em potencial um gosto do poder, luxúria e sucesso, ela os leva a servi-la com a promessa de futuras bênçãos. Até mesmo os Garou não estão livres dessa tática — muitos filhotes ouviram contos de Garou que precisaram de algo mais em uma luta contra a Wyrm e aceitaram Dons e fetiches de indivíduos curiosos que mais tarde se mostraram *agentes* da Wyrm, que entregavam itens corruptos e faziam favores que destruíam a alma. Por fim, aqueles que servem a Wyrm são falíveis — algo no fundo deles apodrece, os servos da Grande Corruptora são capazes de esconder e exacerbar essa maldade, como um grande esforço de corrupção que não pode falhar. Cada ser vivo tem um potencial para a corrupção, já que a Wyrm caça e se alimenta das mesmas coisas que nos fazem conscientes. Do mais poderoso dos Garou até o menor dos insetos, do homem ao espírito, nenhum indivíduo está impune das vontades e necessidades dela.

Os Narradores são encorajados a interpretar essas necessidades. Quantos jogadores negariam a chance de pegar alguns Dons a mais no início de uma crônica? Quantos personagens fariam o necessário para ganhar um pouco mais de informação sobre um adversário? Atice o fogo da ganância ou desejo dos personagens, e então, os coloque contra outros indivíduos que fizeram a mesma coisa. Se conduzido com cuidado, os personagens irão perceber — tarde demais! — que eles na verdade lutaram e foram derrotados por eles mesmos, mesmo que tenham fisicamente derrotado seus oponentes.

As Cabeças da Hidra

A Wyrm é incapaz de apresentar uma frente unificada — ela simplesmente tem muitos tentáculos para manter controle sobre todos eles. Ela põe indivíduos em controle de vários aspectos de sua existência e os estimula para que façam o que é melhor (afinal, ao servir os interesses da Wyrm, os servos servem a eles mesmos). Obviamente, é impossível para cada um desses servos saberem exatamente o que o outro está fazendo e os agentes da Wyrm às vezes entram em conflitos uns com os outros enquanto em outras vezes, eles parecem estar completamente distantes dos esforços da corruptora como um todo.

Sem problema — Roma não foi criada (ou queimada...) em um dia. Enquanto o mundo estiver

imerso em apatia o suficiente para evitar que qualquer um faça algo a respeito da gradual degradação de Gaia, a Wyrm será bem sucedida. Não se pode vencer uma guerra sem perder algumas tropas.

Narradores, essa é a sua deixa para tecer planos labirínticos e complexos com várias camadas de intriga. A Wyrm conhece seu inimigo; ela está ciente que os Garou são criaturas de paixão e fúria, então certamente não está acima dela confundi-los com elaboradas apresentações de fumaças e espelhos. Na verdade, quanto mais frustrados os Garou ficam, mas fácil é para a Wyrm se infiltrar naquelas brechas da alma que a fúria cria.

Os Narradores podem também querer confundir os personagens com visíveis ações da Wyrm. Talvez duas Colméias separadas de Dançarinos da Espiral Negra estejam em uma rivalidade que se torne sangrenta (como provavelmente será), ou talvez uma pequena companhia farmacêutica caída recentemente nas garras da Wyrm sofra um ataque de um Grupo Avançado da Pentex. Enquanto os Garou estão reunidos, coçando suas cabeças e tentando descobrir o sentido de tudo aquilo, dê a volta neles e os aniquile.

Narradores astutos podem até usar essa desorganização, expor os personagens a elementos aparentemente não relacionados e estimular a falsa interpretação — poderia existir uma relação entre a MediProx e a Panacea ou é apenas uma paranóia? Narradores realmente insidiosos podem até usar esses planos entrelaçados para levar os Garou aos próprios lares da Wyrm, revelando mais e mais de uma complexa intriga enquanto os personagens caem cada vez mais sob influência da Wyrm. Apenas tarde demais irão os personagens perceber que sua compreensão surge de uma familiaridade prejudicial.

Ambiente

Estabelecer o ambiente no qual você usará a Wyrm pode ajudar a transformar a crônica de um Narrador de uma coleção de histórias em um grande épico. Encare isso — **Lobisomem** é um jogo de heróis, ou talvez anti-heróis, e presentear os Garou com um inimigo merecido é necessário para dar significado à crônica. Quem se importa se eles estão enfrentando colunas de monstros; isso é um matar-e-pilhar sem fundamento. Coloca-los contra um inimigo insidioso com hordas de servos devotos, que possuem várias gamas de habilidades que possam esconder em qualquer lugar (até mesmo *entre* eles...) — bem, *aqui* está algo que eles terão que usar seus cérebros e músculos. E a experiência será muito mais enriquecedora.

Concordado com isso, esses ambientes são extensos, e essa listá-los é algo bastante exaustivo. Assim, aqui estão simplesmente algumas notas de como usar os ambientes mais populares de **Lobisomem: O Apocalipse** com ênfase na Wyrm.

Sanguinolência

Ao contrário da crença comum, uma crônica

sanguinolenta pode ser feita muito bem, principalmente com uma monstruosidade oculta como a Wyrn por trás. Pense em filmes como *Alien* e *O Corvo*: aqueles foram os primeiros filmes “caça insetos” com elementos adicionais o suficiente para que a audiência realmente se importasse com os personagens e porque estavam fazendo o que faziam.

Fiel a esse estilo de ambiente é o relacionamento entre os protagonistas. (Nós hesitamos de usar a palavra “herói” nesse contexto, pois os personagens em si são monstros). A matilha deve ter laços fortes ou histórias bem estabelecidas. Com o grande volume de combate e risco pessoal em uma crônica sanguinolenta, os Garou estão mais propensos a salvar uns aos outros frequentemente e isso é uma boa oportunidade para suavizar — ou até mesmo abandonar — velhas rivalidades, já que os personagens podem salvar a vida de um companheiro de matilha ou finalmente ganhar seu respeito.

Para uma história sanguinolenta ser efetiva, deve haver uma razão por trás dos personagens para que eles façam o que estejam fazendo. Tudo bem em ter um depósito infestado por Malditos fora da cidade, mas há muito pouco em tal simples exemplo para dar à situação uma natureza pessoal. Talvez se o mentor de um dos personagens tiver entrado no depósito, ali estaria um problema pessoal, ou se o esconderijo de fetiches tribais se transformar em um esquecido depósito abaixo de uma empresa de “reprogramação” da Pentex possa ser motivo para uma reivindicação dos artefatos e por um pouco de Honra e Glória. Lembre-se de desenvolver o plano um pouco, ou você irá se encontrar em uma situação de “mate os monstros, pegue o tesouro e salve a princesa”, o que pode deixar os jogadores insatisfeitos.

Novamente, se isso for o que os jogadores (e você) querem, continue. Chute uns traseiros e decepe algumas cabeças. É o seu jogo.

Histórias sangrentas podem também culminar em um combate com um adversário extremamente formidável ou, no mínimo, com uma confrontação. O ideal é que os personagens triunfem sobre esse adversário, mas não tema mandá-los para casa com seus rabos entre as pernas para melhor aprender como derrubar seus adversários. Isso é bom para uma série de histórias ou uma crônica a longo prazo, na qual os personagens podem alcançar uma sensação de realização por derrotar um adversário que há muito tempo os subjugou. **Lobisomem** está repleto de poderosos adversários que podem ter algum tipo de desavença com os personagens ou podem ressentir com a intromissão dos filhotes em seus planos cuidadosamente desenhados.

O elemento mais importante em histórias sangrentas é, claro, a pura excitação e a sanguinolência do combate. Apegue-se a isso e frequentemente — cabeças devem rolar, o sangue deve estar no ar e o pêlo dos personagens deve estar manchado com um licor vil. O combate pode ser tão dramático quanto qualquer outra interação entre os personagens e, pode ser ainda mais, quando vidas estão

em jogo. Porém, lembre-se que em **Lobisomem** as coisas não são necessariamente o que parecem ser e que os antagonistas são geralmente mais espertos que os protagonistas (ou pelo menos possuem mais recursos). Acrescente uma mudança aqui e ali, ou uma boa tática por parte dos inimigos “sem rosto” para fazer com que os personagens saibam exatamente com quem estão lidando. Talvez um esquadrão de novos fomori esteja simplesmente importunando Grupos Avançados mais experientes para pegar a matilha em uma enrascada, ou talvez a seita de um Garou super-protetores não queira dividir a glória de um ataque com a matilha dos personagens. A habilidade de levar a sanguinolência em direções diferentes é o que separa uma história comum de uma boa história.

Horror

Bem, **Lobisomem** é um jogo de horror. Os personagens são monstros, o mundo está indo rapidamente para o Inferno, o mundo espiritual é um local estranho, misterioso e frequentemente hostil e praticamente não há nada o que se possa fazer a respeito.

Tudo no mundo é perigoso e esse sentido de ameaça é a pedra central de uma crônica de horror. A Wyrn é o nêmesis perfeito em uma crônica como essa, especialmente se suas encarnações são tratadas com um sentido de mistério. Na verdade, as palavras “a Wyrn” não precisam ser ditas em uma crônica de horror — como uma antagonista, a Grande Corruptora está oculta na escuridão, se fazendo visível apenas por tempo o suficiente para corromper algo com seu toque maléfico e deixar com que o ser corrupto faça seu trabalho sujo.

Monstros não saem de alcovas ocultas ou da Umbra em uma crônica de horror. Ao invés disso, os inimigos trabalham astutamente nas sombras, deixando apenas cartas inutilizadas ou diversões descartáveis para marcar sua passagem. O inimigo mais horripilante não é o que vemos diante de nós, e sim aqueles que temos breves relances que nossas imaginações transformam em monstruosidades inomináveis.

Horror é obviamente a mais ampla das divisões de ambiente, e discutivelmente aquela em que a Wyrn melhor se encaixa. O melhor conselho para narrar uma crônica de horror é nunca ir para o choque direto. Não mostre o horror de um filhote Garou rasgado em pedaços, simplesmente deixando um braço de um Crinos — talvez agarrando um amuleto incomum — por onde a matilha possa passar. **Nunca** mostre o que tem na mão; a familiaridade gera desprezo e se os jogadores souberem que estão enfrentando o monstro X da página Y do suplemento Z, eles não ficarão assustados, eles irão destruí-lo, pois sabem todas suas Características. Exponha os personagens em situações estranhas (a Umbra é um ambiente *excelente* para crônicas de horror, especialmente se usada de forma econômica e ameaçadora o suficiente para fazer os personagens temerem enquanto estiverem por lá) e indivíduos desconhecidos.

Obviamente, mistério e tensão possuem grande participação em uma crônica de horror — use-os! Os Garou não usam distintivos com suas tribos listadas, e (apesar das graves desfigurações físicas) não há nada que possa distinguir um Dançarino da Espiral Negra de um Senhor das Sombras ou até mesmo de um Filho de Gaia. Esse tipo de tática de “inimigo íntimo” funciona bem no horror. Adicionalmente, a **ameaça** de violência é ainda mais potente do que a própria luta. Se o personagem de um jogador deixa o combate com quatro Níveis de Vitalidade de dano, isso é bem menos assustador do que a morte **potencial** e o desconhecimento preciso do que um oponente é capaz. Da forma em que o Narrador puder manter a informação longe dos personagens (claro, não desproverendo-os do que eles precisam para completar um objetivo ou progredir na história) causa ameaça e incerteza, que são as fundações do verdadeiro horror. Se os jogadores tiverem uma razão para temer a violação, você está no caminho correto.

Terror

Os Garou são máquinas de matar formidáveis. Mas o que **os** assusta?

Terror, falando dramaticamente, é voar nas esperanças de fuga. Apesar de que possa ser difícil montar uma crônica inteira em volta do terror (mais cedo ou mais tarde a matilha enfrentará seus medos), povoar uma história ou sessão com elementos aterrorizantes pode ser uma mudança de ritmo bem-vinda.

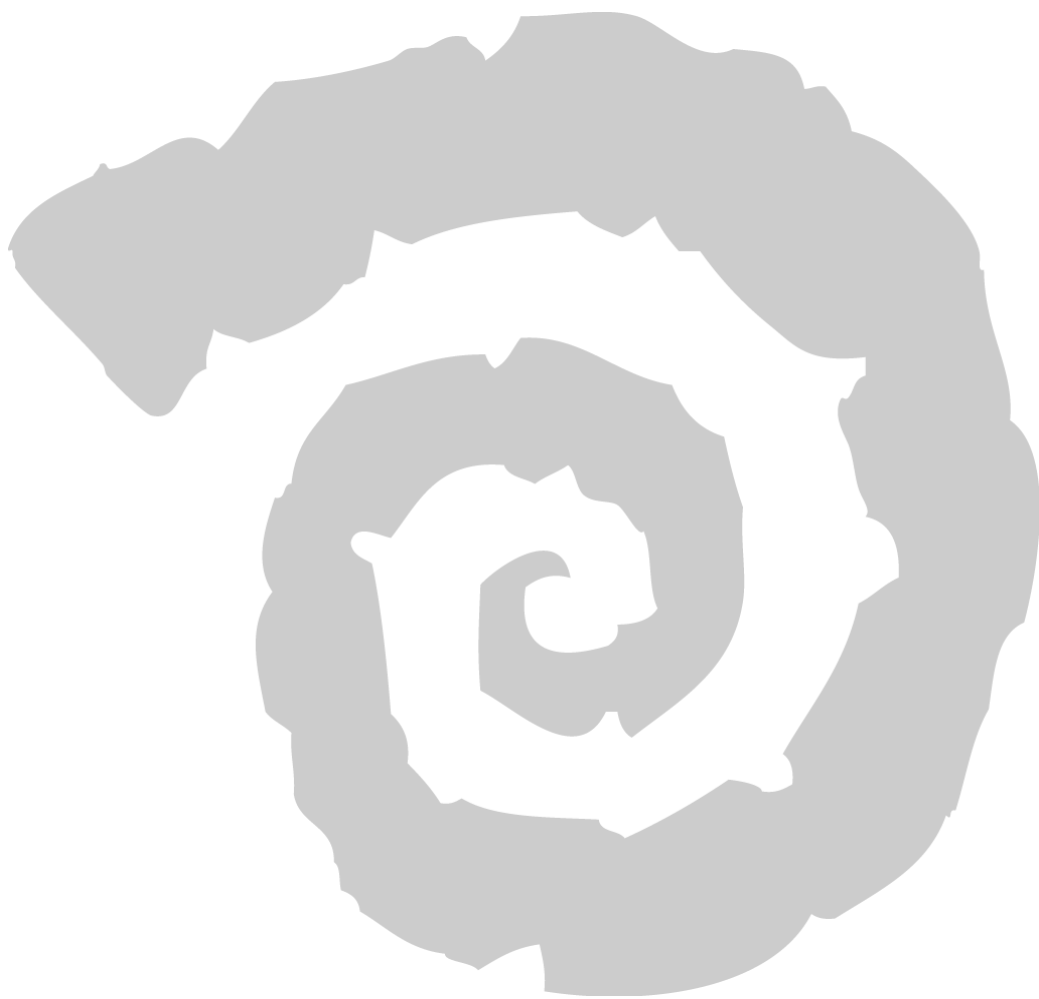
A Wyrn possui vários servos que funcionam bem em uma situação de terror. Pegue uma matilha de Dançarinos da Espiral Negra mais poderosa que os

personagens e os faça correr. Faça um Rastejante Nexus colocar sua cabeça no caern dos personagens através da Película. Envenene a água deles. Envie caçadores habilidosos — talvez **sobrenaturalmente** habilidosos — contra a matilha. Faça com que eles deixem seus lares.

Terror envolve sempre manter algo nos calcanhares dos personagens, nunca permitindo a eles o conforto de recuperar o fôlego ou ter uma boa noite de sono. Para que o terror funcione, os personagens devem realmente temer o que os segue — não funcionará ter um adolescente com uma máscara de hockey vagando no caern dos personagens (apesar de que se eles não **souberem** que é um adolescente com uma máscara de hockey... veja Horror, acima).

Terror também envolve esperança. Os personagens podem um dia escapar de seu tormento, ou podem ficar poderosos o suficiente para encará-lo. Se jogado até sua conclusão, o terror pode ser um ambiente extremamente catártico, permitindo aos personagens uma vitória final sobre um adversário antes indestrutível.

Ritmar é uma das melhores ferramentas quando se constrói um ambiente de terror. Deixe os jogadores pararem por uma noite, pegando alguns momentos desesperados e problemáticos de descanso — e então vá atrás deles novamente antes que possam deixar o acampamento. Seus arredores os golpeiam enquanto eles fogem da **criatura** oculta que os persegue; eles ficam separados, perdidos e desconcentrados. Quando eles finalmente se cansarem de fugir, o que aguardará na soleira de suas portas? Essa é sua decisão, Senhor Narrador.







Capítulo Um: Cosmologia

Isso não era fruto de tais mundos e sóis que brilham nos telescópios e placas fotográficas de nossos observatórios. Não era o sopro de céus cujos movimentos e dimensões nossos astrônomos medem ou consideram grandes demais para medir. É apenas uma cor no espaço — um assustador mensageiro vindo de reinos não formados além da infinidade de toda a Natureza como conhecemos; de reinos cuja a mera existência atordoa o cérebro e nos adormece com os negros abismos extra-cósmicos que abre diante de nossos olhos delirantes.

— H. P. Lovecraft, “The Colour Out of Space”

A Wyrn não deve ser subestimada como um antagonista, já que é a fonte de vários adversários e até mesmo incorpora o próprio princípio do antagonismo em si. Isso é algo que deve ser impresso nos jogadores, ao encontrarem os servos da Wyrn — apesar de Malditos, monstros e mortais corruptos poderem ser derrotados, destruídos ou banidos, seu senhor está inextricavelmente entrelaçado no próprio tecido da realidade. A corrupção rói o espírito do Mundo das Trevas — e até mesmo uma olhada casual nas manchetes diárias dá uma dica da maldade que se espalha pelo coração da humanidade.

Mas por quê? O que fez da Wyrn a Corruptora que é agora? As respostas não estão marcadas em rocha, mas como todas as lendas dos Garou, são tão boas quanto qualquer prova científica.

História

A história da Tríade, e de como a Criação chegou a

esse estado atual, pode ser obtida através de fragmentos de canções que datam do Impergium ou de certas passagens encontradas no temido ***Chronicle of the Black Labyrinth***. Cada tribo Garou tem sua própria versão do conto e as interpretações variam bastante. O conto abaixo, apesar de comumente visto como ridículo e contra-intuitivo por afirmar que a Tríade antecede Gaia, é um dos favoritos entre os Andarilhos do Asfalto e reflete, talvez, a observação mais detalhada sobre a história da Wyrn.

A história abaixo pode parecer refletir o mundo material e sua história, mas os exemplos aqui dados não devem ser levados ao pé da letra. A Wyld, a Weaver e a Wyrn nunca serão encontradas face a face, mesmo que alguém percorra cada centímetro de todas trilhas da Umbra ou viaje do início aos fins dos tempos. A história da Tríade ocorre fora do espaço e do tempo, que são conceitos limitados dos humanos corrompidos pela loucura da Weaver e pode ser compreendida apenas

através de metáforas. Os Portadores da Luz Interior contam a história, comumente em várias versões diferentes, mas então estimulam seus alunos a esquecerem das palavras que acabaram de dizer e tentarem se apegar à idéia da Tríade em suas mentes sem as limitações da linguagem ou do pensamento racional. A consciência mortal é pequena e frágil demais para conter a plenitude de um único membro da Tríade, mas uma vez que a mente tenha sido libertada de suas limitações, ela está aberta a uma Visão da verdade. Sempre que uma mente despreparada é confrontada com uma Visão, ela tende a reagir ao impacto, incapaz de conter o dinamismo caótico das energias da Wyld, compreender as complexidades infinitas da forma da Weaver ou abraçar o convoluto paradoxo da corrupção da Wyrn.

A Tríade é o que os místicos humanos chamariam de celestial — existentes fora do espaço-tempo, mas tão integrais ao simples fato da existência que sua influência pode ser percebida em todas as coisas em todos os momentos. Caos, ordem e equilíbrio não são características visíveis da criação, mas princípios demonstrados por ela; examinação cautelosa, pensamento e intuição revelam que todos os três estão presentes nas órbitas dos planetas, dos elétrons ou aos olhos de um amado. Da mesma forma, a história da Tríade é expressa várias vezes na história do universo, da humanidade e até mesmo na vida de um único ser humano.

Equilíbrio

Antes do início, os três princípios celestiais da criação existiam em um estado de pura inter-relação — pura no sentido de que cada um era exatamente o que era e que suas ações eram definidas apenas pelas reações dos outros dois. Com nada além do vazio para brincar e para preencher suas brincadeiras, cada um deles explorou e testou todas as possibilidades de seu poder, mas podendo julgar os resultados de seus experimentos apenas através de como os outros dois foram afetados.

O primeiro a diretamente sair do vácuo foi o que os Garou chamam de Wyld. Pura energia, movimento sem direção ou velocidade, intenção sem objetivo, substância sem forma, ela foi o primeiro dos princípios a dominar o truque de agir e criar. Cuspindo energia no vácuo, a Wyld observou essas projeções, pedaços de si mesma, enquanto eles corriam em fluxo constante antes de rapidamente se dispersarem. Fascinada com essas breves vidas efêmeras que havia criado, a Wyld gerou mais, mais e mais, tentando se rodear de suas crias. O fez tão vigorosamente que a manteve em um estado perpétuo de uma flutuação agitada. Por essa razão, os Garou de antigamente comumente se referiam à Wyld como o “Tio Mudança”.

Outro dos três celestiais foi aquele que os Garou chamam de Weaver. A pura ordem, êxtase sem propósito ou valor, conhecimento sem objetivo, forma sem substância, foi o primeiro celestial a dominar o truque de



aprisionar e guardar. Vendo a energia que o primeiro celestial liberou, a Weaver prendeu a energia viva liberada em forma e dimensão, dando a ela duração e um sentido de se relacionar com o espaço que ocupava. Assim foi criada a informação e as primeiras distinções entre uma coisa e outra foram cunhadas. Essas distinções foram os primeiros fios da Teia que eventualmente iria dar forma e modelar toda a criação. Fascinada com a ordem que havia estabelecido, a Weaver começou a tecer sua Teia de forma cada vez maior, apressando-se para se equiparar às emissões da Wyld e congelar suas energias disformes. Por essa razão, os antigos Garou falam da Weaver como Tia Aranha.

O terceiro celestial foi aquele que os Garou chamam de Wyrn. Nem dinâmica nem estática, nem forma ou substância, nem energia ou informação, ela se equilibrava entre os dois outros celestiais, existindo na borda entre a ordem e o caos. Ela mantinha o equilíbrio, assegurando-se que a Wyld não sobrepujasse a criação com suas forças disformes e que a Weaver não cristalizasse tudo em seu padrão sem vida. A respeito de como exatamente ela conseguia fazer isso, alguns interessantes pontos de vista podem ser encontrados em dois fios bastante divergentes do mito Garou:

“Saiba que, quando a Wyrn ainda mantinha o Equilíbrio entre a Wyld e a Weaver, ela preferia agir através de duas principais táticas: Crescimento e Destruição. Sempre que o Tio Mudança criava tanto que a Teia era rompida, ou quando a Tia Aranha prendia tanta energia da Wyld em seu Padrão sem vida, a Wyrn prendia suas mandíbulas nos flancos do mais fraco, forçando-o a criar ou tecer mais, conforme necessário, ou golpeava com sua cauda para dispersar as criações excessivas da Wyld ou destruir a Teia que estrangulava o crescimento das forças criativas...”

— Lao Duas-Línguas, Portador da Luz Interior Ancião

“Em seu estado primitivo, a Wyrn mantinha o equilíbrio da ordem e do caos através de processos de criação ou obliteração. Se o caos ameaçasse subjugar o universo com suas energias sem limites ou se a ordem estivesse prendendo grandes quantidades da energia livre do mundo, a Wyrn abria bem sua bocarra para devorar o excesso e removê-lo da existência ou direcionava sua cauda para a deficiência e concedia ao mundo a massa adicional de seus próprios excrementos.”

— retirado de “Notas Acerca da Reconstrução Licantropológica do Primeiro-Épico Garou”, um manuscrito não publicado de W. Richard MacLish, Professor de Antropologia Comparada, Universidade de Edimburgo (o mesmo que, Writlish dos Dançarinos da Espiral Negra)

Como uma personificação do paradoxo no qual a diversidade existe na unidade e a unidade existe na diversidade, a Wyrn compreendeu que a interação dos outros dois celestiais deveria permanecer eterna e universal, mas equilibrada em harmonia e plenitude. Se

um deles ganhasse vantagem sobre o outro, as coisas deixariam de ser como era. Para unir os dois em equilíbrio dinâmico, a Wyrn se enrolou ao redor de tudo que a Tríade havia moldado, colocando sua cauda em sua boca e segurando-a. Essa Wyrn primitiva, o princípio celestial do Equilíbrio em eterna plenitude, é lembrada mesmo em algumas tradições humanas como o Ouroboros.

Ao fazer isso, a Wyrn formou o primeiro círculo verdadeiro e completo, a base de toda a existência física. Ao equilibrar os respectivos ciclos de crescimento e destruição entre o caos e ordem, ela criou o ciclo do nascimento, morte e renascimento e iniciou a progressão do tempo (da forma como os humanos compreendem). Ao unir substância e forma, ela criou matéria e o espaço que contém e preenche a matéria. O padrão da Teia da Weaver foi ativado pela energia da Wyld e preservado pela ação cíclica da Wyrn, refletindo esse grande círculo por dentro e por fora. Exteriormente, no macrocosmo, esse reflexo foi expresso como os primeiros Celestinos, vastas junções de poder e padrão cujos grandes círculos marcaram as maiores divisões do tempo. Internamente, no nível microcósmico, foi expresso como o Fogo Eterno e nas sementes espirituais que se transformariam nos Naturae, que os humanos só começariam a compreender como as construções celulares, moleculares, atômicas e subatômicas do universo. Na interseção, onde as forças macrocósmicas e microcósmicas se focavam, o primeiro círculo foi expresso como Gaia e os reinos se agrupam ao seu redor.

Esse estado original de equilíbrio entre os aspectos da Tríade pode ser visto nas origens do universo físico e suas criaturas. Físicos descrevem o primeiro instante do Big Bang como uma unidade dessa ordem; todas as forças e massas estavam comprimidas em um ponto indiferenciado de infinito potencial, apenas para depois romper-se em gravidade, forças nucleares e eletromagnéticas, que aprisionou a energia em padrões circulares para formar a primeira matéria. Os primeiros primatas hominídeos, dos quais os humanos evoluíram, viviam em um momento eterno, com uma mente composta primariamente por puro instinto de mamíferos, suplementada apenas por uma rudimentar inteligência. Essa “mente pura” pode ser vista em crianças humanas recém-nascidas antes de elas aprenderem a fazer distinções entre si mesmas e o mundo a sua volta, talvez derivando do desenvolvimento da consciência do feto no útero. Lembranças desse estado primitivo, tanto ancestral e pessoal, normalmente percebidos através de uma idílica sensação de nostalgia, pode ser encontrado em todos os mitos da criação.

Loucura

Com a Tríade unificada no processo triplo de criação, um novo fenômeno apareceu, que iria permanentemente alterar a face do universo — a consciência. A Teia Padrão que dava forma e direção ao mundo foi mesclada com a vivacidade pela infusão da



energia sempre pulsante da Wyld; o movimento constante da substância sem limites foi canalizada em trilhas intermináveis da Teia que forma a matriz do mundo; ambos aspectos foram atraídos nos ciclos imutáveis da morte e renascimento que se expressavam sobre uma infinidade de mudanças. Esse paradoxo existencial poderia ter se degenerado em puro caos estático ou puro êxtase caótico, caso um novo aspecto da criação tivesse surgido da inter-relação Triática — significância, ou significado.

Separadamente, nenhuma significância poderia ser ligada a qualquer um dos trabalhos da Tríade. As criaturas criadas pela Wyld eram tão efêmeras e fugazes que nada de valor podia ser obtido delas. A Teia Padrão da Weaver, a menos que fosse ativada por energia viva, era sem sentido, tola e sem nenhum interesse. Se a Wyrn não tivesse a Weaver e a Wyld para manter em equilíbrio, ela nunca teria transformado-se em uma entidade, em primeiro lugar, já que o equilíbrio é a própria razão de sua existência. A medida que cada uma começou a perceber seu reflexo sobre as outras duas, cada uma delas aprendeu a se compreender em relação às outras duas. O universo passou para uma nova ordem de complexidade e a Tríade evolui junto com sua criação, estudando os contrastes de sua ação e reação coletiva e julgando o valor da parte de um de seus elementos a partir de seu trabalho contra os outros elementos.

Pela primeira vez, a criação ficou ciente de si mesma, capaz de se distinguir do vácuo, das partes

individuais e de distinguir um aspecto entre os demais. Mas algo faltava. Cada um dos celestiais encontrou significado e realização em suas funções, mas juntos, eles não encontraram nenhum significado para a criação como um todo. O que quer que um deles criasse, outro iria alterar ou destruir, um processo que se repetia *ad infinitum*. Presa em um eterno conflito sem nenhuma solução aparente, a Tríade se degenerou em insanidade, uma grande Loucura que, de maneira irrevogável, alteraria a face do universo. Normalmente concorda-se que a Loucura se originou com a Weaver, mas há outras opiniões sobre o assunto.

“De onde ela pode ter surgido, senão com a Weaver? Significado, e o desejo de descobri-lo, são os produtos da distinção e julgamento, que são funções da mente, que por sua vez, é uma função do Padrão, o produto do trabalho da Tia Aranha. Tendo alcançado consciência, ela examinou toda sua Teia Padrão e não encontrou nada que validasse o que ela havia feito, nada que dava a ela significado. Em seu desespero, ela buscou se soltar em uma atividade exaltada, esperando, talvez, construir um significado para si mesma, além da pura ordem. E foi aí que as coisas deram errado. Tecendo sua Teia cada vez maior, sem se importar com as conseqüências, ela usurpou a energia da Wyld e aprisionou a Wyrn em sua ordem estática, destruindo o grande equilíbrio da Tríade. E é por isso que nossa tribo escolheu o caminho que seguimos; cabe a nós agora compreender o convoluto

labirinto da ordem, até que nós mesmos possamos olhar para a toda a Teia e dar a ela o significado e valor que a Tia Aranha não conseguiu encontrar sozinha.”

— Fala-Como-o-Rio, Andarilho do Asfalto Theurge (o mesmo que. Enid Bilderbeck, Ph.D.), endereçando aos Fazendeiros da Cidade, em 1996

“Apesar de que meus uivos possam cair em ouvidos surdos, ainda assim direi a você: a Wyld nos esqueceu, crianças. O Tio Mudança não poderia sobreviver a ordem imposta pela Tia Aranha e a chamada Wyrms do Equilíbrio. Seu coração doía ao ver suas criaturas enlaçadas na Teia, presas em formas que não se alteravam e permitidas a viajar apenas ao longo da linha do tempo. Equilíbrio e Padrão nunca estiveram em sua natureza, e juntos eles a enfrentaram até a sua paralisação. Agora a Tia Aranha aprisionou a Wyrms em sua rede imutável, e ainda assim ela consegue engolfar as mais distantes das criações da Tríade. Pois eu vi a face do Tio, e a grande roda do tempo possui linhas de tristeza, linhas de desespero; a luta já acabou para ele e estamos sós.”

— Uivo de Harano: Uma Canção de Desolação por Dente-Amarelo Greyback, Presa de Prata Galliard

“Foi a falha da Wyrms em manter o Equilíbrio que levou a loucura sobre a Tríade. Como Guardiã do Equilíbrio, apenas a Wyrms era capaz de ver ambos os lados do conflito entre padrão e fluxo, assim, consciência e a insanidade que rapidamente se seguiu poderiam apenas terem surgido da Wyrms. Incapaz de encontrar significado em sua própria existência, ela perdeu força e desistiu da batalha, caindo na sempre crescente Teia da Weaver. Sua falha custou muito, pois toda a criação está pagando por isso, e apenas os Garou compreendem o que aconteceu de maneira satisfatória para consertar as coisas. Muitos de nós pensamos que a Tia Aranha e sua Teia são nosso inimigo, mas ela não deve ser culpada, pois a Loucura a que se sucumbiu foi passada para ela quando ela engoliu, em seu Padrão, a Wyrms, que havia falhado. É certo que nos empenhamos para impedir o avanço da Teia sobre o Reino, mas a destruição de sua rede não é nosso objetivo final. Nós rasgamos através de seus fios para chegar até a fonte do problema, para curar — ou destruir — a Wyrms que corrompe a partir de seu interior.

— Fronte-da-Lua-com-Coração-Cheio, Filho de Gaia Ahroun

Independentemente de quais das lendas acima se escolhe como verdade, as tribos comumente aceitam um detalhe: que a Wyrms foi aprisionada na Teia Padrão da Weaver. Sem mais servir para manter a ordem e o caos em equilíbrio, ela se metamorfoseou em algo mais. Momentaneamente, essa mudança foi refletida no universo físico; a interação dinâmica da energia e forma ainda existia, mas apenas como um eco, substituído por uma esmagadora tendência da energia livre se dispersar

ou se refinar em matéria estática. A Wyld ainda não estava fora de ação e criava criaturas sempre que possível, mas o avanço gradual da Teia sobre os mundos continuou a se propagar. Aqueles que se identificam com mudanças e energias entendem isso como “entropia”; para a maioria dos humanos civilizados, que identificam-se com ordem e êxtase, considerada-se como “progresso”.

A introdução da consciência no mundo celestial, e a Loucura que ela gerou, é assim manifestada no nível mais básico do mundo físico, na separação de energia e matéria. Na evolução humana ela pode ser vista como o desenvolvimento das faculdades mentais do homem além do puro instinto da mente animal, faculdades essas que favorecem o pensamento ordenado racional e a criação de símbolos como um meio de lidar com as flutuações do tempo e a percepção do caos do mundo natural, do qual os humanos não mais se consideram parte. No nível pessoal, pode ser visto na crescente consciência de uma criança, que aprende a fazer distinções entre ela e o mundo em que vive, assim como distinguir as discretas entidades desse mundo — pessoas, objetos, locais — uma das outras. A formação do ego em todos os indivíduos conscientes é geralmente determinada pelo lugar em que cada um ocupa na Teia Padrão.

Corrupção

Exausta por sua tarefa de destruir perpetuamente a Teia que sempre crescia novamente, a Wyrms estava imersa. O equilíbrio dinâmico que mantinha havia perdido o elemento do dinamismo e um equilíbrio estático, refletindo no mundo físico como decadência e no espiritual como corrupção, era insuficiente para manter a Weaver em cheque. A Wyld foi colocada eternamente na defensiva enquanto a Weaver estendeu sua teia por toda a criação.

Com o Equilíbrio celestial fora da Tríade, a Wyrms podia pensar apenas em escapar, embora soubesse que era impossível. Ela não podia mais agir como um celestial, sendo subjugada a vontade de outro ser; seu poder de encorajar novos crescimentos foi perdido quando perdeu contato com a Wyld e seu poder de destruição estava restringido pela Teia em que estava presa. Restringida pela ordem e estagnação, a Wyrms ficou desesperada; onde antes ela engolia sua própria cauda para prender o universo em união e plenitude, agora ela se engolia devido a uma cega necessidade de consumir — uma característica imposta pela sempre consumista Teia. Sua luta a prendeu ainda mais na tessitura da estagnação e seu propósito original foi esquecido na agonia do estrangulamento.

A Wyrms descobriu, entretanto, que ainda havia uma tática a sua disposição: transformação, um poder que não era crescimento nem destruição, mas que partilhava as qualidades de ambos. De sua prisão na Teia Padrão, ela poderia sutilmente alterar seu próprio padrão e o de criaturas menores, agindo pelos espaços entre os fios individuais da Teia. Sabendo que isso não poderia escapar por si só, ela começou a mandar extensões de si



própria a qualquer reino que pudesse alcançar, procurando aliados para ajudá-la em seu martírio.

Sua primeira tentativa de autotransformação resultou na Wyrn Triática, mas estas três extensões estavam muito próximas de seu estado celestial original e só podiam se estender para lugares onde a Teia estava tecida frouxamente, incapaz de expulsá-las da ordem estabelecida. Elas são os mais poderosos aspectos da Wyrn que podem ser encontrados diretamente, mas é extremamente difícil para que se manifestem em qualquer dos reinos criados.

A próxima tentativa de transformação da Wyrn foi bem melhor sucedida em termos de espalhar sua influência, embora suas novas extensões não tivessem o mesmo poder esmagador que caracterizava a Wyrn Triática. Estes são os Instintos da Wyrn, formados a partir dos desesperados e frenéticos pensamentos da Wyrn aprisionada e dotados com um grau limitado de independência e autonomia. Enquanto os três aspectos da Wyrn Triática estavam severamente limitados em onde e como poderiam se manifestar, os Instintos podiam vagar livremente pelas interseções da Teia e se insinuar no coração e mente de qualquer criatura que estivesse receptiva a sua influência. Muito sutis para se manifestar ou diretamente afetar o plano físico, eles podiam ter um forte efeito em qualquer ser suficientemente consciente para reconhecer sua presença ou a autodisciplina para resistir a suas sugestões.

Coletivamente, estas várias extensões são conhecidas com a Hidra, e toda criatura que age a serviço da Wyrn, escolhe, ou é escolhido, por uma das cabeças da Hidra. Usando estas extensões, a Wyrn pode fazer contato com aliados em potencial e levá-los aos mais profundos abismos da Teia, ao lugar de sua prisão, que cresceu para se tornar o reino de Malfeas. Dali, dizem alguns pensadores, a Wyrn planeja escapar da Teia, obliterar a desequilibrada criação da corrompida Tríade e começar um novo universo no qual o Equilíbrio celestial pudesse ser preservado, já que estaria afastado da Loucura da consciência própria. A parte principal da sua estratégia é ajudar a Weaver a trabalhar em sua Teia, usando seus poderes transformadores da decadência e corrupção para enfraquecer a Wyld e assim ser incorporada no grande Padrão. Uma vez que isso tenha sido concluído, o processo de criação universal estaria completo e o universo iria deixar de existir como entidade vivamente ativa; o Vazio seria então limpo e uma Tríade mais madura e sábia poderia começar novamente, iniciando a criação de um universo em que os erros do passado pudessem ser evitados.

Entretanto, nada vem tão fácil. A Wyrn Triática não pode saber o que a Wyrn do Equilíbrio havia descoberto: que a Tríade original deve ser obliterada, destruída, morta por suas próprias criaturas, começando com a própria aprisionada e corrupta Wyrn, para que então uma melhorada Tríade possa renascer do cadáver de uma criação falha. Os Instintos da Wyrn, nascidos dos pensamentos loucos de dor da Wyrn quando ela foi

aprisionada, estão agindo independentemente da Wyrn primordial e não tem conhecimento do plano maior pelo qual foram criados. Assim, a Wyrn não tem como comunicar sua verdadeira intenção para as criaturas na qual deve confiar a missão. Aqueles que a servem nos vários reinos podem apenas se enganar a respeito de parte do todo e são incapazes de compreender seu propósito principal.

“Você acreditaria que nosso Pai seria tão fraco que poderia ser preso numa teia de aranha? Você acreditaria nas mentiras contadas por essas tribos que não encararam a verdade? Hah! A Wyrn não é um inseto para ser esmagada tão facilmente, e não poderia ter chegado ao estado presente se não fosse essa sua intenção. A Weaver e a Wyld nunca poderiam manter o equilíbrio que nosso Pai manteve entre eles, e enlouqueceram cada uma em seu frenesi para sobrepor a outra. Nosso Pai, em sua sabedoria, entendeu que apenas entrando no mundo ele mesmo, permitindo-se ser pego na crescente Teia Padrão, poderia significar ser trazido a criação e compreendido por suas criaturas. E é por isso que estamos aqui, para cumprir o desejo de nosso Pai, que sacrificou sua situação superior para que pudesse viver perto de seus filhos”

— Olho-Branco-ikthya, anteriormente dos Filhos da Wyld dos Uktena

Esse atual estado da criação é melhor refletido na história do Impergium e suas conseqüências, o crescimento da civilização. Os Garou, tentando frear a extensão da humanidade sobre Gaia, tornaram-na bem mais amedrontada quanto à natureza e o poder da Wyld do que era realmente necessário, dando-lhes o ímpeto que precisavam para aprender como impor sua própria ordem sobre a natureza (para a maioria, de qualquer forma), assim abrindo o coração humano à influência das extensões corrompidas da Wyrn. Isso também pode ser visto na psicologia da maioria dos humanos adultos, onde a maturidade, o desenvolvimento pessoal total, é geralmente evitado pela psique sendo presa num estágio abaixo de desenvolvimento, tanto por traumas de infância infligidos por outros humanos não desenvolvidos, quanto por cultivação imprópria de outros aspectos do crescimento pessoal.

Embora muitas das Raças Metamórficas mesmo hoje sintam alguma simpatia pela Wyrn do Equilíbrio original, a entidade que a Wyrn era antes de ser presa na Teia Padrão e sua subsequente loucura, quase nenhum vê alguma ligação entre a Wyrn Equilibrada e a Wyrn Corruptora dos dias de hoje. Uma não é mais a outra, e tratar a Wyrn como se ainda fosse uma força de equilíbrio é um ato que pode abrir o coração para a corrupção. Na verdade, alguns Peregrinos Silenciosos Theurges, que veneram a Fênix, teorizam que se os Garou realmente pretendem matar a própria Wyrn na batalha final, uma nova Wyrn do Equilíbrio surgirá da carcaça da Corruptora e, com algum auxílio, colocará a Weaver a Wyld em equilíbrio outra vez. Mas novamente, essas teorias são facilmente ignoradas como esperanças de



tolos, independente de quão ilusória elas se apresentem...

A Wyrm Triática

“Perto do centro, na parte mais antiga da Teia, um enorme emaranhado nó convulsionou e chutou, como se alguma coisa que não fosse da Teia estivesse preso ali. Aproximando-me notei que era a grande Fera, mas não a Fera que conhecemos e da qual nossa natureza partilha, pois sua mandíbula poderia se abrir o suficiente para engolir mundos e seu corpo espiralado era longo como a própria eternidade. E mesmo enquanto eu a observava, a criatura parecia estar se rasgando em sua luta contra os fios que a prendiam. Empurrando sua grande cabeça pela malha da Teia, ela conseguiu apenas ao dividir sua cabeça em três partes e cada parte atingir um pequeno espaço além de sua prisão.”

— Caminha-Entre-Estrelas, Portador da Luz Interior visionário e Ouroboran, descrevendo o sonho que teve para Chamas-Puras, Juiz do Destino.

O termo Wyrm Triática refere-se aos três mais poderosos aspectos da Hidra, a primeira transformação que a Wyrm fez na loucura que se seguiu a seu aprisionamento. Ele deriva da reflexão interna da Wyrm da Tríade primordial, aparecendo como um psico-drama em que a Wyrm tenta descobrir o que deu errado com a criação. Infelizmente (para a Wyrm primordial), estas manifestações não estão cientes de seu propósito original e criaram vida própria. Elas podem ser consideradas a personalidade dominante do “distúrbio de personalidade múltipla” da Wyrm. Felizmente para o resto do universo, cada uma das três partes tem suas próprias motivações, propósitos e planos; e se um dia unificassem seus esforços, seu poder rivalizaria com o da própria Gaia.

É possível que um dos três aspectos da Wyrm se manifeste num reino que não seja Malfeas, mas é um empreendimento massivo que requer um gasto enorme de energia espiritual. Uma vez manifestado, é uma criatura de inimaginável poder e pode ser mandada de volta para o reino apenas por uma maior ou igual descarga de energia espiritual. Isso foi demonstrado pelo sacrifício da tribo Croatan, que expulsou de Gaia a Wyrm Triática chamada Devoradora de Almas, talvez definitivamente. Pelo que todos sabem, essa foi a única vez que uma Wyrm Triática se manifestou totalmente em Gaia.

Mais comumente (mais ainda raramente), uma Wyrm Triática é encontrada em visões e sonhos, ou pode ser encontrada numa jornada nos mais facilmente corruptíveis reinos da Umbra Profunda, ou no própria Malfeas. Geralmente, os Narradores só devem colocar uma Wyrm Triática em sua crônicas com a mesma sensação de excessivo distúrbio mental pela intimidação que eles reservariam para a aparição de um Celestino. Confronto direto não é recomendado, ao menos que ocorra no clímax de uma crônica inteira e exige que todos os personagens façam o supremo sacrifício juntos.

O *Chronicle of Black Labyrinth* divide a história

humana em três eras, cada uma marcada pela influência de uma face da Wyrm Triática. Visto que cada Wyrm parece ter permanecido igualmente ativa durante os períodos descritos (a manifestação da Devoradora de Almas não obstante), este esquema pode ser descartado como devaneios de um intelecto desordenado.

Fera-da-Guerra:

A Wyrm Calamitosa

“Uma cabeça era grossa e ossuda, dotada de enormes chifres que ela podia usar para esmagar aquelas porções da Teia onde o Padrão era fino e fraco. Mas isso não valia nada, pois a Teia era reparada pelos filhos da Tia Aranha tão logo fora destruído.”

— Caminha-Entre-Estrelas

A Fera da Guerra reflete a força sem limites da Wyld, liberada como um poder destrutivo ao invés com uma força criadora de vida. Onde o aspecto destrutivo da Wyld trabalhou para desobstruir formas fixas e dar lugar ao surgimento de novas formas, esse aspecto da Wyrm vive seu despertar apenas para destruir, sem a esperança do crescimento renovado. A Fera de Guerra é a expressão primitiva da fúria da Wyrm contra seu confinamento; o ódio encarnado; é o desenfreado apetite para violência, devota ao foco específico do predador, a libertação catártica da vingança ou o remorso do pacificador frente à necessidade da força letal.

A Wyrm Calamitosa tem uma pequena necessidade de se manifestar diretamente, sua influência sempre esteve próxima aos reinos de Gaia. Nos humanos isto é refletido com a degeneração das competições saudáveis ao conflito amargo, e com o desejo de sangue que não faz distinção entre amigo e inimigo no calor da batalha. Nos vampiros, é a Besta que corta as poucas linhas tênues da humanidade que ligam o Amaldiçoado às suas origens. Nos Garou é refletida na sua Fúria que, se não mantida em cheque, pode levar ao despertar de sua Gnose espiritual e levá-los bem longe de seu nobre propósito. Os Crias de Fenris a conhecem como Jormungandr, a Serpente de Midgard. O Incarna Maeljin conhecido como Servidor do Inferno, também associado com O Instinto da Wyrm Ba'ashkai, age em nome da Wyrm Calamitosa, espalhando ruína e conflitos pelo mundo.

Devoradora-de-Almas:

A Wyrm Consumidora

“Uma cabeça era composta por uma enorme mandíbula que poderia se abrir tanto quando uma mordida de píton, para morder e mastigar aqueles pontos da Teia muito fracamente tecidos para resistir. Mas isso não adiantava em nada, pois os fios da Teia não proviam nenhum sustento, não importava quanto essa cabeça devoradora consumisse.”

— Caminha-Entre-Estrelas

A Devoradora de Almas reflete a determinação da Weaver em incorporar tudo em sua Teia e sua busca frenética por significado. Mas enquanto a Weaver tenta



impor sua própria ordem sobre a criação, de acordo com sua natureza intrínseca, a Devoradora de Almas inconscientemente devora num esforço inútil para recuperar o controle sobre o universo que perdeu. A perda do Equilíbrio primordial deixou um vazio na Wyrms original, um vazio que, em sua loucura, ela acredita que pode preencher devorando tudo que chega a seu alcance. Ela é expressa na alma individual como ganância, desejo e preocupação obsessiva, geralmente marcada pela necessidade de obter coisas materiais, conhecimento ou status social, que a vítima erroneamente acredita que pode preencher suas necessidades espirituais mais profundas. Seu poder se manifesta fisicamente como o deterioramento do corpo através da doença, sugando a força vital da vítima para alimentar seu próprio aspecto consumidor.

O Maeljin Thurifuge (associado com o Instinto da Wyrms Lethargg, abaixo) serve a Devoradora de Almas, especialmente tentando encontrar uma forma para que ela se manifeste mais uma vez nos reinos de Gaia.

A Wyrms Profanadora

“Uma cabeça era estreita e pontuda, e forçava seu caminho pela Teia Padrão como uma agulha de bordadeira. De todas as cabeças, essa era mais bem sucedida, pois exercia seu poder não na própria Teia, mas nos espaços entre seus fios”.

— Caminha-Entre-Estrelas

A Profanadora é o reflexo distorcido da própria Wyrms, maculado pelo arrependimento de ter falhado em seu verdadeiro propósito. O Equilíbrio celestial que ela uma vez preservou agora está reduzido à estagnação e entropia e é expressa no plano espiritual como a corrupção da alma, levando a vítima da Corruptora a extremos perigosos e eliminando a capacidade de escolha pessoal. Tendo corrompido a si mesma desta forma, a Wyrms exteriorizou sua própria decepção e agora busca corromper tudo, trazendo o mundo de volta ao seu controle.

Este é o mais poderoso dos aspectos da Wyrms, uma força insidiosa que afeta seus alvos silenciosamente em seu interior, sussurrando sutis sugestões que levam as vítimas a desejar entregarem a si próprias às garras da Wyrms. Como moderada e sedutora, é lembrada na mitologia humana como a serpente do jardim do Éden, entre outros. O fato da serpente ser também identificada como o anjo caído Lúcifer faz alusão a maior tragédia cósmica da Wyrms primitiva. Como a mais inteligente e consciente da Wyrms Triática, a Profanadora não tem necessidade de um Incarna Maeljin para agir em seu serviço.

Os Instintos da Wyrms

“Eu contemplei a grande Fera virar sob si mesma, como se quisesse se consumir para acabar com sua agonia. Mas não poderia ser dessa maneira, pois a

Fera é eterna, além mesmo de seus imensos poderes de destruição para se destruir. Apesar da Fera ser grande demais para escapar dos fios da teia, não eram seus pensamentos. Brotando da espinha da fera curvada, eles se espalharam em todas as direções, forçando seu caminho através da Teia, na procura de outras mentes, mentes que poderia compreender e aceitar a mensagem que carregam”.

— Caminha-Entre-Estrelas

A vergonha da falha e a agonia da prisão deixaram a Wyrms em um estado tão extremo de loucura que ela não pode conter seus torturados sentimentos dentro de si. Criaturas mortais podem escapar desse tipo de dor ao perder sua consciência ou terminar com suas vidas, mas uma criatura imortal, indestrutível que cerca toda a criação (ou assim o fez há algum tempo) não consegue se livrar de si mesma e não pode tomar essas vias. Presa na Teia, incapaz de agir, a Wyrms só podia ansiar por ser libertada e esses pensamentos de anseio alimentaram a energia de seu pânico até que elas transformaram-se em entidades separadas: os Instintos da Wyrms.

Os Instintos são similares as características e táticas naturais de sobrevivência que ultrapassaram seu propósito original. As emoções que eles personificam são reações perfeitamente normais em situações como falha ou confinamento, mas graças a sua gênese na mente de uma entidade celestial, eles assumiram uma existência autônoma e ultrapassaram seu propósito psicológico. Em humanos normais tais emoções eventualmente desaparecem sem um reforço contínuo, mas aqueles tocados por um Instinto continuam a cultivar e alimentar tal emoção muito tempo após o estímulo que originou seu aparecimento ter desaparecido. A medida que a emoção cresce e sobrepuja todas as outras facetas da psique, o Instinto ganha um grande apoio na alma da vítima e, caso não seja combatido, pode no fim possuir a vítima completamente. Alguns acreditam que os Maeljin Incarnae são os resultados de tal completa possessão.

Os Instintos são as mais prevalentes e persistentes das cabeças da Hidra. Sua influência estende-se a todos os reinos habitados por criaturas capazes de sentimentos (praticamente todo reino imaginável, com a possível exceção de alguns Domínios Abstratos). Como seres de puro poder emocional, eles são impossíveis de ser compreendidos de forma racional, e uma vez que não se manifestam como entidades distintas — mesmo no plano espiritual — eles só podem ser confrontados diretamente dentro dos limites privados do coração da vítima. E ainda assim, sua presença é, normalmente, tão sutil para ser reconhecida como a invasão alienígena que ela é. Apesar de não tão poderosos quanto as Wyrms Triáticas, os Instintos podem ser tão mortais quanto elas, em virtude de sua invisibilidade e onipresença.

Os Dançarinos da Espiral Negra nomearam os Instintos há muito tempo, nomes que acreditam ser corrupções das antigas designações pictas. Nenhuma evidência existe de que os Instintos da Wyrms reconheçam ou respondem a esses nomes. O *Chronicle*

of the Black Labyrinth clama que cada Instinto é aliado, ou emana, de uma das cabeças da Wyrms Triática. As visões de alguns Dançarinos da Espiral Negra corroboram com isso, enquanto algumas outras não; os Narradores devem ter em mente que o *Chronicle* é a última tentativa de alguns Parentes dos Dançarinos de compreender os incomensuráveis (para os humanos, pelo menos) modos de suas relações transmorfas.

Os Maeljin Incarnae

Como entidades de puro sentimento, os Instintos nunca se manifestam fisicamente. Como puras expressões da intenção da Wyrms, eles podem motivar ações, mas (com poucas exceções) não podem formular ou expressá-las sem uma mente consciente pela qual agir. Apesar das vítimas mortais dos Instintos serem normalmente suficientes para esse propósito, algumas vezes um receptáculo mais poderoso e devotado é exigido. É aí que os Maeljin Incarnae, também conhecidos como Senhores Sombrios, entram. Os Maeljin são espíritos inteligentes e poderosos, cada um servindo uma face da Hidra, que coletivamente formam a nobreza reinante das hordas de Malditos que servem a Wyrms.

Os Maeljin antes foram mortais que se tornaram tão completamente possuídos por um Instinto da Wyrms que foram transformados em espíritos que incorporavam esse Instinto. Cada Senhor Sombrio serve até que falhe com seu patrono, a Wyrms, de alguma forma ou até um candidato mais poderoso ser escolhido entre os servos possuídos da Wyrms. Em sua maioria, os Maeljin funcionam como intercessores para os Instintos da Wyrms, agindo como seus olhos, mãos e vozes, sempre direcionando a ação que é necessária em um dos reinos. Os mortais que sabem da existência da Wyrms e desejam se comprometerem a serviço dela devem pedir a um Senhor Sombrio que fale com a Wyrms em seu nome.

Os Dançarinos da Espiral Negra, contudo, tendem a desdenhar dos negócios feitos com esses Incarnae, que eles percebem como seres mais preocupados com suas próprias políticas internas do que a subserviência leal à Wyrms; os Dançarinos são mais prováveis de interagir com uma das faces da Hidra através de seus Totens Malditos. Os membros mais antigos do Quadro de Diretores da Pentex, os mortais mais corruptos de Gaia, possuem uma relação tão próxima com os Instintos e as Wyrms Triáticas (conhecidos como “os Benfeitores”) que eles não precisam de tais intermediários. Os Maeljin Incarnae, por sua vez, vêem os diretores da Pentex como ameaças às suas próprias posições, e frequentemente tentam desacreditá-los perante os olhos da Wyrms.

Dois dos Maeljin listados abaixo são também associados com as Wyrms Triáticas. Isso pode significar uma relação muito mais próxima entre os Instintos e as Wyrms Triáticas do que geralmente se acredita, ou pode ser uma questão de lealdade dividida (ou até mesmo uma mentira descarada para aumentar sua importância) por parte do Maeljin. Aos Narradores frente a tais discrepâncias são aconselhados a adotar (ou criar)



qualquer interpretação que melhor se encaixe a seu jogo.

Foebok, o Instinto do Medo

Medo, “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade” de acordo com Lovecraft, é creditado pela maioria dos servos da Wyrm como o mais antigo dos Instintos, o primeiro pensamento a alcançar autonomia e escapar para o vácuo quando a Wyrm percebeu que estava aprisionada. Puro medo é a reação fundamental instintiva para uma ameaça percebida e pode levar qualquer criatura aos maiores extremos do combate ou da fuga. É perfeitamente natural. Foebok, porém, instila aquele medo irracional que se alimenta de si mesmo, o tipo de medo que Roosevelt avisou contra a Segunda Guerra Mundial. Um medo profundo que está sempre presente em algum nível de consciência pode destruir as facetas mais positivas da psique, criando espaços e buracos na alma pelos quais outros Instintos podem entrar. Vítimas desse Instinto são motivados pelo medo, mesmo quando nenhuma ameaça está presente, e aqueles completamente possuídos por Foebok devem instilar medo nos outros, para que ele possa se alimentar.

O *Chronicle* associa Foebok com a Wyrm Calamitosa e alguns visionários sombrios clamam tê-lo visto emergir da cabeça da Fera da Guerra. Outros percebem sua natureza auto-devoradora e o relacionam com a Devoradora de Almas. Nenhum Maeljin serve esse Instinto, pois o medo funciona em um nível subconsciente, pré-verbal, sem precisar de mente alguma para formulá-lo ou expressá-lo. Os Dançarinos da Espiral Negra conjuram o totem Hakaken, “O Coração do Medo”, quando desejam se aproximar de Foebok.

Vorus, o Instinto da Ganância

Vorus surgiu da tentativa desesperada da aprisionada Wyrm de colocar a criação novamente sob seu controle, seu cego desejo de agarrar tudo que chegava a seu alcance. Enquanto o impulso de conseguir o que se precisa é algo normal de toda criatura viva, esse Instinto inflama esse impulso a dimensões sobrenaturais, compelindo as vítimas a acumular mais recursos do que elas irão usar em toda sua vida. Extremos casos de possessão medem seus sucessos pelo quanto mais possuem do que os outros e normalmente têm um prazer especial em privar os outros das menores coisas que necessitam. Estranhamente, nenhum Maeljin age para esse Instinto; presumidamente, Vorus encontra alguma dificuldade em compartilhar a consciência com a maioria das formas de vida inteligentes ou não está disposta a entregar até mesmo uma pequenina parte de sua essência para dar poder a um Maeljin. Os Dançarinos da Espiral Negra invocam Relshab, “O Devorador Sem Face”, para interceder por eles com a Wyrm.

Desnecessário dizer, Vorus tem um estrondoso sucesso em épocas e lugares onde a humanidade tem uma imensidão de produtos e riquezas, com a América do século XX sendo o exemplo mais óbvio. Junto com o Instinto do Desejo, Vorus ergueu uma aceita virtude do consumismo e materialismo, instilando desejos



desnecessários e inúteis na maioria da população. Uma sociedade conduzida por ideais tão efêmeros e valores sem substância pode causar dano mais real e duradouro em si mesmo, seu ambiente e em todos os sistemas com que entra em contato do que um ataque de todos os Malditos na Tellurian.

Mahsstrac, o Instinto do Poder

Creditado ser o mais novo, e também o mais evoluído, dos Instintos da Wyrm, Mahsstrac cresceu da percepção da Wyrm de que não iria fazer nada enquanto estivesse aprisionada, exceto manipular entidades menores para executar suas ordens. Operando dentro de hierarquias naturais de autoridade e liderança, o Instinto do Poder cultiva em sua vítima a idéia de que a dominação e o controle são os fins, ao invés dos meios para os fins. Aqueles tocados por Mahsstrac se tornam tão envolvidos no processo de controlar o comportamento dos outros que eles rapidamente perdem de vista qualquer objetivo que seu comportamento foi, originalmente, intencionado a alcançar. Aquele que se torna completamente possuído por esse Instinto se torna o estereótipo de um tirano ou ditador, reagindo com violência a qualquer desafio real ou imaginário a sua autoridade, seja ele público ou não, e punindo qualquer um que questione suas ordens.

O Instinto do Poder não precisa de nenhum Maeljin como servo, já que pode funcionar igualmente bem em qualquer nível de consciência. Toda criatura da Wyrm,

por sua própria natureza, tende a agir em benefício de Mahsstrac de qualquer forma. Os Dançarinos da Espiral Negra suplicam à essa face da Hidra através da intercessão do totem Incarna conhecido como o Dragão Verde, “Destruidor da Vida e Aniquilador de Inimigos”.

Karnala, o Instinto do Desejo

O Instinto do Desejo surgiu da ânsia da Wyrm aprisionada de se libertar, de seu desejo por liberdade, por aquilo que ela queria mais do que qualquer outra coisa. Contudo, quando essa emoção ganhou autonomia, o objeto desse desejo havia se perdido, pois o Instinto obteve a liberdade que foi negada à Wyrm. Assim, Karnala representa o estado do desejo, que pode se focar e se ligar a qualquer objeto.

Como Foebok, esse Instinto se alimenta de sua própria nostalgia, e por isso deve evitar completar seu objetivo, seja ao buscar novos desejos ou focando-se em algo que sabe ser inalcançável. O desejo natural, nascido de Gaia, pode formar a base para relacionamentos complexos e evoluídos, mas aqueles influenciados por esse Instinto têm problemas em pensar além de seu próprio ganho. A medida que Karnala cresce no interior do coração de sua vítima, a distinção entre o real sucesso e a mera posse do objeto de desejo é embaçada. Preocupar-se com a simples posse de seu desejo normalmente cega uma pessoa para a possibilidade do sucesso real, deixando um vácuo em seu coração, vácuo esse que Karnala usa para alimentar mais obsessões.

A Condessa Desejo, Imperatriz Aliara

*Quando tenho que escolher entre dois males,
sempre prefiro aquele que ainda não tentei.*

— Mae West

O Maeljin Incarna que serve o Instinto do Desejo é Imperatriz Aliara, que alguns crêem ter sido, em sua encarnação mortal, uma cortesã altamente procurada durante o período mais decadente do reinado do Califa Haroun al-Raschid. Ela compreende o funcionamento do coração humano melhor que qualquer psicólogo e possui um impressionante conhecimento das luxúrias secretas de cada um, suas indulgências e fraquezas. Armada com tamanha perspicácia, ela pode incitar uma paixão esmagadora com falsas promessas sedutoras, estimulando em suas vítimas um abandono obsessivo de todas as outras coisas para alcançar a gratificação da Imperatriz.

A Imperatriz Desejo, comumente referida como uma fêmea, na verdade parece andrógena. Porém, com sutis mudanças de expressão, postura e gestos, ela pode aparecer para qualquer um que a observe como o tipo de pessoa que eles mais desejam em vida — um parceiro sexual de beleza ou encanto estonteante, a figura de uma mãe mais zelosa, a imagem de um pai mais forte ou uma criança mais devotada ou cuidadosa — quem quer que eles mais desejam, estejam cientes desse desejo ou não.

Abhorra, o Instinto do Ódio

Abhorra nasceu do crescente ressentimento da Wyrn contra o Padrão que a prendia, a Weaver que a levou para sua loucura, a Wyld que foi incapaz de evitar a tragédia, a criação na qual ela não mais participava e contra si mesmo, por sua falha. Uma vez que esse ressentimento começou a se alimentar de suas próprias energias, como os outros Instintos, o Instinto do Ódio se libertou e tornou-se a emoção básica para a malevolência, a inversão do ódio próprio para que fosse expresso para fora, como repulsa do estímulo externo. Mortais tocados por Abhorra tornam-se profundamente repelidos por uma pessoa, um grupo de pessoas, certas situações ou até mesmo pequenas coisas que as lembram de aspectos de si mesmo, aspectos os quais eles nunca gostaram. Com a crescente influência desse Instinto, eles começam a perceber esses alvos como sendo antagonistas ativos a eles e reagem ficando mais agressivos, indo até grandes distâncias para provocar aqueles que detestam a um conflito aberto. Por sua própria natureza, esse comportamento pode instilar ódio naqueles que as vítimas possuídas provocam, facilmente ampliando a influência desse Instinto sobre a população. Com a posse completa, o ódio da vítima cresce para envolver o mundo inteiro, afastando-a de sua sociedade, família, amigos e até mesmo de seus prazeres naturais que a conecta com o mundo.

O Duque do Ódio, Lorde Aço

*Os homens amam com apressadamente, mas
detestam ainda mais rápido.*

— Lord Byron

Antigos boatos dizem que o Lorde Aço foi um dos

conquistadores que saquearam as civilizações nativas da América Central e da América do Sul. Seu ódio brutal não apenas pelos nativos ali encontrados, mas também por seus próprios gananciosos soldados, era aparentemente atrativo para Abhorra. O Lorde Aço ficou muito poderoso com o passar dos séculos, devorando o ódio de racistas, misóginas, até mesmo pessoas comuns que “não gostam do olhar” de seus novos vizinhos. Aqueles que o louvam o invocam na esperança de conseguir vingança contra seus rivais e oferecem a ele sacrifícios de carne queimada.

Lorde Aço pouco se importa com as maquinações de seu Maeljin. Ele agacha-se em seu trono em Malfeas e dá origem a seu ódio, preferindo se erguer apenas em tempos de guerra. Sua vestimenta uma armadura de bronze; seu símbolo uma máscara retorcida com ódio de aço negro, que sempre guarda sua face. Sua gigantesca e serrada lâmina brilha com chamas tóxicas e sua capa é uma nuvem de Malditos. Ele próprio forjou seu cavalo de metal com asas de ferro, uma zombaria a seu eterno inimigo Pégaso, e quando ele o cavalga para espalhar seu ódio, poucos podem ficar diante dele.

Angu, o Instinto da Crueldade

Um dos mais complexos e abstratos dos Instintos da Wyrn, Angu parece ter surgido mais tarde do que os outros Instintos e acredita-se ser originário de Abhorra. Quando a Wyrn tentou explicar seu estado de aprisionamento e angústia para potenciais aliados, ela descobriu que não poderia fazer com que as novas criaturas do universo compreendessem sua tortura a menos que desse a elas uma pequena demonstração da dor que ela experimentava. Causou mais dor convencer uns do que outros, e eventualmente, o processo de infligir dor ganhou vida como o Instinto da Crueldade, o impulso de ferir todos, indiscriminadamente. Sutil e insidioso, Angu pode trabalhar no subconsciente, através da ignorância daqueles que toca, explorando os lapsos de simpatia naturais da vítima e aprendendo a ferir os outros com as crueldades presentes na insensibilidade, desrespeito e negligência. O mesmo tipo de fato que espalha o poder do Instinto do Ódio ocorre nesses casos, com aqueles que são feridos atacando de volta a vítima de Angu e reforçando um estado de malícia mútua que dá a esse Instinto poder sobre ambos os lados. À medida que Angu cresce para ocupar toda a psique da vítima, o ser possuído aprende a agir com maldade direta, deliberadamente causando dor através de uma ampla variedade de abuso mental, ataque emocional e tortura física. Alguns assumem a simples existência de Angu como um sinal de que a Wyrn perdeu toda a esperança na redenção e que pode apenas ser solta.

Califa da Dor, Lady Aife

*Eu posso simpatizar com as dores das pessoas mas
não com seu prazer. Há algo curiosamente entediante
na felicidade de outra pessoa.*

— Aldous Huxley

Califa da Dor é terrível, não porque é uma sádica,



mas porque ela nunca deixa seus desejos pessoais interferir em sua missão de causar o máximo de sofrimento possível em uma vítima. Além da proficiência em infligir dor física, Lady Aife frequentemente consulta com a Condessa Desejo para aprender quais abordagens psicológicas deve utilizar para fazer suas vítimas atacar pessoas ou objetos que gostam muito. Sua face está sempre iluminada com o sorriso de alguém que conhece um segredo, mas ninguém ousa perguntá-la o que seria.

Existem aqueles que sussurram que, quando respirava, Lady Aife fora uma das mais entusiastas torturadoras da Inquisição Espanhola. Ela se adaptou extremamente bem a seu status de Incarna e assume a forma de uma pálida e linda mulher que arremessa pedaços de vidro toda vez que roda seu flamejante cabelo vermelho. Seu cavalo é um autômato de estacas de ferro enferrujado; sua arma é um par de chicote de vidro que estilhaça e retalha.

Ba'ashkai, o Instinto da Violência

Um dos mais básicos, rudimentares e descuidados dos Instintos, Ba'ashkai nasceu da louca luta da Wyrn contra os fios constritores da Teia Padrão. O Instinto da Violência cresceu da compulsão impregnada de continuar um conflito depois do objetivo da batalha ter sido alcançado ou a futilidade ter tornado-se aparente. Qualquer um que já teve que lutar por algo, seja sobrevivência, auto-defesa ou simplesmente respeito, sentiu a sedutora influência desse Instinto, que turva o

juízo sobre a necessidade da batalha e cega para as consequências de ações extremas. Felizmente, Ba'ashkai tem pouco poder para possuir um alvo que conscientemente rejeita seus impulsos; infelizmente, a presença e atividade de outros Instintos, seja na mesma pessoa ou nas outras, pode facilmente provocar a abertura necessária para que esse Instinto da Wyrn entre.

Chefe da Fúria, General dos Exércitos da Wyrn e Patrono do Abuso, Servidor do Inferno

Vai chorar? Eu vou te dar algo para chorar!

— Incontáveis pais

O Servidor do Inferno é uma máquina de brutalidade. Abuso e ataque; levantes e estupro; derramamento de sangue e briga — tudo isso são alimentos para ele. Ele é o servo da Fera da Guerra e de Ba'ashkai e parecer ter se dividido em duas pessoas para melhor promover a causa do conflito: o Servidor do Inferno e Malik Harjaq, Mestre da Mutilação. Apesar de dizer que os dois são indivíduos separados, os outros percebem que o sagrado número dos 13 Maeljin Incarnae seria violado se dois desses Incarna não fossem um só. Veja bem, esse dificilmente é um pensamento apaziguador; tanto o Servidor do Inferno quanto Malik Harjaq possuem toda a influência de um Incarna, ao invés de dividirem os poderes de um Maeljin. Quando cavalgam, a carnificina logo surge.

Alguns dizem que o Servidor do Inferno é atualmente incorporado pela alma negra de Gilles de Rais, o pervertido e assassino criminoso sexual do

período medieval, cuja memória é louvada pelos magos Nephandi. Ele veste uma armadura espinhosa, repleta de chifres e cavalga uma cavalaria de feras caídas e Malditos; sua arma predileta é uma besta, cujos virotes deixam seus alvos em sangrentos frenesis. Malik Harjaq parece um guerreiro viking com muitos braços, cada um segurando uma arma ensangüentada diferente. Ambos são guerreiros extremamente agressivos e nunca foram derrotados em combate.

Khaaloobh, o Instinto do Consumo

Compreendido apenas vagamente e tendo sua existência questionada até mesmo por muitos servos da Wyrm, Khaaloobh foi designado várias vezes como o Instinto do Consumo, da Indulgência e da Decadência. Criado quando a Wyrm se retorcia em convulsões fortes o suficiente para deformar e distorcer a Teia imediatamente a sua volta, esse Instinto significa um rompimento da ordem; apesar da Teia em si não poder ser destruída completamente, o Padrão que a define pode ser deformado e degradado além da identificação. Nenhum padrão distintivo pode ser detectado nas vítimas possuídas por Khaaloobh: sua sutil influência opera em qualquer nível de consciência e pode se manifestar como um colapso no intelecto, nas emoções, na vontade e até mesmo no corpo. Até mesmo os próprios servos da Wyrm são afetados por esse Instinto, fazendo com que alguns deles suspeitem que seja uma emanção da primitiva Wyrm do Equilíbrio. Os Dançarinos da Espiral Negra reverenciam o Fungo Negro como um mensageiro de Khaaloobh.

Cavaleiro Entropia, a Cria da Wyrm

A primeira vez que ouvi sobre a entropia, essa idéia de que eventualmente tudo acabará e romper-se, disse a mim mesmo, "Que coisa boa"!

— George Carlin

Guiado não pelo sadismo ou pelo desejo de sangue, o Cavaleiro Entropia existe apenas para destruir. Seu simples olhar carrega podridão; sua mão transforma objetos e pessoas em pó. É um precursor do caos, mas um caos da destruição e não da mudança. Ele não negocia com seu Maeljin e nunca pode ser controlado — apenas atraído de um lugar para outro.

As lendas dizem que o Cavaleiro Entropia antes fora um Cruzado que marchava para a Terra Santa, que espalhou rios de sangue em nome da indulgência. Sua forma de Incarna é de um humanoíde bestial, com o cabelo listrado de sangue. Seu escudo tem o símbolo do Dragão Negro circundando e constringindo o mundo; sua montaria é um cavalo negro como a noite, com presas grandes e sangrentas. Ele raramente fala, e aqueles que ouvem sua voz nunca podem se lembrar completamente dele após o encontro.

Pseulak, o Instinto da Mentira

Pseulak nasceu, completamente formado e com vida própria, no instante em que a Wyrm tentou negar o fato de sua falha e de seu aprisionamento para si mesma. O impulso para enganar, se esconder atrás de uma ilusão e

falsidade, facilmente navegou o labirinto de enigmas e paradoxo tecido pela Weaver insana para perambular na Teia Padrão; muitos especulam que esse Instinto não poderia existir sem a complicada visão de ordem que a Teia impõe sobre a criação. Isso pode explicar porque, diferente da maioria dos outros Instintos da Wyrm, o Instinto das Mentiras inicialmente afeta suas vítimas em níveis mais superficiais da consciência desperta, apenas depois se adentrando no cerne da pessoa.

O engodo pode ser uma tática de sobrevivência natural, permitindo a presa a ludibriar os predadores e aos predadores encurralar as presas; seres inteligentes como os humanos podem até mesmo transmitir verdades através de mentiras, como contos, fábulas, ensinamentos e ficções. Para aqueles tocados por Pseulak, no entanto, o engodo se torna um comportamento praticamente automático, já que eles acham fácil e conveniente mentir sempre que a primeira necessidade surge. Mentirosos bem sucedidos ficam seguros em seu padrão de hipocrisia, enquanto aqueles cujas mentiras não são descobertas sentem-se compelidos a contar mais mentiras para explicar suas primeiras inverdades. À medida que esse Instinto se aprofunda na alma, suas vítimas aprendem a se enganar, um processo completado quando conscientemente acreditam nas mentiras que contam. Quando os Dançarinos querem conjurar Pseulak, eles apelam para Kirijam, "O Inimigo Oculto".

Advogado da Corrupção, o Camarista das Mentiras, o Honorável Maine duBois, Escudeiro

"O alvo do mentiroso é simplesmente encantar, deleitar, dar prazer. Ele é a própria base da sociedade civilizada".

— Oscar Wilde

Talvez o mais peculiar dos Maeljin Incarnae, o cargo de Maine duBois aparentemente manteve seu motivo e nome por mais tempo que os outros podem se lembrar. Como o único que pode saber *porque* é o Camarista das Mentiras, a verdade certamente nunca será conhecida. O que se sabe é que Maine duBois é o mentiroso mais bem sucedido que a Tellurian já viu; é amplamente aceito que ele poderia convencer os Garou de que Gaia os abandonou, se tivesse uma forma de disfarçar sua própria natureza. Raramente se envolve nos assuntos da Wyrm (já que sua reputação infelizmente o faz menos efetivo), preferindo operar através de peões. Política dos mortais certamente é seu passatempo favorito.

Apesar de ninguém admitir isso abertamente, é de conhecimento comum que esse Maeljin era, em seus dias de humano, um inescrupuloso estadista cuja influência se estendeu por grande parte da antiga China, na época de Confúcio. Agora, ele veste um terno manchado de épocas passadas e é acompanhado por uma tempestade de papel e papiro. Seu sorriso vai de uma orelha a outra e sua língua é bifurcada como a de uma serpente.

Sykora, o Instinto da Paranóia

O Instinto da Paranóia foi formado quando a Wyrm sentiu pela primeira vez que estava perdendo sua



conexão com o resto da criação e começou a desconfiar que o mundo havia se virado contra ela. Sykora reside na dissonância cognitiva criada quando o sentido interno de uma pessoa de como as coisas deveriam ser não se concilia com como as coisas realmente são. É nesse espaço que ela ergue elaboradas construções mentais que não podem ser penetradas pela razão ou perturbadas por experiências, separando a vítima de seus próprios pensamentos, sentimentos e sentidos. A maioria dos que são tocados por esse Instinto tendem a se isolar, tendo o mínimo de contato significativo com outras pessoas quanto possível; eles são incapazes de reconciliar seus irrelevantes pensamentos. Os perigosos são aqueles que rejeitam o aspecto interno da luta e projetam seu conflito para o exterior, julgando qualquer um que não concorde com eles como seus inimigos. Os Dançarinos da Espiral Negra convocam Sykora através dos penosos gritos do Curiango, seu totem.

O Arcebispo da Loucura, Doge Klypse

Um paranóico é um homem que sabe pouco sobre o que está acontecendo.

— William S. Burroughs

O Doge Klypse gosta de aparecer quando e onde ele é menos esperado; nos locais menos prováveis, durante um momento extremamente tenso, quando você está despreparado. O Doge é baixo e gorducho, com uma cabeça redonda e careca e olhos afundados que espelham a insanidade que ele incorpora. Vestido em robes negros nos quais fios púrpuras se entrelaçam em padrões

hipnóticos, Klypse força todos aqueles que encontra a se ajoelhar e beijar seu anel. O anel do Doge é um tumor levemente violeta, repleto de veias azuis que pulsam continuamente e qualquer um que o beijar sofrerá com a insanidade.

Klypse encarna o sentido de traição da Wyrn pelas mãos da criação e expressa isso desfigurando e deformando cada aspecto do mundo que pode, especialmente suas criaturas vivas. Seus métodos favoritos são a tortura, mutilação de vítimas aleatórias, arranjadas nas ruas de Malfeas, encontradas durante viagens Umbrais ou capturadas e trazidas para seu ducado por seus deturpados Malditos escravos. Suas vítimas mais sortudas morrem rapidamente em uma dor excruciante; aqueles que não o fazem são mantidos como servos e brinquedos, forçados a agir de acordo com o desconcertante falatório do Doge e a agradá-lo quando ele cai em seu freqüente estado de fuga catatônico. É dito que o atual Doge Klypse fora antes o líder de um culto místico de fanáticos durante a ascensão do Império Islâmico; alguns contos de seu comportamento na época existem, mas eles não são agradáveis.

Gree, o Instinto do Desespero

Imagina-se que o Instinto do Desespero é um dos Instintos mais jovens, formado quando a Wyrn se exauriu em sua luta contra a Teia e perdeu a esperança de ter de volta sua liberdade. Ajudado pela, e ajudando, a corrupção, decadência, degradação e a perda geral

causada pelas outras faces da Hidra, Gree devora toda a vontade de suas vítimas, gradualmente destruindo seu impulso a agir, ser bem sucedido, aceitar as consequências de erros do passado e aprender com eles, de continuar com a vida. Aqueles que são tocados por Gree tendem a desistir facilmente após falharem suas tentativas iniciais para alcançar algo; com o tempo, isso deixa eles apenas com a história de sua própria falha e nada mais pelo qual lutar. Alimentando-se desse sentimento de perda, o Instinto se espalha, para eclipsar ainda mais a personalidade, assim, a vítima se torna alguém contra-produtivo, afetando os outros com seu cinismo e previsões fatalistas de falha. Nos estágios finais da possessão, essa negatividade auto-infligida eventualmente destrói toda a vontade de viver; nesse ponto a vítima acaba com sua própria vida ou morre lentamente com sua própria negligência. Apesar de parecer ser auto-destrutivo por parte do Instinto, na verdade, isso serve para espalhar a influência de Gree aos amigos e família da vítima, usando seus sentimentos de perda para se infiltrar no espaço deixado em seus corações. Os Dançarinos da Espiral Negra nomeiam o Morcego como totem to Desespero.

O Inominável Anjo do Desespero

A morte foi melhor para ele. Sua terapia não estava dando resultados.

— Dr. Hannibal Lecter

Esse Incarna é o patrono dos suicidas, secretamente ajudando as pessoas desesperançosamente deprimidas e as encorajando a dar o último passo. Apesar de parecer não possuir nenhuma habilidade real de sutileza ou conhecimento, ele demonstra uma impressionante (até mesmo para um Incarna) intuição e pode, aparentemente, se manifestar em mais de um lugar ao mesmo tempo. O Anjo Inominável fica de fora das políticas dos Maeljin, e nenhum outro Maeljin se incomoda de convidá-lo para seus favores.

Ninguém pode dizer quem o atual encarregado do Desespero fora durante sua vida, apesar de que a probabilidade dele ter cometido suicídio antes de sua ascensão é bastante provável. Sua forma não dá nenhuma pista, pois está sempre com vestes cinzas e rodeado por uma nuvem escura e fria. O Anjo Inominável nunca sequer fala, ao invés disso, comunica-se através de ondas de emoção — normalmente, emoções esmagadoramente negativas. Os rumores de Malfear dizem que nenhuma entidade pode suportar ser o Inominável Anjo do Desespero por muito tempo e que Gree deve selecionar substitutos com uma certa constância.

Lethargg, o Instinto da Apatia

Considerado por muito como um “filho” de Gree, um tipo de sub-Instinto emanado do Instinto do Desespero, Lethargg representa um caminho paralelo para o coração desesperado. Ao invés de se consumir com sensações de perda, pesar e impotência, aqueles afetados pelo Instinto da Apatia deixam de se importar



com qualquer coisa, o suficiente para sentir sua própria perda, afastando-se de seus sentimentos e não se envolvendo com sua própria vida, não simpatizando com os problemas dos outros e negando seu papel na grande peça da vida. A possessão completa, ao invés de culminar num ato suicida final de desespero, resulta em uma dissociação da realidade tão completa que a vítima perde o interesse até mesmo em seu corpo físico, uma condição que pode manifestar-se como autismo, catatonia e até mesmo coma. Apesar de que possa parecer ser o mais fraco de seus irmãos na primeira vez, alguns avisam que os maiores males se tornam ainda maiores quando ninguém se importa de fazer algo a respeito deles.

O Mestre da Estagnação, Lorde da Doença, Thurifuge

A morte da democracia provavelmente não será um assassinato em uma emboscada. Será uma lenta extinção a partir da apatia, indiferença e da subnutrição.

— Robert Maynard Hutchins, *Great Books*

Dizem que Werner Herzog, um dos primeiros diretores de filme a levar suas equipes de filmagem para o Kuwait após a Guerra do Golfo, destruiu uma fita de filme que continha uma cena do Mestre da Estagnação e seus seguidores Malditos saltitando na costa do Golfo. Thurifuge é uma criatura devotada a pragas e a poluição da água e tem relações moderadamente boas com Lady Yul. É aliado a Lethargg e à própria Devoradora de Almas e trabalhou duro para manter os planos da Devoradora de Almas desde sua passagem por Gaia.

É dito que a atual encarnação de Thurifuge foi, em sua vida humana, um cirurgião chefe dos campos de concentração nazistas que continuou seu horrendo trabalho após a Segunda Guerra Mundial. Seus terríveis crimes de guerra não eram motivados por lealdade, por crueldade ou por ódio — simplesmente por uma falta de espírito. Agora, o Lorde da Doença tem muito com o que se ocupar e continua a seguir seus planos de anular os sentimentos, isolamento e procrastinação com um humor ironicamente bom (mas mórbido). Sua forma espiritual é de um homem alto e magro, com a pele estriada de um cadáver e um sorriso escorregadio. Ele invariavelmente aparece de uma poça fétida de lama que misteriosamente se forma no local antes de sua aparição.

Os Elementais da Wyrn

Os elementos naturais que formam o mundo possuem suas contrapartes na metafísica da Wyrn, e acredita-se que tais contrapartes tenham se formado a partir das excreções da Wyrn primitiva, soltas no universo quando a Teia restringiu o corpo da Wyrn. Essas vis substâncias se manifestam fisicamente no mundo material, mas estão, de alguma forma, relacionadas com os componentes da mente consciente. Esses servos da Wyrn não possuem intenção ou vontade como a Wyrn Triática e os Instintos; eles existem primariamente como fontes a serem explorados por outros servos da Wyrn. De fato, os Maeljin elementais



não podem ser traçados, até mesmo com hipóteses, até suas vidas mortais — fazendo com que alguns se questionem de onde suas fileiras são preenchidas ou substituídas.

Hoga, a Essência da Poluição

Hoga é a versão corrupta do elemento do ar, composto de partes gasosas do corpo da Wyrm e representando sua razão, intelecto e processo de formação do pensamento. Seus gases nocivos não podem ser respirados pela maioria das criaturas e podem se manifestar em Gaia através de gases venenosos exalados por carros, fábricas e a queima de lixo. Aqueles que sobrevivem a um contato limitado com esses gases são propensos a problemas respiratórios e tendem a perder a linha de raciocínio frequentemente, caindo em uma grande confusão mental.

O Mestre da Poluição, Lorde Choke

Lorde Choke é uma criatura de opressão e se diverte sufocando a liberdade de suas vítimas enquanto priva-as de ar fresco. Ele direciona seus servos a obstruir o ar com poluição e fumaça, deliciando-se no tráfego da hora do rush e da queima de combustível. Sua fumaça doentemente doce pode enganar e confundir suas vítimas, acostumando-os a sua vontade. Sua fumaça o precede onde quer que viaje e fica a seu redor de sua forma azulada e repleta de bolbos, como um casaco vivo. Ele preza oferendas de pulmões e cérebros e prefere atacar tais órgãos quando impõe sua corrupção sobre mortais.

Furmas, a Essência das Chamas Tóxicas

Furmas é a perversão do fogo natural, formado a partir do sangue da Wyrm e representando sua intuição e força de vontade. Suas chamas não consomem ou destroem, mas deturpam e deformam o que quer que toquem e são encontradas nas profundezas da Terra, onde bolsões de energia geotérmica foram corrompidos pela Wyrm eras atrás. Qualquer um que seja tocado por chamas tóxicas será afligido por doenças do sangue e do coração e sua mente será assolada por pensamentos febris e delirantes, fazendo com que a vítima não possa concentrar sua vontade em qualquer coisa por qualquer duração de tempo.

O Mestre do Fogo Infernal, Lorde Kerne

Kerne é uma criatura de radiação e chamas tóxicas, um poderoso espírito que dançou no coração de toda explosão atômica desde o surgimento da bomba atômica. Se tivesse como, todo reator iria seguir o caminho de Chernobyl, limpando a terra em uma doentia onda de destruição. Apesar de sua forma espiritual parecer cadavérica e frágil, sua carne é de lava fervente e seu hálito é de fogo atômico. Ao viajar por prazer ou em seus assuntos, ele cavalga uma carruagem flamejante de fogo infernal que deixa uma trilha de fumaça negra de enxofre por onde passa.

H'rugg, a Essência da Borra

H'rugg é a deturpada contraparte do elemento da

terra, composta a partir das fezes da Wyrm e da parte sólida de seu corpo, representando suas percepções e sensações físicas. Manifestando-se em lixões, a Borra é corrosiva e qualquer coisa que a toque decompõem-se em mais Borra. Aqueles que entrem em contato com sua forma diluída ficam estúpidos e intratáveis ao ponto de negar o que ouvem e vêem a sua volta, seus corpos contorcem com indisposições digestivas dolorosas, embaraçosas e fora de hora.

O Mestre da Borra, Lorde Collum

Collum é uma nojenta encarnação, um Maeljin de puro esgoto. Sua influência se estende através dos esgotos de todas as cidades, e seus fétidos dedos tocaram levemente os corações de todos que vivem ali (como os Nosferatu e os Ratkin). Ele é o consorte de Lady Yul, fertilizando seus ovos pútridos e adotando algumas de suas crianças mais vis. Collum se delicia particularmente em semear água potável com seu elemento, especialmente quando uma doença nojenta é o resultado disso. Sua forma é tão nauseante quanto sua personalidade — uma escultura rudemente humanóide de pura água de esgoto. Seu fedor é praticamente sem equivalente, tanto na Umbra quanto no mundo material, e sua voz é como um gargarejo.

Wakshaa, a Essência da Toxina

Wakshaa é a zombaria venenosa do elemento da água, criado quando as partes líquidas da Wyrm foram espalhadas pela Teia; é misticamente associado com as emoções da Wyrm. Essa Essência se manifesta na terra como os produtos tóxicos da corrupta ciência humana, que permeia o meio ambiente como um todo, e com frequência encontram seu caminho para dentro da sociedade humana, na forma de perigosas drogas, que desequilibram e ferem a química natural do corpo. As pessoas cujos fluidos corporais foram maculados por essas toxinas tendem a ser discordantes e antagonistas frente a qualquer pessoa que interage com ela e agem como portadores de virulentas infecções.

A Senhora das Toxinas, Lady Yul

Yul é o Maeljin das toxinas em todas as formas, desde drogas viciantes até ácidos e venenos dolorosamente letais. Ela possui um assombroso conhecimento de genética e bioquímica e pode fornecer “criaturas” apropriadas para certas tarefas. Com tempo e oportunidade, ela pode dramaticamente alterar o corpo de qualquer ser vivo, tal como converter o sistema respiratório da criatura de oxigênio para monóxido de carbono. Ele está sempre grávida de crias venenosas, as quais ela dá a luz apenas para iniciar uma nova ninhada. Aliara e Thurifuge são seus maiores aliados entre os Maeljin não-elementais.

A Wyrm na Umbra

Aprisionada pela Weaver, presa na Teia que tudo define, a Wyrm não pode mais se manifestar diretamente em qualquer Reino. Porém, isso não significa que ela seja desprovida de poder fora de seu próprio lar. Seus servos



menores seguem suas ordens com uma determinação impressionante, até os locais mais distantes da Tellurian e seus servos maiores estão entre as entidades mais poderosas, influentes e móveis de todos os Reinos. Através deles, a Wyrm expande seu poder pela Umbra, conduzindo uma eterna campanha para alcançar e corromper o máximo de Reinos possíveis.

O preço de tal campanha, o reino central de Gaia, se provou muito grande, complexo e bem protegido para ser corrompido completamente, mas os servos da corrupção compreendem que o que não pode ser tomado imediatamente pela força pode ser conquistado em um tempo maior através de sutis estratégias. Enquanto Malditos peregrinam a Umbra Rasa buscando qualquer entrada para Gaia que possam achar, espíritos mais poderosos concentram-se em tomar Reinos menores nas proximidades de Gaia. Assim como na Terra, eles envenenam as terras e incitam paixões negativas em seus habitantes, semeando desarmonia e decadência até que o mundo esteja fraco demais com seu próprio ódio para se defender ou torne-se tão decadente e corrupto que ele mesmo se alie com a Wyrm.

Domínios Sombrios

Os Domínios Sombrios são formados quando o contato espiritual entre um povo e sua terra é disperso ou não existe. A maioria comumente tende a acontecer em áreas onde a população é forçada a viver em condições desumanas — favelas, projetos de habitação, campos de

trabalho e prisões. A aparência de um Domínio Sombrio na Umbra reflete a desolação espiritual de seus habitantes: o chão é uma planície seca e árida desprovida de alimento ou vida; os poucos arbustos e árvores que se encontram são Filhos da Clareira corrompidos, distorcidos em formas maléficas pela influência da Wyrm; as poucas construções que aparecem estão arruinadas e queimadas, com os gritos dos espíritos torturados ecoando pelas portas quebradas e janelas despedaçadas.

As construções que contêm energias violentas ou malignas podem ter suas contrapartes Umbrais, até mesmo após a construção física ter sido demolida. Casas de drogas, galerias de tiros, bordéis e locais de terríveis assassinatos ou estupros agem como receptáculos para certas forças espirituais e Malditos como Kaluses e Psicomaquias frequentemente se aninham, acasalam e alimentam-se em tais locais. Graças à Weaver, que é parcialmente responsável pela formação de um Domínio Sombrio, outras estruturas podem aparecer na Umbra também, incluindo aquelas construídas como agente mágico ou espiritual (igrejas ativas, templos, cabanas maçônicas ou capelas mágicas), ou aquelas criadas pela imaginação coletiva, como quando um grupo poderoso se reúne em um local a céu aberto.

Buracos do Inferno

Buracos do Inferno são formados quando a substância física de uma terra é poluída ao ponto de sua

contraparte espiritual ser afetada e corrompida. Os locais mais prováveis de se transformarem em Buracos do Inferno são aterros sanitários, lixões, locais de testes nucleares e “sítios de acidentes industriais”. Apesar de raros no passado, os Buracos do Inferno se multiplicaram em uma velocidade impressionante nos dois últimos séculos, à medida que a poluição no mundo físico se ampliou bastante. Na Umbra, esses locais parecem desertos destruídos, com o solo rochoso rachado, onde toxinas emanam dos poços subterrâneos. Os ossos de animais e troncos doentios das árvores mortas enchem o chão; em alguns deles, gases flamejantes fazem com que o céu brilhe com chamas tóxicas, enquanto em outros, grossas nuvens venenosas deixam o céu na mais repleta escuridão.

Naturae nativos dos locais que se tornam Buracos do Inferno ou morrem ou são deformados e corrompidos pela influência da Wyrm, transformando-os em horríveis zombarias de suas formas originais. Espíritos animais que apenas recentemente foram pegos em um Buraco do Inferno ainda podem ser salvos, caso consigam resistir a todas as forças corrompidas até seu resgate. Malditos se acumulam ao redor de Buracos do Inferno em grandes números, competindo pelo melhor local para banhar-se em putrescência tóxica do local, e até mesmo criaturas da Wyrm mais temíveis, como Esguios e Rastejantes Nexus passam por Buracos do Inferno em seu caminho até Gaia. Os Malditos que vivem na área desenvolvem uma ampla variedade de formas. Em regiões de grande poluição do ar, eles podem ser nuvens de gases venenosos que descem para sufocar suas vítimas. Ao redor de água contaminada, eles podem parecer viscosas camadas de óleo que grudam

nas pernas de qualquer um que se aproxime, jogando a vítima no chão e a envolvendo. Em outros tipos de Buracos do Inferno, Malditos podem assumir as características de vermes locais, desenvolvendo corpos serpenteantes com pernas, garras, asas, antenas e pinças brotando de locais estranhos.

Calumns: Domínios da Wyrm

Calumns são formados quando poderosos e negativos pensamentos ou emoções se acumulam em uma região de influência fixa. Diferente dos Domínios Sombrios e dos Buracos do Inferno, Calumns são da Umbra Rasa e não se correspondem a locais físicos. Cada Calumn reflete uma única idéia ou sentimento maléfico; entre os maiores estão os da Raiva, Angústia, Traição, Confusão, Perspicácia e Assassinato. Cada espírito encontrado e cada atividade observada em um Calumn expressarão a idéia ao redor do que o Calumn é formado; até mesmo características inanimadas da paisagem são tingidas com o ambiente do domínio. Personagens que passam mais do que algumas poucas cenas dentro de um Calumn podem encontrar seus pensamentos e emoções maculadas pelas energias negras do local pelos dias que se seguirão. Aqueles que permanecem em um Calumn por vários dias ou por ainda mais tempo provavelmente sofrerão de uma perturbação permanente.

Calumns Distantes:

Aditos para Malfeas

Calumns Distantes são formados a partir do locais corrompidos próximos da Umbra Profunda, onde a influência da Wyrm espalhou-se sem problemas, criando



um portal para Malfeas. A aparição de um Calumn Distante geralmente espelha o ducado de Malfeas (ou ducados) no qual ele se abre, as energias dos locais sintonizando-se entre si. Os espíritos maléficos e as criaturas que se reúnem nos Calumns Distantes refletem isso e a maioria jura sua aliança aos Maeljin ou a outro governante de Malfeas no qual o domínio está ligado.

Pelo fato dos Calumns Distantes estarem situados perto da Membrana que separa a Umbrã Rasa da Umbrã Profunda, leva uma semana ou mais de viagem Umbral para chegar até eles a partir da Penumbra da Terra. Malditos e outros servos do mal passam por esses Áditos maculados frequentemente, e os governantes de Malfeas usam os Calumns Distantes para desfazerem-se das sobras espirituais dos cativos que perderam sua utilidade ou a capacidade de entreter seus torturadores.

Áditos são raros — aqueles que levam até Malfeas, ainda bem, são mais ainda. Aqueles mais conhecidos e frequentemente usados pela ninhada da Wyrms estão listados abaixo. Outros Áditos incluem o Campo de Batalha no Reino da Atrocidade, que faz fronteira com os campos de batalha do Ducado Inferno (abaixo) e as montanhas que cercam a Terra Natal Umbral dos Dançarinos da Espiral Negra, que fazem divisas com áreas selvagens de alguns ducados de Malfeas.

• O Abismo

O enigmático reino Umbral conhecido como o Abismo há muito tempo está ligado à Wyrms na cultura dos Garou; muitos (incluindo os Dançarinos da Espiral Negra) o consideram como a bocarra da Wyrms Devoradora. Há algumas evidências para dar crédito a essa conexão. Uma vasta rede de cavernas se abre pelas fissuras que são encontradas a quase 400 metros abaixo da borda do Abismo. Terríveis criaturas da Wyrms residem nessas cavernas, cujos lados são decorados com runas pictas e glifos dos Dançarinos da Espiral Negra. Um personagem com Cultura da Wyrms 3 ou mais (e uma confiável fonte de luz) pode ler as direções para se viajar por essas cavernas nessas nefastas gravações. Seguir as direções leva para mais fundo ainda nas cavernas labirínticas, passando pelos covis das mais antigas e poderosas monstruosidades (que podem não atacar caso sintam a mácula da corrupção entre os viajantes que ali passam), eventualmente levando a uma abertura que parece ser uma versão mais estreita do Abismo. Isso é, na verdade, o buraco sem fim que se encontra nas masmorras do Castelo Cthonus (abaixo).

• O Reino Etéreo: Os Alcances da Wyrms

Bem acima do densamente nublado céu de Malfeas reside um aspecto corrompido, decadente do Reino Etéreo, chamado de Alcances da Wyrms. Essa região é contínua com o Reino Etéreo que rodeia Gaia, assim, a Membrana que separa a Umbrã Rasa da Profunda também separa Malfeas de seus planetas e constelações. Muitos Calumns Distantes existem nos Alcances da Wyrms e os estranhos Malditos que habitam os planetas mortos do Reino e enchem os asteróides abrirão uma ponte da lua para Malfeas — por um preço justo, claro.

Os elementais das chamas tóxicas que vagam os espaços vazios entre as estrelas mortas se oferecerão para guiar viajantes descuidados através das grossas nuvens de poeira estelar que escurece essa vasta região; aqueles que aceitam seus serviços nunca mais são vistos novamente. A maioria do tráfego de saída e entrada para Malfeas passa por esse domínio.

• Reino da Atrocidade

Sem nenhuma surpresa, os horríveis feitos da humanidade que alimentam o Reino da Atrocidade alimentam também Malfeas. Alguns portais preenchem a paisagem, a maioria perto de Poços de Malditos, onde os larvæ mais promissores são periodicamente tirados dos poços e levados de volta a Malfeas. Um Calumn Distante situado próximo de árvores destruídas leva diretamente para o Ducado do Servidor do Inferno, e esse local é sempre patrulado por imensos cães Malditos, sedentos para beber a alma daqueles que ultrapassam seu território.

• Cicatriz

O Reino onde a Weaver e a Wyrms se fundem é também inextricavelmente ligado a Malfeas. Aqueles aprisionados no inferno industrial da Cicatriz têm poucas opções para escapar; porém, há uma forma de deixar a Cicatriz para um lugar bem pior. Os espíritos locais temem e evitam esse Calumn Distante, chamado de Última Junção. A partir dessa arruinada e coberta de fuligem paródia de uma estação de trem, o Trem Negro vai da Cicatriz até Malfeas, e vice-versa. Ele sempre chega vazio na Cicatriz, mas sempre parte cheio — repleto de fetiches, materiais de construção e novos escravos. O Trem Negro está longe de estar sem proteção e ostenta poderosos Malditos como guardas que normalmente manifestam-se como carregadores de capas negras e portando correntes e foices, cada um mais do que capaz de derrotar um Garou descuidado.

Caerns da Wyrms

Sem nenhuma surpresa, os caerns corrompidos que são sagrados para a Wyrms funcionam de maneira semelhante aos caerns Garou. São pontuados de um a cinco da mesma maneira e afetam a Película local da mesma forma. Porém, os únicos espíritos a serem contatados em um caern da Wyrms são Malditos e percorrer atalhos normalmente faz com que o Garou encare frente a frente com o totem Maldito do caern.

Existem alguns poucos caerns da Wyrms que existem apenas na Umbrã, sem nenhuma contraparte física. Os maiores caerns físicos são praticamente inacessíveis, pois estão muito abaixo da superfície da Terra. Longe da luz de Hélios ou de Luna, mas iluminados por chamas tóxicas radioativas, esses caerns abrigam as profanas assembléias dos Dançarinos da Espiral Negra e atraem a atenção de criaturas que é melhor sequer nomear.

Malfeas, o Covil da Wyrms

Malfeas é o Reino formado a partir do nó da primordial Teia Padrão na qual a Wyrms se enrolou em suas inúteis tentativas de escapar. As regiões de Malfeas

são construídas a partir dos fragmentos e retalhos do Padrão, cada uma tendo seu próprio tempo e espaço consistente, mas os fios que abrigam todo o reino junto são, na melhor das hipóteses, tênues. Desenhar um mapa de Malfeas seria sem sentido de acordo com as noções humanas de espaço e navegar o Reino com certeza é algo impossível, a menos que alguém seja capaz de extrapolar os fios hiper-dimensionais da própria Wyrn primitiva.

Tudo e todos que se encontram em Malfeas parecem determinados a destruir o corpo, corromper a mente e profanar o espírito com uma persistência praticamente descuidada. Os senhores do Reino, que estão entre os mais poderosos servos da Wyrn, governam suas terras com punhos de ferro e nenhum viajante passa sem ser percebido e manipulado em seus infundáveis planos. Prisioneiros importantes dos servos da Wyrn normalmente terminam suas vidas em Malfeas como brinquedos atormentados dos governantes do Reino; alguns ficam tão insanos com a tortura que dispostamente traem suas verdadeiras alianças e se unem à Wyrn apenas para acabar com sua agonia.

Malfeas é um pesadelo surrealista, uma deturpada combinação de um manicômio do tamanho de um continente, aterros tóxicos, fábricas deterioradas e a Idade das Trevas europeia. É um insano labirinto de túneis, câmaras ocultas, celas de pedra e barras de ferro, tantas que até mesmo os senhores do Reino não conhecem todas. Alguns dizem que existem portais que foram esquecidos e que alguns desses portais levam para Reinos que foram completamente esquecidos pela Wyrn em sua loucura; a verdade de tais histórias nunca será conhecida. Gritos e risadas maníacas ecoam pelas muralhas espinhosas e irregulares e nuas vigas do Reino, passam pelas poças estagnadas de limo e toxina. Aqui, a população é formada por Malditos, fomori, os ocasionais Dançarinos da Espiral Negra e um perturbador número de escravos mortais que caíram para a Wyrn durante sua vida e foram levados para Malfeas antes de sua morte.

E por tudo isso Malfeas é constantemente um estado de lentas mudanças. Novas áreas que se manifestam como novos reinos são corrompidas e outras áreas atrofiam, desaparecem, ou ficam ocultas nas camadas do Reino. Infelizmente, a mudança sempre amplia o Reino, nunca encolhendo-o — tal é o estado do Mundo das Trevas que Malfeas nunca ficou faminto.

Ducado Central

A maioria das Pontes da Lua que levam até Malfeas abre-se no pátio do Ducado Central. Recém-chegados não podem dizer se estão em uma área aberta dentro de uma gigantesca construção arquitetônica, ou do lado de fora, cercados por construções separadas que se agigantam praticamente por um quilômetro e meio para cima. Um palco circular de pedra ergue-se do solo no meio do pátio, a espiral gravada em sua face escurecida por manchas cinzentas formadas por séculos. Olhando para um dos fins do pátio encontra-se a fachada de uma gigantesca catedral, com uma janela enorme de vidro

manchado, onde estão pintadas monstruosidades repletas de tentáculos saindo debaixo da terra. Abaixo da janela, um amplo balcão dá uma visão completa do pátio.

As construções que formam o Ducado Central são feitas com os impossíveis ângulos de Escher, com cantos revertendo a si mesmo, perspectivas forçadas criando visões vertiginosas e espaços vazios abrindo onde deveria existir uma parede. As construções combinam as características das catedrais góticas e dos castelos com grosseiros tubos, tanques e válvulas de uma enorme refinaria de petróleo ou indústria química. Malditos, espíritos deformados e outros servos marcham com prisioneiros pelos passadiços e escadarias, espetando-os e os chicoteando para as masmorras, poços de escravos, câmaras de torturas e teatros de vivisseção. Os prisioneiros sussurram de um gigantesco forno nas entranhas do Ducado que é alimentado pelas almas vivas. Pesados sons industriais, rangendo, triturando, esmagando, bombeando, espalham-se pelo ar e os gritos das almas perdidas podem ser ouvidos em intervalos próximos.

Caso alguém suba nos pontos mais altos das construções do Ducado e veja através do oleoso céu o que representa o lado “externo” do Ducado Central, uma gélida torre rodeada por ameias pontudas pode ser vista intrometendo-se nos alcances mais distantes do complexo de aço industrial e trabalho em pedra medieval do tamanho de uma cidade. Essa torre é o Castelo Cthonus, a residência do governante de Malfeas (Número Dois, abaixo). Os rumores dizem que nas masmorras do Castelo Cthonus está um poço que é a própria bocarra da Wyrn Devoradora. As lendas dos escravos contam sobre muitos heróis que tentaram penetrar no Castelo e matar a Wyrn a partir de seu interior, mas elas não contam de ninguém que retornou de tal demanda.

Os Ducados dos Maeljin

Todos os domínios dos Maeljin Incarnae tocam o Ducado Central em algum ponto, onde são, normalmente, separados por uma gigantesca muralha de pedra com espinhos de ferro afiados em seu topo. Um enorme portão, elaboradamente esculpido para refletir o caráter da região e altamente policiado por guardas de ambos os lados, marca os locais onde esses ducados se conectam. Alguns ducados, no entanto, parecem ocupar algum reino alternativo que se conecta com o interior de regiões de alguma forma desconectadas. Os servos do Número Dois conseguiram encontrar e selar a maioria dessas entradas no Ducado Central, mas ele teme que mais delas ainda tenham de ser descobertas.

- **Ducado de Aliara:** Uma ampla avenida encarregada com belas (ainda que decadentes) esculturas e plantas tropicais levam até o Domo do Prazer da Imperatriz Aliara, um grande palácio com pináculos complexamente ornamentados com sugestões da arquitetura russa, sul asiática e do Oriente Médio. Dentro, um doce e farto incenso preenche o ar, tapetes grossos cobrem o chão, risadas e gemidos de prazer ecoam

de todas as direções e suntuosas tapeçarias abrem-se para revelar câmaras onde os convidados espreguiçam-se em travesseiros de seda, aproveitando abundantes banquetes. Aqui, todo prazer imaginável aos sentidos pode ser encontrado enquanto escravos se apressam para satisfazer o menor desejo de todos os visitantes. Poucos os que entram nesse reino decidem deixá-lo — até que a podridão abaixo dele torne-se visível, e então eles não possuem nenhuma outra escolha além de ficar e divertir a Imperatriz.

- **Ducado de Aço:** O domínio de Lorde Aço é uma vasta cadeia de montanhas frias, desoladas, inóspitas, habitadas apenas por tribos de assassinos e criminosos que guerreiam incessantemente. Guias podem ser contratados no portão para conduzir o visitante até a passagem das montanhas, mas eles irão se virar contra seus empregadores assim que surgir a oportunidade. Acima do isolado pico da montanha mais alta está a massiva fortificação que guarda o Lorde Sombrio do ducado. Em seu interior, apenas muralhas vazias, frios chãos de pedra, pequeninas janelas sem luzes e desconfortáveis móveis espartanos recebem os visitantes. Lorde Aço raramente recebe seus visitantes e não é conhecido por uma recepção calorosa.

- **Ducado de DuBois:** Uma comitiva que entre no portão de DuBois a partir do Ducado Central irá se encontrar passeando pela Rua Maine, uma rua urbana imaculada encarreada com prédios de escritórios modernos, levando direto ao Salão da Justiça e Verdade, uma enorme corte de mármore negro, construída no estilo neo-clássico Greco-Romano. Aqui, o Honorable Maine DuBois oferece consultas grátis a todos os visitantes, em cujo benefício ele emprega as mentes mais aguçadas e os mais diligentes trabalhadores de Malféas para investigar, pesquisar e documentar todo detalhe da verdade, não importando quão pequeno ele seja, e deixa isso enterrado sob as toneladas de papéis que seu ducado gera. Reclamações podem ser direcionadas ao pequeno escritório reservado para esse propósito, que irá direcionar a queixa para outro, mais escuro e difícil de se encontrar, e assim por diante, *ad nauseam*. Afastar-se por demais da corte fará com que a comitiva se perca em quarteirões intermináveis.

- **Ducado de Aife:** Caso alguém desça até os níveis mais baixos dos ducados mais populosos ou nas cavernas das regiões mais selvagens, pode encontrar-se peregrinando as Câmaras de Tortura do Ducado de Aife, onde a Califa da Dor tem pelo menos uma cela para cada tipo de agonia que ela pensa em infligir. Gritos desoladores preenchem o ar esfumaçado e grosseiros carcereiros fomori percorrem as estreitas passagens. Lady Aife preside sua câmara principal, que é repleta de instrumentos de tortura, ganchos, lanças de empalamento, forcas, potes de óleo fervente, aticadores de ferro, agulhas de bronze quente, alicates de unhas, parafusos de dedos e outros objetos que são melhores deixados a cargo da imaginação.

- **Ducado de Klypse:** Uma direção errada em

qualquer lugar em Malféas pode deixar uma comitiva em um labirinto sem fim de corredores, perspectivas inclinadas, escadas que levam a lugar nenhum, janelas que abrem para paredes e portas que nunca abrem para o mesmo quarto. Aqui, sombras silenciosas correm furtivamente pelas ruas fracamente iluminadas e pelos estreitos becos. Gritos distantes podem ser ouvidos vindos de qualquer direção em pequenos intervalos e qualquer seção da parede pode abrir para revelar um cômodo, passagem ou painel secreto. Uma lá dentro, é impossível encontrar um caminho de volta, a menos que se consiga a permissão pessoal do Doge.

- **Ducado de Thurifuge:** No centro de um vasto amontoamento urbano que divide fronteiras com a maioria dos outros ducados está uma estrutura elevada, que lembra um cruzamento entre um hospital, uma estreita e alta fábrica e uma refinaria de petróleo. Essa estrutura abriga o complexo laboratorial onde Thurifuge, como o Lorde da Doença, conduz experiências obscenas e desumanas em seus prisioneiros, escravos e perturbados voluntários.

- **Ducado de Inferno:** O portão para o domínio do Servidor do Inferno foi selado pelo Número Dois e o Chefe da Fúria ocasionalmente direciona os Exércitos da Wyrn contra o Ducado Central em resposta. A paisagem assolada pela guerra, ruínas e estrondosos campos de batalha desse reino dividem muitas fronteiras com os outros ducados e até mesmo se conecta com o Reino da Atrocidade.

- **Os Ducados Elementais:** Os feudos dos Maeljin elementais definem as “direções cardeais” de Malféas. No norte, Collum gera sua ninhada em montanhas de congeladas ruínas e fiordes cravados nas geleiras de esgoto congelado. O céu oriental é eternamente manchado pelas ondas azuis acinzentadas do Ducado de Choke. Ao sul, Kerne mantém uma corte no coração de um vulcão de chamas tóxicas ativo, que alimenta os rios de lava que cruzam seu domínio. Além dos mares venenosos do oeste está a cadeia de “férteis” ilhas tropicais, repletas com a ninhada deformada de Lady Yul. A população desses reinos passa a maioria de seu tempo assolando, atormentando e tentando corromper espíritos elementais escravizados, capturados em outros reinos.

- **Os “Ducados das Fronteiras”:** Existem dois tipos de terreno que separam as regiões de Malféas que não se conectam diretamente com os outros. Há muito tempo considerados como terras devastadas inabitadas, eles recentemente foram reconhecidos como os domínios de dois Maeljin Incarnae que não participam ativamente das políticas de Malféas.

Dividindo os ducados adjacentes e o Ducado Central dos reinos elementais externos estão intermináveis imensidões de um deserto vazio, ressecado pelos raios ultra-violetas de um enorme sol negro. Os membros mais fracos de qualquer comitiva que tentem atravessar essa região provavelmente não irão sobreviver ao calor opressivo ou às noites congelantes. Tempestades de areia são abundantes e quando vistas à distância, pode

ser vista a colossal silhueta do Inominável Anjo do Desespero cavalcando uma nuvem de redemoinhos. Dizem que cada grão de areia desse deserto fora antes uma alma viva que morreu perdendo sua vontade de viver.

Marcas do pântano marcam as regiões vazias entre os ducados Central e adjacentes; em séculos recentes, essas regiões se ampliaram, aumentando a distância entre todos os domínios ao engolir partes das fronteiras divididas. Nas profundezas do pântano reside pequenas colônias de fomori patéticos e inúteis e Malditos preguiçosos e estúpidos. Até mesmo mais profundamente no pântano, alguns dizem, está o desmoronado mosteiro gótico em que o Cavaleiro Entropia, chamado de Cria da Wyrn, aloja sua montaria negra.

O Templo Obscura, Lar do Labirinto

Dentro da vista do Castelo Cthonus está um gigantesco templo sombrio de mármore verde-venoso e preto. Apesar de não tão grande quanto algumas das construções ao seu redor, o Templo Obscura é, ainda assim, altamente memorável. Desenhos arquitetônicos ocidentais e orientais se colidem em uma perturbadora mistura que faz com que a construção não seja nem uma catedral, nem uma mesquita — nem greco-romana, nem indiana. Viajantes não convidados invariavelmente sofrem de mortes mais desconfortantes possíveis, pois esse local é o coração da fé dos Dançarinos da Espiral Negra — a blasfema alma da tribo caída.

Em seu interior, o ar é pesado com o cheiro de enxofre e monóxidos e a única luz é de um brilho verde não muito claro das janelas de vidro manchado, muito acima. Uma camada de neblina esconde o teto daqueles que caminham no chão, mas os visitantes geralmente estão muito mais interessados na intrincada e insanamente entrelaçada espiral incrustada no chão de mármore negro.

Esse é o local mais sagrado dos Dançarinos da Espiral Negra; é a própria Espiral Negra, de onde retiraram não apenas seu nome, mas toda sua força e insanidade. Percorrer o Labirinto é uma jornada ritual sagrada até o próprio coração da Wyrn. Só é tentado por Garou, já que experiências demonstraram que todos os outros que tentam morrem horivelmente.

A Cova da Terra

Uma colossal rachadura no centro da corte define uma das mais cruéis zombarias do Reino. A cova cheira poluição e podridão, descendo nível por nível, como uma mina de extração. Cada nível é decorado com troncos de gigantescas árvores e os corpos deformados de animais venenosos. Pontes da lua de Domínios Sombrios e Buracos do Inferno normalmente abrem nessa área, apesar de que nem sempre. Esse local miserável é o reflexo da própria Terra, ou como seria a Terra com o espírito de Malfeas. Como as Clareiras que parodia, ela é

repleta de reflexos doentios dos Espíritos das Clareiras e Naturae.

A própria cova zomba do mundo físico e de muitas áreas de lá. Alguns níveis refletem as florestas desmatadas ou locais de testes nucleares. No nível mais baixo, sob um doentio lago de água oleosa e irradiada encontra-se um mastro incrustado de imundice, representado a Grande Barreira de Coral da Austrália. Há até mesmo algumas miseráveis favelas repletas de Gafflings corruptos que lutam entre si pelos menores rastros de Gnose. Qualquer metamorfo de Gaia que chegar até aqui em Malfeas pode se desfazer ao vislumbrar a Cova da Terra, pois a visão é repulsiva o suficiente para deixar em frenesi até mesmo o mais gentis dos Gurahl.

Os Jardins do Pesadelo

Um dos muitos portões que conduzem para fora do pátio central leva até o que parece ser um jardim comum. As plantas, apesar de cheirarem como carne decomposta e possuírem um brilho prejudicial, são organizada e cuidadosamente cultivadas. Vítimas crucificadas, esfoladas, mutiladas e torturadas estão à vista em toda curva e cruzamento das trilhas, e a área borbulha constantemente com o som das muitas fontes e riachos, que correm vermelhos com o sangue ou negros com o veneno.

Uma vez que tenha passado dos portões, o jardim parece não alterar-se em todas as direções. No entanto, quanto mais se adentra, menos ordenado o jardim torna-se. Caso o visitante tente virar-se e voltar pelo portão, ele se encontrará perdido em um jardim imensamente selvagem.

Não há espíritos ou Malditos aqui para oferecer direções. E mais, o jardim tem uma habilidade especial em separar membros de um grupo; a qualquer momento que os visitantes perderem de vista uns dos outros, eles ficam incapazes de se encontrarem novamente. Nenhuma busca ou grito irá ajudar; todos os visitantes permanecem no jardim, mas separadas dos outros como se estivessem em sonhos distintos.

À medida que se viaja, o estado do jardim piora. As trilhas não são bem feitas e ervas daninhas começam a aparecer entre os botões de flores. Mais e mais árvores aparecem, primeiramente colocadas como decoração no centro de camas de caveiras ou em pequenas clareiras, com vítimas penduradas, que balançam ao alcance das chamas abaixo delas. Quanto mais se adentra, mais árvores surgem, até que as trilhas estão passando por entre uma floresta. Nesse ponto, até mesmo grupos que conseguiram ficar juntos começam a gradualmente se separar até que cada viajante esteja só. A mata adensa-se; as trilhas transformam-se em meros traços, difíceis de seguir por uma floresta densa — então, todas as trilhas desaparecem.

Essencialmente, essa sub-área é um portal para o Reino do Pesadelo, um “subúrbio” corrompido da Zona Onírica. O Narrador deve começar a narrar os medos pessoais de cada personagem, costurando o pesadelo ao

indivíduo. Um Theurge habilidoso ou outro navegante Umbral capaz pode ser capaz de eventualmente encontrar seus companheiros e conduzi-los até a segurança, apesar de nunca ser fácil. Infelizmente, os Jardins do Pesadelos são, talvez, um dos caminhos mais seguros para fora de Malfeas.

As Fontes da Wyld

Lá em cima na grande armação que fica acima do pátio central existe uma esfera cristalina que emite aleatoriamente padrões luminosos multicoloridos. Essa esfera possui aproximadamente 55 metros de diâmetro e parece ser feita de vidro ou cristal. Uma grande escadaria em espiral leva do nível do solo, passa pela esfera e continua ainda mais para cima. Ainda que vista à distância a esfera pareça ser de um branco leitosos, de perto ela parece ser feita de pontos de várias cores.

Aprisionado dentro da esfera mágica, existe um Vórtice da Wyld. Este antigo e poderoso espírito tem estado em Malfeas desde a sua criação. No ponto em que a escadaria passa pela esfera, existe uma plataforma, com uma porta dupla para dentro da esfera. Esta passagem serve como uma “rampa de recolhimento” para certas vítimas, apesar de que se algum método puder se encontrado para abrir ambas as portas ao mesmo tempo, então Malfeas seria terrivelmente assolado pela fuga e fúria do Vórtice.

Ali perto há um grande rio, de um líquido imundo, que corre por quase todo Malfeas. A fonte deste é um poço raso de aproximadamente 90 metros de diâmetro. O líquido escuro jorra do centro, lançado a centenas de metros, antes de cair novamente no poço. Onde o

líquido que cai acerta o poço, Malditos e outras criaturas se formam na névoa e chegam boiando até à borda do poço, onde servos os tiram do líquido. Uma parte do líquido abandona o poço através de uma passagem estreita, onde uma grande parte dele é drenada para o grande maquinário de Malfeas.

Esta é a Fonte das Possibilidades Sombrias, uma das fontes do poder de Malfeas. É um portal por onde entram os excessos de energia da Wyld, que foi espremido e forçado a passar pelo maquinário sombrio de Malfeas, até que o que emergisse de lá fosse apenas maligno e corrupto.

Esta Fonte, e outras semelhantes, são o mais próximo que a Wyrms jamais chegou de um ato de criação. Utilizando esta fonte, a Wyrms pode “criar” Malditos e outros servos mais poderosos. A Wyld é a fonte da verdadeira energia criativa, mas aqui, tudo que é criado é sob o controle e poder da Wyrms.

Domínios Abstratos

Domínios Abstratos são os domínios das idéias, representações espirituais das idéias que eles personificam. Algumas poucas têm reflexos em Malfeas; essas não representam que um ideal inteiro fora corrompido, mas que interpretações corruptas do ideal existem. Por exemplo, os Dançarinos da Espiral Negra possuem uma estátua do Domínio Abstrato da Coragem original, e atualmente existe uma estranha alcova em Malfeas onde essa estátua — sempre alterando sua aparência para refletir a idéia do observador do que simboliza a coragem — agora reside. É um ponto de reunião para os Dançarinos da Espiral Negra, ainda que



habitantes das castas inferiores de Malfeas não sejam permitidos próximos desse Domínio Abstrato.

O Narrador é encorajado a ser criativo ao detalhar os poucos Domínios Abstratos distorcidos que estão escondidos em Malfeas. Essas áreas podem, obviamente, ter efeitos estranhos nos visitantes; por exemplo, visitantes que cheguem até um Domínio Abstrato distorcido da Lógica poderiam ter que fazer testes de Inteligência + Ciência para poderem navegar pelos labirintos de Moebian, ou aqueles que se encontrem no Domínio Abstrato da Coragem poderiam gastar um ponto de Gnose para recuperar três pontos de Força de Vontade. O único limite é a sua imaginação — já que a imaginação é o único limite dos Domínios Abstratos.

As Jaulas

Perto da abertura de um dos lados do Ducado Central localiza-se uma rede de pesadas jaulas de ferro, onde prisioneiros são algemados, atormentados e torturados para o prazer dos governantes de Malfeas. Um denso enxame de Malditos vaga continuamente por esse local de desespero, apesar de não fazerem nenhum som — é proibido interferir na sinfonia de gritos, uivos e choros dos prisioneiros atormentados.

Governantes de Malfeas

Apenas os mais leais e poderosos servos da Wyrn podem ascender à nobreza de Malfeas. Inebriados em seu poder de distorcer e corromper as vidas alheias, eles lutam uns com os outros com o mesmo afincamento com que enfrentam os inimigos da Wyrn. Ainda que forçosamente unidos no propósito de planejar e liderar um ataque completo à Gaia, suas violentas intrigas os têm impedido de fazê-lo. Alguns próximos aos Maeljin frequentemente trabalham juntos, mas a natureza desequilibrada dos Instintos da Wyrn que os guiam tem impedido a união completa de seus esforços. Além disso, todos eles invejam o trono do Ducado Central, que, até onde qualquer um se lembre, tem sido de um misterioso e secreto Dançarino da Espiral Negra conhecido apenas como Número Dois e seus seguidores depravados, o Comitê.

Número Dois

Ninguém conhece a real idade do governante de Malfeas, assim como seu nome original foi esquecido, segundo dizem que até por ele mesmo. Acredita-se que ele (ou possivelmente ela) nasceu como um Dançarino da Espiral Negra e serviu a Wyrn com tanto fervor e diligência que acabou ascendendo ao status de Incarna. Um tirano implacável, ele lida com os outros apenas de uma posição de poder e força. Seus guarda-costas, uma matilha de imensos Espirais Negras e fomori, foram magicamente unidos a ele, para que sofram de qualquer dano causado a ele. Ele governa Malfeas através do terror e da força bruta, conduzindo punições e qualquer um que o tenha desagradado é torturado, mutilado e morto. Ele lida o mínimo possível com os Maeljin Incarnae, mas diz





ter um conhecimento profundo de cada um dos Instintos. Sykora, o Instinto da Paranóia, é especialmente forte nele, pois ele sabe o quanto os outros invejam sua posição.

Capaz de aparecer de muitas formas, Número Dois usualmente se manifesta em uma violenta forma Glabro, com braços enfraquecidos, sangue coagulado em suas garras e escorrendo dos cantos de sua boca. Outras formas conhecidas são a de um Esguio e de um Psicomaquia de aparência brutal, com lâminas em forma de foice nos antebraços e uma boca redonda que se assemelha a uma lampréia, de onde pode sair uma língua coberta de lâmina giratórias.

Numero Dois teme, em particular, que alguém descubra os segredos de seu passado e que estes possam ser utilizados contra ele. Todos os mortais associados a ele já morreram há muito tempo, e, desde então, ele tem caçado todos os outros seres que já tiveram alguma conexão com ele. Alguns especulam se esse possível segredo possa estar escondido dentro do *Chronicle of the Black Labyrinth*, já que o Número Dois direciona consideráveis esforços para reunir todas as cópias conhecidas deste livro e as mantém trancadas em baús nas profundezas do Castelo Cthonus (Narradores que possuam o suplemento *Chronicle of the Black Labyrinth* e desejem usar essa informação em sua Crônica devem procurar as notas de rodapé 4 e 7 do Capítulo Quatro. Personagens dos jogadores que não têm acesso ao *Chronicle of the Black Labyrinth*, ou que não tocariam tal objeto por um justificável medo de perder sua sanidade, podem enganar ou extrair a informação através da tortura do Dançarino da Espiral Negra Writlish, também conhecido como W. Richard MacLish, Professor de Antropologia Comparada da Universidade de Edimburgo — assumindo que eles saibam onde procurá-lo e que perguntas fazer.

O Comitê

“Um homem nunca é tão alto quanto quando ele se inclina para zombar de um anão. Outra dica para sobreviver ao Comitê...”

O séquito e círculo interno do Número Dois, o Comitê, são escolhidos a dedo entre os mais devotos servos da Wyrn por ele mesmo e se dirigem diretamente a ele. Cada membro comanda uma ampla variedade de forças, incluindo Dançarinos da Espiral Negra, Malditos, fomori e escravos corruptos. Os membros integrantes do Comitê podem mudar subitamente, conforme eles morrem enquanto exercem suas funções, em brigas internas ou em punições pelo Número Dois. Os membros mais poderosos, aqueles que conseguiram manter suas posições por muito tempo, estão listados a seguir.

Flaggas, Administrador do Reino

Anteriormente um operativo de inteligência de alta patente de um dos principais poderes mundiais durante os primeiros anos da Guerra Fria, Flaggas foi trazido ao serviço da Wyrn por um mago corrupto da Nova Ordem Mundial. A Wyrn Profanadora achou sua inabalável e

duvidosa natureza e talento para a manipulação muito úteis e agradáveis e o recompensou transportando-o para Malfeas. Devido a sua posição na Terra, Flaggas foi capaz de testemunhar em primeira mão os extremos da tirania e despotismo dos quais os humanos são capazes, mas isso não o preparou para os tormentos que um lugar como Malfeas inflige tanto nos corpos como nas almas de seus habitantes.

Como Administrador do Reino, Flaggas é responsável por observar tudo que lá ocorre e reportar qualquer perturbação no *status quo* ou qualquer atividade que possa ser caracterizada como subversiva para seu senhor. Número Dois tem feito muitos usos das habilidades de Flaggas, mas nunca pode se livrar do medo de que ele um dia use suas habilidades para investigá-lo. Para prevenir isso, Número Dois removeu a alma de Flaggas e a prendeu numa patética marionete de madeira, que mantém em seu bolso. A qualquer momento em que sentir que seu subordinado possa estar tramando algo, ele tira o boneco do bolso e o chacoalha violentamente, fazendo com que Flaggas dance com incontáveis espasmos.

“General” Torthur, Ministro das Relações Externas

Torthur é o Dançarino da Espiral Negra Ahroun responsável por coordenar as forças de Malfeas dedicadas a poluir e corromper outros reinos e domínios. A maior parte das pérfidas legiões de Malfeas que não está a serviço de nenhum senhor em particular responde a ele, que exige delas que o chamem de General. Ele nutre um ódio especial pelos Garou de Gaia, que exterminaram sua matilha original e marcaram sua carne com profundas cicatrizes de batalha e nunca perde uma oportunidade de atingi-los. Sua lealdade ao Número Dois e à Wyrn jamais foi questionada.

Em anos recentes os sonhos de Torthur tem sido perturbados por visões da primitiva Wyrn do Equilíbrio. Ele começou a crer que a Fera da Guerra (a quem ele serve) e as outras Wyrn Triáticas são nada mais do que máscaras vazias que escondem a natureza original da Wyrn e que ele tem sido usado como um peão. O poderoso General agora teme secretamente que sua simpatia pelo “lado errado” seja descoberta.

Morgan, O Senhor da Guerra do Reino

Antigamente um déspota criminoso de um país de terceiro mundo assolado pela miséria, Morgan, pela graça da Fera da Guerra, foi transformado num Fomor. Coberto então por uma grossa carapaça, com tentáculos saindo de suas costas e farpas saindo de seus membros, ele já não pode sequer ser reconhecido como ser humano. Número Dois o encarregou da tarefa de policiar Malfeas, papel que ele cumpre com muito gosto, lançando matilhas de fomori, Dançarinos da Espiral Negra e Malditos contra servos incontroláveis, escravos desobedientes, prisioneiros fugitivos, invasores e qualquer um que o desagrade. Ele também age como o carcereiro de Malfeas, garantindo que todos os prisioneiros estejam em suas jaulas e que todos os escravos estejam perfeitamente acorrentados quando não estiverem sendo usados.

Weona, Chefe Torturadora

Weona era aparentemente uma assassina serial sadomasoquista, cujo desejo da aproximação sexual a levou a mutilar suas vítimas tão horivelmente que as forças da lei local impediram a imprensa de publicar sequer um detalhe do que realmente aconteceu. Ela nunca foi presa; Dançarinos da Espiral Negra a levaram para a Umbra, onde ela recebeu a forma metálica que agora usa e as *melhores* instalações.

A infâmia de Weona se espalhou por todo Malfeas, e com razão. Até os Malditos mais masoquistas sentem uma pontada de horror quando o seu nome é mencionado. Os prisioneiros a ela entregues abandonam suas já pequenas esperanças de libertação pela morte; ela é diabolicamente talentosa em espremer as mentes de suas vítimas em busca de informações e até em convencê-las de que as agonias que elas agora experimentam são tudo o que ela buscaram. Certos residentes de Malfeas têm estado um pouco preocupados com a semelhança não tão distante que Weona traz de Lady Aife — isso para não dizer nada sobre o fato de que, apesar de seus interesses comuns, a Chefe Torturadora e a Califa da Dor nunca foram vistas na companhia uma da outra...

Jiy-Uid, o Grão Vizir

Ninguém é capaz de dizer quem — ou o que — Jiy-Uid era em vida antes de ascender ao seu atual estado. Muitos suspeitam que ele era um dos Desconhecidos. Habitantes do Além que fica muito distante, do outro lado da Umbra Profunda; outros rumores dizem que ele é um Incarna alienígena, possivelmente até mesmo o totem dos misteriosos Vhujunka (certamente, sua semelhança com essas criaturas subterrâneas alimenta tal boato). Se alguém tem alguma certeza, esse alguém é o Número Dois.

Jiy-Uid age como conselheiro no Comitê, com suas habilidades de análise que extrapolam os limites da predição — ou são potencializadas por ela. Sua lógica é tão intrinsecamente distorcida quanto as espirais da própria Hidra e o seu talento para enigmas e outras áreas metafísicas dão a ele um valor incalculável perante o Número Dois. Ele é um manipulador tão hábil que poucos são capazes de dizer quais são suas reais ambições; por ora, o Grão Vizir parece satisfeito em servir, acatar e aconselhar.

Narrando em Malfeas

Desnecessário dizer que Malfeas não é um nome para ser usado em vão. É o coração do poder espiritual dos servos da Wyrn e apenas os lacaios da Corruptora são permitidos neste Reino. Garou deveriam visitar Malfeas tão frequentemente quanto os heróis gregos visitaram o submundo — em outras palavras, raramente, e geralmente mais em seu próprio detrimento do que ganho. Apenas os maiores dos campeões de Gaia possuem chances de escapar do coração da Wyrn; e apenas o mais experiente dentre os seguidores da mesma pode esperar permanecer com sua força e inteligência ao

ser confrontado com o poder desse Reino.

Malfeas deveria entrar na maioria dos jogos apenas como pano de fundo, como uma maldição sussurrada ou para ameaçar os personagens. É um lugar lendário e uma matilha provavelmente está louca se sequer cogitar entrar ali. No entanto, se sua matilha galgou altos Postos e acumulou poder o suficiente ao longo dos anos, talvez você queira coroar suas carreiras com uma viagem de vida ou morte até Malfeas. Os sobreviventes certamente se lembrarão da história, e mesmo aqueles que caírem não deverão se sentir envergonhados — não é vergonha alguma para um Garou cair num lugar tão perigoso como a própria morada da Wyrm.

Entre Por Sua Própria Conta e Risco

Se a necessidade levar uma matilha de Gaia a entrar em Malfeas, haverá apenas um modo confiável de entrar lá — viajar até um Calumn Distante e lá abrir uma ponte da lua através de Dons ou de um Luno. Se o Garou possui outros modos de entrar na Umbra Profunda, ele pode certamente utilizá-los, mesmo que eles tornem a viagem ainda mais perigosa. A matilha ainda pode ter que ligar um Maldito a seu serviço, para que este os guie para Malfeas — uma proposta no mínimo arriscada.

Mesmo que os Garou encontrem os portões, eles ainda terão que entrar sem serem notados. Sem o toque da mácula da Wyrm neles, os visitantes que servem à Gaia comportam-se como faróis entre as legiões de Malditos e outros habitantes. Peles de Malditos ou fetiches similares são indispensáveis para pretensos infiltradores.

Sugestões para Histórias

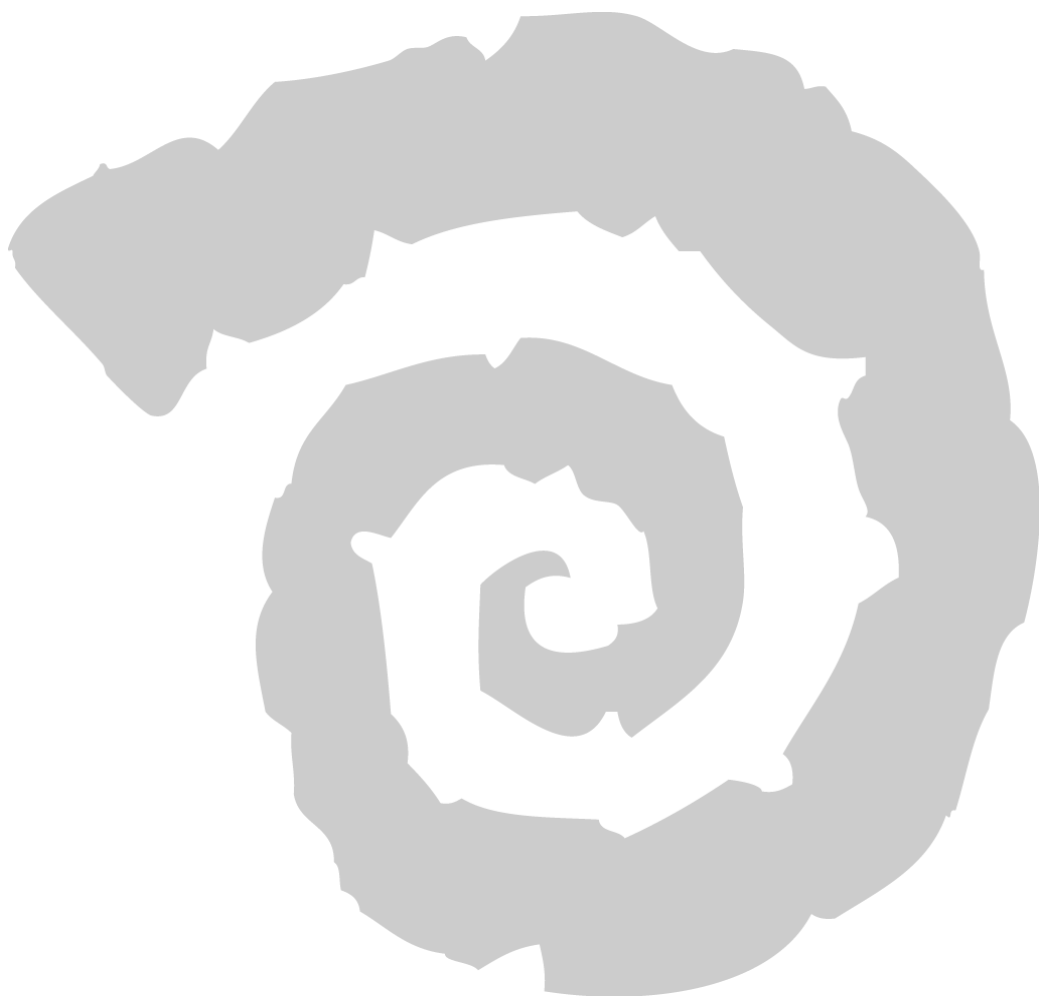
Novamente, uma vez que o uso de Malfeas gere desprezo, você deve definitivamente ter certeza de que os personagens têm fortíssimas razões para arriscar tudo entrando na boca da Wyrm. Seguem algumas idéias para história de cunho épico no domínio da Wyrm.

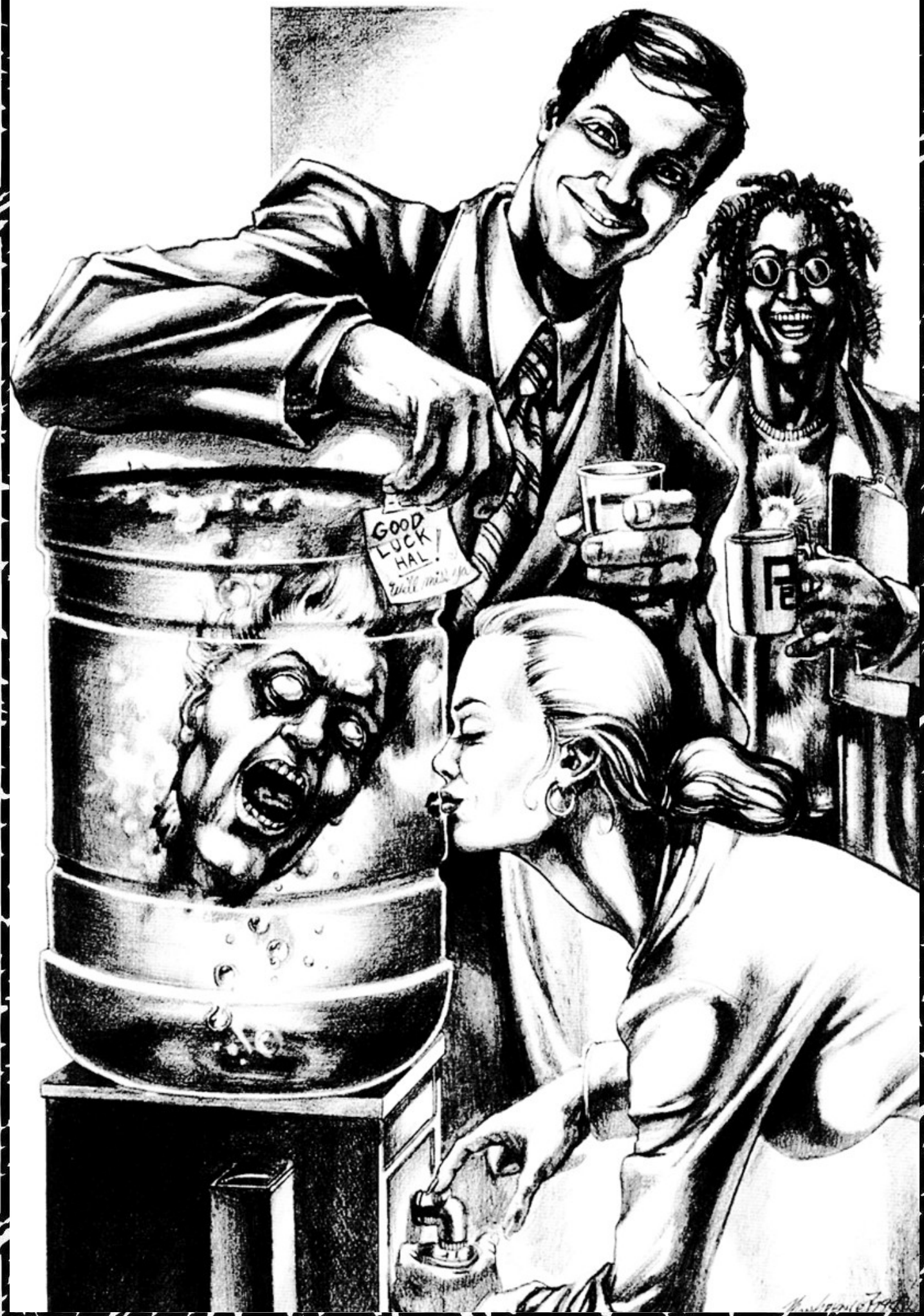
- **Missão de Clemência:** Quando os Dançarinos capturam importantes prisioneiros, às vezes eles os levam para as Jaulas de Malfeas, para que lá recebam contínuas punições, ou para as mãos de Weona, esperando alguma informação importante. Se um membro da matilha foi levado para lá, então é dever de sua matilha resgatá-lo — ou ao menos libertá-lo.

- **Poder Perdido:** A matilha poderia ter que ir até Malfeas para recuperar um fetiche sobrenaturalmente poderoso, possivelmente a arma de um grande herói que morreu nas profundezas deste Reino. Se o fetiche ainda existe, ele está ou muito bem escondido ou cuidadosamente bem guardado.

- **Intercepção:** Caso um antigo inimigo consiga atingir uma grande vitória sobre seus adversários de Gaia, ele pode ser convocado a Malfeas para receber uma “promoção”. Se a matilha não o impedir de comparecer a uma audiência com o Comitê, eles podem ter que lidar com seu inimigo em uma forma nova e amplamente mais poderosa.

- **Cavaleiros dos Reinos:** Os servos da Wyrm por vezes se reúnem em Malfeas para de lá partir para missões de conquista. O que aconteceria se a matilha descobrisse que uma horda pretende invadir a Pangéia, a Toca dos Lobos ou até mesmo a Terra Natal de uma Tribo? Talvez a única chance de impedir essa invasão seja chegar até o exército antes que ele comece a marchar...





Capítulo Dois: Peões Humanos

Isso foi eloqüente, vibrante com eloqüência, mas prepotente, eu acho. Ele encontrou tempo para escrever dezessete páginas! Mas isso deve ter sido antes de — vamos dizer — seus nervos irem 'pro saco, e fazer com que ele liderasse certas danças à meia noite que terminam com rituais indescritíveis...

— Joseph Conrad, *Heart of Darkness*

Pentex

Como começamos a cobiçar? Nós começamos por cobiçar o que vemos todos os dias.

— Thomas Harris, *O Silêncio dos Inocentes*

Orientação

David abriu o fichário preto, incapaz de segurar o grande sorriso de deleite. Ele conseguiu! Todo o trabalho árduo, vivendo com o orçamento apertado e trabalhando dobrado sem ser pago por isso. Ele passou seus dedos na pesada capa com o logo da Pentex e pensou sobre a sessão de orientação que ele tinha acabado de assistir. Até ter recebido o e-mail, pedindo por seu currículo virtual, David nunca havia ouvido falar da Pentex. Mas havia um escritório a menos de 30 quilômetros de Charlotte. Três entrevistas depois, o trabalho era dele — Coordenador Tecnológico III. Ele passou por sessões de treinamento de empregados e assegurou que todo sistema funcionasse com uma boa velocidade. Isso foi um sonho que se tornou realidade. A Pentex tem um excelente seguro, ações optativas e

paga as férias. Agora Ann poderia largar seu trabalho na quitanda, voltar para a escola e colocar Jordan numa creche de qualidade ao invés de deixar ele com o vizinho expulso do ensino médio. Nunca mais viveria numa vizinhança sem saída. David imaginou uma nova casa, um carro decente, talvez até mesmo um bom cachorro. A boa vida era finalmente deles.

Mortais não são estúpidos, mas podem sem enganados. A Pentex representa os tentáculos da Wyrn no mundo mortal, e a companhia é um indivíduo que tira a pessoa comum para fora do rumo. A Pentex esconde suas reais intenções atrás de véus de mentiras, ao mesmo tempo em que se alimenta da ambição humana. Lojas de conveniência, comunicação por celular, combustível fóssil barato — qualquer coisa que dê gratificação rápida, satisfazendo as necessidades básicas cobiçadas — isso é Pentex. Então por que milhões de árvores são derrubadas? É tudo em nome do progresso! O grande preço, é claro, é a corrupção do espírito humano.

Enquanto a maioria no topo dos executivos e agentes especiais da Pentex são realmente servos da Wyrn, devotados a criaturas como a Devoradora de

Almas, a maioria dos baixos aos médios diretores não tem nenhuma idéia. Mas esses escaladores corporativos são os piores de um ponto de vista; eles venderam suas almas para a política da companhia. Eles destroem a individualidade e o respeito próprio de todos abaixo deles, ao mesmo tempo em que pretendem praticar a gerência de qualidade total dos anos 90. Isso serve à Wyrn muito bem.

Poucas pessoas fora da mega-corporação sabem o quão vasta e poderosa ela é. Pense na Pentex como um câncer: a vítima pode parecer bem pelo lado de fora, mas por dentro, a sujeira avoluma-se e estende-se, destruindo tudo em seu caminho. Pentex é um tumor em metástase que se planta dentro da carne imaculada, neste caso, mortais, a Terra e Gaia. Normalmente, nada é deixado, e sim corrompido.

Visão Pública

A Pentex não é apenas uma companhia, são milhares de corporações, grandes e pequenas. A Pentex e seus executivos mantêm ações de uma variedade de negócios e indústrias ao redor do mundo, a maior parte através de alianças ou falsas fusões de companhia. Como isso funciona? Vejamos Chase Lamont, novo executivo da Pentex, por exemplo. Ele quer adquirir ações da Consolidex Worldwide, um membro emergente das companhias Top 21 da Pentex. Lamont não pode declarar falência e adquirir 51% da ações Consolidex; ele cria um pseudônimo, possivelmente usando o nome de alguma criança morta, que possui uma companhia fictícia. Essa pessoa compra as ações e Lamont nunca estará conectado com essa transação. Ninguém nunca encontrará o número da conta bancária na Suíça de Steve Nelson onde o dinheiro de Chase Lamont realmente está.

O resultado é que poucas pessoas sabem o quanto a Pentex controla. A corporação não aparece em nenhum índice de ações, como a Dow Jones ou Standard and Poor. Para ser mais claro, existem mastros com bandeiras da Pentex em escritórios por várias cidades pelo mundo, mas não são nada fora do normal, apenas típicos centros corporativos como centenas de outros. A maioria dos pedestres não dará a um desses lugares uma segunda olhada relutante. Se você perguntar às pessoas o que elas acham sobre a Pentex, elas provavelmente diriam: “quem?” E isso é exatamente o que a companhia quer.

Visão dos Empregados

Para a maior parte dos novos empregados, a Pentex aparenta ser um lugar decente para se trabalhar. Todo mundo ganha caixas de chocolates nos feriados e cartões nos aniversários. Cópias de metas estão em todas as salas de intervalo para todos verem. Há uma política generosa com a saúde e pagamento adicional por feriados. Baixos e médios diretores parecem querer um feedback honesto e um consenso construído por um suporte de empregados; uma caixa de sugestões existe em cada mesa de supervisor. Sim, tudo conforme o poderoso estilo de

Bem-Vindo Novo Empregado

Nós viemos dar a você uma calorosa boa vinda à família Pentex. Nossa esperança é que você considere a companhia como sua casa longe de casa, um local onde o espírito de equipe realmente conta.

Por favor, guarde um momento para recapitular nossa declaração de missão e planos de ação estratégica para a Pentex 2100. P para Parceria, nós trabalhando juntos para atingir as metas da companhia. E está para Energia, simbolizando o desejo da Pentex de manter a vitalidade do empregado e assim manter nossa força. N para Novidade e T para Tecnologia; nós queremos ser o divisor de águas quanto à tecnologia no século XXI. Entusiasmo para E, mão a mão desenvolvendo uma corporação forte. Finalmente, pense no X para Excelência em tudo que tudo que você faz. Todos nós estamos extremamente excitados sobre o futuro crescente e a qualidade continuamente em progresso.

Apesar de meu cargo como Diretora de Subdivisão de Desenvolvimento em Recursos Humanos me manter ocupada, estou sempre pronta para lhe escutar. Sinta-se à vontade para me mandar e-mail ou uma lista de apontamentos se eu estiver em seu distrito.

Uma vez mais, bem vindo!

Kathryn Mollett

Desenvolvimento de Recursos Humanos.

qualidade total de administração dos anos 90 na Pentex.

Exceto que algumas vezes pessoas que foram transferidas para fora do estado e nunca mais se ouviu falar delas novamente. Nenhum aposentado jamais voltou para visitar. Na reunião geral, empregados de longa data prometem entregar comentários e concernir assim que tiverem uma chance, mas ninguém se importou em checar se alguma dessas “críticas construtivas” foi escrita. As pessoas por perto aprendem com o tempo a não falar demais. Pouco a pouco, os novatos aprendem que a grande família feliz que eles escutaram nas orientações é uma mentira. Mas a essa altura, muitos têm medo de perder seus empregos — ou pior — para dizer qualquer coisa. Melhor é deixar quieto, nada de escândalos e rezar para que nenhum dos homens de alto escalão preste atenção. Quem irá se dispor a desistir, mesmo que as coisas não sejam perfeitas?

Até que ponto e quais arquivos os secretários conhecem sobre os projetos secretos, experimentos malignos ou infestações da Wyrn? Dificilmente! Mas com o tempo, qualquer um nota que com algumas pequenas exceções, a Pentex é basicamente um clube de meninos crescidos; homens são chefes e mulheres secretárias. Da mesma maneira que, há pouca diversidade étnica. Além do mais, supervisores sutilmente arranjam o espaço físico do escritório para desencorajar amizades. Cada trabalhador tem um cubículo com paredes acolchoadas, e para manter o escritório “limpo e profissional,” os diretores desencorajam exibição de

fotografias ou desenhos. Os mesmos tipos de regras servem para rádios, comer sobre a mesa e criar plantas. Isso é dito até mesmo para o equipamento do escritório, incluindo telefone, que não é para uso pessoal. Empregados com famílias não encontram simpatia nesta companhia; o trabalho está em primeiro lugar.

Para os diretores da Pentex, empregados são como formigas; em massa, são trabalhadores que cumprirão o serviço, e poucos serão esmagados ao longo do caminho. São necessários, porém insignificantes. Ameaças veladas e alguns recados aqui e ali os mantêm motivados. Mas se alguém se perder, não tem problema. Muitos estão prontos e esperando para tomar seu lugar.

Lealdade

David pensou que a sessão de treinamento no escritório tinha ido muito bem. Todos prestaram muita atenção e as dúvidas foram diretas. Mas Heather Newton, uma das assistentes administrativas, parecia meio distraída. Uma vez, ela deixou a sala; David pensou que talvez ela estivesse doente. Mas quando ela arrumava suas coisas para ir embora, ele notou que suas bochechas estavam molhadas. Ele foi até ela.

“Ei, Heather, está tudo bem?”

Ela hesitou. “Sim, Sr. Gills, desculpe, apenas me sentindo um pouco cansada esta manhã.”

David lembrou que Heather tinha dois filhos que criava sozinha. “Como estão seus garotos?”

“Eles, bem... Matt se meteu numa confusão na escola ontem. Eu realmente preciso falar com a professora, mas ela só pode me encontrar às 3:30, e...” Ela deixou a sentença em aberto.

“Bem, você pode sair por um tempo, certo?”

Heather balançou a cabeça. “Não, mas está tudo bem. Sério. Obrigado pela sua preocupação, Sr. Gills”. Ela rapidamente foi embora. David recolheu e desligou todas as máquinas no centro de treinamento enquanto seu supervisor, Christopher Kay, entrou.

“Como foi o treinamento?” ele perguntou.

“Foi bem”, respondeu David. “Exceto por Heather Newton, eu estou um pouco preocupado com ela.”

“Oh?” disse Christopher friamente. “Ela fez a ceninha sobre os filhos dela de novo?”

“Bem, não uma ceninha,” David gaguejou. “Ela trabalha para nosso departamento, não? Talvez ela só precise de uma tarde de folga”.

Christopher balançou a cabeça. “Olha, ela escolheu ter os meninos, então ela tem que se responsabilizar por eles. Não é nosso trabalho sustentar os caprichos de fedelhos adolescentes ou dos seus pais. Eu vou falar com ela.” Ele pausou. “A propósito, você sabe que todo sistema do sexto andar vai ter que ser reprogramado essa semana. Você estará aqui para ajudar, certo?”

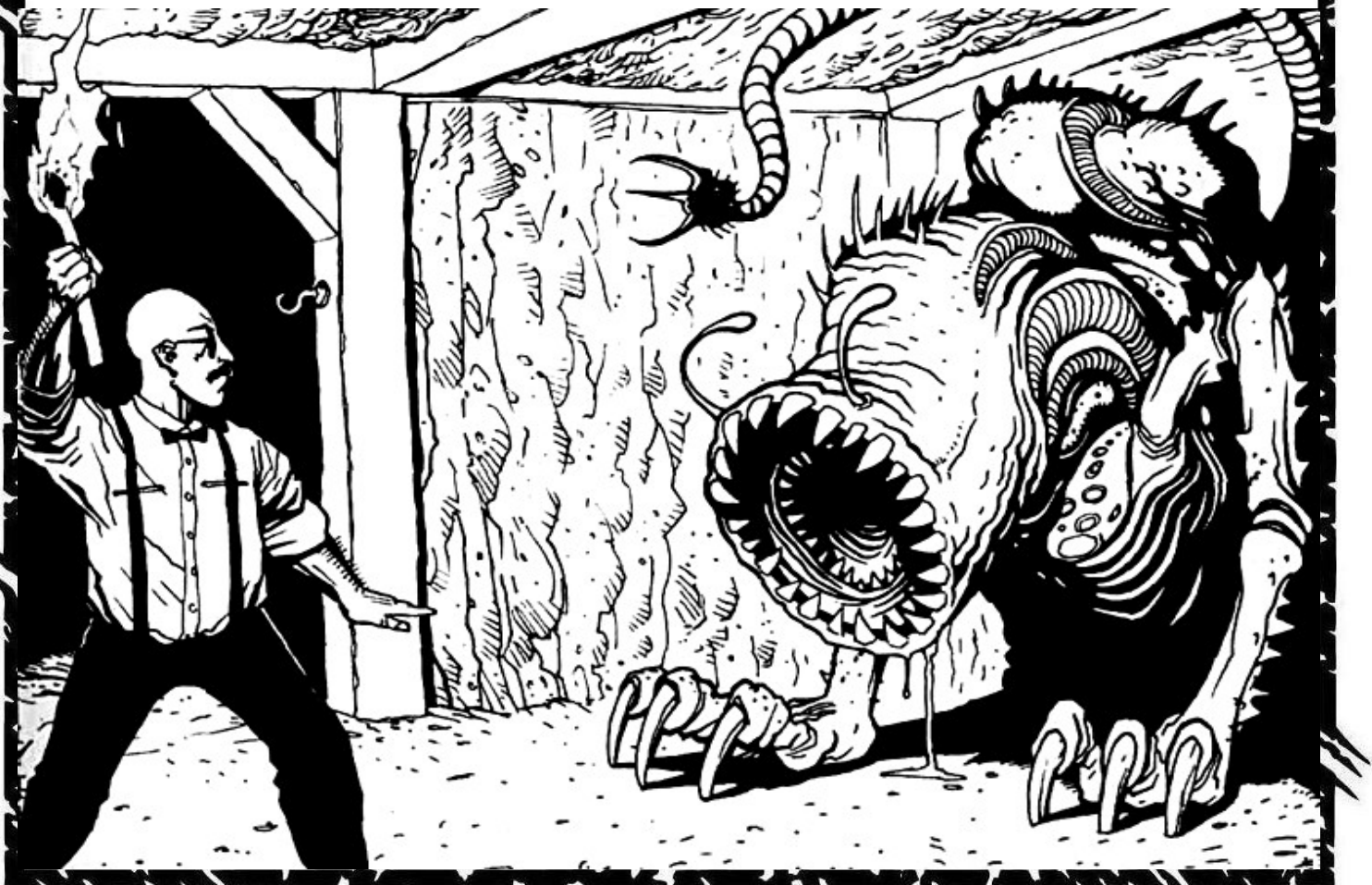
David pensou no piquenique que tinha planejado com Ann. Bem, ela entenderia.

O trabalho tem que vir em primeiro lugar agora; ele tinha que agir de acordo com as regras, já que era um novato. “Claro, eu estarei aqui.”

“Eu não esperava o contrário”, respondeu Christopher indo embora.

No Topo: Saber é Preciso

Quando empregados em potenciais, ou leigos



aprendem sobre a Pentex pela primeira vez, eles escutam que ela é um conglomerado de multinacionais como vários outros, pura e simplesmente. Mercado global e mega-corporações são agora tão comuns que poucas pessoas pedem mais informações. A companhia tem uma história secreta, é claro. Um homem chamado Jeremiah Lassater fundou a companhia mãe, Premium Oil, em 1865. Ele era um bastardo impiedoso, imitando seus contemporâneos como Rockefeller, Morgan e Reynolds. Durante uma inspeção pessoal a um local de perfuração, um grave acidente ocorreu, Lassater ficou preso em um túnel escavado. Anos antes, os Uktena aprisionaram um gigantesco Maldito no local; nesse momento, a criatura travou uma batalha psíquica de vontade com Lassater. Apesar da criatura não ter conseguido dominar Lassater, ela era capaz de matá-lo. Lassater barganhou por sua vida, prometendo que o servo da Wyrms pudesse operar através dele para influenciar o desenvolvimento da Premium Oil. A criatura concordou e a companhia começou sua longa e sombria derrocada.

Sob o domínio da Wyrms, Lassater transformou a Premium numa poderosa e saudável corporação, capaz de dar até mesmo à monolítica Rockefeller uma disputa pelo petróleo. Mas o velho homem não conseguiu manter o controle acima do gigante que ele criou. Gradualmente, Lassater foi se retirando da companhia, e depois de contrair sífilis, cometeu suicídio. Ele deixou as rédeas do comando para seu filho Jacob, um incompetente playboy. Aparentemente, as forças superiores não ficaram felizes; Jacob morreu num acidente logo depois. Colin Jenner, sócio majoritário sucedeu Jacob na presidência da companhia em 1913. Diferente de Jacob Lassater, Jenner era um excelente homem de negócios. Ele convenceu outros sócios a formar um conselho de cinco diretores para inspecionar a companhia. Jenner foi corrompido pelas mesmas criaturas da Wyrms que haviam corrompido Lassater; ele ficou levemente surpreso ao descobrir que alguns membros do conselho vinham negociando com a Wyrms. Em 1915, Jenner e o conselho haviam se livrado das últimas influências de Lassater e mudado o nome da empresa para Pentex Incorporated, baseado nos números de membros do conselho. Eles iniciaram uma campanha

de cobiça e corrupção centrada ao redor de uma rede mundial de dominação política, econômica e ambiental.

Jenner permaneceu apenas até 1917, quando morreu em um ardoroso acidente automobilístico. O membro do conselho Fulton Clark o substituiu; pouco depois, uma matilha de Dançarinos da Espiral Negra se aproximou dele, com palavras de alianças, e dizendo que ele era um Parente e deveria ajudá-los. Clark não era idiota; ele viu a vantagem de tais aliados e alegremente colocou vários dos Dançarinos em posições-chaves. Uma parceria similar ocorreu com o Sabá em 1947, novamente uma imposição de Clark, um ato que pôs Harold Zettler no Conselho de Diretores. Esse foi o último ato de Clark; ele morreu em um incêndio enquanto fazia uma visita a um poço de perfuração no Mediterrâneo. Peter Culliford foi eleito o novo presidente, posição que mantém até hoje.

No fim, a união entre os executivos da Pentex e a Wyrms foi lucrativa para ambos. A Wyrms provê a energia espiritual bruta, o apetite para corrupção e instintos para o ódio. Os indivíduos perversos no topo da Pentex suprem a astúcia no mundo empresarial, a ganância e a perspicácia. É como um casamento entre demônios.

Planos de Ação Estratégica

Em meados dos anos 90, a Pentex passou por uma grande reestruturação, seguindo ordens de Peter Culliford, então presidente do Conselho de Diretores. Ele foi inteligente o suficiente para ver que era necessário uma hierarquia de poder mais clara para manter distantes as percepções públicas e um melhor controle sobre as políticas internas. Em janeiro de 1994, menos de um ano após a fatídica reunião que culminou com as mortes de Elliot Meiche, Robert Allred e Frederick Kromrich (veja **Monkeywrech: Pentex em Werewolf Chronicles, Volume 2**), Culliford propôs um novo plano para a companhia. Ele queria todos os aspectos do funcionamento da Pentex divididos entre os membros do Conselho de Diretores, em um projeto altamente estruturado e hierárquico. Culliford tornaria-se o Diretor Executivo; os outros membros do Conselho tornar-se-iam diretores de divisões ou sub-divisões e manteriam uma relativa autonomia sobre seus setores. Culliford esperava

POSTO E ARQUIVO



ANDRE GATES

EU NÃO ACHEI ISSO DIVERTIDO. DIGA A GATES QUE SE ELE NÃO PARAR DE IMPROVISAR E SEGUIR O SCRIPT, ELE ESTÁ FORA. PERMANENTEMENTE. TALENTO COMO O DELE É FÁCIL DE SE SUBSTITUIR.

uma luta; afinal de contas, porque seu principal rival Benjamin Rushin concordaria em se tornar um diretor de divisão ao invés de almejar a maior posição executiva? O Conselho prometeu levar a idéia em consideração, com uma votação acontecendo na reunião de março. Eles tinham um outro ponto para estudar em janeiro: o desaparecimento de Donald Gautley. Uma investigação seguiu, mas não descobriu onde ele se encontrava. Mollet e Culliford suspeitam que Rushing estivesse por trás do desaparecimento mas eles não tinham provas.

Na reunião de março de 1994, Rushing sugeriu uma substituição temporária para Gautley: seu ávido jovem protegido, Chase Lamont. Em seu próximo passo, deu glórias ao novo plano de reestruturação. O significado era nítido para Culliford; caso ele apoiasse Lamont para uma posição de diretor de subdivisão, Rushing não causaria problemas sobre o novo plano. Culliford concordou com a indicação. Afinal de contas, Lamont era um jovem filhote, facilmente controlado. Que mal poderia causar? A votação sobre a reestruturação passou, com Newberry se abstendo. O novo plano colocou Culliford como Diretor Executivo, com os diretores de divisão Rushing (Divisão de Coordenação de Projeto), Stern (Divisão de Aquisições), Newberry (Divisão de Operações) e Zettler (Divisão de Projetos Especiais). Diretores de sub-divisões abaixo de Rushing eram Kiker (Relações Públicas) e Giovanni (Finanças). Mollet serviria como diretora de uma subdivisão de Recursos Humanos abaixo de Newberry, que também coordenaria os esforços da rede regional de diretores. Francesco e Yamazaki dirigiriam o Projeto Ilíada e o Projeto Odisséia respectivamente, abaixo de Zettler. Até que só restou Lamont; Rushing rapidamente o sugeriu para a diretoria da subdivisão do Sistema de Coleta de Informações abaixo de Stern. Culliford relutantemente aceitou, planejando colocar seus próprios espões na SCI o mais rápido possível. Os diretores obtiveram então o planejamento das metas nos negócios para o primeiro século do novo milênio. Isso inclui a continuação de desastres ecológicos, hegemonia econômica e todo o tipo de projetos secretos.

Um dos mais ardilosos planos de ações estratégicas desenvolvido foi o Pentex 2100. Aos olhos subalternos, é alguma espécie de estratégia que tinha em vista revigorar a companhia através de uma série de projetos de "melhoramento de funcionários". Mollet encabeçou a colaboração para classificar e registrar gerentes e empregados construindo assim um acrônimo para Pentex (Parceria, Energia, Novidade, Tecnologia, Entusiasmo e Excelência). Ela fez com que os diretores regionais mudassem os empregados em diversos e variados comitês de planejamento, associados a cada uma das palavras do slogan Pentex 2100. Suas metas foram criar projetos e empreitadas que exemplificassem Excelência, Novidade ou qualquer palavra que houvesse sido designada. É claro, a real intenção de Mollet é fazer com que cada secretária, programador e zelador esteja até o pescoço em serviços burocráticos sem sentido. Se os empregados não possuem tempo a perder, eles não se intrometerão.



O evento mais recente e inesperado na Pentex foi a morte de Enzo Giovanni, diretor de Finanças. Seu assassinato sem solução deixou Mollet particularmente desarranjada e fez com que outros membros do conselho ficassem ainda mais paranóicos. Newberry sugeriu uma substituição, transformando Franklin Rubin no mais novo membro do alto escalão da Pentex.

O Que Realmente Está Havendo

A Pentex está em guerra com o espírito humano. Não é uma guerra óbvia; na verdade, a maioria dos empregados, mesmo em áreas como o Projeto Ilíada e outras áreas definitivamente de pesquisas sobrenaturais não têm nenhuma pista do que é o “contexto geral”. Se os padrões ambientais da Pentex são de fato mais relapsos, a maioria presume que é simplesmente porque a mega-corporação está mais interessada em resultados do que em políticas ambientais. Os “cientistas” da Ilíada e Odisséia percebem que estão criando super-soldados mal formados, mas assumem que estão fazendo-o para gerar muito dinheiro para a companhia — e para receber um gordo aumento no processo. Até mesmo os empregados cientes da presença espiritual da corrupção (e eles são por volta de 10% de toda a equipe, apesar de que a maioria deles encontram-se em posições de alto escalão) tendem a agir de duas maneiras — eles seguem ordens por falta de piedade e sede por poder ou seguem ordens em uma presunção semi-atéista que tudo isso é um monte de besteira supersticiosa. De qualquer maneira, você tem o serviço feito.

Apesar de tudo, a Pentex aspira um plano muito bem escondido, mas rígido de subjugar a humanidade — não através da conquista direta, mas por meios mais insidiosos. O Conselho deseja anular os sentimentos da humanidade, acabando com a compaixão e esperança. Eles desejam imunizar as pessoas do inchaço urbano e aumentar a população, para melhor reduzir a esperança. Desejam que o público fique preso ao materialismo e apatia — tudo para melhor encaixar com seu propósito final de dominação.

Níveis da Pentex

Essa disputa é sem sentido.

— Grand Moff Tarkin, *Star Wars*

Divisões

Enquanto em 1994 a reestruturação da Pentex criou alguns novos cargos e relocou certas responsabilidades, As atividades diárias pouco mudaram. Os diretores de divisões e diretores de subdivisões ainda se referem a si mesmo como o Conselho de Diretores e continuam mantendo o quadro de encontros mensais. A maior mudança foi eliminar a posição de Chefe Executivo de Escritório, mantido por Adrian Newberry. O CEE formalmente sobrepôs a Divisão de Aquisições (DDA); agora, um diretor de divisão, Danforth Stern, assumiu o controle daquela divisão enquanto o diretor de divisão Newberry encabeça a Divisão de Operações (DDO) e

Jargão da Pentex

Em partes pela influência de Kathryn Mollett, a Pentex está se acostumando com jargões de gerência e siglas; é parte de todo o processo desumanizador de empregados. Esse guia prático pode ajudar o Narrador a manter as coisas em ordem, embora ele possa provocar algumas confusões divertidas confundindo os jogadores com essa sopa de letrinhas.

ADR: Áreas de Desenvolvimento Rápido; refere-se ao crescimento das subsidiárias além-mar.

CTQ: Controle Total de Qualidade; a Pentex usa a CTQ para criar uma fachada de empregados poderosos e influentes.

DD: Diretor de Divisão; refere-se às lideranças do DDA, DPE, DDO e DCP.

DE: Diretor Executivo; supervisiona as quatro divisões principais da Pentex; controla um super-secreto grupo de espões e assassinos chamado Equipe Primária (PRI).

DR: Diretores Regionais, administradores das subsidiárias da Pentex ao redor do mundo, sob o controle da DDO.

DCP: Divisão de Coordenação de Projetos, uma das quatro principais divisões da Pentex, controlada pelo DE.

DDA: Divisão de Aquisição, uma das quatro principais divisões da Pentex sob o DE.

DDO: Divisão de Operações, uma das quatro principais divisões da Pentex, controlada pelo DE.

DPE: Divisão de Projetos Especiais; uma das quatro principais divisões da Pentex, sob o comando do DE.

DRH: Desenvolvimento de Recursos Humanos; uma subdivisão sob controle da DDO.

DSD: Diretores de Subdivisões; refere-se aos responsáveis por todos os órgãos da corporação, RP, FIN, DRH, PI e PO, cada uma sob o comando das quatro divisões principais da Pentex.

FIN: Finanças; uma subdivisão sobre o DCP.

PAE: Plano de Ações Estratégicas; lista de objetivos, metas e ações para a política da corporação.

PENTEX 2100: Sigla para Parceria, Energia, Novidade, Tecnologia, Entusiasmo e Excelência; um grupo sem sentido de empregados-empresendedores que desenvolvem projetos para matar o tempo livre.

PQO: Peritos em Qualidade de Obediência, os vigias do DDA.

PI: Projeto Ilíada; uma subdivisão da DPE.

PO: Projeto Odisséia; subdivisão da DPE.

PRI: Equipe Primária, grupo de espões e assassinos controlados pelo DE; super-secreto.

RP: Relações Públicas; uma subdivisão sob o controle da DCP.

SCI: Sistema de Coleta de Informações; subdivisão controlada pela DDA.



supervisiona todos os diretores regionais. Tecnicamente, essa mudança é uma promoção para Newberry e uma chance de exercer controle direto sobre escritórios ao redor do mundo. A crescente inaptidão de Stern, entretanto, abriu caminho para Lamont espalhar sua influência profundamente no DDA. Isso preocupa Newberry, Mollett e especialmente Culliford.

A maior parte das divisões coopera extensivamente entre si. A divisão de Sistema de Coleta de Informações (SCI), por exemplo, proveu o DDA com dados para tomadas corporativas e a DPE com inteligência em recrutas. Todas as divisões e subdivisões repousaram pesadamente sobre o FIN também.

Diretor Executivo (DE)

O escritório do Diretor Executivo supervisiona as quatro divisões da Pentex. É o trabalho dos executivos se assegurarem que os diretores de divisões se mantenham em suas tarefas e completem as metas designadas nas atas de encontros. Os DE tecnicamente tem o direito de veto em todos os procedimentos de política, mas isso é uma prerrogativa que Culliford raramente tem usado desde a reestruturação de 1994. Afinal, no sentido maquiavélico, exibir abertamente poder é um sinal de fraqueza.

O que nenhum dos outros diretores sabe é que o DE tem um grupo poderoso à mão, o Time Primário. Esses homens e mulheres são a nata, frequentemente recrutados secretamente do Projeto Ilíada, Projeto Odisséia ou de um dos Grupos Avançados da Pentex. Culliford normalmente arranja as mortes dos potenciais

Que Houve com o Sr. Giovanni?

A morte de Enzo Giovanni deixou um considerável vácuo de poder no escalão da Pentex que Franklin Rubin parece incapaz ou sem vontade de preencher. Então o que *realmente* aconteceu mesmo com Giovanni? Millicent Hargroves, secretária de Enzo, poderia contar ao ICS muitas coisas sobre seu chefe se fosse forçada a falar. Hargroves foi a confidente de Giovanni e conhece muitos de seus esqueletos no armário. Mais ainda, ela é mesquinha e adora lidar com jogadores poderosos; Giovanni foi um excelente professor. Hargroves tem pouca experiência, mas ela sabe como se cuidar. Não há dúvida que isso será útil, pois espões PRI, SCI e DDO com certeza estão observando-a atentamente. Culliford e Rushing suspeitam que Hargroves tenha algo a ver com a morte de Giovanni. Eles ainda não tomaram nenhuma atitude; ou eles não têm provas suficientes ou querem manter o papel da secretária no assassinato por suas próprias razões. Com a riqueza de seus segredos, Millicent Hargroves pode ser justamente o novo cavaleiro branco que Mollett e Lamont estavam procurando. O lado que ela vai escolher por último será o de quem lhe fizer a melhor oferta e melhor recompensa — ou a persuasão mais “coercitiva”.

IIAD

LABORATORY IV

recrutas, e trás eles para o Time Primário. A esse agentes é dado uma maquiagem e mais um treinamento especial. O Time Primário nunca tem mais de uma dúzia de membros em oportunidade alguma; eles são, normalmente, uma mistura de agentes, psíquicos, fanáticos por tecnologia e infiltradores. Mais ainda, os membros são fanaticamente leais entre eles e ao DE. Não há nada que eles não fizessem por ele, inclusive roubos, assassinatos e sacrifícios humanos; Culliford usa o PRI primariamente para armazenar dados e eliminar seus inimigos pessoais.

Divisão de Coordenação de Projeto (DCP)

A DCP é a maior divisão da Pentex; sua função é organizar todas as atividades destrutivas da companhia, seja na floresta tropical ou em Wall Street. Além disso, a divisão se assegura de que não exista duplicações inúteis dos projetos (exceto agendas cheias para os empregados menores) ou disputas acidentais por mercado entre as companhias da Pentex. A DCP mantém um dedo no pulso da Pentex, especialmente através de seu controle da subdivisão FIN e o uso do PQO, Peritos em Qualidade de Obediência. Esses grupos, peritos em gerência ergonômica e organizacional, serve como os olhos e ouvidos do diretor da divisão, Benjamin Rushing, por toda a companhia. As outras três divisões trabalham próximo a DCP, não apenas para ter acesso aos recursos, mas também porque Rushing tem tanto poder quanto Culliford. Não seria sábio ficar do outro lado.

• Relações Públicas (RP)

Relações Públicas é um nome impróprio; o que essa subdivisão realmente busca fazer é limitar a consciência pública da Pentex. A RP controla vazamentos internos e externos, mantém a Pentex longe do olho público e monitora o conhecimento da mídia sobre a corporação. Essa subdivisão tem operativos em alguns lobbies governamentais, bem como a posse de vários comitês de ação política. James Kiker é o diretor dessa subdivisão, e no passado, sua habilidade em usar a mídia serviu bem à companhia. Porém, agora, a RP está lutando para manter o passo com a tecnologia.

• Finanças (FIN)

A subdivisão de Finanças tem uma tarefa relativamente direta: coordenar e administrar todos os gastos da Pentex. A companhia opera no lucro desde o final do século XIX e normalmente não há déficit de recursos para qualquer projeto ou operação que promete lucro ou novas informações. O diretor da subdivisão aprova todos os gastos, que normalmente são carimbados pelo diretor da DCP e do DE. Franklin Rubin é o diretor da subdivisão FIN no momento, tendo recentemente substituído o falecido Enzo Giovanni.

Divisão de Aquisição (DDA)

A DDA age como o cão de guarda para as companhias da Pentex e suas subsidiárias. Ela usa das pesquisas do SCI para determinar as próximas companhias a comprar. Normalmente, essas tomadas não são amigáveis, e nesses casos a DDA não estpa acima de chantagem, extorsão ou assassinato; negócios sombrios são um cartão de entrada da DDA. A divisão mantém contato com o Sabá e com os Dançarinos da Espiral Negra, alguns dos quais servem nos infames Grupos Avançados da Pentex. As coisas poderiam ser



piores, exceto pelo atual diretor da divisão, Danforth Stern, que está tendo ilusões paranóicas e perdeu seu interesse em seu trabalho. Chase Lamont, o garoto de ouro de Rushing no SCI, tem tomado vantagem nos lapsos de Stern para se insinuar nos negócios da DDA.

- **Sistema de Coleta de Informação (SCI)**

Seja por computador, satélites ou agentes especiais, o SCI coleta tanta sujeira quanto possível de qualquer um e sobre todos. Ela divide essa informação com as outras divisões da Pentex, especialmente a DDA e DPE. O SCI também esmiuça a lealdade dos empregados, o que contribui para uma rixa entre o chefe da subdivisão, Chase Lamont e Kathryn Mollett do DRH. Ocasionalmente, agentes treinados dos Projetos Ilíada e Odisséia são recrutados para o SCI; suas missões incluem tudo, desde leitura mental até seqüestro, roubo e terrorismo. Todos os dados são armazenados nos bancos de dados do SCI, que se manifesta como um enorme mainframe no mundo material. Na Umbra, as coisas são um pouco diferentes; lá, vários Dançarinos da Espiral Negra Theurges ajudam a manter o sistema em expansão. Essa monstruosidade computacional parece ser uma junção sem fim de teias de aranha gigantes e brilhantes, maior do que um quarteirão de uma cidade. Espíritos percorrem fio a fio, observando, classificando e categorizando as informações. Apesar de ser uma missão virtualmente suicida, um ataque direto a esse computador colocaria a Pentex em problemas, pelo menos temporariamente.

Operações (DDO)

A Divisão de Operações supervisiona o dia-a-dia da Pentex, de processar pedidos de compra até se assegurar que os correios sejam entregues. As tarefas que consomem tempo, como arranjar conserto para as copiadoras e memorandos, caem sob a DDO. O trabalho dessa divisão normalmente é repetitivo e estúpido, mas é extremamente necessário para fazer com que a Pentex funcione. Felizmente, Newberry, o diretor de divisão, é um gênio organizacional e coloca a eficiência e precisão acima de tudo, incluindo práticas de segurança. A Pentex tem um gigantesco recorde de segurança, mas vários quadros de acidentes ocupacionais saíram ilesas da companhia. Desde a reconstrução de 1994, a posição de diretor da divisão também supervisiona os diretores regionais nas maiores cidades do mundo. Isso exige muito tempo e viagem, mas também coloca o diretor da divisão em uma posição poderosa, em relação ao controle internacional.

- **Desenvolvimento de Recursos Humanos (DRH)**

A subdivisão de Desenvolvimento de Recursos Humanos supervisiona o recrutamento e a demissão dos empregados da Pentex, de diretores regionais até o distribuidor de papel pior pago. A diretora da subdivisão de DRH trabalha próximo com o



diretor da DDO nessas questões e nominalmente com os diretores das outras divisões. O DRH também é responsável pelo treinamento de pessoal e doutrinação; a atual diretora dessa subdivisão, a psicóloga organizacional Kathryn Mollett, é especialmente habilidosa nessa área. Ela foi bem sucedida em implantar a orientação dos empregados e nos seminários de micro-gerências, que dão a ilusão de poder individual, enquanto todos empregados se encontram com mais e mais serviço para fazer sob as pilhas de papel.

Divisão de Projetos Especiais (DPE)

A DPE supervisiona os projetos de pesquisa mais especializados da Pentex, incluindo biotecnologia, experimentos com humanos e animais, testes psicológicos, fomori, fenômenos psíquicos, máculas e infestações. Apesar de contar com um número reduzido de pessoas, a DPE comanda uma enorme quantidade de recursos; desnecessário dizer, provavelmente essa divisão é o local menos normal de se trabalhar na Pentex. Para ser mais correto, a DPE tem secretárias e trabalhadores, mas eles são frequentemente reciclados. Os empregados não vêem muita coisa, já que o diretor da DPE, Harold Zettler, mantém alta segurança — mas qualquer pensa bem para falar sobre qualquer coisa que *tenha* visto.

• Projeto Ilíada (PI)

O único propósito do Projeto Ilíada é criar e treinar fomori (veja **Freak Legion** para detalhes mais nojentos). A subdivisão conduz vários experimentos, tentando produzir os fomori mais poderosos e mais aparentemente normais possíveis; as falhas sobrepujam os sucessos por volta de oito para um. Por outro lado, os fomori que sobrevivem parecem ter menos problemas psicológicos e podem passar por humanos normais. Seu treinamento é superior, fazendo desses fomori recrutas ideais para os Grupos Avançados ou para o SCI. A maioria dos fomori do Projeto Ilíada vive em quartéis e perdem qualquer impressão de uma vida normal. Envelhecer não é algo que a maioria dessas criaturas se preocupa. Francesco, um Dançarino da Espiral Negra, surpreendeu a todos com sua hábil gerência do Projeto Ilíada.

• Projeto Odisséia (PO)

O Projeto Odisséia se especializa no desenvolvimento de habilidades psíquicas, como telepatia, telecinese e controle mental. Os coordenadores do projeto aproximam-se de potenciais psíquicos de maneira direta, convidando-os a assinar contratos e trabalharem para a Pentex como consultores especiais. Se os psíquicos recusam, eles são seqüestrados, chantageados ou assassinados, dependendo de seus talentos. O PO de algumas formas, é pior que sua contraparte; enquanto o Projeto Ilíada não faz nenhuma promessa de prover um estilo de vida normal, o Projeto Odisséia ameniza o medo de seus agentes prometendo a possibilidade de uma família e um lar. Isso é uma gigantesca mentira, claro. À medida que os talentos psíquicos se tornam mais fortes, muitos recrutas sofrem de paranóia, de uma intensa disfunção da personalidade e de desilusões. Alguns desses defeitos são meramente incômodos, mas fazem com que a



vida com uma esposa, filhos e cachorros seja quase impossível. Desde sua indicação como diretor, Kiro Yamazaki adicionou técnicas meditativas para o treino do Projeto Odisséia, esperando aliviar alguns dos efeitos colaterais dos poderes psíquicos (Para idéias adicionais sobre os poderes psíquicos, veja **Project Twilight**).

Projeto Eneida

Não grande o suficiente para ser uma subdivisão em si, o Projeto Eneida (pequeno demais para ter uma sigla) é um pequeno, porém promissor, projeto que combina o melhor do Odisséia e Ilíada. O Projeto Eneida se especializa em ligar um tipo específico de Maldito, chamado Devorador Mental, em um hospedeiro psíquico. O resultado é um fôrem com poderes psíquicos muito poderosos, com um vício em consumir cérebros humanos.

Apesar dos resultados potenciais do Projeto Eneida serem promissores, o projeto pode ou não estar condenado. Francesco e Yamazaki estão fazendo um jogo perigoso um com o outro, já que ambos querem reivindicar o crédito, caso o Projeto Eneida seja bem sucedido — e culpar o outro, caso ele falhe. Além disso, os psíquicos do Projeto Odisséia são preciosos demais para serem arriscados, assim, os avanços do projeto são relativamente lentos. O Projeto Eneida pode ainda se provar ser um grande sucesso, mas nesse momento cada empregado envolvido está muito preocupado com seu futuro imediato.

Esquecidos

Ann olhou para o jantar arruinado. Os crepes não se reaqueceram muito bem; eles ficaram como discos de hóquei de borracha. No entanto, ela não ligava para a comida. O que incomodava Ann era que David parecia totalmente desligado para sua frustração.

“Quantas vezes você esteve em casa antes das nove durante o último mês? Duas, talvez? Eu estou cansando disso, David!”

Não Babe em Público

Como os principais executivos da Pentex são para os olhos humanos? Eles babem e balbuciam palavras? Eles são visivelmente doentes e depravados? Eles correm por aí gritando como toda a Terra irá ser destruída pelas mãos da poderosa Wyrn?

A resposta é não. Apesar da maioria dos diretores de divisão e subdivisão servirem a específicos Instintos da Wyrn ou outros servos da mesma, eles não aparecem para as reuniões cobertos de sangue e pedaços de carne, falando na língua da Wyrn. Entre os executivos mais novos, como Lamont e até mesmo Francesco, a idéia é apresentar um ar de respeitabilidade, combinado com uma leve desdenha. Os executivos vestem-se bem, carregam pastas caras, celulares e laptops. Tudo parece perfeitamente normal... na superfície.

Privadamente, os executivos participam de vícios horríveis. Muitos são assassinos de sangue-frio, pedófilos ou canibais. Zettler, em particular, gosta de torturar inocentes e executar cruéis experimentos médicos. O Narrador deve se sentir livre para acrescentar hobbies depravados para a elite da Pentex quando eles estão longe do escritório.

“Você não está nervosa com o fato de poder ir pra escola, deixar Jordan com uma babá e ter uma boa casa com uma empregada, está?” ele respondeu. “Dá um tempo, Ann! Meu trabalho é importante pra mim; gosto dele. Faz de mim quem sou”.

Ela balançou sua cabeça. “Ultimamente, eu me pergunto sobre isso. Antes Jordan e eu éramos as coisas importantes na sua vida. Éramos o que dava significado para você. Agora é o trabalho. Isso não diz nada?”

“Que merda você tá querendo dizer?” resmungou David. “Sua psicologia barata não vai funcionar. As mulheres não entendem quanto um bom emprego contribui para a auto-estima de um homem. Olhe você, por exemplo. Não a incomodava trabalhar na quitanda, mas aquilo me enlouquecia. Você é mulher, não se importa com isso”.

Ann ficou pálida e sua voz trêmula. “Não acredito que estou ouvindo isso. David, você sabe muito bem que eu odiava trabalhar lá, horários ruins, salários baixos, tudo! Preste atenção no que está falando! Você está sendo um grande imbecil!” As lágrimas rolaram e ela saiu da sala.

O bebê começou a chorar.



Uma Mácula é só uma Mácula

Qual a diferença entre uma mácula da Wyrn e uma infestação da Wyrn? De maneira simples, a mácula é um tipo de encantamento, irrastrável por métodos normais, que impõe uma podridão espiritual sobre um produto. Dependendo da intenção, tal produto pode causar doenças sérias, distúrbios de personalidade ou respostas condicionadas. A mácula não se degrada com o tempo, a menos que o produto tenha uso limitado. Pizzas congeladas maculadas, por exemplo, podem ser feitas para causar um envenenamento por comida; um garoto come a pizza, ingere a mácula e o produto se foi, deixando para trás um garoto doente. Muitos produtos são criados nas fábricas da Pentex com máquinas especiais chamadas Maculadoras, que são difíceis de se criar, mas são aparelhos relativamente permanentes. As máculas são particularmente insidiosas, pois muitas possuem componentes liberados com o tempo. Alguém que ingira um produto maculado pode não sentir os efeitos até uma semana depois; consumidor não faz a conexão e continua a comprar o mesmo produto que o deixou doente.

Uma infestação ocorre quando um produto ou objeto é transformado em um fetiche que contém um Maldito. Diferente dos fetiches normais da Wyrn, com a infestação o Maldito tem a opção de partir caso ele ache que o serviço não está sendo feito, o fetiche se quebra ou se torna inútil. Um Maldito vindo da infestação reside na Umbra, próximo de quem possui o fetiche, aproveitando toda oportunidade possível para assustar ou corromper o indivíduo. Quanto mais fetiches a pessoa tiver, mais Malditos ao se redor se reunirão. Os Malditos são bem sucedidos com a crueldade aos animais e com a violência sem sentido, e encorajam esses comportamentos em seus alvos.

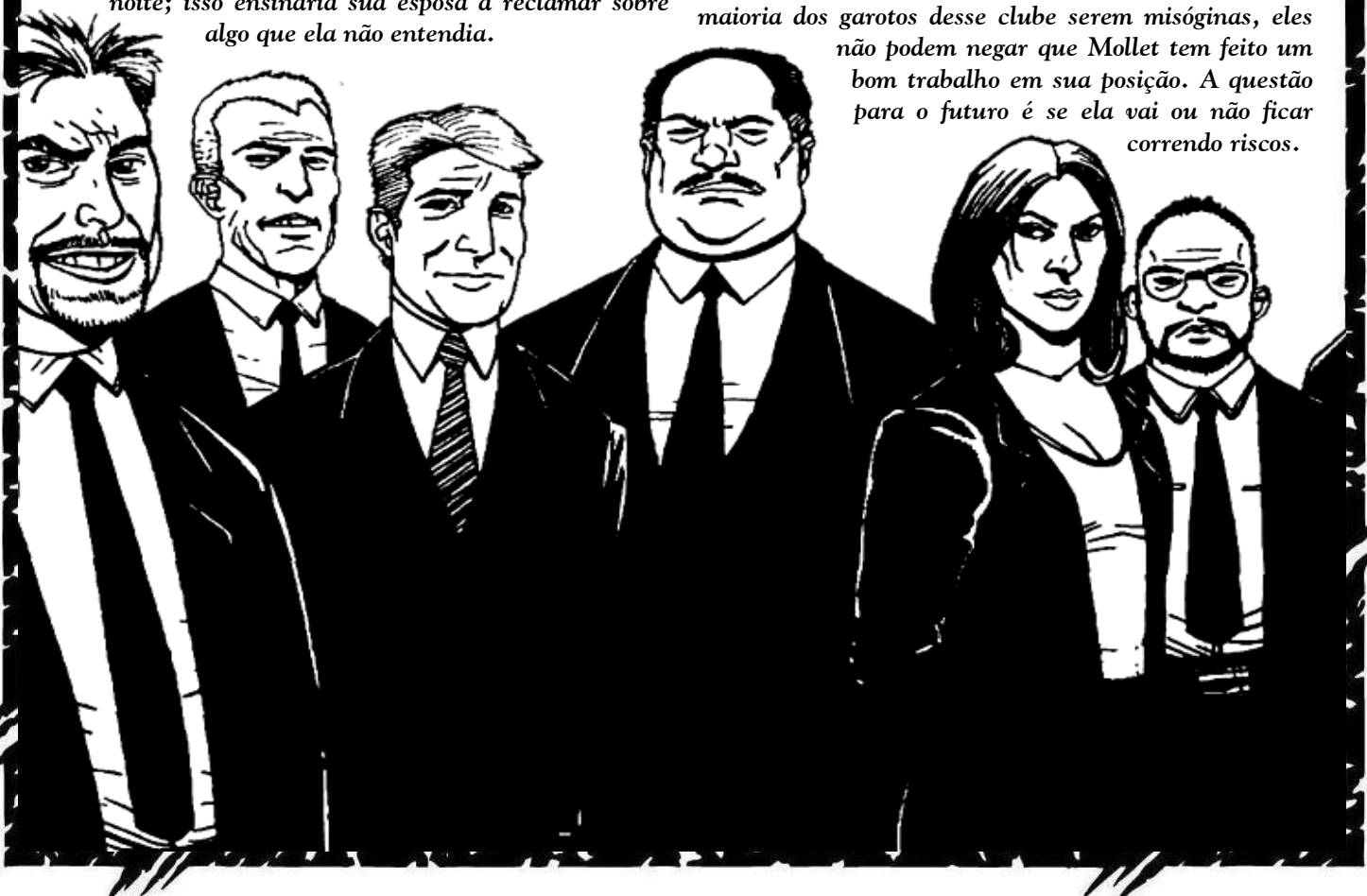
Apesar de algumas fábricas da Pentex possuem máquinas Infestadoras, elas são raras e difíceis de se construir. Elas também ficam sem Malditos vez ou outra. Um exemplo de um objeto infestado pode ser uma belíssima pintura de um artista; o pintor pode obter mais inspirações se barganhar para que o Maldito guie sua mão. As infestações são muito mais raras do que as máculas, já que ambas terem suas proibições e o desejo de permanecer sutis.

David deu de ombros. Ann o deixava nos nervos ultimamente, e o choro do bebê fazia com que fosse impossível se concentrar no trabalho em casa. Cada vez mais frequentemente ele tinha dormido no sofá do escritório; ali ninguém o perturbava. Ele não ia nem mesmo se incomodar de contar a ela sobre o seminário em Seattle no final de semana. Deixe que ela pensasse o que aconteceu quando ele não aparecesse na sexta à noite; isso ensinaria sua esposa a reclamar sobre algo que ela não entendia.

Os Caras

*O seu coração é sempre mais duro que uma rocha
— Homero, A Odisséia*

Chamar o escalão superior da Pentex de Homens da Elite não é um erro; ao longo da história da companhia, apenas uma mulher, Kathryn Mollet, participou do Conselho de Diretores. Apesar da maioria dos garotos desse clube serem misóginas, eles não podem negar que Mollet tem feito um bom trabalho em sua posição. A questão para o futuro é se ela vai ou não ficar correndo riscos.



A Implacável Velha Guarda

Culliford, Rushing, Newberry e Zettler representam os jogadores mais fortes no jogo de poder da gerência da Pentex. Eles são velhos, cruéis e impiedosos; não se importam muito com nada ou ninguém, a não ser com eles mesmos e seus objetivos. Cada homem possui espões espalhados pelo mundo. Cada um observa os outros, procurando por um sinal de fraqueza ou inaptidão. Culliford e Newberry têm um módico respeito entre si, mas Rushing e Culliford viraram inimigos. Zettler geralmente permanece levemente fora do grupo; afinal de contas, ele é um vampiro e um pouco maluco.

• Peter Culliford, Diretor Executivo

— Culliford nasceu mais de 400 anos atrás, apesar de não parecer ter mais de 60. Na verdade, ele parece ser o tipo de homem reservado, com um ar de avô, com roupas impecáveis e um distinto cabelo grisalho. Alguém — ou algo — tem mantido Culliford vivo e fora de perigo por um bom tempo, apesar de que o preço deve ser alto. Culliford é um indivíduo realmente frio; ele aprendeu diplomacia, política e a arte de mentir enquanto estava a serviço da igreja medieval. Agora, ele dirige a Pentex da mesma forma, impiedosa e eficientemente. O objetivo de Culliford é profanar completamente a Terra e seus habitantes, pavimentando o caminho para um novo mundo controlado pela Pentex. Apesar dele não possuir nenhum claro aliado além da Equipe Primária, todos têm um pouco de medo dele, incluindo seus inimigos Rushing e Lamont. Ninguém, nem mesmo Rushing, está preparado para enfrentá-lo. Todos os executivos sabem que ele arrancaria seus corações assim que os cumprimentasse, caso isso servisse a seus propósitos. Peter Culliford está irremediavelmente pego nos desejos da Wyrn por uma nova era de desesperança e desespero.

• Benjamin Rushing, Diretor de Divisão, DCP

— Como Culliford, Rushing também parece ter por volta de 60 anos, apesar de acrescentado uma enfeitada barba em sua agradável aparência. Um respeitoso formado na maior universidade britânica, Rushing gosta de cultivar a aparência de estudioso, com gravatas borboletas e coletes. Apesar de altamente organizado e competente, ele parece ser mais receptível, agradável e carismática que o sombrio diretor executivo. Afinal de contas, Rushing é popular e respeitado por seus companheiros e subordinados. O que eles não percebem é que toda faceta desse homem é uma mentira, de sua identidade até seu comportamento. A família de Rushing tem trabalhado para a Wyrn por muitas gerações, dedicando-se ao engodo e corrupção. Benjamin Rushing é um homem ambicioso, mas o futuro não está claro para ele. Ser o diretor executivo é algo que ele ainda deseja? Ou ele pode controlar a Pentex *de fato* de sua posição no DCP? Ele ainda não se decidiu.

• Adrian Newberry, Diretor de Divisão, DDO

— Adrian Newberry permanece um mistério. Formado em Harvard, ele serve a Pentex por muitos anos; aparenta ser um homem completamente comum, com seus 40 anos. Nas reuniões do Conselho, ele apenas diz o necessário. Mesmo que sua posição exija constantes viagens e interação com os diretores regionais e os subgerentes, Newberry não é muito social. Ele lida com os negócios de forma precisa e firme, mas sem perder tempo ou ficar conversando. O homem é um administrador excepcional e sempre põe a Pentex em primeiro plano, mas fora de seu trabalho, Newberry tem a personalidade de uma rocha de gelo. Culliford valoriza o tino para negócios de Newberry, mas secretamente se pergunta se o homem é algum tipo de espião; ele é bom demais para ser verdade. O único ponto vulnerável de Newberry parece ser a
respeito do



envelhecimento. Ele conseguiu fazer tratos o suficiente com Zettler e com o DPE para evitar que envelheça... por um certo tempo.

• **Harold Zettler, Diretor de Divisão, DPE**

— Cruel, depravado e cuidadoso, Harold Zettler era um monstro antes de lidar com a Wyrn ou se unir às fileiras dos morto-vivos. Ele é um Mlakaviano *antitribu* de quinta geração do Sabá, Abraçado no século XVII. Zettler tem grande prazer em observar criaturas em dor; esse hábito sádico dá crédito aos rumores de que ele era um médico da morte dos nazistas, um mercenário de Hessen e um caçador de bruxas. Sua boa posição com aliados do Sabá, no entanto, o faz valioso para a Pentex. Zettler também se dá bem com Francesco. Suas maiores preocupações incluem manter o sucesso dos Projetos Ilíada e Odisséia e sustentar a abertura política. Zettler sabe bem que outros executivos o acham incompatível e volátil; atualmente, ele quer melhorar sua imagem, sem sacrificar seus hobbies e experimentos, claro. Zettler parece ser um homem magro com seus 40 anos, com um cabelo curto e um olhar selvagem.

A Fétida Velha Guarda

Stern, Kiker e Yamazaki eram antes mestres indiscutíveis em suas próprias esferas de influência. Agora, esse poder está esvaindo-se por várias razões. A sanidade de Stern se deteriorou, Kiker deslizou em sua compreensão da tecnologia moderna e Yamazaki não foi bem sucedido em eliminar as falhas de seus recrutas do Projeto Odisséia. É melhor observar com cuidado esses três; os tubarões jovens estão sempre circundando as águas agitadas.

• **Danforth Stern, Diretor de Divisão, DDA**

— Antigamente uma força forte e respeitada na companhia, Danforth Stern é quase lamentável. Além do aperto de mão nervoso, Stern aparenta ser um negro comum, levemente acima do peso, com quase 50 anos. Ele se tornou completamente convencido de que o mundo em breve enfrentará uma invasão do espaço sideral; seu trabalho e o da Pentex é o de reformular o planeta para essa grande chegada. Os humanos viverão uma abençoada existência como servos dos alienígenas, e os primeiros entre esses escravos serão Stern e outros que trilham seu caminho. Esse pobre tolo está tão louco que falta a reuniões do Conselho, perde prazos e até mesmo as sessões de planejamento da DDA. A falta de atenção de Stern está abrindo espaço para que Lamont entre, para a satisfação de Rushing. Mais cedo ou mais tarde, Culliford vai ter que tomar uma decisão a respeito de Stern e o futuro da DDA.

• **James Kiker, Diretor de Subdivisão, RP**

— Um bem sucedido homem de negócios sul-africano, James Kiker foi o pioneiro em propagandas subliminares. Seu habilidoso uso da televisão e dos comerciais cativou milhões de pessoas,

sutilmente influenciando seus desejos de consumir e gastar o máximo de recurso possível. O problema é que a estratégia está ficando velha e desatualizada. O que Kiker falha em fazer é capitalizar o enorme crescimento da tecnologia online, incluindo jogos interativos, a Internet e a Web TV. Sua idéia de nova mídia é o cd. Devido às suas conquistas passadas, Culliford e Rushing ainda o apóiam. Porém, as forças mais jovens da Pentex pensam que Kiker é um dinossauro que não consegue se adaptar ao futuro. Kiker tem duas opções para permanecer no poder: trabalhar muito para acompanhar as inovações tecnológicas, ou fazer uma aliança com Yamazaki, que está em situação similar. Kiker acha que Yamazaki é inferior e não percebe a segurança dos números. Esses desprezo pode muito bem causar sua derrubada do poder. Kiker é careca e parece ter por volta de 70 anos.

• **Kiro Yamazaki, Diretor de Subdivisão, PO**

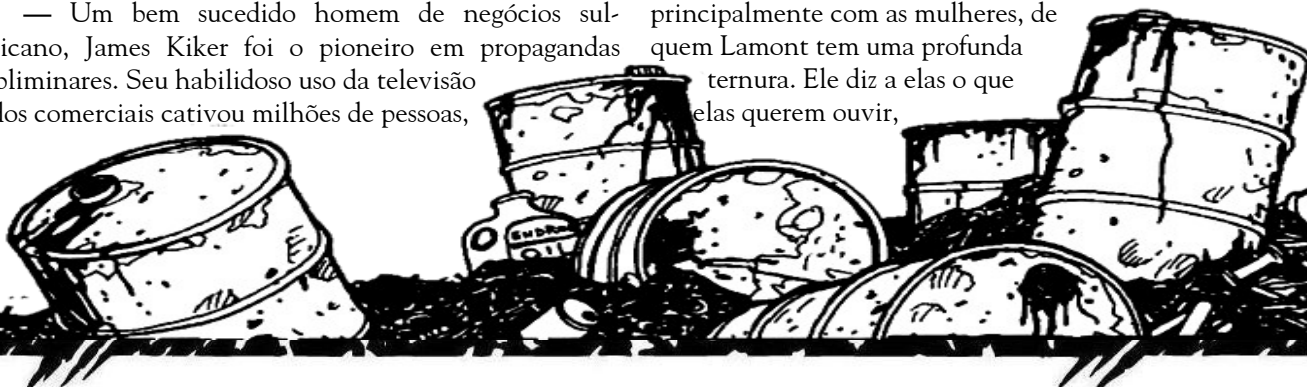
— O magnata japonês Kiro Yamazaki não é tanto uma vítima de suas próprias falhas como é vítima da falta de sorte. Quedas nos mercados asiáticos e a migração da tecnologia de ponta para fora do Pacífico enfraqueceram sua posição. Yamazaki está pendurado por uma resposta do Projeto Odisséia; ele fez um genuíno progresso com seu treinamento de meditação e ainda tem muitos contatos entre a Yakuza japonesa e as tongs chinesas. Ele também pensa em expandir sua esfera de influência para a Tailândia e Vietnã. Porém, o PO teve seus problemas por um momento, e levará algum tempo para que sejam consertados. Yamazaki gostaria de formar uma aliança com Kiker e fortalecer seus laços com os Kuei-jin, os vampiros asiáticos. Ele está em uma posição precária, com um futuro brilhante de um lado e uma sombria queda do outro. Yamazaki, apesar de ter mais de 60 anos, está em excelente forma física.

Recém-Chegados

Lamont, Mollett, Francesco e Rubin representam a raça recém-chegada dos executivos da Pentex. Eles são suaves, legais e encantadores, e mais, eles mantêm seus desagradáveis hábitos longe do escritório. Esses quatro são pessoas pelas quais você passaria na rua e sequer notaria, o que os torna ainda mais perigosos.

• **Chase Lamont, Diretor de Subdivisão, SCI**

— Chase Lamont é a inveja de cada personagem no estilo de James Spader. Bonito, encantador e impecavelmente limpo, ele pode rastejar para fora de qualquer posição comprometedor e emergir sem um único fio de cabelo fora do lugar. Lamont é o personagem astuto, escorregadio. Ele tem muito prazer em construir a confiança de uma pessoa para pegar aquilo que quer, então, trair completamente o pobre tolo. Isso é verdade principalmente com as mulheres, de quem Lamont tem uma profunda ternura. Ele diz a elas o que elas querem ouvir,



as usa e então as descarta. Se elas protestam muito, ele faz com que elas sofram, arranjando notas de débitos, a morte de animais de estimação ou até mesmo desfiguramento. A melhor habilidade de Lamont é reunir informações, e ele não se importa como isso é feito, desde que consiga a informação. Ele sabe como cultivar e manter contatos assim como pressionar com chantagens e violência. Culliford não gosta de Lamont, mas reconhece que SCI tornou-se mais efetivo com o novo diretor. Rushing quer que Lamont eventualmente assuma DDA. Mollet despreza Lamont e daria qualquer coisa para vê-lo cair.

• **Kathryn Mollet, Diretora de Subdivisão, DRH**

— Os últimos anos trabalhando para a Pentex envelheceram Kathryn Mollet. Ela ainda é atraente, mas penteia seu cabelo castanho para cobrir os fios grisalhos e usa muita maquiagem para disfarçar as olheiras sob seus olhos azuis. Mollet é uma gênio em psicologia organizacional; ela sabe como motivar as pessoas e fazê-las sentir parte de um time, mesmo que ela esteja lhes dando mais e mais trabalho. Manipulação e controle dos gerentes de escalões mais baixos são sua especialidade. Mollet faz isso sendo direta e aberta e ela deixa alguns executivos da Pentex um pouco desconfortáveis com sua honestidade. Um dos aliados mais sólidos de Mollet era Giovanni; os dois se auxiliaram em sua escalada para participarem do Conselho, em 1993. Agora, ela está só e preocupada com seu futuro. Mollet e Lamont se odeiam; a rixa deles pode acabar refletindo nas políticas da Pentex. Ninguém quer ver isso acontecer.

• **Francesco, Diretor de Subdivisão, PI**

— Algumas vezes, esse lupino Philodox dos Dançarinos da Espiral Negra surpreende até ele mesmo. Quem pensaria que um lobisomem que dançou com a Wyrn seria um homem de negócios tão bem sucedido? Francesco leva o estilo de vida de um executivo da Pentex de maneira tranqüila; ele age normalmente frente ao suborno, chantagem e assassinato. Amplamente devido à influência de Zettler, o jovem entrou para o Conselho de Diretores da companhia em 1993. Todos os outros executivos foram bastante receosos sobre a habilidade do lobisomem de manter o auto-controle e assumir seu papel; a maioria admitem que sua primeira impressão estava muito errada. Francesco vem conseguindo sucessos, especialmente na criação e treinamento de fomori com o Projeto Ilíada. Um de seus truques mais sujos foi seqüestrar e usar Parentes em seus experimentos; no entanto, foi extremamente cauteloso ao fazê-lo. Francesco tem sua própria Colméia de Espirais Negras; eles saciam suas necessidades por presas frescas para matar em um ritmo regular. Culliford concorda com Zettler que Francesco foi uma boa aquisição para a companhia, mas o diretor executivo ainda pensa que pode ter algo mais envolvido.

• **Franklin Rubin, Diretor de Subdivisão, FIN**

— Rubin é virtualmente desconhecido, tendo recentemente substituído o falecido Enzo Giovanni. Ele é o que as corporações sonham de um contador: um homem de lábios firme, cabelos firmes. Rubin parece ter saído de um modelo de contador; ele não possui nenhuma característica que o difere de qualquer outro encarregado da papelada. Ele possui cerca de 30 anos, veste ternos lisos e bem cortados e come uma refeição simples em sua mesa todo dia, não fazendo qualquer tentativa de se socializar. Uma vez que ele tem um MBA de Harvard, muitas pessoas assumem que Rubin conquistou seu emprego graças à influência de Newberry. Tanto Mollet como Lamont esperam convertê-lo para seus campos, mas isso parece improvável, já que Rubin nunca conversa com ninguém, exceto para transmitir suas notas mensais nas reuniões do Conselho. Por ora, o mais novo membro do Conselho de Diretores é um mistério para todos.

Corporações da Pentex

*Eu contei dois e setenta cheiros fortes,
Todos bem definidos, e muitos fedem.*

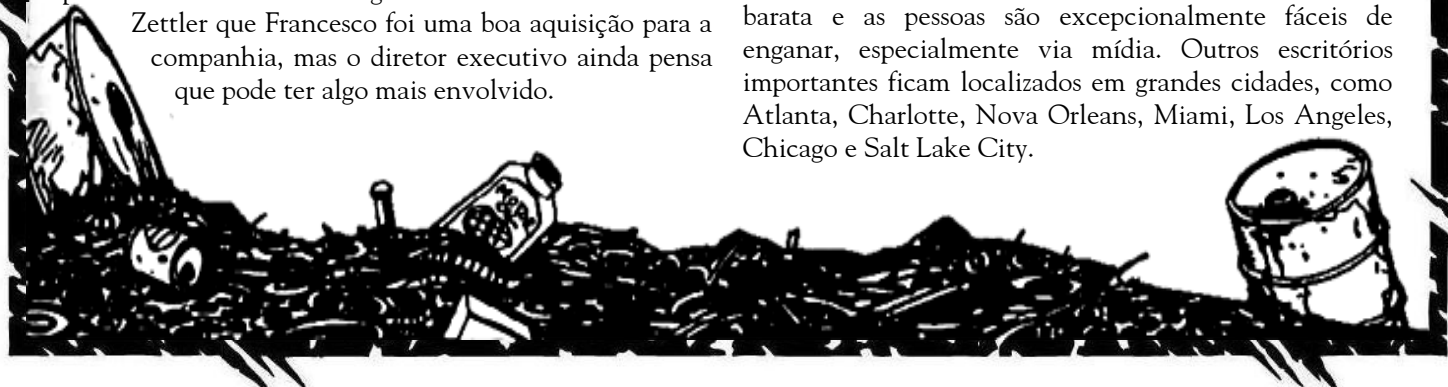
— Samuel Taylor Coleridge, *Cologne*

Rede Mundial

A Pentex é bem sucedida não apenas devido à discrição, mas também devido à sua presença em todo o globo. Muitas nações antigamente coloniais e industrializadas são lares para as companhias subsidiárias da Pentex. Os residentes locais normalmente assumem que os escritórios são algum tipo de rede de computação internacional ou de firmas financeiras e que os complexos industriais estão produzindo balcões de mármore ou assentos de aeronaves. Normalidade é o que eles esperam e é o que vêem; os locais não prestam muita atenção, uma vez que nada parece estar fora do comum. Infelizmente para eles, os efeitos da aproximação da Pentex são sutis e insidiosos. Crime, poluição e doença geralmente aumentam ao redor das fábricas e escritórios da Pentex; violência doméstica e suicídios também aumentam. As crianças têm notas mais baixas e um aumento em suas faltas. No geral, as atitudes dos residentes parecem ser mais apáticas ou voláteis. A Divisão de RP, claro, silencia todos esses fatos.

• **América do Norte**

— A Pentex é mais forte nos Estados Unidos e no Canadá; essas duas nações contêm mais de 70 escritórios da Pentex e centenas de companhias subsidiárias. O escritório central da Costa Oeste é em Seattle e o da Costa Leste em Nova York. É repleto de mão-de-obra barata e as pessoas são excepcionalmente fáceis de enganar, especialmente via mídia. Outros escritórios importantes ficam localizados em grandes cidades, como Atlanta, Charlotte, Nova Orleans, Miami, Los Angeles, Chicago e Salt Lake City.



- **América Central e Caribe**

— A grande pobreza e o potencial para desastres ecológicos fazem do México e do resto da América Central um refúgio para a Pentex. Além disso, o Sabá controla boa parte da região, inadvertidamente protegendo a Pentex dos Garou e de outros inimigos sobrenaturais. Apesar do escritório central ser na Cidade do México, outros escritórios importantes estão localizados em Acapulco, Port-au-Prince e San Salvador; a região abriga por volta de 20 escritórios no total.

- **América do Sul**

— As atividades da Pentex na América do Sul incluem a destruição em massa da floresta tropical e a extinção de várias plantas e espécies animais. Eles têm sido extremamente bem sucedidos nessa parte do mundo e a expansão continua a cada dia. Porém, os custos continuam aumentando, devido aos organizados e geralmente bem sucedidos esforços dos Garou em anular os Grupos Avançados da Pentex. O escritório principal da companhia na América do Sul fica no Rio de Janeiro. Outros 20 escritórios estão pela região, com operações em Lima e Bogotá.

- **África e Oriente Médio**

— Só pela mineração e caça a África seria uma jóia rara, exceto pelos malditos metamorfos. Eles têm sido sortudos em evitar a Pentex na África, recentemente destruindo o escritório de Casablanca. A companhia atualmente possui um escritório central da parte sul do continente em Johannesburgo, um escritório em Nairóbi e um escritório da parte norte no Cairo, que coordena os esforços no Oriente Médio. Outros escritórios no Oriente Médio incluem Riyadh e Istambul. Existem planos para expandir para o oeste africano, mas eles foram pausados indefinidamente. Algo deve ser feito em relação às Raças Metamórficas primeiro.

- **Europa**

— A aproximação da Pentex na Europa tem sido lenta e sólida. Interessada nos recursos financeiros da região, a corporação mantém grandes escritórios em Varsóvia, Hamburgo e Londres; existem outros escritórios em Moscou, Belfast, Birmingham, Glasgow e em várias capitais de países. A ascensão da União Européia desacelerou as coisas para a Pentex, apesar do Leste Europeu prometer ser uma área para rápido crescimento e corrupção.

- **Ásia**

— A Ásia é outra área para rápido desenvolvimento e mão-de-obra barata, especialmente em termos de recursos naturais e sobrenaturais. Yamazaki, por exemplo, espera encontrar prospectos para o Projeto Odisséia aqui. O escritório central é em Delhi, com grandes escritórios em Calcutá e Karachi. Uma vez que o desenvolvimento asiático é um novo passo para a Pentex, os diretores regionais confiam no contato próximo com os escritórios no Pacífico.

- **Austrália e o Pacífico**

— Tóquio e Sidney são lares para os maiores escritórios da Pentex nessa região. Escritórios menores

estão localizados em Wellington, Melbourne, Bangcoc, Honolulu, Manila, Seul e Jacarta. O Pacífico em particular oferece aliados em potencial, como os **Kuei-jin**, a Yakuza e várias **tongs**. A região toda é rica em recursos naturais. Mas, como a Ásia, a Austrália e o Pacífico permanecem muito desconhecidos. A Pentex pode achar tanto inimigos como aliados por lá.

- **Antártida**

— A expansão na Antártica pode parecer ou um plano de um estúpido, ou a melhor idéia desde os fomori. Como Danforth Stern apontou, existem muitas lendas estranhas sobre cidades perdidas, tesouros alienígenas e aparições incomuns nessa região, para que não houvesse nenhum tipo de investigação. Assim, uma pequena quantidade dos fundos anuais são enviados para uma força expedicionária na Antártica. Nenhum progresso ainda foi conquistado, mas Francesco está pensando em adotar esse projeto.

Top 21

A Pentex tem centenas de subsidiárias; essas são administradas ou por grupos de companhias ou diretamente por diretores de divisões e sub-divisões que usam identidades falsas. Por exemplo, Harold Zettler possui o controle (tendo a maior parte da percentagem das ações) da Autumn Health Management Systems sobre a identidade de Zeldt Erohlar, um banqueiro sueco. O Top 21, no entanto, são as estrelas do time da Pentex; são as mais lucrativas de todas as subsidiárias, vendendo os produtos baratos, de baixa qualidade que os consumidores mais desejam. Muitas estão também entre as mais antigas companhias da Pentex. A maioria dessas corporações trabalham juntas para um ganho mútuo; por exemplo, Young and Smith Incorporated vende seus produtos maculados pela Wyrn com custo mínimo na rede de varejo da Herrick's. De tudo em tudo, as subsidiárias da Pentex têm uma relação incestuosa.

- **Ardus Enterprises**

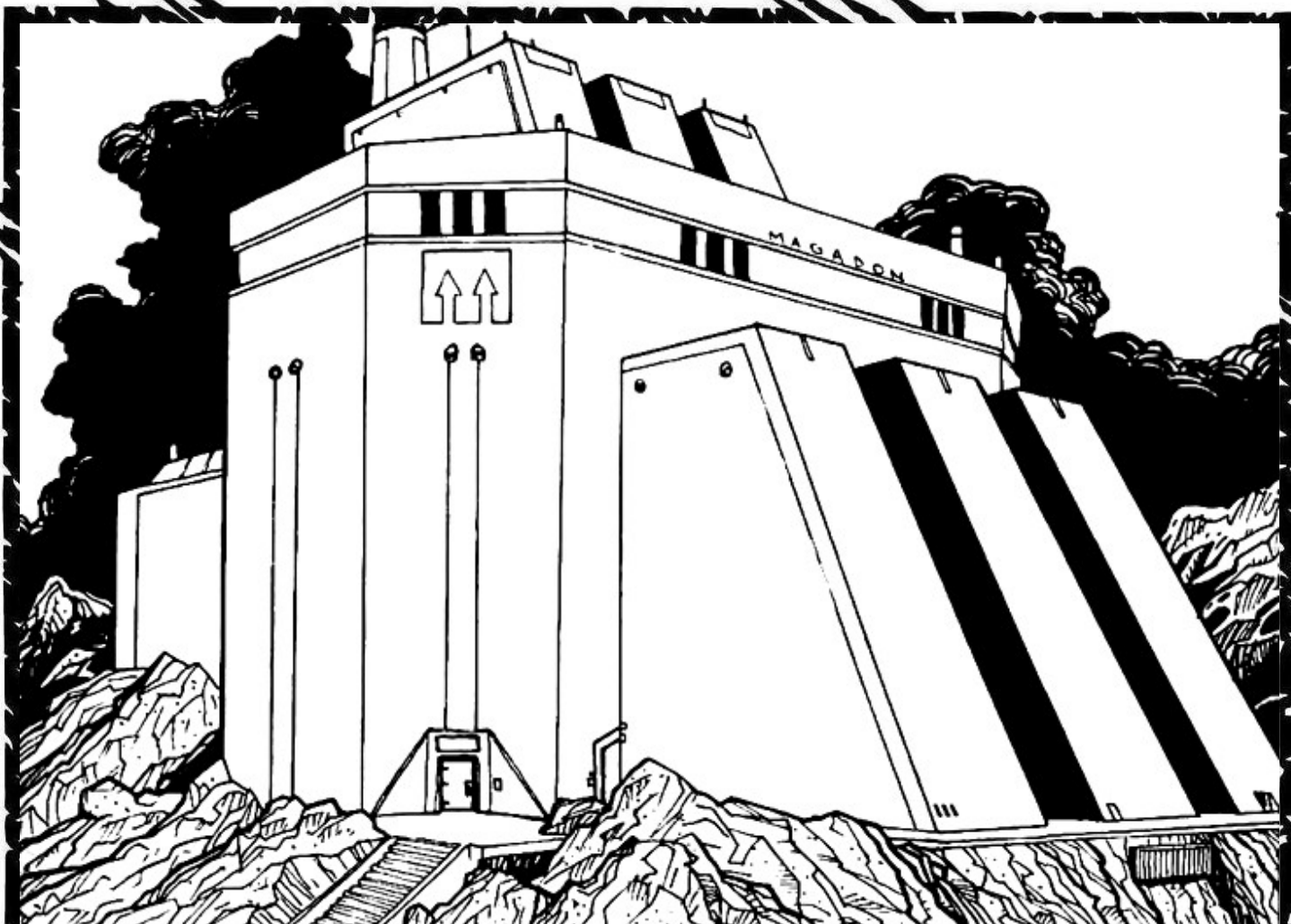
— A Ardus Enterprises diz ser uma companhia de gerenciamento de lixo. Na verdade, eles são responsáveis pela descuidada coleta de uma ampla variedade de materiais tóxicos, incluindo lixo radioativo. Eles gastam a quantidade mínima de dinheiro possível para se livrar dos perigosos materiais, aterrando-os próximos de fontes d'água e comunidades suburbanas.

- **Autumn Health Management Systems**

— A Autumn gerencia hospitais por toda a América do Norte e a companhia pretende expandir para a Europa e Ásia. Suas instalações de tratamento de saúde operam nos padrões mínimos e geralmente são grandes locais para infestações, dor e sofrimento. A Magadon geralmente usa essas instalações para testar seus novos produtos.

- **Avalon Incorporated**

— Essa fábrica de brinquedos parece inofensiva o suficiente à primeira vista, mas seus produtos vão de grosseiros a destrutivos. As melhores vendas da Avalon incluem o Amigo Veterinário, um kit veterinário que sutilmente provoca crueldade aos animais; Destrua-os,



um violento jogo de tabuleiro; e Poopi Suzi, uma boneca que grita, defeca e cospe, até que a criança a arremesse contra uma parede. Alguns pais reclamaram sobre a Avalon, mas não conseguiram nada. Sua mais irritante invenção é um animal de estimação digital que canta alegremente, mas apenas depois de morrer de desprezo.

- **Black Dog Games**

— Antes uma pequena fábrica de fundo de quintal, a Black Dog é hoje a indiscutível líder do mercado de rpg. Os favoritos são Zumbi: A Putrescência, Licanthropo: O Rapto, Feiticeiro: A Pretensão, Fada: A Desilusão e Espectro: A Aniquilação. Esses jogos exaltam as virtudes da tragédia, violência e o que há de vil nos mortais; os jogadores tendem a projetar sua própria angústia, lamentando sobre o estado de suas sombrias almas através da voz de seus personagens anti-heróis. A Black Dog espera negociar com a Tellus sobre o marketing de um software relacionado com seus jogos no futuro.

- **Circinus Brands**

— Uma empresa de cigarro e tabaco, Circinus apela para os fumantes jovens e que seguem tendências. Ela tem seus rótulos de avisos aos fumantes em níveis mínimos e gasta uma enorme quantidade em campanhas publicitárias da moda. O que a Circinus não diz é que seus produtos maculados são altamente viciantes e fatais.

- **Consolidex Worldwide**

— Uma firma de investimento internacional, Consolidex oferece uma variedade de opções de ações

sem ônus e fundos mútuos com baixo nível de investimento inicial. Ela apela para o investidor jovem e inexperiente. A companhia então pega o dinheiro e investe em outras companhias da Pentex e seus projetos, devolvendo apenas uma quantia a mais para fazer com que os investidores retornem.

- **Endron International**

— Endron, a mais antiga corporação da Pentex, também tornou-se a maior após absorver a Atlas Internacional em 1995. Agora, a Endron se especializa em petróleo barato, gás natural e energia nuclear. Todos seus produtos estão abaixo dos padrões mínimos para emissão e níveis de octanos. Os padrões de segurança das refinarias e estações de força são uma piada; pior, a companhia foi responsável por vários derramamentos de óleo e contaminações. As mortes, doenças e pesadelos ecológicos valeram o preço de toda a limpeza.

- **Good House International**

— A Good House fabrica produtos de papel de todos os tipos, de cadernos baratos até frágeis lenços de bebê. Eles são a maior fonte do desmatamento, principalmente no Canadá e na Amazônia. Good House é a segunda companhia mais velha da Pentex e possui um mercado extremamente amplo.

- **Hallahan Fishing Corporation**

— Hallahan inunda o mercado de frutos do mar com seus produtos, que vêm ao custo de pesca ilegal. A companhia não se importa com as centenas de golfinhos



mortos nas redes de atum; os produtos são muito mais baratos do que a produção de albacore. Hallahan tem sua própria pequena cadeia de restaurantes e supre O'Tolley's também. A maioria dos consumidores não faz idéia das práticas da companhia; uma bem sucedida campanha publicitária, estrelando alegremente Capitão Bill Hallahan é bem enganadora.

- **Harold and Harold Mining, Incorporated**

— Essa companhia minera todo tipo de materiais, como carvão, cobre, zinco e urânio. Mineração a céu aberto é a forma preferida, devido a seu baixo custo e seu bom trabalho em devastar a paisagem. Harold and Harold candidatou-se para a expansão na África do Sul assim que as tensões da região se acalmarem.

- **Herculean Firearms Incorporated**

— Herculean Firearms fabrica todo tipo de armas e munição, incluindo semi-automáticas. A verdadeira força da companhia está em seu poderoso lobby; todo ano, eles conseguem convencer mais e mais políticos a ignorar a questão do controle de armas. As armas da Herculean são baratas; praticamente qualquer jovem criminoso pode encontrar uma para comprar ou roubar.

- **Herrick's**

— Uma cadeia americana de mercearias, Herrick's é o escape perfeito para os produtos das outras corporações da Pentex. Aqui, Avalon, Circinus, King, Rainbow, Vesuvius e Young and Smith encontram uma forma fácil de fazer muito dinheiro. Devido a essa cooperação,

Herrick's é capaz de acabar com muitas outras redes de produtos a varejo, conseguindo lucros enormes.

- **King Breweries and Distilleries**

— Assim como Circinus faz com tabaco, King Breweries and Distilleries está fazendo um admirável trabalho de sempre manter o álcool "na moda". Propagandas mostram apenas belíssimas pessoas bebendo seus drinques, sempre em cenários elegantes. A maioria dos produtos são maculados, levando a um rápido vício.

- **Magadon, Incorporated**

— Atrás apenas da Endron Internacional em vendas, o gigante farmacêutico Magadon tem aumentado seus rendimentos desde a compra da Aesop Research Company. O trabalho da Aesop são cruéis experimentos com animais. Outra subsidiária é a Panacea Pharmaceuticals, que é especializada em desenvolvimento e testes de produtos. No geral, a Magadon é responsável por várias mortes. Ela dá ao público o que eles querem: pílulas para dieta, suplementos energéticos e implantes cosméticos. O preço é que a maioria dos produtos são maculados e causam grande sofrimento aos consumidores.

- **Nastrum Enterprises**

— Nastrum produz baratas armas de destruição em massa, incluindo mísseis, explosivos e discretas aeronaves. Eles vendem seus produtos a qualquer um, algo mantido em segredo dos olhos do governo americano. Nastrum está mais do que disposta a fornecer

suprimentos aos terroristas; eles também vendem armas para ambos os lados de vários conflitos. Quanto mais dinheiro, melhor!

- **Omni Television**

— Uma rede de sindicatos, Omni produz um grande número de programas televisivos que apodrecem o cérebro, como *Cavaleiras da Angústia*, sobre chiques garotas colegiais que combatem monstros; *Expresso MSG*, um programa de culinária; e *Sonhos Concretos*, um brutal e dramático programa policial. Os comerciais da Omni, que mostram muitos dos produtos das subsidiárias da Pentex, são anúncios subliminares.

- **O'Tolley's**

— Bem batido e frito, esse é O'Tolley's, o Local da Família. É uma rede de restaurantes fast food, especializada nas comidas mais engorduradas e calóricas possíveis. Como tal, ela atinge infinidades de consumidores que querem refeições rápidas e que não percebem que os produtos são maculados. Os anúncios da O'Tolley's fazem um bom trabalho promovendo uma atmosfera familiar; o que eles não mostram são as precárias condições das fazendas de gado e das florestas destruídas para servir como área de pastagem. Comer no O'Tolley's é uma boa maneira de ganhar 10 quilos ou destruir sua bexiga. Uma vez que danos alimentícios não aparecem por dias ou semanas após comer no O'Tolley's, os consumidores não percebem a origem de sua doença.

- **Rainbow Incorporated**

— Essa companhia produz uma grande variedade de produtos de plástico e borracha, de sacolas de sanduíches a pneus. Além disso, possuem um poderoso lobby e uma campanha de mídia que louva o valor do plástico para os consumidores. A expansão na África e Ásia será vital para o contínuo seu crescimento, já que os custos de mão-de-obra estão aumentando na América do Norte.

- **Tellus Enterprises**

— Antigamente uma produtora de vídeo games, Tellus Enterprises assumiu a Sunburst Enterprises International, uma companhia de computadores, o que aumentou substancialmente a margem de lucro. Os hardware da Tellus parecem brilhantes e suas CPUs vêm com jogos atrativos e barulhentos, graças à Sunburst. O custo é bem abaixo dos competidores; qualquer um pode comprar uma plataforma de jogos da Tellus. O que os anúncios não dizem é que os computadores encorajam o nerd de computador comum em um preguiçoso viciado. Algumas vezes as crianças esquecem de comer, de tão vidradas nas máquinas.

- **Vesuvius Incorporated**

— Vesuvius publica uma grande variedade de livros, revistas e jornais; os anunciantes, sem nenhuma surpresa, incluem muitas outras companhias da Pentex. A função mais importante da editora é acalmar os temores do público sobre danos ambientais e questões como controle de armas e o estado da economia global. A linha de revista em quadrinhos apela para os piores instintos dos adolescentes e estão ligadas a crimes violentos.

- **Young and Smith, Incorporated**

— Atrás da Edron e Magadon, Young and Smith é a terceira maior subsidiária da Pentex. Essa companhia produz uma ampla variedade de comida e produtos de cuidados pessoais, sendo que todos não são higiênicos. Até mesmo a embalagem, normalmente obtida da Good House ou Rainbow, é maculada. Provavelmente toda família tem algum tipo de produto da Young and Smith em seus armários.

Recursos e Conexões

A Pentex é uma grande corporação; como tal, seus diretores sabem o valor de estabelecer e cultivar bons contatos. Apesar da maioria desses parceiros de crime ter seus próprios planos, eles também percebem as vantagens de lidar com a Pentex. A companhia provê recursos difíceis de se encontrar e servir como fortaleza em épocas de problemas.

Dançarinos da Espiral Negra

Os Espirais são como nitroglicerina: incrivelmente úteis, mas extremamente voláteis. Muitos deles (pelo menos aqueles que as Colméias estão dispostos a fornecer) sofrem de severas psicoses que limitam sua utilidade. Por outro lado, eles formam excelentes tropas de choques. É fácil convencê-los a lutar com lobisomens, por exemplo; apenas ponha-os na direção certa. Francesco mostrou ao Conselho que alguns Espirais podem trabalhar em sociedade, e geralmente, ele dá melhores oportunidades para sua tribo através da companhia. Alguns Dançarinos da Espiral Negra e seus Parentes agora ocupam baixas posições de gerências por todo o mundo.

Fomori

Muitos fomori são mantidos às escondidas; alguns nem mesmo percebem que a fonte de seus estranhos poderes geralmente é a Pentex. Como os Espirais, eles funcionam bem nas situações de gerências médias e baixas, pois a maioria pode passar por humanos. A Pentex também acredita que os fomori seriam uma boa linha de defesa contra os Espirais, caso eles se voltem contra a companhia. O que a companhia ignora é que poucos fomori poderiam transformar-se em rebeldes, caso descobrissem a verdade sobre o que foi feito com eles.

Sabá

A Pentex e o Sabá são inquietos amantes. A companhia preza os recursos e informações do Sabá e também a oportunidade de contatos vampíricos; a Camarilla, por toda sua intriga, não é cruel o suficiente para a Pentex. O Sabá, encorajado pelo sucesso de Zettler, erroneamente crê que a Pentex proverá aparatos tecnológicos e outras coisas contra os Antediluvianos durante a Gehenna. Nenhum dos grupos confia inteiramente no outro; cada um vai para as reuniões de negócios com muitos planos escondidos.

Kuei-jin

A Pentex foi sábia o suficiente nos últimos anos para

Memorando

De: Franklin Rubin, DSD-FIN

Para: Diretores de Divisão e de Subdivisão

Re: Gastos Aprovados nos Itens de Saúde dos Empregados

Os itens a seguir têm a aprovação da fiscalização de gastos anuais. Não é necessário completar o Formulário de Orçamento AMD-FIN para esses itens; simplesmente envie o pedido por escrito e esses itens serão providenciados no próximo dia útil pela central de fornecimento. Pedidos urgentes deverão ser destinados para as necessidades dos Grupos Avançados. A maioria dos remédios pode possuir diversas formas de entrega; chequem o catálogo de compra online para as especificidades. Notem: esses pedidos devem vir a partir dos DD ou SD. Assistentes administrativos não podem pedir esses itens. Obrigado pela cooperação.

Delerex Lupus 7 (agente Anti-Delírio)

Anagath F45.6 (anagathic humano)

Psiphrenol (estimulante neural, Projeto Odisséia)

Estrus-orvo 7-7-7 (medicamento de controle de nascimento)

ST 31-91B (CLASSIFICADO)

colocar Yamazaki como encarregado da maioria dos negócios com os *Kuei-jin*, os Cainitas orientais. Aparentemente, eles possuem muito desprezo por estrangeiros e se diferenciam bastante da Camarilla e do Sabá em seus poderes e filosofias. Yamazaki espera que os vampiros orientais possam ter uso para o Projeto Odisséia e outros esforços da DPE (Divisão de Projetos Especiais).

Em sua maior parte, os *Kuei-jin* acham que falta à Pentex o conhecimento das práticas e etiquetas comerciais do Oriente; isso dá à companhia uma má reputação.

Sétima Geração

Alguns seletos membros entre os executivos da Pentex possuem negócios secretos com esse grupo, mas em sua maioria, a corporação não deseja qualquer laço com a Sétima Geração. Seus maus hábitos não servem a nenhum propósito em particular ou objetivo e a maioria da Sétima Geração é de amadores perto do conselho da Pentex. Apesar da Pentex certamente possuir sua parcela de estupradores e pedófilos, ela está tentando manter essas práticas às escondidas; a companhia quer manter qualquer risco de segurança o mais baixo possível. Qualquer conexão aberta com a Sétima Geração seria danosa para a aparência de respeitabilidade da companhia.

Grupos Avançados

Os Grupos Avançados da Pentex são agentes que receberam extensivo treinamento em combate, espionagem, demolições e uma infinidade de outros especialidades. Os Grupos Avançados são divididos em unidades de seis ou sete pessoas; fomori, psíquicos, mercenários, Dançarinos da Espiral Negra e neófitos do Sabá são excelentes membros de equipes. A Pentex não poupa gastos nos treinamentos e equipamentos dessas equipes. Com uma maior frequência, a companhia usa-os para destruir caerns de lobisomens ou cuidar de uma resistência organizada. Seus líderes são escolhidos por sua experiência e sucesso em combate e táticas. Dentro dos



Querida Kathy,

Sei que mamãe e papai acham estranho que você viva em algum tipo de comunidade Luddite feminista, mas você sabe que nunca tive problema com isso. Você ainda é minha irmã e acho que ensinar crianças deve realmente ser muito divertido. Essa é a razão pela qual escrevo.

Kathy, eu estou realmente preocupada com Jordan. Ele sempre foi tão feliz, nunca estava doente, sempre rindo. Mas no ano passado, ele pegou todo tipo de doença por aí. Pensei que colocá-lo em uma creche de qualidade ajudaria, mas não. Acho que ele precisa de uma mudança de ares, assim como eu. Podemos ir até o Colorado para uma visita? Não que David fosse sentir nossa falta; ele nunca está aqui mesmo. Acho que soa muito depressivo, mas preciso conversar com alguém que está realmente vivo. Ultimamente, David tem agido mais e mais como um computador. Fui almoçar com alguém de seu escritório que conheci alguns meses atrás, mas ela realmente me deixou nervosa. Ela conversou comigo como se eu fosse algum tipo de aberração por querer que meu marido passasse mais tempo em casa. Se esse é o plano de David para fazer as coisas darem certo, é um plano muito ruim.

Acho que tenho dinheiro guardado suficiente para uma passagem. Por favor, escreva-me o mais rápido possível. Não consigo esperar pra te ver.

Com amor,
Annie

indivíduos dos grupos, uma certa quantidade de vínculo acontece. Mollet está conduzindo um estudo para avaliar se esse tipo de interdependência é uma vantagem ou uma ameaça aos interesses da companhia.

Proposta Irrecusável

Chris entregou a David uma xícara de café. “Ei, escute, eu sei que não é da minha conta, mas percebi que você tem ficado muito no escritório. As coisas estão ruins em casa, não estão?”

“Piores do que você imagina”, respondeu David, dando uma grande golada. Ele não foi dormir em casa por dias; apenas apareceu para olhar as correspondências e pegar uma muda de roupas. Ann, se estava em casa, não se incomodava de conversar mais com ele. David já havia marcado um encontro com seu advogado.

Chris tossiu levemente. “Bem, não tenha tanta certeza. Ouça, eu sei como é isso, sério mesmo. E talvez eu possa te ajudar a sair dessa”. Ele deu um cartão a David. “Nicole Hanna; uma amiga minha que trabalha com serviços de informações. Talvez ela possa te ajudar a sair dessa”. David fitou o cartão e depois Chris. “Oh, não, não, não. Não é nenhum tipo de favor sexual”, riu Chris. “Apenas pensei, bem, ela sabe muito sobre as mulheres, esse tipo de coisa. Poderia conversar com Ann, dar alguns conselhos a você sobre como não ficar sem nada. Ela é muito boa

em descobrir essas coisas, se você entende do que estou falando”.

David assentiu. “Obrigado. Seria uma merda se Ann ficasse com tudo, não é? Digo, sou eu que faz todo o trabalho!”

“É. E já que tá nessa, tome algumas vitaminas ou algo assim”. Chris entregou um frasco a ele. “Essas irão lhe ajudar. Eu as tomo todo dia”.

David tinha que admitir que Chris sempre parecia desperto e em forma. “Tudo bem, eu vou tomar. Muito obrigado”.

“Sem problemas. Pra que servem os amigos?” sorriu Chris.

Adversários

Nossos piores inimigos não são os ignorantes e simples, porém cruéis; nossos piores inimigos são os inteligentes e corruptos.

— Graham Greene, *The Human Factor*

A mídia, os políticos e as agências legais prestam pouca ameaça à Pentex; a companhia também tem essas facções no bolso ou chantageadas até o limite. A verdadeira ameaça vem de outras criaturas sobrenaturais, como vampiros, metamorfos ou magos. Apesar dos maiores esforços do ICS, a companhia ainda não sabe tanto quanto gostaria sobre esses perigosos inimigos.

Os Garou

Os Garou conhecem a Pentex como uma ameaça à Gaia; o que eles não sabem é a extensão do poder da companhia e seus objetivos finais. Os Garou também têm dificuldade em planejar ataques genuinamente efetivos. Ataques aos sistemas de computação são uma boa opção, assim como ataques sangrentos nas refinarias e fábricas da Pentex. Mas apesar desses ataques atingirem a companhia e permitir que os lobisomens liberem sua fúria, eles raramente atingem órgãos vitais. Matar e pilhar não é a resposta. Os lobisomens precisam encontrar uma forma de se aprofundar na carne da Pentex, caso desejem causar um dano real. Rixas tribais e animosidade entre os outros metamorfos também não ajudam. A Pentex se preocupa com a ferocidade dos ataques dos lobisomens, e por isso emprega mais e mais agentes sobrenaturais nos Grupos Avançados. A guerra está ficando cada vez maior.

Outros Metamorfos

Os outros Bête também têm seus recursos e obrigações ao enfrentar a Pentex. A companhia sabe pouco sobre os outros metamorfos, apesar de buscar descobrir mais. Em partes da África e Ásia, os Bête são bem sucedidos em defender sua terra natal dos estrangeiros. Por outro lado, a Pentex ataca porções da Amazônia por anos, e os Bastet daquelas terras parecem estar travando uma batalha perdida. Outra fraqueza dos Bête é que com exceção de algumas tribos dos hengeyokai, eles raramente trabalham juntos. E com muita frequência, eles tratam os Garou como inimigos. Talvez esse sentimento seja merecido, mas a Pentex é uma ameaça ainda maior.

Sopa Tóxica para o Narrador

Infelizmente para os seus jogadores, você tem grandes fontes de materiais para a Pentex, próximas como a televisão ou o shopping mais perto. Claro, *Arquivo X* é um ótimo programa para observar a intriga, espionagem e planos deturpados. Mas não despreze outras grandes criações como *Millenium*, *La Femme Nikita* (o filme e o programa de TV, apesar da história ser diferente), *The Prisoner*, *The Firm*, (o livro e o filme), *Harrison Bergeron* (o filme e o conto) e *Earth: Final Conflict*. Todos esses demonstram as formas nas quais organizações estéreis, sem emoções ou corruptas desumanizam ou controlam seus empregados. Mas se você *realmente* quiser enganar os sentidos de seus jogadores, procure em livros ou revistas sobre a cadeia local de lojas a varejo. Pegue um pouco dos jargões populares sobre o mundo dos negócios — gerência de qualidade, força trabalhadora ou aumento de produtividade. A Pentex pega todas as técnicas que *poderiam* funcionar em uma companhia real (ou não) e as usa como migalhas para acalmar seus empregados. O resultado: trabalhadores com falsas esperanças, que acreditam que seu grande promoção virá na próxima reunião de equipe, ou na próxima, ou na próxima...

Magos

A Pentex tem problema em reunir informações sobre os magos. Eles são psíquicos? Fomori a serviço da Weaver? Qual a fonte do seu poder? Alguns membros da Pentex acreditam que os magos podem ser uma mina de ouro; outros pensam que são uma gigantesca ameaça. A companhia não compreende a Guerra da Ascensão, mas percebe que existem pelo menos duas facções de magos: aqueles que praticam algum tipo de “mágica popular” e aqueles que usam tecnologia avançada. A companhia acredita que os últimos possam ser recrutas úteis se tratados da maneira apropriada; alguns membros do Sindicato já iniciaram algumas negociações limitadas com a Pentex, sem imaginar que eles emergiram com a mácula da Wyrn em suas mãos. A companhia gostaria de estender sua mão o mais profundo possível na Tecnocracia. A Pentex não sabe que pelo menos um grupo de magos, os Dragões Dourados (veja *The Book of Chantries* em *Mage Chronicles, Volume 1*), descobriram as ligações da companhia com o sobrenatural e iniciou alguns esforços contra a mesma.

Clã Giovanni

As relações entre a Pentex e os Giovanni viraram-se para o pior. Anteriormente, a competição entre eles pelos mercados financeiros do mundo era em uma pequena escala; agora, transformou-se em algo entre dois rivais. Apesar dos conflitos atuais serem travados nos mercados de ações e nos cofres de bancos, mais cedo ou tarde, as hostilidades em aberto podem começar. A Pentex sabe

mais sobre os Giovanni do que os vampiros gostariam, graças à Enzo Giovanni. Porém, a companhia subestima a solidariedade do clã contra um inimigo em comum; a Pentex nunca será capaz de se unir tão bem como os Giovanni em uma crise.

Planos e Segredos

Mas como ser reconhecido sob essa máscara? É isso o que eles chamam de uma boa carreira.

— Jean Anouilh, *The Waltz of the Toreadors*

Além dos metamorfos, um punhado de magos e um clã ambicioso de vampiros, ninguém realmente se opõe à Pentex ou pelo menos tem alguma pista do que eles realmente estão fazendo. Uma pessoa comum não sabe sobre a Pentex e provavelmente não se importaria mesmo se a conhecesse; o encanto da comida e de produtos baratos é forte demais. A triste verdade é que a Pentex está lenta e deliberadamente destruindo a vontade das pessoas e o bem estar do planeta por razões não compartilhadas com ninguém. Porém, tão inescrutáveis quanto possam ser as razões do Conselho de Diretores, a maioria dos empregados eventualmente admitem para si mesmo lá no fundo que o mundo seria um lugar muito melhor se as massas ignorantes não tivessem o espírito de fazer tudo que os outros dizem.

Destruição Ambiental

Virtualmente, todas as subsidiárias da Pentex contaminam o meio ambiente. Os produtos químicos jogados fora da Arduus contribuem com a chuva ácida; isso causa danos nas árvores já marcadas com o desmatamento feito pela Good House Paper. Como está envolvida, a Pentex faz vista grossa para os caçadores que



colecionam troféus em extinção para suas coleções. Onde antigamente existiam belíssimas florestas, agora estão campos destrozados, para serem usados em criações doentias de gado, que se transformarão em hambúrgueres ou como locais de construção para estações de força nuclear. A Pentex também tenta assegurar que carros grandes, confortáveis e emissores de gases permaneçam com grande demanda; eles poluem a atmosfera, destroem a camada de ozônio e põem mais dinheiro nos cofres da Endron. Enquanto isso, as divisões de Relações Públicas mantêm os políticos com os bolsos cheios, para que o governo faça pouco para ajudar a salvar o meio ambiente. Esse tipo de destruição não é tão difícil quanto se espera; o cidadão comum já é um consumidor e contribuinte.

Experimentos

A Pentex, a DPE em particular, emprega centenas de experimentos biológicos cruéis e sem sentido com animais; a subsidiária Magadon justifica que são medidas de segurança tomadas para proteger os consumidores. O que eles não descrevem são os esforços feitos para fazer uma lavagem cerebral na humanidade, principalmente através das propagandas subliminares da Omni TV, ou das propagandas da Vesuvius Publishing. Toda essa crueldade (apesar de agradável para muitos empregados) é uma tentativa de espalhar ainda mais a apatia; uma controversa mídia existe simplesmente porque quanto mais pessoas ouvirem sobre a crueldade aos animais, mais elas se tornarão insensíveis a qualquer outra coisa além delas mesmo. Assim, poucas pessoas se importam.

As crianças são alvos especialmente vulneráveis, já que a Herrick's patrocina eventos de moda para transformar garotas e garotos inocentes em robôs cobertos por cosméticos. Uma nova mania entre algumas companhias da Pentex é abrir escolas possuídas pela corporação; essas instituições asseguram que as crianças cresçam desejando satisfação imediata, o tipo de coisa que apenas a Pentex pode prover.

Obituário

Ann Brynner Gillis, 26, de Charlotte, NC, morreu no hospital de Denver, na tarde de segunda-feira, depois de ferimentos causados por um acidente de carro. Ela deixa seu marido, David Gillis; pais Sr. e Sra. Wingate Brynner; e uma irmã, Kathryn Brynner. Sra. Gillis era nativa da Carolina do Norte e uma estudante de jornalismo quando morreu.

Criança Desaparecida

Jordan Gillis, o filho de 16 meses de idade da falecida Ann Gillis, ainda está desaparecido após a noite de domingo do acidente de carro. Seu pai, David Gillis, continua a ajudar na busca. A polícia do estado ainda está investigando o local do acidente, mas nenhum rastro do garoto foi encontrado. A irmã da Sra. Gillis, Kathryn Brynner, disse a repórteres que tem fé que Jordan estava a salvo. Pede-se aos leitores que entrem em contato com a polícia, caso tenham alguma informação.

Ação Política

A Pentex é bastante ativa na arena política; através de suas subsidiárias ela contribui com somas enormes para grupos de interesses favoráveis à censura e lobbies em vários grandes negócios. No exterior, a corporação canaliza fundos para grupos terroristas, especialmente aqueles envolvidos em conflitos que destroem os recursos naturais. Devido ao fato de controlar vários tipos diferentes de companhias, a Pentex é capaz de inundar uma variedade de mercado com seus produtos baratos; apesar de algumas economias adversas, ela consegue lucro mesmo quando os consumidores não têm muito dinheiro para gastar. Companhias como a Consolidex ajudam as subsidiárias da Pentex a permanecer abastadas, apesar da competição do mercado. Graças aos esforços da divisão de Relações Públicas, a mídia fica quieta sobre as migalhas de informação que possui sobre a Pentex. Mesmo que um repórter consiga coletar alguma informação significativa, o SCI ameaça-o ou o chantageia.

Ninguém que se saiba está disposto a correr os riscos das consequências.

Base Lunar da Pentex

No final dos anos 50 e no início dos anos 60, a DPE montou elaborados planos para a Base Lunar da Pentex, uma colônia lunar que suportaria centenas de pessoas. Apenas um punhado de pessoas fora do Conselho de Diretores sabe sobre esse projeto. Ele foi suplantado por outros interesses espaciais, como o lançamento de satélites de comunicação, mas Culliford e Newberry ainda encaram a Base Lunar da Pentex como uma opção viável. Eles ignoram as previsões de Stern sobre tecnologia alienígena perdida na lua; ao invés disso, os dois diretores pensam que essa base lunar pode servir como um excelente refúgio para os altos escalões da Pentex, caso eles necessitem deixar a Terra. A Lua também serviria como um local perfeito para enviar um ataque nuclear contra os inimigos da Pentex. Culliford planeja renovar o interesse nesse projeto na próxima reunião do Conselho, alocando fundos e pessoas para transformar esses planos em realidade.

O Plano Ômega

Aqui está, a mãe de todas as coisas ruins que a Pentex guarda para o mundo. O Plano Ômega é uma estratégia em três estágios para destruir a civilização e reconstruí-la à imagem da corporação. Primeiro de tudo, a companhia quer corromper completamente a Terra e a população, através de desastres ambientais e a subjugação da vontade humana. Nada será deixado, apenas uma bola de pedras sem vida e um punhado de escassos selvagens; esse é o objetivo por trás das atividades destrutivas de todas as divisões e companhias subsidiárias da Pentex. Na Fase Dois, a Pentex irá se lançar como o cavaleiro da Terra, pronta para curar os problemas do planeta. A população sobrevivente adorará o nome da companhia como sua salvadora da extinção. Por fim, a Fase Três irá

se iniciar, a completa dominação da Terra. Nessa época, a Pentex terá erradicado qualquer resistência e semeado seu povo por todo governo e poder econômico que ainda restará no mundo. Ninguém será deixado para impedi-los de uma gigantesca dominação. Claro, apenas os diretores de divisão e subdivisão sabem sobre o Plano Ômega; ele certamente não está escrito em lugar algum. Mas o plano guia praticamente todo movimento que a corporação faz.

Isso soa totalmente ridículo e megalomaniaco? Talvez sim, mas a Pentex conseguiu um notório sucesso durante a Fase Um. Exceto por metamorfos e alguns grupos de defesa ambiental, ninguém está realmente se opondo à Pentex. O que *isso* diz sobre o destino do mundo?

Desumanizando-se

David leu o e-mail de sua assistente, inacreditável. Ela tinha ido e comprado uma passagem de avião. A vadia ia realmente fazer isso; Ann estava pegando seu filho e partindo. Nicole tinha avisado-o que sua esposa estava em um estágio de rebelião, fúria e provavelmente à beira de fazer algo drástico. David nunca esperou que ela fizesse algo; Ann nunca tivera muita coragem. Ele sentou em sua mesa, lembrando-se da última vez que Ann falara com ele. Ela reclamara que o bebê estava doente e David se viu pensando no trabalho. O que Ann disse? Ele não conseguia se lembrar. Ele continuava ouvindo as vozes de Chris e Nicole, o zumbido dos computadores, a campainha de seu telefone, o som do elevador, o barulho das luzes. Eles o afastaram do lamento de sua esposa. David pegou o telefone e discou.

“Oi, Nicole. Sim, minha assistente me enviou seu e-mail criptografado. Obrigado pelo que você fez. E... eu acho que o código TFAA parece bom. Eu te devo por ter cuidado disso. Sim, te encontro na reunião. Obrigado, Nicole”.

David desligou o telefone. Onde ele estava? Ah, sim, as notas para o relatório anual. O tempo estava correndo.

Narrando

Se eu não jogar com as regras deles, eu morro.

— Nikita, *La Femme Nikita*

Ambiente

A Pentex é um labirinto interminável de desespero, desesperança e perda. O fedor da corrupção deve manchar tudo aquilo que a companhia toca, desde o miserável empregado que apenas tenta ganhar a vida até as garrafas da cerveja maculada da King Breweries. A Pentex alimenta falsas esperanças, mas a vida sempre piora, nunca melhora. Ela mente e diz às pessoas o que elas querem ouvir; a companhia mantém as pessoas à sua volta mesmo enquanto as consome completamente. O Narrador deve ajustar o ambiente para fazer com que a Pentex seja tolerável, até mesmo benevolente à primeira vista, e então permitir que a desgraça apareça pouco a



pouco, até que os personagens estejam imersos nela.

Tema

O tema da Pentex é que as coisas não são o que parecem. Do lado externo, a companhia parece estar ascendendo; para todas as aparências, a Pentex é respeitável e moderna. Além disso, a corporação não poderia ser tão ruim assim! Nenhum humano poderia fazer isso a outros humanos; certamente é algum truque de jornalismo ou uma mídia feita por liberais de coração mole. Certo? Não aposte nisso. Com a Pentex, as coisas são sempre muito *piores* do que parecem. Nunca deixe os personagens se esquecerem disso.

A Vida com a Pentex

Os Narradores devem ter muitas opções de como usar a Pentex em suas crônicas. Talvez seja a desconhecida organização sombria que tenta os jogadores, enviando a eles mensagens sutis ou subornos. Para uma crônica mais marcial, talvez os Grupos Avançados da Pentex sejam um grande inimigo dos personagens lobisomens. Um grupo com experiência pode tentar um crossover com os magos ou até mesmo com o Clã Giovanni; um inimigo comum como a Pentex força estranhas alianças. O Narrador realmente ambicioso pode até mesmo narrar uma crônica no primeiro estágio do Plano Ômega; o Apocalipse chegou e a Base Lunar da Pentex é uma realidade. O que os jogadores vão fazer a respeito disso?

Claro, os Narradores devem adaptar a Pentex para encaixar nas necessidades de suas crônicas. Alguns personagens e companhias podem ser desnecessários; a Pentex pode trabalhar melhor se for uma única companhia ao invés de um titã corporativo. Alternativamente, os Narradores podem narrar uma crônica centrada em apenas uma subdivisão da Pentex, como o Projeto Odisséia; os jogadores devem passar algum tempo enfrentando um punhado de psíquicos maculados pela Wyrms. Por outro lado, remover todos os elementos sobrenaturais da Pentex pode ser interessante; ela pode ser tão corrupta e poderosa mesmo sem a Wyrms. O que quer que o Narrador decida, no entanto, ele deve se divertir preparando a Pentex e seus planos. Quando os jogadores descobrirem sobre a verdade por trás do véu de mentiras da companhia, deve ser uma grande revelação na crônica.

Um Sinal de Fraqueza

A Pentex tem três pontos fracos: disputa interna, inimigos externos e burocracia monolítica.

As rixas internas ocorrem devido a praticamente toda facção da Pentex possuir seus próprios planos; Zettler trabalha para o Sabá, Francesco para os Dançarinos da Espiral Negra, Stern para os “misteriosos alienígenas” e por aí vai. Os Instintos da Wyrms que barganharam com os diretores também forçam seus próprios objetivos através de seus agentes humanos. Os problemas externos incluem o Clã Giovanni, os magos, e, claro, os Garou e os outros metamorfos. A Pentex pode

ser capaz de lidar com ataques de um ou de dois lados, mas ela está lentamente sendo cercada. Por fim, como o Titanic, a Pentex é grande demais para evitar a aproximação de alguns problemas. Ela pode lidar com pequenas disputas em suas fábricas facilmente, mas não com as grandes. As rodas da burocracia algumas vezes reduzem o ritmo da Pentex. O plano de reestruturação de Clifford melhorou a companhia consideravelmente, mas ainda há muito a se fazer. Os adversários da Pentex precisarão atacar uma dessas fraquezas se quiserem ter algum sucesso duradouro contra os servos mortais da Wyrms.

Sementes de Histórias

Os ganchos a seguir devem dar ao Narrador algumas idéias para quando for usar a Pentex. Use ou adapte-as para o que for melhor para sua crônica; sintase livre para expandir, se necessário.

Todos os Homens do Diretor

De alguma forma, as Relações Públicas se descuidam e um vazamento ocorre; alguns repórteres importantes recebem informações sobre a sujeira da Pentex e conseguem evitar serem silenciados. Agora eles querem saber mais sobre a companhia. Talvez os repórteres possuam contato com Garou, ou são Parentes; eles procuram seus aliados lobisomens para ajudá-los. O que eles farão a seguir? Eles irão se esconder ou talvez se juntarem a uma invasão? Como eles podem descobrir mais sobre a Pentex sem revelar seu paradeiro? Esse jogo é ideal para um grupo misto de personagens.

Saque e Reviravoltas

A matilha de lobisomens ataca uma fábrica da Pentex; lá eles descobrem que um antigo membro da matilha, que havia desaparecido, está sendo controlado mentalmente para trabalhar junto de um Grupo Avançado. Os guerreiros de Gaia quebram tudo e resgatam seus companheiros perdidos e tudo parece ficar bem no mundo. Ou será que não? Talvez o príncipe lobisomem seja apenas um peão inconsciente, com uma personalidade adormecida pós-hipnótica. O dorminhoco convoca um ataque do Grupo Avançado ou assassina algum companheiro de matilha, embora sua personalidade verdadeira ainda seja inocente. O que os lobisomens farão?

Sem Saída

Um empregado descobre coisas sobre a Pentex que mortais proletariados jamais deveriam saber, incluindo a existência de lobisomens. Ele agora quer sumir e está disposto a compartilhar essas informações em troca de abrigo. Como ele pode contatar os Garou e, eles irão acreditar nele? Quem irá alcançá-lo primeiro, os lobisomens ou os assassinos do Grupo Avançado?

Cultos Mortais

Embora seja um dos grupos de antagonistas menos ameaçadores fisicamente, os cultos possuem um potencial

de serem um dos mais horripilantes e memoráveis oponentes que uma matilha poderia enfrentar. Fé é uma força poderosa, e história — mesmo as manchetes de hoje — é cheia de exemplos do que acontece quando a fé sai do controle. Não é de surpreender que a Wyrms possua um interesse definido em algumas dessas religiões, e o resultado, geralmente, é bastante feio.

Um culto da Wyrms, para propósitos dessa discussão, é um culto de crentes que veneram alguma forma de poder sombrio, mas sua adoração e seus ritos depravados alimentam a Wyrms e seus lacaios, ao invés disso. Eles são uma ameaça perigosa, particularmente porque são geralmente subestimados e ignorados. Afinal, o que é um grupo de dez ou cem pessoas, mesmo 500, comparados à Pentex ou a uma Colméia de Dançarinos da Espiral Negra? Seus recursos podem ser surpreendentemente extensos, entretanto, e sua influência na sociedade mortal duas vezes maior do que a de uma ameaça sobrenatural, como um Grupo Avançado de fomori. Eles significam problema.

Métodos de recrutamento variam bastante. A maioria se junta por curiosidade, um desejo de se integrar ou uma necessidade de acreditar em algo além da fé das comunidades, mas não existe uma classificação para o “cultista típico”. Eles podem ser hedonistas apáticos em busca de emoções, suburbanos sem nada melhor pra fazer, entusiastas de Death Metal, pilares da comunidade em busca de poder *real*, yuppies atrás daquela fronteira final — e sim, aqueles garotos que só usam preto e estão sempre na sessão de ocultismo das livrarias. Uma vez que o novo recruta esteja dentro, alguns cultos pegam pesado na lavagem cerebral, exigindo que o fiel permaneça isolado de influências “corruptas” da sociedade; outros sequer tocam na vida pessoal de seus membros — por algum tempo, de qualquer modo. Apenas certifique-se que virá no próximo sábado à noite, certo?

Graus de Ignorância

Apenas alguns poucos cultos da Wyrms *realmente* compreendem o que é que eles servem e essa ignorância é uma das mais atraentes razões para usá-los em histórias. Os exemplos mais “alienados” são de grupos de pessoas que seguem práticas e uma fé que não é baseada em nenhuma entidade espiritual existente, mas cujas atividades atraem Malditos para o centro de suas depravações. O Reverendo Jim Jones seria um exemplo disso; embora mesmo no Mundo das Trevas, ele provavelmente não estava chamando os Maeljin Incarnae, os Malditos apenas se refestelaram quando ele conduziu seus seguidores à morte. Esses cultos podem ser mais traiçoeiros do que aparentam, já que sua falta de conhecimento os torna uma prioridade menor — mas eles são capazes de causar suficiente dano espiritual à sua maneira.

Um passo à frente dos cultos completamente ignorantes estão os que possuem pouco conhecimento. Esses são geralmente guiados pelo líder carismático, que de alguma forma se apropriou de informação, mesmo que

ela tenha sido completamente diluída ao passar de uma mão pra outra a ponto de ser irreconhecível. Um bom exemplo seria a Sociedade Iluminada da Lua Chorosa, que baseou muito de seus rituais e estruturas em uma má interpretação dos papéis dos augúrios de seus aliados Dançarinos da Espiral Negra. Esses cultos são particularmente interessantes, já que os jogadores devem juntar não apenas o que o culto serve, mas o quanto eles sabem sobre seus mestres — e como eles obtiveram essas informações.

Cultos patrocinados é uma outra história. Tais cultos são guiados por uma ativa presença sobrenatural, uma que seja letrada na linguagem espiritual da Wyrms. Carismáticos Dançarinos da Espiral Negra ou seus rebaixados Parentes; vampiros das linhagens Baali, Setita, Tzimisce, Lasombra ou Tremere; os magos caídos chamados Nephandi; ou mesmo Espectros que proferem seu sermão do Limbo através do corpo de seus hospedeiros — todos são possíveis cabeças de um culto patrocinado. O *Chronicle of the Black Labyrinth* foi escrito por Parentes dos Dançarinos, e se tornou a base de muitos cultos dessa natureza.

Obviamente, muitos desses são muito pouco mais esclarecidos do que outros cultos. Apesar de Malditos segui-los como marionetes famintas, a maioria dos vampiros sabe tanto do mundo espiritual quanto um caixa do Burger King. Um vampiro conhecedor do oculto pode se tornar o líder de um culto de sensualidade e depravação em nome da Imperatriz Aliara, sem perceber que o Maeljin que ele serve possui planos pra ele. De qualquer forma, são organizações perigosas, que frequentemente recebem “ajuda” espiritual do próprio Malfeaz.

Uma Questão de Propósito

Qual o benefício da Wyrms em possuir cultos mortais? É difícil dizer com certeza. Poucos avançam diretamente com seus planos, verdade. Poucos sequer aprendem seu nome certo. Entretanto, a Wyrms se beneficia imensamente em possuir várias pessoas com seus corações no lugar errado.

Os cultos alimentam Malditos, que ganham Poder na proximidade de rituais de alta perversão. Malditos mais fortes, por sua vez, nutrem seus superiores. A cadeia de pecados leva aos Instintos da Wyrms, Maeljin Incarnae e até mesmo à Wyrms Triática. E mais, mortais em contato com cultos geralmente se tornam piores com a experiência — levando a um processo de degradação generalizada da humanidade, enfraquecendo a civilização como a conhecemos, pouco a pouco, um pedaço de cada vez.

Narrando Cultos

O uso de cultos mortais em uma história deve ser mais elaborado do que os Garou simplesmente batendo em sacos de pancada em uma tarde comum de trabalho. Cultos mortais são uma oportunidade de mostrar os homens leigos do Mundo das Trevas, de revelar os medos e compreensão imperfeita da pessoa mediana, e de quão

longe um mortal está disposto a ir, em troca de segurança.

Claro, o maior problema com cultos mortais é que ele eles raramente são páreos para os Garou em combates físicos. Por essa razão, a matilha não deveria ter a oportunidade de lutar com os cultistas no mano a mano até o final da história — quem pode respeitar um oponente que obedientemente oferece seu pescoço para sua mandíbula? Deixe que os jogadores comecem descobrindo pequenas evidências — restos de carne queimada, pichações que se pareçam com Chaves Pretânicas ou glifos dos Dançarinos da Espiral Negra, manchas de sangue em estacionamentos, esse tipo de cosia. Brinque com as habilidades dos cultos, causando desaparecimento de aliados da matilha durante a investigação. Ameace os Parentes de alguém, ou ataque-os e capture-os. Se for possível, você pode até narrar o primeiro encontro de um membro da matilha com um ritual do culto — acorrentado em prata e arrastado até o altar. Furtividade e discrição são aliadas do culto — quando os Garou forem capazes de lutar com próprio líder do culto, a luta provavelmente já terminou.

Mas não necessariamente. Se você quiser aumentar a credibilidade e periculosidade do culto, não se esqueça da probabilidade de Malditos estarem por perto; espíritos da Wyrms são atraídos por comportamentos obscenos ritualísticos como moscas por uma carcaça. Garou que tentem espionar cultos pela Penumbra pode se encontrar cercado de Malditos — possivelmente dúzias deles. E ainda há a possibilidade desses Malditos usarem diversos Encantos para aumentar a presença física dos próprios cultistas (e fortalecer a fé dos devotos no processo). Mais do que isso, há a possibilidade de seu fanatismo ser uma força em si mesma — mesmo que a única vantagem sobrenatural que o cultista possua seja imunidade ao Delírio, isso ainda é suficiente para assustar muito os Garou (“Por que eles não fogem? O que está havendo?”).

E também não ignore a possibilidade de turbinar o líder do culto (ou mesmo alguns tenentes, dependendo do tamanho do culto) com alguns poderes sobrenaturais menores. Eles podem assumir a forma de poderes psíquicos (o que explicaria a alta taxa de “adesão” ao culto), Investimentos (veja o Apêndice), qualidades sobrenaturais, mágica estática (veja **World of Darkness: Sorcerer**), Fé Verdadeira ou qualquer outra opção que você puder pensar. E ninguém disse que só porque o culto é composto por mortais que o líder também precisa ser....

Finalmente, se os Garou se importarem um pouco que seja com seus aliados e familiares mortais, os cultos se tornam muito perigosos. Nenhuma matilha consegue proteger todo mundo ao mesmo tempo. Pior, já que Garou raramente estão em casa para cuidar de seus filhos, o que acontece se um dos filhos adolescentes do personagem aparecer no meio dos cultistas e se colocar como escudo humano quando Papai vier para botar o novo “guru” pra fora?

Atmosfera

Cultos da Wyrms, usados de maneira apropriada,

devem invocar algumas emoções em seus jogadores. Uma das atmosferas apropriadas é a de paranóia — o fato de que alguém lá fora sabe mais do que devia e está silenciosamente usando o conhecimento pelas suas costas. Até o mais ignorante cultista está convencido de que possui o maior segredo do mundo — **ele** sabe a **verdade**, e **você** não. Sempre deve haver uma pulga atrás da orelha da matilha: O que essas pessoas sabem que as deixam tão confiantes em si?

Além disso, esses cultos devem ser exóticos. A Sociedade Iluminada da Lua Chorosa foi bem sucedida porque ela combinava o aspecto cavalheiresco da sociedade Maçônica — pilares da comunidade e tudo o mais — com a debochada festividade de bacanais distorcidos. Parentes dos Dançarinos da Espiral Negra combinam os rituais primitivos dos antigos Pictos com a insanidade da família Manson. Mesmo o culto reunido para uma única noite de jogo deve ficar marcado na mente dos jogadores. De outra forma, não há razão em usá-lo.

Tema

A temática mais básica da maioria de histórias sobre cultos é o conhecimento — seja ignorância ou “iluminação”. Por um lado, uma sociedade secreta completamente ignorante de quais poderes estão alimentando com seus rituais e desconhecimento é uma coisa horrível. Por outro, quanto mais um indivíduo aprende, mais perigoso ele se torna para si e para os outros. O que é melhor? Como os Garou lidam com pessoas que se entregaram voluntariamente para a Wyrms, mas que não estão necessariamente conscientes dos seus atos?

Um dos temas comuns em muitos desses cultos distorcidos é o da Caixa de Pandora — só que sem nenhum rastro de esperança lá no fundo. Em sua ignorância, pessoas curiosas e gananciosas abrem portas que não deveriam e permitem que... **coisas** saiam. Muitas desses pretensos messias sombrios terminam se estrangulando com as molas fétidas que se esforçaram tanto pra invocar. Infelizmente, eles geralmente levam outros consigo quando se vão. Talvez a filha Parente de uma lobisomem esteja procurando se livrar das responsabilidades impostas pela Nação Garou e acaba se metendo com a turma errada só para provocar a mamãe — embora sem culpa maior do que um julgamento errado — e seja consumida pelo apodrecimento espiritual que seu “guru” trouxe a ela. Talvez quando os lobisomens cheguem e a luta comece, a fugitiva de quatorze anos no altar não consiga escapar com vida.

Outro tema é ignorância. Ignorância mata. O idiota que desvia para frente de um ônibus escolar, matando doze pessoas apenas porque ele “não viu”, é uma ameaça tão grande quanto o assassino de aluguel que cuida de seus negócios. Muitos dos membros do culto **deveriam** saber mais — mas eles não sabem e geralmente nem **querem** saber. Como podem os Garou lidar com pessoas que são propositalmente despreocupados com o mal que



causam? Mata-los não é a resposta, já que outro culto vai surgir como bolor para ocupar seu lugar...

Por fim, outro tema que não deve ser ignorado é a fé. Muitos cultos começam apenas por diversão, ou um desejo comum de se encaixar, ou outra razão trivial. Entretanto, quando a atenção do mundo espiritual se volta para esses encontros, os rituais geralmente se tornam mortalmente mais sérios. Malditos encorajam cultistas a **acreditar**, e quando um ou dois bois começam a correr, o rebanho geralmente segue atrás. Após um tempo, esse pequeno culto hedonista pode estar pronto a dar sua alma para a Wyrn Profanadora, se ela pedir. A matilha subitamente se vê lutando contra um bando de fanáticos, e fanáticos são capazes de ser oponentes muito perigosos.

Exemplos de Cultos

A Sétima Geração

A Profanadora é, em muitos sentidos, a mais perigosa face da Wyrn Triática. Ela se alimenta de traição e vitimização, delicia-se com o envenenamento da confiança e da fé, e fica mais forte com abuso sexual, estupro e dominação. Seu hálito é podre e procura degradar ao invés de destruir. O que quer que ela toque torna-se miséria e sofrimento.

Não é de se admirar, portanto, que um culto dedicado ao serviço da Wyrn Profanadora seja uma das mais pútridas instituições do Mundo das Trevas.

A Sétima Geração é uma organização altamente misteriosa. Pouquíssimo se sabe sobre eles; poucos percebem que ela é o mais perigoso culto a surgir desde a Lua Chorosa. Essa organização é uma rede interconectada de políticos, empresários, figuras religiosas corruptas, militares de alta patente, milionários e até assassinos seriais. Os líderes do culto são letrados em cosmologia da Wyrn e buscam fortalecer a Wyrn com o enfraquecimento da vontade humana. Horivelmente, um dos principais alvos são as relações entre homens, mulheres e crianças; os membros da Sétima Geração são decididamente misóginos, ou mesmo pedófilos que alimentam seus instintos e avançam com os planos da Wyrn Profanadora ao mesmo tempo. Eles trabalham contra reformas sociais e os direitos femininos, o que é melhor para manter as famílias fragilizadas e desestabilizadas. Na verdade, é virtualmente impossível enumerar todas as suas práticas, já que existem inúmeros cultistas de poder e cada um tem seus próprios planos deturpados.

A Sétima Geração tem um que de "clubes de velhos garotos"; muitos de seus manda-chuvas têm séculos de idade, mantidos vivos por pactos com a Profanadora. Suas políticas de ódio tendem a limitar a inclusão em massa de mulheres ao culto, não que alguma delas estaria a salvo nele. Eles se dividem em várias castas, cada uma delas conduz políticas do culto da maneira apropriada (a Casta Governamental pressiona ações jurídicas que seriam favoráveis ao culto, a Casta Guerreira é

responsável pelo reforço da segurança do culto, etc).

O uso da Sétima Geração em jogo deve ser um exercício de sutileza. Eles podem estar em quase qualquer lugar que o Narrador julgar apropriado, seja brutalizando e insensibilizando crianças em um orfanato estadual (com objetivo de criar adultos frágeis, submissos, que formem relações familiares disfuncionais) ou silenciosamente pressionando um planejamento de “reforma do sistema de saúde”, que gradualmente transformará os hospitais locais em poços de apatia e isolamento. A variedade que existe dentro do culto permite uma grande variedade de histórias — se servir aos propósitos da Wyrn Profanadora, alguém do culto provavelmente já cogitou a idéia.

A Sétima Geração se beneficiou permanecendo anônima. Existem muito poucos lobisomens, magos, vampiros ou humanos que saibam de sua existência. Como resultado, eles tiveram pouco a temer em relação a resistências organizadas.

Por muitos anos, a mais persistente inimiga foi Loba Carcassone, uma Presa de Prata que trabalhou incansavelmente para manter o Paraíso — uma estação subterrânea dedicada ao salvamento e libertação de vítimas da organização. Para manter essa rede secreta, ele contou a muitos poucos Garou sobre sua luta.

A Sétima Geração se manteve, durante muito tempo, sem ser exposta à Nação Garou. Isso pode estar prestes a mudar, no entanto. O Rei Albretch dos Presas

O Culto dos Lobisomens

Se você quiser pegar *realmente* pesado com seus jogadores, você pode criar uma história na qual a matilha descobre mais e mais sobre um culto. Esse culto aparentemente seqüestra adolescentes impressionáveis, após algum trauma (possivelmente forçados por membros do culto) ter acontecido ao jovem e o induz a pensar que ele é de alguma forma especial. O recrutador sempre reforça a idéia de que a tragédia ocorreu porque o iniciado em potencial era diferente, destinado a se destacar de sua família por essas circunstâncias. Depois de trabalhar em alguns “milagres” para mostrar ao iniciado a “verdade” sobre a cosmologia proferida pelo culto, os membros dão aos recrutados uma tarefa; se eles forem bem sucedidos, serão trazidos ritualmente para o culto, e ensinados vários ritos e deveres que agora são esperados que cumpram, como membros dessa nova “sociedade secreta renegada”. Os iniciados, agora adultos aos olhos de seus companheiros, são encarregados de várias missões para atingir os objetivos do culto.

Se você fizer da maneira certa, a matilha vai estar na metade do plano para parar esse culto da Wyrn e se livrar dessas aberrações antes que comecem a refletir sobre o seu *próprio* Ritual de Passagem...

de Prata está ciente da existência da Sétima Geração e agora possui o poder para fazer alguma coisa a respeito. Alguns poderosos jogadores nas legiões da Wyrn especulam que o projeto principal da cria da Wyrn Profanadora seja uma oferenda no altar do Apocalipse — um sacrifício necessário, que ocupe a Nação Garou por tempo suficiente para que as outras forças da Wyrn terminem essa guerra de uma vez por todas.

A Boca de Vorax.

Esse culto é um aglomerado relativamente pequeno, contando com 50 e poucos membros. Eles tiram seu nome de seu “patrono” Vorax, que eles acreditam ser um verdadeiro demônio Judaico-Cristão, um dos sete capitães devotados aos pecados mortais. A Boca é um culto de gratificação — ela oferece a seus membros de colarinho azul prazeres que eles não poderiam normalmente adquirir. Na realidade, entretanto, eles servem Vorus, Instinto da Wyrn da Cobiça — e nenhum deles sabe disso.

A origem da Boca remete a seu “sumo sacerdote”, Isaac Denholm. Ele aparentava ser um jovem inocente — trabalhando diariamente na usina, ensinando na escola dominical — mas sempre invejou secretamente as pessoas nos bancos da frente. Ele passou a odiar as pessoas que possuíam muito mais do que ele e mal precisavam trabalhar para isso, enquanto ele fazia o melhor possível e vivia de “refeições solitárias” esquentadas no microondas.

Finalmente, enquanto olhava a sessão de auto-ajuda da livraria local, ele notou um estranho panfleto escondido em meio a um dos livros. Era uma litania de blasfêmias, pregando que logo os sete demônios do Pecado iriam caminhar pelo mundo, passando por cima de seus fiéis. Dois anos antes, Isaac teria jogado o folheto na lixeira; ao invés disso, levou pra casa. Sua fé em “Vorax” nasceu logo em seguida.

A Boca de Vorax é composta de um número de proletariados, recrutados de várias indústrias e bares na cidade natal de Isaac. O culto se reúne duas vezes por mês, onde fazem grandes banquetes em nome de Vorax, passando depois para uma orgia não criativa e em seguida indo para casa. Porém, o culto é menos inofensivo do que parece. Isaac ganha dinheiro por seus “altos rituais” e a maior parte da carne dos banquetes é de uma mesma fonte — vítimas humanas. A maioria do culto está plenamente ciente do fato de que estão comendo carne retirada dos viajantes que estão no hotel local. Francamente, eles não se importam; e para dizer a verdade, o gosto pela carne está começando a agradá-los.

O próprio Isaac é um homem pesado com uma complexão desagradavelmente pastosa. Porém, ele é enganosamente rápido e forte, em parte devido a seu fanatismo, e é plenamente capaz de derrubar um zagueiro de futebol americano no chão. É imune ao Delírio e constantemente auxiliado por uma nuvem de Malditos invisíveis.



Capítulo Três: In Nomine Vermiis

*Voando cada vez mais longe,
O falcão não ouve seu falcoeiro.
Tudo se desfaz no ar. O centro não pode conter
A mera anarquia é perdida no mundo.
— Yeats, O Segundo Advento*

Em Nome da Wyrm

Há somente um século ou algo assim — alguns até dizem meras décadas — atrás, os Dançarinos da Espiral Negra eram considerados uma anomalia histórica: uma tribo de bastardos seduzidos e corrompidos pela Wyrm. Sacrificando suas sanidades em troca de poderes malignos, os Dançarinos agiam como discípulos de um pequeno culto. Para cada Dançarino escondido na noite, dez Garou o esperavam para caçá-lo. Embora os lobisomens desta tribo sempre tivessem sido perigosos, a maioria dos defensores de Gaia pensava neles como monstros insanos, vilões caçados por heróis ambiciosos à procura de honra e glória.

O mundo mudou desde então. A medida que o Apocalipse se aproxima, a força da Wyrm aumenta. Os Garou não compreendem seus inimigos mais perigosos, falhando em enxergá-los como eles realmente são: seu próprio reflexo. Os defensores de Gaia marcham em batalha contra os Poços dos Espirais, mas não percebem que o seu maior inimigo não é o externo, e sim o interior. A corrupção se espalha ao longo da Nação Garou. Como resultado, mais Garou caem diante dos Espirais Negras a cada ano, não por golpes de presas e garras, mas pela sutil sedução da Wyrm.

As sementes de corrupção já foram plantadas. Assim como a Mãe Terra morre, os lobisomens mais velhos são subjugados pela chamada da Harano. A medida que eles entram em introspecção, estes anciões contemplam no ventre do inferno e compreendem seu destino. Filhotes insistem que o mesmo destino não os alcançará; ao invés disso, eles livremente se entregam à Fúria, permitindo que o ódio supere a razão. A raiva destrói almas da mesma forma que a apatia.

Enquanto alguns lobisomens nascem na tribo da Espiral Negra, muitos caem nas presas da Wyrm por causa de suas próprias quedas trágicas. Uma vez que um lobisomem perca a vontade para resistir à tentação, ele aprende a aceitar a dor de feridas invisíveis e abraça o horror em seu interior. A dor é um caminho para sua própria destruição, uma jornada diretamente às profundidades de Malfeas. Os Garou Caídos são levados ao centro da Espiral Negra. E uma vez que eles atravessem, são avidamente bem recebidos pelo lado vencedor...

História

As origens desta tribo podem ser traçadas até os dias do Império Romano, quando legiões de soldados lutaram para construir uma nação que colocaria Roma no centro do

mundo conhecido. Em terras distantes, generais conduziram campanhas contra o caos e a barbárie. Depois de 80 d.C, seus inimigos mais valerosos eram as ferozes tribos do norte da Bretanha. Enquanto as tribos do sul rapidamente caíam perante o avanço romano, os robustos defensores do norte suportaram as agressões dos romanos por mais de dois séculos.

A Muralha de Adriano marcava o mais distante limite deste império com um limite de pedras e morteiros. A edificação foi originalmente construída para defender os acampamentos romanos das invasões das tribos do norte. No lado norte estava a Caledônia, onde dúzias de tribos guerreavam incessantemente contra uma ao outra. Ao sul, os postos mais avançados do império serviam como refúgios para a civilização romana.

Hoje, os Galliards Garou resumem o conflito em termos bastante simplistas. As forças da Wyld eram forte ao norte, mas os servos da Wyrn ajudaram os romanos ao sul. Embora os Fianna celtas e os Crias de Fenris góticos terem táticas brilhantes para opor-se ao avanço romano, eles não puderam coordenar os seus esforços. Ao longo do sul da Bretanha, os heróicos lobisomens caíram diante de ondas de choque de fomori e dos Unseelie Fomorianos.

A última defesa dos caerns do norte dependia dos Uivadores Brancos, uma tribo fanática e perigosa que andava nas highlands escocesas. Muito após o Impergium, os Uivadores permaneceram isolados no norte da Bretanha. Esta paisagem desolada também abrigava os pictos. Lendas dizem sobre um herói chamado Cluid, que os conduziu em uma viagem épica para estas terras — assim, seus descendentes se referiam a eles mesmos como os “Filhos de Cluid”, ou “Cluithi”. Os maiores guerreiros pictos se tornaram Parentes da tribo dos Uivadores Brancos.

Ajudados pelos Parentes pictos, os Uivadores eram

verdadeiramente impressionantes em batalha. Eles demonstravam coragem e ferocidade em ação. Seu maior totem, Samladh (pronuncia-se SAU-lah), representava estas qualidades. Enquanto os centuriões romanos se escondiam atrás de armaduras e escudos, os pictos geralmente lutaram nus, orgulhosamente exibindo pinturas de guerra e tatuagens tribais. Revigorado pelos frios ventos escoceses, eles correriam de um lado ao outro dos campos de batalha romanos esbravejando gritos de guerra horríveis. Muitos guerreiros se pintavam com uma sombra feroz de azul antes de ir a batalha para se utilizar as suas energias mais profundas. Essas pinturas de guerra e tatuagens inspiraram o nome romano para a tribo deles: os “Pictii” ou “Homens Pintados”.

Os Uivadores de pêlo branco lutavam sem restrições, se entregando à selvageria e brutalidade. Antigos rituais pagãos e violentos Rituais de Passagem os tornaram inacreditavelmente cruéis. Os mais severos destes rituais envolviam jornadas espirituais nos reinos mais sombrios da Umbra. Os filhotes não só demonstravam valor derrotando os inimigos físicos, mas também descendo ao coração maligno do mundo inferior para provar seu valor. A maior arena para estas provações era um reino de Malfeas, conhecido como o Labirinto da Espiral. Os pictos conheciam a tradição xamã de confrontar estes espíritos como “caminhando a espiral”; os Uivadores usavam a benção de Gaia para viajar mais adiante no mundo espiritual do que qualquer místico humano jamais poderia.

Enquanto os Uivadores Brancos eram mestres da violência, as legiões da Wyrn eram mais sutis. Muitos pensavam que ataques contínuos ao reino de Malfeas iria acertar o coração do inferno, enfraquecendo a força da Wyrn e purificando as divisas de seus caerns. Infelizmente, Malditos de fora do labirinto de Malfeas já tinham



começado a seduzir e possuir seus Parentes pictos. Lentamente, eles macularam os pictos, reduzindo seu crescimento e corrompendo suas mentes. Apesar de que os governantes da tribo mantiveram a pureza de seu sangue, seus Parentes pictos se tornaram bestiais e degenerados.

A Queda da Caledônia

Como posso eu usar a couraça de labuta

E preocupar-me diariamente

Enquanto há em minha alma sempre

O sons de tambores de Pictdom?

— Robert E. Howard, “Os Tambores de Pictdom”

Daqui em diante, as lendas diferem. Alguns Galliards modernos acreditam que os servos da Wyrn procriaram nos pântanos escoceses mais rapidamente que os Uivadores Brancos pudessem matá-los. Outros relatam que alguns espíritos inimigos dentro das seitas do norte traíram os Uivadores para seus inimigos mortos-vivos. Supostamente, vampiros e os Garou que eles subjugaram abriram Pontes da Lua para convocar aliados diabólicos. Nestes contos, os leais Uivadores Brancos foram completamente subjugados e o ataque da Wyrm erradicou completamente todos os rastros da tribo.

Embora a tribo original realmente esteja extinta, estas histórias não estão completamente corretas. Entregando completamente a si mesmos em combate, a Fúria dos Uivadores Brancos ficou totalmente incontrolável. Suas convicções pagãs também insistiam na tradição de descer até Malfeas para melhorar a sua perspicácia e habilidade em batalha, colocando-os em risco espiritual. Seguindo estas duas convicções, os Uivadores Brancos sucumbiram às tentações do Wyrn.

A medida que suas viagens heróicas pela escuridão se tornavam mais perigosas, os guerreiros que retornavam compreendiam muitos mistérios sombrios do mundo inferior. Revelações blasfemas testaram sua sanidade. Em rápidos insights, alguns sobreviventes discutiam que a Wyrn não era uma força de corrupção, mas apenas de equilíbrio. Aqueles que rejeitavam tal idéia responderam com uma raiva opressiva, mas como os Uivadores entregaram-se à violência, forças invisíveis atacaram seus Parentes. A tribo nunca foi destruída por fora. Fora corrompida por dentro.

Quando as legiões romanas finalmente romperam as defesas do pictos, os vampiros que vieram com eles estavam completamente desprevenidos para o que encontrariam. Os Uivadores Brancos tinham afundado ainda mais na corrupção do que seus invasores Cainitas. Para assegurar a liberdade de suas terras natais, muitos dentro da tribo tinham pactos sombrios com forças infernais. Após testemunhar a verdadeira natureza da Wyrn, eles abriram portões e portais que conduzem as profundidades infernais. Estes visionários espirituais destruíram aqueles que questionavam a defesa desesperada de sua terra natal. Quando os romanos chegaram ao primeiro caern corrompido, as crias do inferno esperavam para despedaçar suas mentes e consumir suas almas.

O último caern a cair era o da Seita de Mile Deep Loch, uma ilha onde os mais puros membros da tribo regiam os lobisomens de Uivador Brancos. Os anciões observavam os pântanos desérticos da Escócia de um cume alto ao

centro do lago. Quando descobriram a traição de seus irmãos, tentaram chamar reforços de outras seitas distantes, mas aí, já era tarde demais. Os estrangeiros não poderiam fazer nada além de assistirem como onda após onda das forças da Wyrn derrubavam as defesas da seita.

Quando a seita finalmente caiu, presas negras saíram das profundezas do lago e arrastaram os anciões tribais para o mundo inferior. O destino os esperava no maior portal para o Labirinto da Espiral, uma fortaleza de Malfeas conhecida como o Templo Obscura. Estes, os últimos heróis da raça foram preparados para a corrupção espiritual. De acordo com lenda, Coruroc, Último dos Uivadores Brancos, foi a vítima final a cair.

Nas semanas que se seguiram, os romanos foram empurrados de volta à Muralha de Adriano, mas por um custo alto. Os pictos asseguravam as terras escocesas novamente, mas seus guardiões Garou haviam caído perante à Wyrn conquistadora. Os caerns do norte se tornaram ninhos de procriação de Malditos, que os lobisomens imediatamente aprisionavam em fetiches maculados pela Wyrn. Eventualmente, os anciões da tribo voltaram da sua viagem final nas profundezas de Malfeas, mas quando eles o fizeram, eles emergiram como lobisomens da tribo da Espiral Negra.

Jovem Escócia:

Terra Natal dos Espirais Negras

Deuses do arbusto, deuses do lago,

Amigos bestiais de pântano e matagal,

Deus branco que monta na lua,

Chacal injurioso, com voz de mergulhão.

Deus Serpente, espiral escamosa inteira,

Apertas o Universo em labores.

— Robert E. Howard, “Men of the Shadows”

Em 297 d.C., os pictos continuaram atacando a Muralha de Adriano. Nessa época, as muitas tribos tinham se consolidado em dois reinos: Maeatae, ao norte, e Caledônia, no sul. Dentro de um século, os invasores irlandeses começaram a atacar ambos os reinos pictos. (Na realidade, a palavra “escoto” é derivada da palavra em Gaélico para “invasor”). Com o passar do tempo, o sangue escocês e picto se misturaram com o dos anglos e saxões. Ao final do século IV, as muitas tribos humanas do norte elegeram um rei picto para governar suas culturas diversas.

Galliards historiadores recontam esta saga em maiores detalhes. Os Fianna reivindicam os lobisomens da Escócia como de sua própria carne e sangue. Depois de ajudar a expulsar exércitos de Fomorianos para o mar, os defensores lupinos da Irlanda migraram às terras do pictos. Muitos Presas de Prata esclarecem que os Fianna não fizeram isso sozinhos. Eles insistem que estes Garou não poderiam reunir coragem para invadir os reinos pictos até alguns de seus próprios heróis puros conduzisse-os.

O legado da Caledônia também inclui um segredo sombrio que a maioria dos Garou prefere não admitir. Mesmo a tribo dos Uivadores Brancos sendo destruída no século III d.C., os pictos não o foram. Na realidade, várias famílias de Parentes pictos sobreviveram, alguns deles se uniram a outros membros das tribos sobreviventes. Os escotos, pictos, anglos e saxões não permaneceram separados muito tempo. Por cinco séculos, eles se casaram e recasaram

muitas vezes para formar uma cultura escocesa homogênea.

A mesma integração aconteceu entre os Parentes dos Garou. Os descendentes escoceses dos insanos Parentes dos pictos procriaram com os Espirais Negras, mas também passaram uma mácula de sangue estragado para os Fianna, Presas de Prata e outras tribos do norte. Um rastro desta corrupção sobreviveu. Pelos anos que se seguiram, os Parentes degenerados exibiram aflições estranhas: crescimento impedido, uma predisposição para violência bestial e sintomas de degeneração mental, variando de depressão até loucura incerta. Alguns filhotes Garou sonharam com chocantes Ancestrais. Aqueles de sangue mais puro podiam ouvir as vozes dos servos da Wyrn os chamando. Os Uivadores Brancos morreram, mas seu legado se manteve vivo...

O Reino de Alba

Durante este tempo, um valoroso Presa de Prata Ahroun chamado Caledon o Branco conduziu um exército contra os primeiros Espirais Negras e os seus Parentes degenerados, expulsando-os para ainda mais ao norte. Este herói de pêlos brancos se tornou uma lenda entre os Garou escoceses. Muitos descendentes de Caledon retomaram caerns ao longo do sul da Escócia. Infelizmente, eles então guerrearam entre si durante séculos, lutando para encontrar um Garou que poderia seguir o exemplo de Caledon e poderia unir todas as tribos locais. Os Presas de Prata que triunfaram nessa briga iriam depois formar a base para um de seus campos mais obscuros: os Highlanders. Além disso, a “nobreza” da Escócia começou a se isolar das preocupações dos cidadãos. Isto provaria ser uma fraqueza que os Espirais Negras iriam explorar repetidas vezes.

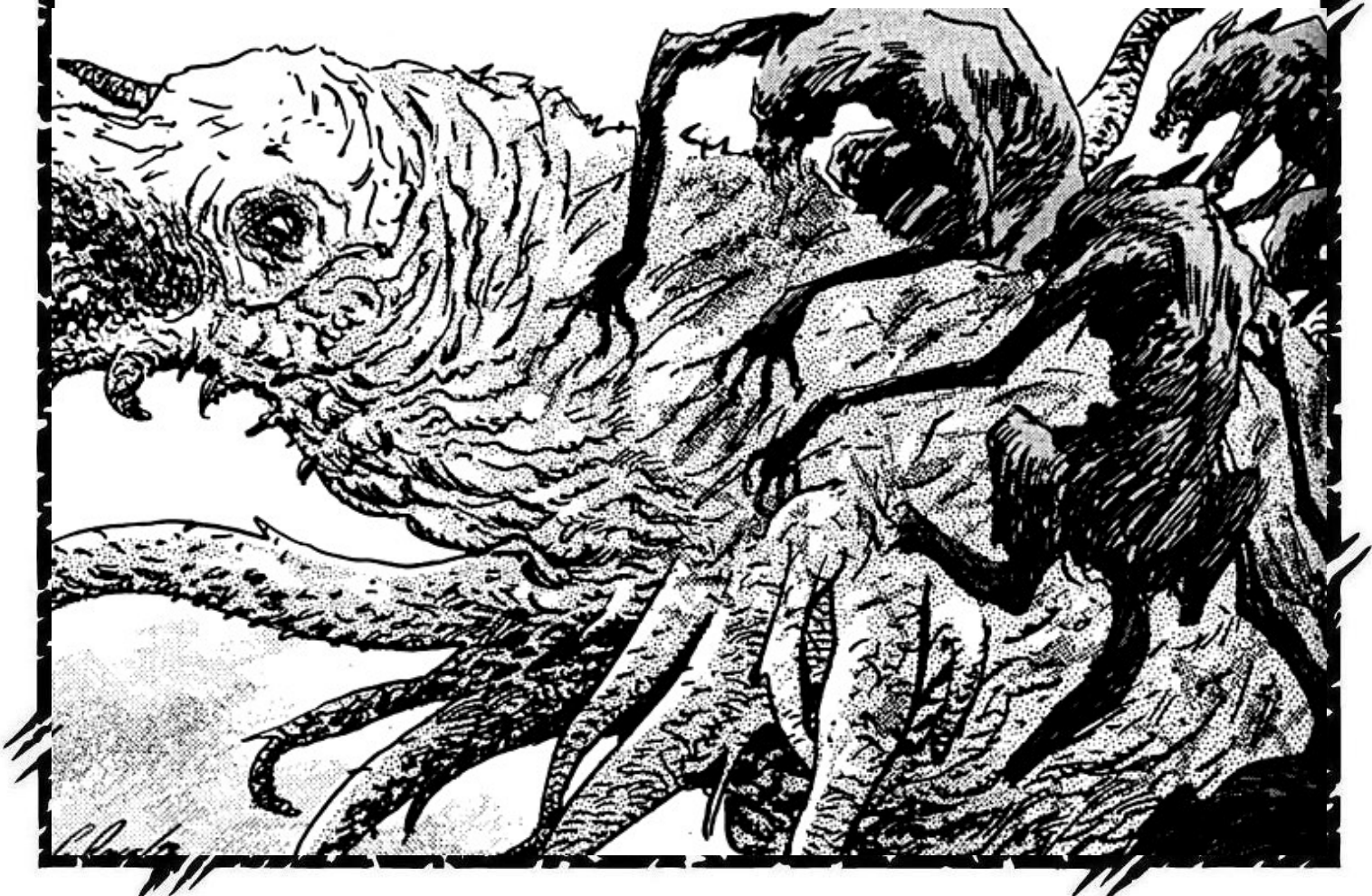
Em 843, Kenneth McAlpin, um Parentes dos Presas de Prata, provou ser uma figura satisfatória para unir os muitos

clãs e tribos de Escócia. McAlpin ascendeu ao assumir o poder sobre os reinos escoceses e pictos, estabelecendo o Reino de Alba. Uma estimada matilha de Presas de Prata das Terras Altas e Fianna das Terras Baixas se proclamaram como seus defensores pessoais. Eles uniram sua matilha sobre um totem — o real e corajoso Leão.

Enquanto os guerreiros desta “matilha do Leão” esperaram pela noite que os Espirais Negras atacariam, eles nunca perceberam que o inimigo já tinha se infiltrado em suas fileiras. Quando os Garou escoceses ouviam os uivos anormais dos Dançarinos da Espiral Negra à noite, algo dentro deles respondia. De dia, eles executavam rituais em adoração ao Leão, para sustentar suas forças, mas à noite, eles tinham sonhos horríveis de Ancestrais assustadores. Alguns recordavam rituais sombrios executados no litoral de Mile Deep Loch. Outros sonhavam da loucura consumindo os líderes do Campo dos Highlanders. Sangue chamava o sangue.

Alguns Fianna melodramáticos acrescentam aqui um tema sinistro, insistindo que os Uivadores Brancos deixaram outro legado amaldiçoado por trás dos Garou escoceses. Os lobisomens de Alba nunca perceberam a verdade sobre o seu guardião espiritual. O maior dos totens tribais dos Uivadores Brancos era um Incarna de coragem e ferocidade. A Matilha de Prata de McAlpin o conhecia por um nome diferente. O totem de Uivador Branco ficou familiar aos Garou escoceses e ingleses por um nome diferente — Leão.

Enquanto exércitos de Garou vigiavam as terras ao redor da fortaleza de McAlpin, a moral de seus defensores pessoais deteriorou-se. Um a um, os guardiões de McAlpin foram gritando até as terras do norte de Alba, respondendo o chamado de seus irmãos distantes. Enquanto essas almas eram tomadas pela Wyrn, os Espirais Negras ficavam mais fortes. Uma vez que os Garou locais ficaram completamente





desmoralizados pela queda dos defensores pessoais de McAlpin, os lobisomens da Espiral Negra atacaram. McAlpin fugiu ainda mais para o sul, os Garou sobreviventes rezaram desesperadamente por orientação e a Wyrn se regozizou.

O Leão do Norte

*Será um punhal que vejo em minha frente,
Com o cabo a oferecer-se-me? Pegue-mo-lo...*

*Ou de um punhal não passas do pensamento, uma
criação fictícia,*

Procedente do cérebro escaldante?

— Macbeth, Ato II, Cena I

Os Garou que seguiam o Incarna do Leão continuavam a observar os nobres de seu reino, mas ao longe, para o norte, a tribo da Espiral Negra permaneceu exilada nos reinos mais desolados de Escócia. Vivendo em seus pântanos escuros, eles sonhavam em retornar às suas pátrias tribais. Embora os Espirais continuassem gerando exércitos de guerreiros, eles sabiam que nunca venceriam pela força. Afinal de contas, os Garou excediam em muito o número da tribo da Espiral Negra. Ao invés disso, eles teriam que fazer pactos com os seus aliados poderosos, os espíritos e servos da Wyrn.

Qualquer um que duvide da habilidade da Wyrn em espalhar corrupção, especialmente quando ajudada pelos Dançarinos da Espiral Negra, só precisa ver a antiga história escocesa. Embora os clãs escoceses — e os Highlanders que os lideravam — pudessem ter-se unificado assegurando a sua

liberdade e destruindo os Espirais rapidamente, eles lutaram um contra o outro. Nenhum rei da Escócia sozinho pôde unificar os nobres locais por muito tempo. Sempre que os heróis eram pegos pelas tentações de ganância ou ambição, a Wyrn sussurrava para a mácula em suas veias. Quando o chamado da Wyrn ficava forte demais, os Garou caíam pensativos. E ao final. Quando sua moral estava mais baixa possível, os Dançarinos da Espiral Negra mais violentos e depravados atacavam.

Um exemplo da história escocesa que ilustra esta tática admiravelmente. No século XI, a nobreza escocesa dependia de um sistema de sucessão conhecido como Tanaiste. Qualquer membro homem da família de um rei poderia suceder um governante escocês. Este sucessor, ou tanista, poderia até mesmo ser nomeado durante a vida do governante. Como resultado, muitas sucessões em Alba envolveram um nobre ambicioso matando seu antecessor e de todos os competidores ao trono. O lendário Macbeth explorou esta tradição. Depois de matar seu pai secretamente, ele assumiu o trono de Escócia triunfalmente.

Não é de se surpreender que o conto de Shakespeare desses eventos diferem dos contos da Nação Garou. Em sua famosa peça, os lobisomens nunca passaram pelos corredores do castelo de Macbeth. Na verdade, os Espirais Negras nunca atacaram diretamente. Ao invés disso, Macbeth foi ameaçado por inimigos que ele nunca pôde ver. Antes dos exércitos do seu irmão Malcolm avançarem pela floresta de Birnham, profecia e loucura destruíram a mente de Macbeth. A medida que os Theurges dos Espirais Negras

conjuravam Malditos invisíveis contra esse notório Parente e seus defensores, Macbeth foi deposto pela sua própria ambição. No processo, o Reino da Escócia perdeu sua independência.

Até mesmo heróis são presas da tentação. Os Garou podem lutar contra mal com garras e presas, mas superar a dúvida, a ambição, a ganância ou a luxúria é muito mais difícil. Espirais Negras provaram-se mestres em explorar estas fraquezas. Totens corruptos os ensinaram que a guerra aberta não é o único modo de destruir seus inimigos. Durante os próximos mil anos, a história escocesa refletiu uma saga de ambição e tragédia. Os Garou tentaram, desesperadamente, alcançar a liberdade do antigo Reino de Alba, mas suas próprias falhas sabotaram estes esforços.

Inquisição e Colonização

Nos anos que se seguiram, os lobisomens da Nação Garou aprenderam a viajar até caerns de terras distantes. Embora as viagens através de Ponte da Lua fossem relativamente lentas nesses dias, os “caminhos espirituais” de Luna ajudaram os lobos de diversas partes do mundo a se reunirem em uma única cultura Garou. No entanto, Luna nunca ajudaria os lobisomens corruptos da Espiral Negra da Wyrn do mesmo modo. Os Portadores da Luz Interior e os Wendigo podiam enviar mensageiros aos Presas de Prata e Senhores da Sombra, mas a tribo da Espiral Negra permaneceu exilada.

No entanto, a medida que esta tribo aprendia mais sobre as tribos distantes através de suas vítimas, eles perceberam que sua pátria escocesa era só uma ilha distante em um mundo de conflito constante. Se eles quisessem sobreviver, teriam que explorar, colonizar e procriar. A migração dos Espirais Negras para fora da Escócia levou séculos, especialmente porque eles precisavam esconder sua presença da Nação Garou. Em locais onde a Wyrn era mais forte, estes lobisomens estabeleciam caerns subterrâneos corrompidos chamados “Poços” para agir como fossos de procriação para batalha tribal. Através de rituais corrompidos, eles criaram portais dedicados ao mundo inferior a partir destes locais profanos, construindo “túneis espirituais” para si mesmos. Lentamente, os Theurges dos Espirais Negras fizeram uma rede de túneis labirínticos para se conectarem aos seus Poços distantes. Sem serem vistos, a tribo se espalhou pela Europa.

Durante os próximos quatro séculos, a medida que os Espirais Negras se infiltravam gradualmente no continente europeu, eles também enfrentaram crescente resistência de muitas outras sociedades de criaturas ocultas escondidas por lá. O Velho Mundo tornou-se um campo de batalha para dúzias de diversas sociedades sobrenaturais. Vampiros, lobisomens, bruxas e aparições, todos tentaram preservar as suas próprias antigas tradições, cada um tentando influenciar sutilmente os humanos ao seu redor. Os limites da ignorância humana só poderiam ser forçados até certo ponto. Em resposta, os mortais revidaram.

Em 1484, o Papa Inocêncio VIII escreveu a sua infame “Bula das Feiticeiras”, convocando uma inquisição contra cultos satânicos por toda a Europa. Robustos cristãos escreveram terríveis tratados sobre a presença de criaturas demoníacas por todo o reino de Deus. Não é de se surpreender que a turba comum de camponeses furiosos não fazia nenhuma distinção entre incubus demoníacos,

Conspirações escocesas de Lorde Craven

Alguns estudiosos do oculto não se concentraram nas conquistas militares dos Espirais Negras, mas em suas ambições mais sutis. Um excelente exemplo desta aproximação pode ser encontrada em um texto da história mortal — os trabalhos colecionados de Lorde Edward Craven. Em 1735, ele publicou a primeira edição de *Crônica do Labirinto Negro*, um tomo inusitado e selvagem que detalha uma conspiração oculta na Escócia. Lorde Craven passou a maior parte de sua carreira defendendo a Inglaterra contra as ambições de Charles I, o cruzado escocês conhecido como o “Old Pretender”. Depois que ele foi ferido na primeira insurreição do Jacobitismo, em 1715, ele passou os próximos vinte anos detalhando uma conspiração que felizmente não só tinha infiltrado os tribunais de realza britânica, mas também os governos da Europa e da América — uma aliança conhecida como o Labirinto Negro.

Supostamente, um culto religioso, completo com rituais ocultos e aliados satânicos, escondido nos pântanos ao norte da Bretanha para ajudar os escotos em suas invasões brutais contra a Inglaterra. Pelo raciocínio distorcido de Lorde Craven, os escotos conspiraram contra a realza britânica como parte dos seus pactos obscuros com forças satânicas. Edições posteriores ampliaram a extensão desta ilusão, completando os documentos originais de Craven com tratados sobre outras criaturas demoníacas e grupos religiosos, incluindo a infame Pretanic Order. Muitos duvidam da autenticidade e da intenção da edição de 1735, imediatamente considerando-a como um trabalho inflamatório. O raciocínio dele está baseado em falsa lógica, estudos questionáveis e falsas fontes. Apesar de tudo, ainda que sua interpretação seja decididamente racista, é um reflexo sombrio de eventos ainda mais horríveis.

vampiros Europeus e lobisomens maculados pela Wyrn. As formas de Satã eram de legiões e os bons cristãos opuseram-se a todas. Os Tempos Flamejantes levaram à destruição de milhares de monstros sobrenaturais, ignorando todos os limites imaginários de seita, sociedade, clã ou tribo.

Obviamente, esta cruzada também ameaçou a sobrevivência da tribo da Espiral Negra. Sua existência dependia do segredo e segurança de seus Poços, onde geravam filhotes para seu culto. Enquanto os Garou saltavam vastas distâncias através de Pontes da Lua ao longo do mundo, os Espirais Negras precisaram de séculos para estabelecer as suas vilas e fossos de procriação. Cada vez que uma dessas colônias falhava, os Espirais Negras reafirmavam um antigo e venerado preceito: até mesmo criaturas da Wyrn precisam preservar o Veu.

O Novo Mundo

Sede sóbrios e vigiai. Vosso adversário, o demônio, tal como o leão que ruge, anda ao redor de vós, buscando a quem devorar.

— Pedro 1, 5:8

A carnificina continuou até que uma descoberta momentânea oferecesse uma fuga da loucura inquisitorial. Ao final do século XV, os europeus descobriram outro continente, onde eles poderiam começar a vida novamente. De maneira semelhante, muitos lobisomens partiram em longas viagens para as terras natais de três tribos furiosamente isolacionistas e xenofóbicas na América do Norte — os Wendigo, os Uktena e os Croatan.

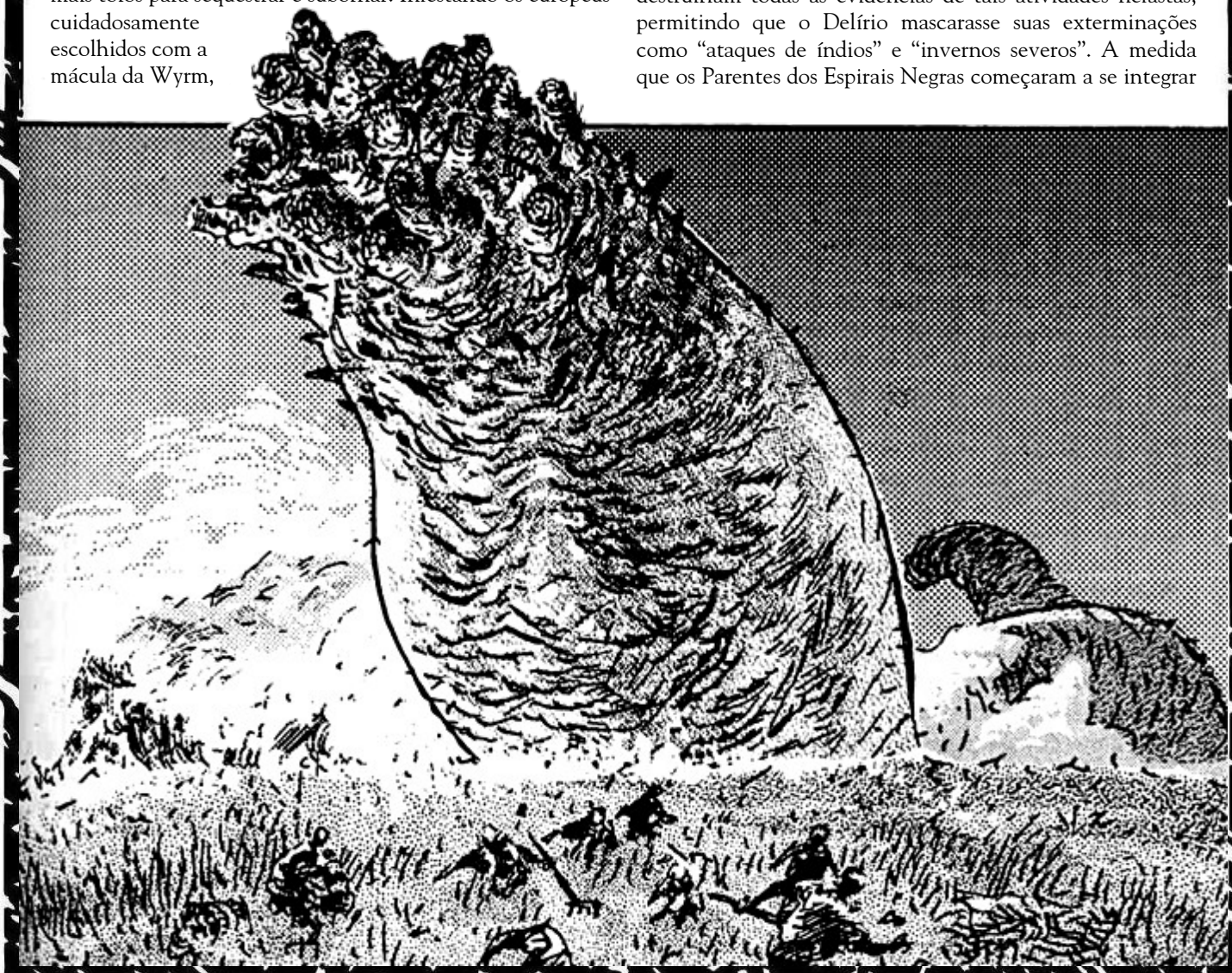
Nos velhos navios dos exploradores, Espirais Negras também colocaram seus pés para semear ainda mais suas crias. Onde quer que os homens fossem, a tribo os seguia. Porém, a migração dos bastardos de Gaia estava um pouco mais lenta que a dos Garou. Fugindo da loucura dos Tempos Flamejantes, matilhas de Dançarinos da Espiral Negra tiveram que contrabandear seus filhotes em navios que cruzavam o oceano. Vários tiveram que encontrar patronos sobrenaturais para custear estas jornadas ocultas, mas durante décadas, os sobreviventes fizeram a viagem para começar a procriar novamente no Novo Mundo. Os Espirais Negras estabeleceram seus primeiros fossos de procriação no continente norte-americano, escavando das cavernas de Nova Inglaterra à selva primitiva do outro lado.

Não longe destes refúgios de iniquidade, colonos europeus permaneceram isolados na floresta primitiva, longe da segurança de suas velhas civilizações. Os humanos desprevenidos tornaram-se presas fáceis. Os cultistas da Espiral Negra praticavam rituais profanos nos bosques, espiavam as colônias desprotegidas e buscavam os mortais mais tolos para seqüestrar e subornar. Infestando os europeus cuidadosamente escolhidos com a mácula da Wyrn,

eles trouxeram sangue fresco para suas sinistras reuniões de Parentes. Os homens e mulheres de virtude fraca também eram oferecidos em posição de honra nos ritos de procriação e de orgias da tribo. Aqueles que não cumpriam os menores padrões da tribo eram torturados e sacrificados; envenenando vales isolados, onde os cultistas invocavam os muitos nomes dos servos da Wyrn. Distorcidos pelo Delírio, contos de cultos de bruxas na Nova Inglaterra se espalharam ao longo das colônias.

Um das maiores lendas das atividades profanas da tribo fala sobre a aldeia de Roanoke. Lá, os Espirais Negras saquearam e caçaram os colonos isolados por meses, enquanto conjuravam Malditos para espalhar loucura e ódio. Os insanos lobisomens executaram a conjuração da Devoradora-de-Almas, um aspecto da Wyrn que fisicamente se manifestou nos campos fora da colônia. Seus esforços continuaram até os membros de uma tribo Garou — os Croatan — superaram os Espirais Negras locais e sacrificaram a si mesmos na boca da própria Wyrn. Apesar disto, a aldeia inteira foi destruída. Embora a história humana não ofereça um conto desta tragédia, o derramamento de sangue que se resultou está registrado na epopéia Garou conhecida como **Canção Croatan**.

Onde quer que a Wyrn buscasse liberar sua ira, os Espirais Negras aguardavam para responder o chamado de sua trombeta. Recrutando aqueles de mente fraca em seus cultos, eles encontraram agentes humanos e material para procriação. Se seus planos falhassem, as Colméias destruiriam todas as evidências de tais atividades nefastas, permitindo que o Delírio mascarasse suas exterminações como “ataques de índios” e “invernos severos”. A medida que os Parentes dos Espirais Negras começaram a se integrar



com os colonos sobreviventes, eles também espalharam seu sangue maculado. Longe da lei e da ordem da Europa, a tribo invisível caçou humanos desprotegidos, profanou a Wyld e, mais importante, continuou procriando.

Outras Cabeças da Hidra

De volta ao Velho Continente, a sobrevivência continuava tão difícil como sempre. Embora a Inquisição matasse a população sobrenatural da Europa, os sobreviventes se tornaram ainda mais territorialistas. Isto apresentou problemas adicionais. Os Espirais Negras não podiam escavar túneis em novos territórios até que eles tivessem estabelecido Poços e não podiam dedicar esses locais até que as terras ao redor tivessem sido profanadas. Apesar da natureza gradual deste avanço, os Espirais conseguiram manter algumas fortalezas no norte europeu.

Uma das maiores redes da tribo ficava escondida nas matas da Escandinávia... até que batedores Nosferatu descobriram a entrada para estes “túneis espirituais” em 1803. Logo depois disso, uma seita de vampiros começou a atravessar os territórios escandinavos da tribo. Os líderes da sua sociedade, o Sabá, esperavam estabelecer um refúgio de seus inimigos da Camarilla. Sem a menor consideração pelos domínios dos Espirais Negras, os vampiros do Sabá moviam-se abertamente para as cidades principais da região durante a noite. Após matar os governantes da Camarilla, eles começaram um violento festim nas ruas para celebrar.

Os anciões dos Espirais Negras consideraram esta uma ameaça imediata à segurança de seus poços de procriação. Se as indiscrições do Sabá continuassem, eles diziam, os resultados estariam por toda parte: a volta da Inquisição do século XV. Até mesmo os lobisomens da Espiral Negra têm que manter alguma proteção do Véu. Para assegurar suas terras, a tribo empreendeu guerra contra os invasores noturnos. Colméias de Espirais procuraram os refúgios dos vampiros durante dia; em resposta, bandos de vampiros procuraram as Colméias dos bastardos de Gaia à noite.

Nenhum lado viu qualquer vitória imediata neste conflito até uma matilha de lobisomens em uma jornada até Malfeas descobrir uma revelação surpreendente. O governante dos vampiros locais de Sabá, o Arcebispo de Estocolmo, tinha feito um pacto sombrio. Embora as Espirais Negras não estivessem familiarizados com a frase “Trilha das Revelações Malignas”, eles logo descobriram que o Arcebispo venerava uma manifestação da Fera da Guerra.

Tanto os Garou quanto os Espirais Negras podem sentir a mácula da Wyrn nestes vampiros desumanos, mas a perspicácia de um Theurge encorajou uma aliança entre Sanguessugas e Lupinos em nome da Wyrn. Por esta ligação oculta, as poucas Colméias restantes no norte da Suécia puderam fazer uma aliança com os Arcebispos do Sabá locais. Uma vez que esta unidade foi forjada, ambas as seitas puderam proteger suas terras na Escandinávia durante os próximos dois séculos.

A medida que as notícias desta tênue aliança se espalharam, os Dançarinos da Espiral Negra no Novo Mundo acharam a idéia eminentemente prática. Os Gangrel antitribu do Sabá eram especialmente receptivos ao conceito. Enquanto um vampiro podia fornecer uma proteção excelente à noite para uma matilha, os Espirais Negras podiam assegurar a segurança do mesmo vampiro

durante o dia. Embora a Nação Garou e a Camarilla nunca pudessem achar uma área de concordância, os Dançarinos da Espiral Negra não encontraram nenhuma razão ética ou prática para proibir a aliança com a seita, menos idealista, do Sabá.

Até os dias de hoje não há nenhuma garantia que os lobisomens da Espiral Negra e os vampiros de Sabá manterão o acordo em uma dada cidade. Porém, pactos vampíricos com forças demoníacas sempre fizeram tais alianças serem mais fáceis. Quando ambas as sociedades acham que possuem uma meta em comum, os anciões podem encontrar um modo de fazer um pacto com o demônio.

Ecoterror

Após a aurora do século XX, a tribo da Espiral Negra encontrou outro método de espalhar a influência da Wyrn. Onde quer que a Terra fosse envenenada, os Malditos prosperavam. Espalhando lixo tóxico, radiação e imundice, as atividades de “eco-terrorismo” destes guerreiros violaram e corromperam a Wyld. Nos anos recentes, os Espirais Negras começaram a se infiltrar em organizações ecológicas radicais, como parte dessa cruzada, explorando o ódio dos ativistas verdadeiramente fanáticos. No entanto, o aliado mais extenso e poderoso na campanha da tribo do eco-terror é uma corporação que já está no negócio por mais de sessenta anos. Quando grupos marginais locais fracassarem, você sempre pode contar com a Pentex.

A história desta aliança começa em 1940 com um astuto guerreiro de fim de semana chamado Marvin Lossen. Empregado noturno de uma companhia de esgoto da Filadélfia, atividade química era o único modo são para ele sobreviver a hora do almoço às 3hs da manhã. Num devaneio infame, ele teve um sonho no qual humanos se afogavam em lixo tóxico no Leste dos Estados Unidos.

Unindo-se com vários amigos e colegas de trabalho, ele também passava seus fins de semana caçando no parque nacional mais próximo. Depois de sua primeira visão do destino, Marvin fez uma viagem de descoberta nos bosques. Com a ajuda de três metralhadoras e um caminhão de tração nas quatro todas, o grupo humano de Marvin achou logo a grande caça que procuravam — uma seita de Garou. Conduzindo-os em batalha, o humano alfa sofreu a Primeira Mudança naquele fim de semana. O Delírio ofereceu a seus amigos um fim de semana que eles nunca se esqueceriam. O Sr. Lossen se tornou Anda-nos-Esgotos, um Garou Ronin com a uma grande mácula de sangue de Espiral Negra em suas veias.

O seu totem pessoal revelou mais aliados à sua causa. Encorajado por expedições de fim de semana, ele continuou com o seu trabalho enfadonho até que ele chegou aos escritórios da Pentex Corporation com o seu currículo e um presente: as orelhas de 20 lobisomens mortos. Aquela noite, uma visão psicodélica o conduziu ao limiar de Malfeas. Logo depois disso, ele deixou o seu trabalho para ganhar um salário da Pentex Incorporated. Dentro de dez anos, após obter o comando sobre um caern corrompido e vários depósitos de fábricas de lixo tóxico no leste dos EUA, ele fez seus sonhos tornarem realidade.

Em seus primeiros anos, a Pentex considerava os lobisomens da Espiral Negra como tropas de choque



facilmente manipuláveis. Executivos os contrataram para os Grupos Avançados da Pentex, incorporando uma aproximação bizarra para a administração das equipes de apoio. Recrutadores da corporação reuniram depravados de diferentes origens sobrenaturais. Por exemplo, o Sr. Marvin Lossen organizou um grupo de habitantes do esgoto conhecido como os Espreitores Subterrâneos. Durante mais de trinta anos, Anda-nos-Esgotos liderou gerações de Nosferatu e Dançarinos da Espiral Negra em missões para espalhar lixo radioativo ao longo dos esgotos da Costa Leste. Isto continuou até os anos 80, quando ele foi morto finalmente por um círculo de Nosferatu devoto à Camarilla.

Em meados dos anos 80, vários lobisomens saíram das fileiras de trabalho e ascenderam à posições de administração. Alguns dos Espirais Negros mais insidiosos começaram a supervisionar operações secundárias. Um exemplo notável foi Robert Allred, um Parente que chantageou o Conselho Administrativo da Pentex até chegar a sua posição. Após Allred ser morto no início dos anos 90, um lobisomem insano chamado Francesco tomou seu lugar. Desde então, este Espiral Negra lupino ganhou controle de uma grande organização científica. Ele age como o supervisor do Projeto Ilíada, um projeto visionário dedicou a misturar a inovação da engenharia genética com as terríveis possibilidades da mácula da Wyrn.

Para uma raça de lobisomens insanos desde nascença, os Dançarinos da Espiral Negra fizeram um longo caminho. Embora a tribo precisasse de séculos para sair de suas terras natais na Escócia, a tribo aperfeiçoou suas táticas de destruição da terra na guerra espiritual desde então. Desde que os exploradores europeus buscaram pela primeira vez terras virgens para desenvolvê-las e conquistá-las, a tribo ajudou a roubar as energias da Wyld, enquanto espalhava a corrupção ao longo do mundo. Depois de milênios suportando lutas, os Espirais acharam aliados diabólicos, inclusive o Sabá e a Pentex. Enfim, os bastardos de Gaia aprenderam a subornar e a corromper em nome da Wyrn.

As Legiões do Inferno no Mundo Moderno

*Nenhuma deusa do amor,
Nenhum deidade etérea,
Nenhuma virgem donzela no Templo de Carne
Ela é uma filha de Kali*

— Eletric Hellfire Club, “The Temple of Flesh”

A evolução dos Dançarinos da Espiral Negra continua. Apenas um século atrás, os Espirais Negras formavam apenas algo em torno de um-catorze avos da população mundial de lobisomens. Agora, eles são iguais a um décimo da população Garou, facilmente superando em números qualquer outra tribo. Os Espirais Negras são a única sociedade tribal que cresce ao invés de diminuir. Embora alguns Dançarinos da Espiral Negra de sangue puro orgulhosamente rastreiem a sua linhagem corrupta aos dias dos Reinos Pictos, muitos são recém-iniciados nos cultos da Wyrn. A medida que os Últimos Dias se aproximam, um

A Colméia Trindade

A radiação é sua amiga! A detonação da primeira bomba nuclear acrescentou alguns espíritos novos à cosmologia dos lobisomens, junto com um novo arsenal de armas para os Espirais Negras. Uma noite no início da década de 40, uma matilha de Espirais Negras estava acampada nos desertos desolados do Novo México. A visão de uma nuvem em forma de cogumelo ardendo acenava para eles como a mão de Deus. Em uma das regiões mais radioativas do deserto, a matilha escavou no brilho sobrenatural da Penumbra local. Ali, eles estabeleceram um Poço conhecido como a Colméia Trindade.

Gigantescos Wyrms-Trovões agora escavam pela Umbra ao redor da divisa desse caern maculado. Espirais Negras caçam no deserto não muito longe de Almogordo. Alguns Garou teorizam que ao acasalarem em uma terra radioativa, os Espirais Negras dessa seita estejam se preparando para uma guerra termonuclear global — um dos modos mais horríveis para a Wyrms conseguir a vitória absoluta no Apocalipse.

número crescente de Garou espiritualmente caídos encontra renascimento e redenção na tribo da Espiral Negra, unindo-se aos seus irmãos distantes.

Há várias razões para a tribo estar aumentando sua força. Primeiro, os Espirais Negras geram muito mais filhotes do que os Garou. Desde os dias de isolamento no norte da Escócia, a superpopulação sempre foi crucial a sua sobrevivência. Deliciando-se em sua luxúria carnal, lobisomens dementes evoluem e preservaram antigos rituais de orgia para procriar mais filhos bastardos. Mesmo a luta pela dominância tipicamente ter um elemento sexual, estabelecendo “quem está por cima” de várias maneiras. O forte procria; o fraco se submete. (Pobre do “lobo ômega” de uma matilha de Dançarinos — sempre que qualquer companheiro se sentir frustrado ou inseguro, ele ou ela saciam tipicamente seus desejos perversos e normalmente violentos, no elo fraco da matilha, só para provar que há um mais fraco e de mais cargo baixo).

Além disso, os Espirais Negras não têm nenhum tabu contra procriar com o sua própria espécie. É bastante comum para uma fêmea alfa gerar com vários parceiros lobisomens em qualquer determinado momento. Estas práticas têm origens antigas. Os pictos viveram originalmente em uma sociedade matriarcal, onde as mulheres podiam escolher seus amantes livremente, até mesmo fora do matrimônio. Os Uivadores Brancos reviveram estas tradições em um balé sexual sem fim, executado para a deleite da Wyrms.

Com a vinda da escuridão, o número de impuros se eleva lentamente em cada Poço. Enquanto os Garou bastardos são propensos a degeneração descontrolada, os impuros dos Dançarinos da Espiral Negra ficam mais fortes com a aproximação dos Últimos Dias. Anormalidades genéticas, como loucura, são assumidas como bênçãos da Wyrms. O uso de radiação e lixo tóxico em seus fossos de procriação também lhes ajudou a gerar Espirais Negras “melhores”. Hoje, Theurges procuram furiosamente algum



tipo de rito, Dom ou outro truque que permitiria seus impuros a procriarem. Se eles forem bem sucedidos, então, dentro de uma geração, a Nação Garou seguramente estará sentenciada.

Uma segunda razão para o triunfo destes lobisomens é sua engenhosa habilidade para atrair Garou para a sedução do Labirinto da Espiral Negra. Como sua legião de aberrações genéticas cresce, o número de Garou impressionados para servir a Wyrms também cresce. Alguns Espirais Negras perseguem esse objetivo abertamente, organizando grupos de caça para abduzir filhotes de Garou. Cultos mais sutis aprenderam a levar Garou anciões à destruição sem levantar uma garra sequer. Depois de estabelecer um “campo de caça”, uma Colméia tipicamente começa uma campanha sombria de vitimização e destruição, desmoralizando os Garou e humanos locais.

Há também um crescente número de lendas de lobisomens da Espiral Negra capturando Parentes e Garou para aumentar seus números. Túneis subterrâneos prendem os “procriadores” indispostos de seu culto. O Delírio transformou a evidência destes fossos de procriação em muitas lendas urbanas incomuns e escândalos satânicos. Quando os Parentes da Espiral Negra agem em nome de “vozes demoníacas” de suas cabeças, as Wyrms Instintivas também podem convencê-los a caminharem próximos a campos de caça, onde podem ser seqüestrados e fertilizados.

Os Fatos na Vida dos Impuros da Espiral Negra

Mais da metade dos lobisomens desta tribo é da raça impura. Como resultado, estas “mulas” desfrutam de um melhor padrão de vida do que receberiam na Nação Garou. Embora um impuro Espiral Negra seja estéril e não possa procriar, ele ainda é encorajado a participar das orgias ritualísticas de procriação, normalmente agindo como um terceiro parceiro (ou quarto... ou quinto...) no sexo grupal.

Os impuros envolvidos neste tipo de relação podem depois receber a honra de criar da prole resultante (Afim de contas, o impuro estava lá quando o filhote foi concebido!). Um impuro pode até mesmo escolher tornar-se uma “babá” para o pirralho, especialmente se os pais abandonaram o bebê. Enquanto os Garou confiam em “Amas-de-leite” (ou “Ama secas”) para cuidar de um jovem da seita, os impuros de uma Colméia freqüentemente dividem a responsabilidade de cuidar dos bastardos das Colméias. Só a mente corrupta de um impuro entende o equilíbrio apropriado de amor e crueldade necessário para criar (e fazer uma lavagem cerebral) um filhote dos Espirais Negras.

Quando o pequeno bastardo chega numa certa idade, o impuro então o ensina as praticas de procriação apropriada... diretamente. Claro que quando o filhote completa seu Ritual de Passagem, ele já não precisa praticar a procriação com as babás; ao invés disso, ele é convidado a participar das orgias ritualísticas da Colméia. Quando o jovem lobo procura um impuro mais jovem para se unir a um ménage-a-trois (ou quatro... ou cinq...), o círculo da vida segue em frente.

Malditos também conduzem matilhas de Dançarinos da Espiral Negra até os feridos da Nação Garou. Anciões consumidos pela Harano, Garou com um rastro de sangue picto e lobisomens atormentados por espíritos invisíveis, todos são excelentes recrutas. Colméias que seguem o totem do Curiango são especialmente boas em encontrá-los. Quando as vítimas do Apocalipse entram em desespero, eles freqüentemente encontram o caminho à danação nas profundidades dos seus próprios corações. Às vezes, os Dançarinos da Espiral Negra só precisam dar-lhes um empurrãozinho.

Existe ainda uma terceira razão pelo sucesso da tribo: fortes alianças com outras facções sobrenaturais. A aliança dos Espirais Negras com a Pentex, por exemplo, funciona perfeitamente. A corporação se diversificou em centenas de diferentes companhias, sem precisar se esconder atrás de um único nome. Altos lucros dão a eles os meios de patrocinar ou investir em matilhas inteiras. Através de suas conexões, eles conseguiram emprego para dúzias de Colméias dos Dançarinos da Espiral Negra.

Embora a Weaver seja forte em muitas destas corporações, empregados Espirais Negras agem como um tipo de câncer corporativo no mundo empresarial, devorando as organizações mais banais e as corrompendo-as a partir do centro de uma grande rede corporativa. Alguns Espirais Negras alcançaram até mesmo as posições de gerência. Com as conexões da Pentex com o mundo sobrenatural, os diretores locais podem dar a esses consultores Malditos recém-invocados, fomori recentemente corrompidos e até mesmo equipamento de alta tecnologia. Os negócios são bons quando o mundo abraça sua própria destruição.

Finalmente, as crenças fanáticas do exército das trevas dos Espirais Negras lhes deram uma vantagem que os Garou não têm. Eles viram o futuro, ou pelo menos assim eles pensam. Eles já não vêem o Apocalipse como um conflito final entre “o bem” e “o mal”. É o amanhecer de uma nova era. Revelações sombrias nas profundezas do Labirinto da Espiral lhes mostraram o caminho que eles têm que seguir. Quando o mundo for totalmente consumido pela escuridão, a Wym lhes concederá poder sobre toda a criação. Para os Espirais Negras, que não estão satisfeitos com liberdade absoluta, violência catártica ou grandes boas orgias, este último incentivo pode ser um motivador poderoso.

Filosofia

Muita loucura é senso da divindade

Para o olho perspicaz;

Muito sente a loucura mais totalmente.

— Emily Dickinson

A filosofia tribal dos Dançarinos é uma versão corrompida das antigas crenças dos Uivadores Brancos. A visão de mundo deles não enfatizava conceitos absolutos de “bem” e “mal”, ao invés disso, eles preferiam ver todas as coisas como uma parte de um todo. Para eles, os Garou e os Malditos eram apenas reflexos uns dos outros. Nenhum deles poderia dominar completamente o outro se o mundo conservasse seu equilíbrio. Embora espíritos manifestos pudessem ser levados de volta à modorra no mundo espiritual, eles nunca poderiam ser verdadeiramente destruídos.

A prática de “dançar a espiral” para comungar com espíritos pode ser encontrada em muitas tradições xamânicas antigas, incluindo a dos pictos. Conduzidos pela orientação de seus espíritos totêmicos, aqueles que caminharam a espiral puderam comungar com as forças elementais do mundo. O próprio tempo era uma grande espiral. Rituais marcavam a virada das estações, que também refletiam a natureza cíclica do ano. O inverno nunca seguia a primavera, mas a primavera sempre vinha após o inverno. Não havia mal, apenas a luz e sombra do mundo.

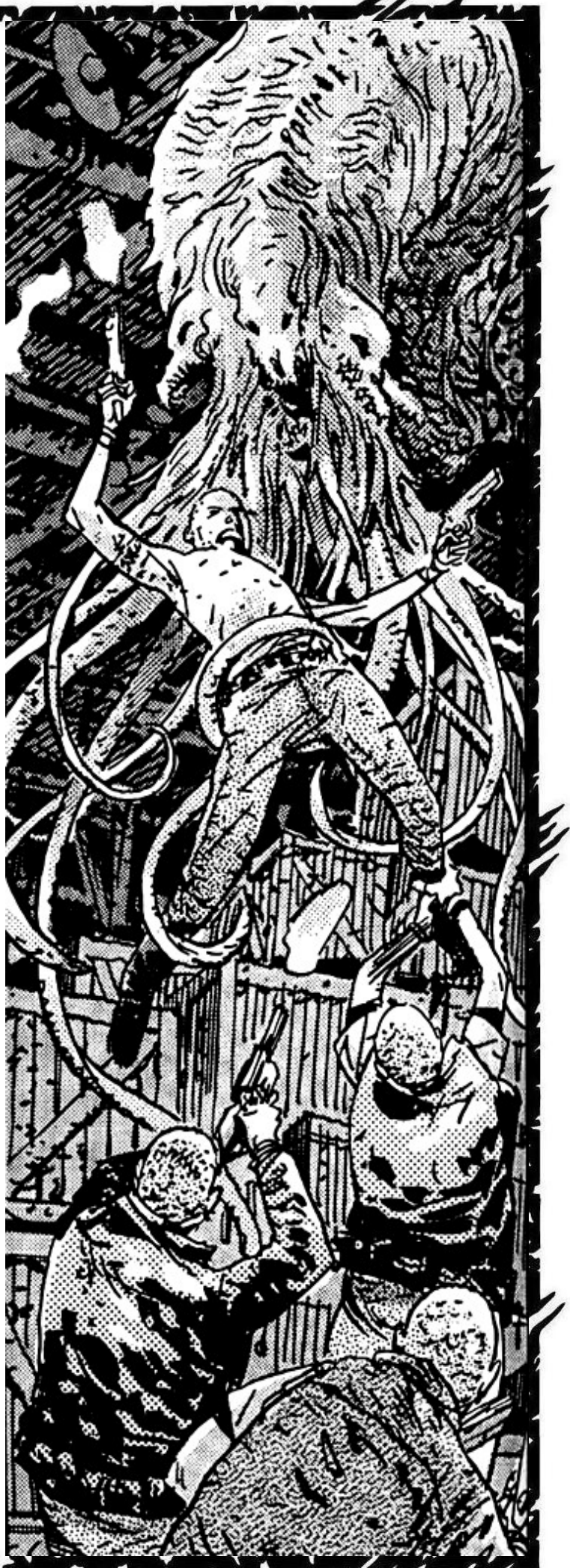
Como parte disto, os Espirais Negras mais são professam que a Wyrm originalmente representava a força do equilíbrio, não apenas entre a Weaver e a Wyld, mas também entre a luz e a escuridão. Os servos da Wyrm impediam que ambas as forças ficassem muito poderosas e mantinham o equilíbrio da criação. Então, como todos nós sabemos, o equilíbrio foi destruído. Aprisionada nas teias da Insana Weaver, a Wyrm enlouqueceu. Lutando para sobreviver, a Wyrm atacou toda a criação, buscando erradicar a fonte de sua loucura.

Curiosamente, os Garou responderam com uma cruzada para destruir a Wyrm. Quando o primeiro Conclave foi realizado, a Nação Garou unificou suas quinze tribos ao convocar a destruição dos servos da Wyrm e a salvação do mundo de Gaia. Os caçadores de glória se aprofundaram cada vez mais nos reinos de Malfeas, buscando destruir completamente as forças do mundo inferior. Jovens heróis declararam a Wyrm como a inimiga de toda a criação. Estranhamente, os Garou de hoje parecem aderir à mesma filosofia, professando que quando o último Maldito for morto, a Terra estará pura.

Depois que os Uivadores Brancos deixaram o mundo, os lobisomens da Espiral Negra abandonaram esta ilusão. Até então, eles sabiam que purificar o mundo era mais difícil que “destruir todo o mal”. Destruir os servos da Wyrm não iria restabelecer o equilíbrio, pois a Wyrm não era a fonte da loucura do mundo. Na realidade, a Wyrm só corrompe para ganhar aliados na destruição das criações insanas da Weaver. Para salvar o mundo, os heróis devem destruir as teias da Weaver. Tudo que a humanidade ergueu deve ser derrubado. Quando a Wyrm estiver livre dos planos da Insana Weaver, seus servos irão retornar a sua tarefa original — restaurar o equilíbrio do mundo.

Claro que os Dançarinos da Espiral Negra não alcançarão esta meta por puro altruísmo. Assim como a Weaver deixou a Wyrm insana, os Espirais Negras foram atingidos com seu horror também. No calor da batalha, sua razão é abandonada. A fúria em seus corações não é mais uma força que eles podem conter; ela libera desejos perversos de sadismo e perversão. Para destruir a ordem do mundo, os Espirais Negras quebram todas as regras da moralidade e ética humana. Como parte disso, eles derrubam as instituições e criações da humanidade — as teias que os tornaram insanos.

Felizmente, a humanidade está criando os meios de sua própria destruição. A medida que os humanos envenenam seu próprio mundo, eles matam sua própria raça. Um Apocalipse está vindo, um que destruirá o que os humanos construíram em milhares de anos. Uma vez que a Wyrm estiver forte o bastante, ela destruirá a loucura da Weaver. O Apocalipse é destinado a acontecer. Se o mundo não



pode ser salvo, deve ser destruído. Os Garou impedem os exércitos da Wyrn, enquanto não percebem que a Weaver é sua verdadeira inimiga. Se os Garou não puderem ajudar a causa da Wyrn, então eles também devem ser destruídos... ou trazidos às legiões da Wyrn.

E com o que se parecerá o mundo quando esta batalha for ganha? Recorde-se do Impergium. Lembre-se como era o mundo de Gaia quando os humanos sabiam de seu lugar. Depois que a humanidade retornar para sua posição anterior de submissão, os servos da Wyrn regerão o mundo. Lobisomens agruparão os humanos uma vez mais... os conduzindo à sua própria destruição. E quando os defensores falhos de Gaia submeterem-se ao mesmo destino que seus irmãos Espirais Negras, eles renascerão. A Wyrn mostrará como o equilíbrio será restabelecido... já que o mundo será refeito à sua própria imagem.

In Nomine Vermiiis. Em Nome da Wyrn.

Organizações e Atividades Não-convencionais

*Olhe para aquela carne,
Rosa e rechonchuda!
Olá, menininha!*

— The Wolf, Into the Woods

Por todo o mundo, Dançarinos da Espiral Negra se escondem de seus inimigos, os lobisomens da Nação Garou. Os seus exércitos de escuridão mantêm caerns corrompidos em refúgios subterrâneos que eles chamam de Poços. O termo não só aplica aos seus caerns, mas para as terras ao redor também. São frequentemente encontrados entre os lugares mais desérticos e sombrios. Poços rurais são fossas de poluição; às vezes, eles são manchados até mesmo por lixo químico ou radiação. Poços urbanos são rodeados pela vida de favela mais horrorosa imaginável — o sofrimento dos pobres humanos satisfaz a fome de dor do caern. Independentemente de onde eles estejam, estas fossas de corrupção servem como berçário para a tribo.

Os servos de um caern maculado pela Wyrn aliam-se em matilhas e o conjunto de matilhas patrulhando o mesmo Poço forma uma Colméia. A Colméia inclui muitos espíritos da Wyrn locais e Parentes da tribo. A correlação entre uma Colméia e seu Poço é apenas uma conveniência geográfica. Apesar de que duas matilhas possam servir Colméias distantes, elas estão unidas pelo serviço à Wyrn. Os defensores de um Poço não têm problemas em providenciar refúgio para Espirais foragidos de um outro Poço. Chamar por reforços em outros territórios em tempos de problemas é uma prática comum.

Porém, Espirais Negras devem ser sutis em suas viagens. Enquanto Luna concedeu aos Garou a liberdade de viajar através das Pontes da Lua, vários Incarnae da Wyrn permitem aos Dançarinos da Espiral Negra a habilidade para viajar entre Poços por umas séries de túneis elaborados que infestam a superfície de Gaia. Até mesmo lobisomens corruptos têm dificuldade de imaginar onde a porção física destes túneis termina e os segmentos Umbrais começam.

Mais de um Garou se perdeu dentro de um destes labirintos subterrâneos. Se a dor no coração de um Garou for grande o bastante, ele pode acabar até mesmo em Malfeas... ou possivelmente direto no próprio Labirinto.

Uma vez que a tribo tinha números bem menores que os Garou no decorrer de sua história, a procriação sexual é um alto ritual para os Dançarinos da Espiral Negra. Amor e devoção são estranhos para eles, mas uma fêmea pode livremente ter quantos parceiros ela desejar, Garou ou não. Portanto, o estigma de ser um “bastardo” é irrelevante. Existe certa pressão para escolher parceiros de cópula de Colméias distantes, mas a autoridade matriarcal sobre a cópula permite as fêmeas procriarem onde e quando quiserem. Assim, mais da metade da tribo é composta de lobisomens impuros. O que os Garou os desdenham, os Espirais Negras os reverenciam.

Uma vez em cada geração, uma vaga imitação de um Uivador Branco nasce. Esses bastardos são geralmente sacrificados imediatamente após o nascimento. Quando tais aberrações nascem entre os Garou de Gaia, eles instantaneamente chamam atenção — e normalmente a inimizade — da Colméia mais próxima. Se um lobo Fianna demonstra todas as características de um Uivador, por exemplo, ele ainda é, antes de tudo, um Fianna. Apesar disso, aberrações desse tipo sofrem desconfianças por parte dos outros membros de sua seita e são caçados pelos Dançarinos da Espiral Negra.

Apesar da tribo dos Espirais Negras quererem procriar livremente o suficiente para aumentar o tamanho de seu exército sombrio, algumas aberrações falham na inspeção genética da tribo. Por exemplo, alguns Espirais Negras são tão insanos, que eles devem ser destruídos pelo bem da Colméia. A morte mais honrosa é em batalha, o que explica por que tantas “tropas de choque” que os Garou enfrentam possuem espasmos tão extremos de demência — e também porque tantos Garou cometem o erro fatal de subestimar a inteligência dos Dançarinos como uma tribo. Os lobisomens mais sutilmente (ou funcionais) dementes sobem as ocultas posições de liderança. Para alguns poucos dos rejeitados é permitido que se tornem Ronin; lhes é dado o mesmo respeito de membros da matilha. Porém, se um deles se mostrar culpado em ter abandonado as necessidades da Wyrn, ele é imediatamente caçado, torturado e morto.

Assembléias dos Espirais Negras

Praticamente todas as Assembléias dos Espirais Negras são realizadas no subsolo. Vários espíritos da Wyrn participam, apesar deles não terem voz equivalente as matilhas da tribo. Uma Colméia não reconhece um “líder de seita” dentro do Poço; ao invés disso, três anciões lideram a assembléia, cada um representando uma das Cabeças da Hidra. A reunião começa com os Espirais Negras reunidos abandonando suas fachadas. Isso geralmente ocorre com eles se despindo das roupas e revelando suas tatuagens tribais ocultas. Se suas verdadeiras naturezas são menos visíveis, o Ritual do Índigo (veja abaixo) as revela.

Essas reuniões nunca são ordenadas. Raramente um lobisomem comanda toda a assembléia; ao invés disso, várias discussões acontecem ao mesmo tempo. Ragabash e Galliards acrescentam o ambiente anárquico e caótico de suas histórias, oferecendo divertimentos improvisados,



performances obscenas e demonstrações que desprezam as regras. Uma assembléia dos Espirais Negras é mais do que uma chance de demonstrar solidariedade ao Poço; é também uma chance de assegurar o fanatismo e moral dos lobisomens locais.

O único momento em que a atenção de toda a assembléia é desviada para um único orador é quando um indivíduo merece receber punição. Primeiro, as Cabeças da Hidra interrompem todas as discussões enquanto um Galliard dirige toda a assembléia, relatando a eles o crime. Os lobisomens então se dividem em vários grupos para discutir a ofensa e os três Líderes da Colméia percorrem a câmara. As Três Cabeças da Hidra então entram em um consenso e dão o veredicto. Normalmente, isso envolve mais um julgamento para o ordálio.

A assembléia é concluída quando os três líderes se reúnem no centro da câmara de encontro. Ali, eles informam, cada um deles, seus planos descoordenados e imprevisíveis. Ao final da noite, após a ingestão de cogumelos, as demonstrações lupinas de dominância e submissão, e um pouco de sexo violento (ou apenas a violência), os servos da Wyrn partem cada um para seu caminho. Os Garou gostam de passar suas noites fazendo poses e considerações enquanto estão ao redor de suas fogueiras, mas os Espirais Negras têm coisas melhores para fazer com seu tempo.

A Conexão com a Pentex

Espirais Negras são empregados altamente efetivos (embora instáveis) da Corporação Pentex. A corrupção e ganância no mundo dos negócios permitiram a Wyrn infiltrar seus tentáculos ainda mais. Centenas de Espirais Negras diferentes — desde traficantes de crack maculados pela Wyrn até lobistas governamentais em Washington — encontraram oportunidades de emprego sem fim através das orientações da companhia. Até mesmo um Dançarino da Espiral Negra que não esteja recebendo um suborno da corporação pode estar disposto a ajudar a Pentex esporadicamente.

Espirais Negras que trabalham dentro dos Grupos Avançados da Pentex usam suas conexões para auxiliar seus serviços para a Wyrn. Eles recebem grandes salários, aproveitam de todas as conveniências da vida moderna e possuem uma grande variedade de privilégios, que incluem grandes descontos em todos os produtos Pentex. Apesar de seus hábitos não serem aquilo que podemos chamar de “profissional”, lobos da companhia passam boa parte de seu tempo no campo, seguindo as ordens dadas pela Pentex.

Enquanto “equipes de projetos” de Espirais Negras fazem um excelente trabalho, muitos místicos corruptos inventam um sólido aumento de objetos espirituais para a companhia. Criar fetiches pode alavancar algum dinheiro rápido ou favores. Theurges também fornecem os Maculadores e Infestadores que infestam os produtos nas linhas da Pentex. Com tantos Malditos e espíritos vagando pelas salas secretas da diretoria, místicos são altamente estimados pela corporação. De forma similar, consultores Philodox podem ganhar um dinheiro rápido, controlando retiradas de fim de semana e workshops relativos à espiritualidade Garou. Tais seminários raramente transmitem toda a verdade para aqueles que assistem, uma

vez que os Dançarinos são avessos à revelar fraquezas que podem ser sua própria ruína — mas elas são certamente melhores do que a ignorância.

O menor segmento dos Espirais Negras dentro da Pentex atua como administradores. Esses “lobos corporativos” tipicamente têm problemas de atitude, já que eles se consideram os membros da elite da tribo. Afinal de contas, eles têm a maior parte da riqueza e poder, não têm? Ainda assim, os Espirais Negras levados até a Pentex geralmente não possuem fortes conexões com suas Colméias locais. Na verdade, eles são tratados com menos do que o respeito absoluto nas assembleias regionais.

À medida que o mundo comercial se torna mais complexo, um crescente número de Espirais Negras são críticos à Pentex. Muitas Colméias desconfiam fortemente dessa subsociedade dominada pelos humanos. Claro, a Pentex está trabalhando duro para destruir o meio ambiente, mas realmente faz algum sentido usar os métodos da Weaver para fazê-lo? Iriam os pictos que saltaram sobre a Muralha de Adriano para devorar seus inimigos realmente aprovar as retiradas corporativas? Talvez o verdadeiro espírito da tribo tenha se perdido.

Apesar da corporação possuir um grande exército de lobisomens a seu comando, os Dançarinos da Espiral Negra nem sempre estão dispostos a entregar seu liberdade por um comprovante de pagamento. Apesar dos Consultores (veja abaixo) da tribo preferirem contratos de longo prazo, até mesmo um lobisomem insano, de uma dimensão satânica não é estúpido o suficiente para permanecer na mesma subsidiária da Pentex por muito tempo. Tais vícios ilusórios são melhores deixados a cargo dos humanos.

Campos

Como as outras tribos, os Espirais Negras devem lidar com suas próprias discordâncias internas. Nem todas as aberrações genéticas são criadas igualmente. Um lupino que tem lembranças nostálgicas dos gloriosos dias dos Reinos Pictos (já que ele os compreende erroneamente) irá ter uma visão da vida muito diferente de um hominídeo maculado pela Wyrn, que insisti em um plano 401k da Pentex. Apesar da presença nas assembleias dos Espirais Negras ser uma exigência para todos os tribalistas, os Espirais Negras também se reúnem com seus irmãos bastardos através de uma série bizarra e isolada de Campos.

Os Cluithi

Há muito tempo atrás viveu uma raça mística conhecida como ... os Druidas! Ninguém sabia onde viviam... ou... o que faziam...

— Spinal Tap, “Stonehenge”

Apesar de seu valor e tenacidade, os Uivadores Brancos morreram. Dentro da tribo dos Dançarinos da Espiral Negra, no entanto, um Campo, tem feito seu melhor para preservar a herança de seus predecessores. Os Cluithi ainda vagam pelas charnecas e florestas mais isoladas da Escócia, imitando a aparência que seus ancestrais possuíam séculos atrás. Ao se preparar para a guerra, eles se despem, pintam seus corpos orgulhosamente com tinta azul e demonstram tatuagens pictas. Em batalha, eles não possuem clemência, cada um indo direto para a batalha para tomar a dianteira de

seus aliados.

Infelizmente, os Espirais Negras desse Campo têm lembranças muito distorcidas das culturas antigas, especialmente dos pictos. Eles celebram a perversa liberdade anárquica, mesmo enquanto destroem o mundo natural que os pagãos louvavam. Os governantes desse campo também possuem uma inclinação elitista, se considerando a nobreza da tribo. Nas assembleias dos Espirais Negras, eles insistem que são os mais qualificados para liderar. Theurges dos Cluithi são particularmente perversos. Eles insistem na honra de se chamarem de “Fiobshan” ou “Sennasche”, e muitos dizem ser druidas modernos.

O nome do Campo é uma referência aos governantes originais dos Reinos Pictos. Muitos Cluithi se vêem como as verdadeiras crias de Cluid, o herói que primeiro conduziu os pictos até a Caledônia. Infelizmente, a chamada “pesquisa” deles os permite justificar qualquer prática bizarra ou blasfema que queiram. Pegue uma parte da Sociedade do Anacronismo Criativo e adicione duas porções de um culto satânico. Misture com uma falha pesquisa histórica e jogue um pouco de testosterona. Voilà! Os Cluithi atacam novamente!

Os Anômalos Genéticos

“Ei, cara! Você sabe como berrar como um porco? Você tem uma boa boca, cara.”

— Jethro Whately, impuro Anômalo (citando erroneamente Deliverance)

Rumores persistem em caerns no leste dos Estados Unidos, onde o acasalamento entre Garou é apenas um pouco comum demais. Valiosos Roedores de Ossos que estão cansados da rejeição dos outros clãs se retiram para choças e cabanas nas profundezas das matas americanas. Muitos dos seus vizinhos Ronin são párias genéticos da Nação Garou. Chocantemente, eles também acolhem Ronin dos Espirais Negra — afinal de contas, companheiros são companheiros. Independente de suas variadas preferências geográficas, esses vários lobisomens corrompidos ganharam uma ridícula denominação: os Anômalos Genéticos.

Esses bons rapazes se reúnem em grupos de dez ou vinte para formar pequenas comunidades fora das menores cidades da América. Desde vilas rurais na Nova Inglaterra até vilarejos isolados no sul, a aplicação da Litanía em suas minúsculas seitas é surpreendentemente frouxa. Presos em sua rasa piscina de genes, eles criam filhos bastardos que são facilmente infectados com a mácula da Wyrn.

Eles também formam famílias extensas, apesar de normalmente ser através de sangue e sodomia. Todo mundo é parente de todos. Orgias sexuais são mais populares do que a televisão. Alguns residentes possuem um gosto pela carne humana também, especialmente certos Ronin Roedores de Ossos e Garras Vermelhas. Qualquer Garou que descubra esses infernos rapidamente se encontrará rezando por salvação. Esses caras estão sempre procurando por mais parceiros.

Apesar da inteligência e habilidades sociais desses bastardos serem fracas, muitos desenvolvem novas mutações que fariam inveja em qualquer fomor. Eles não têm inteligência para questionar as ordens dos Espirais Negras poderosos — vamos ser francos, eles pensariam que a Família Buscapé é um fórum de debate intelectual — mas

isso faz deles perfeitas tropas de choque. Apesar de eventualmente serem permitidos passar pelo Primeiro Círculo do Ritual de Transmodificação, a maioria falha, despedindo-se de uma vida de espera em parques de trailers e esperando ser convocado como as reservas da Wyrms.

Geração Hex

“Páginas anarquistas, sites de propaganda da Nação Ariana, chatrooms de pedofilia – há uma razão para a Internet ser conhecida como a Estrada da Desinformação.”

— Mob'loc, Hexer e Subgênio de 33º Grau

Todos os lobisomens sabem que eles devem observar seus Parentes de perto. Os Parentes dos Espirais Negras em particular, carregam uma tendência à genialidade insana, profundamente em suas almas — isso geralmente os encoraja a permanecer na borda da sociedade humana. Uma suave insanidade, problemas emocionais ou óbvias vozes em sua cabeça os afastam do rebanho humano. Um Campo de Espirais Negra observa esses excluídos, colocando seletivamente matilhas dentro de suas bizarras sociedades humanas. Cultos religiosos, grupos ecoterroristas, e milícias altamente armadas se mantêm em contato graças a uma rede de lobisomens desafiados. Isso forma a elaborada conspiração conhecida como Geração Hex.

E-mail é a mídia mais usada para mobilizar os servos dessa sociedade secreta. Uma Colméia dentro da Geração Hex tipicamente tem uma ampla rede de contatos questionáveis, normalmente através de outros Espirais Negra. Para causar problemas com uma cabala neo-nazista ou com o Culto de Sacrifício de Elvis necessita apenas alguns telefonemas. A recente popularidade das milícias também ajudou a eles a recrutar tropas de choque ainda mais psicóticas e bem armadas. Seguindo a sua idéia lunática, eles se armam para os planos críticos da Wyrms.

Os Consultores

“Tá, 'tá, você precisou de três horas e cinco sacrifícios para conjurar o Instinto da Wyrms da Ganância. Grande coisa. Eu posso ligar 'pra ele do meu celular.”

— Francesco, Philodox administrador do Projeto Ilíada

Qualquer um que ponha sua lealdade à Pentex acima de sua obediência à Colméia local vai ter problemas com suas relações. Os “Consultores” são os lobisomens mais durões e leais empregados pelas subsidiárias da companhia. Enquanto muitos lobisomens estão contentes em fazer um pequeno trabalho para os Grupos Avançados da Pentex, os “lobos da companhia” estão em busca da gerência. Eles mais provavelmente serão encontrados nas reuniões da companhia do que nas assembleias locais.

A Pentex possui subsidiárias suficiente para que os Consultores não tenham que ficar na mesma companhia por muito tempo. Seus salários são altos; sua ligação, breve; sua lealdade, absoluta. Uma vez que o contrato tenha sido cumprido, eles rompem qualquer laço humano na corporação e partem para a próxima oportunidade. A aproximação mais próxima de “confiança” que eles possuem é direcionada aos outros lobisomens de sua insular sociedade. Esses servos do Império do Mal não compreendem completamente os Espirais Negras dos outros campos, mas ainda assim se consideram de alguma forma

superior. Eles geralmente exigem apoio dos outros membros da tribo, e sempre se consideram “gerentes alfas” dessas operações. Apesar disso, eles tendem a se afastar das preocupações de seus Poço local.

Espirais Negras tradicionalistas acham que os Consultores caminham longe demais na teia da Weaver; eles são dispostos demais em trocar seu índigo e cogumelos por um bom acordo com um celular e uma limusine BMW. Seus custos são mais elaborados do que aqueles dos trogloditas impuros, e sua integração com membros da sociedade humana os torna um definitivo risco à segurança. Espirais Negras que servem a Pentex comunitária e traiçoeiros o suficiente para serem se considerarem um campo separado.

Parentes dos Espirais Negra

“Você irá dar as mãos em um círculo estúpido...

Vai pular e gritar...

Vai pular e...

Queimar um 'X' em sua cabeça...”

— gravado por White Zombie

Parentes dos Espirais Negras nem sempre reconhecem os poderes sombrios a que servem. Como seus irmãos de sangue puro, eles possuem uma mácula de insanidade em suas veias. Crenças ilusórias, conversas com vozes imaginárias, e fúria incontrolável são indicadores possíveis do sangue maculado dos Parentes. Considere sobre o tipo de atitude que faz com que alguém participe de um culto religioso, torture animais ou mate inocentes. Então, os imagine servindo secretamente um culto milenar de lobisomens insanos.

Essas almas mutiladas rezam para poderes infernais para que possam solta-los de seu sofrimento. A Wyrms responde. Em sonhos e pesadelos, servos da Wyrms os mostram o que eles devem fazer para encontrar a salvação. Os Parentes obedecem esses comandos, sem perceber toda a importância. Na verdade, os Parentes humanos estão mais propensos a acreditar que eles foram visitados por anjos, demônios ou alienígenas do que por lobisomens.

Parentes lupinos também existem, apesar de serem raros. Muitos são cruzamentos instáveis, incluindo vários híbridos descendentes de cruzamento entre cães e lobos. Essas criaturas semi-feras podem ser ainda mais instáveis se sua criação é particularmente cruel. Inseguros de suas próprias identidades, eles açoitam qualquer coisa que não compreendem.

Espirais Negras sentem-se livre para se acasalar com Parentes de qualquer tribo ou espécie. Dons negros ajudam os Espirais a alterar e distorcer as memórias desses parceiros. Cruzamento entre espécies também é bastante comum. Por exemplo, alguns Espirais Negras hominídeos acham uniões sexuais com Parentes lupinos aprisionados bem conveniente. Independente da preferência pessoal, sangue chama por sangue, e vislumbres deturpados encorajam os Parentes dos Espirais Negras a ajudar seus mestres invisíveis.

Percorrendo a Espiral: Vida Dentro da Tribo

Servir a Wyrms como parte da tribo dos Espirais Negra é uma grande honra... e uma terrível maldição. Lobisomens nascidos na tribo crescem em uma vida de horror e são forçados a testemunhar atrocidades sem fim. Conceitos como amor e humanidade não são introduzidos. Um Garou que é seduzido pelo poder da Wyrms abandona suas chamadas qualidades “agradáveis”, encarando a sombra do mal dentro dos espaços mais sombrios de sua alma. Quando o mundo for consumido pela escuridão, os Espirais Negras serão a única tribo preparada para o Apocalipse.

Ritual de Passagem e da Transmodificação

Desde os últimos dias dos Reinos Pictos, os Espirais Negras descem até Malfeas para completar sua decadência espiritual. Um reino particular do submundo é o mais efetivo para trazer uma comunhão maior com a Wyrms. É uma dimensão conhecida por muitos nomes: o “Labirinto Despedaçado” e “Labirinto da Espiral Negra” são os mais comuns. Um filhote Espiral Negra tipicamente passa por seu Ritual de Passagem nesse reino, por volta de seus 14 anos. Ele também o visita cada vez que está perto de subir de Posto e “desenvolver espiritualmente”. A metamorfose que acontece no Labirinto Despedaçado é conhecida como transmodificação.

Quando um Dançarino da Espiral Negra ganha Renome o suficiente para subir de Posto, ele é reconhecido diante de sua Colméia com uma elaborada cerimônia. Um Theurge começa o ritual traçando um complicado desenho no chão da câmara central de seu Poço. Um Galliard então atua como “orador” para o iniciado, cantando as conquistas do Dançarino. (Se um filhote está passando pelo seu Ritual de Passagem, um simples recital de sua linhagem é o suficiente.)

Pelos próximos dez minutos, o místico cria um portal entre o mundo físico e Malfeas. Após o Espiral Negra iniciado entrar em um estado de transe, se sacolejando — a “dança” pela qual ele é infame — o Theurge então ajuda o lobisomem a percorrer atalhos diretamente para o Labirinto da Espiral Negra.

O espírito do iniciado pode então tentar penetrar nas várias entradas do labirinto. Enquanto o Dançarino se move “para o interior” em sua jornada em Malfeas, cada aspecto de seu ser é testado, de sua perspicácia e astúcia até sua fúria e sanidade. Vários textos ocultos — desde as últimas edições de *Chronicle of the Black Labyrinth* até os apócrifos da Ordem Pretânica — identificam nove desses testes. Cada um corresponde a um “círculo” do labirinto. O respeito ganho é de acordo com o número de círculos que o Dançarino da Espiral Negra atravessou.

Garou abduzidos de outras tribos também podem ser atirados na Espiral Negra. A vítima normalmente abandona toda a esperança após entrar no Primeiro Círculo, quando ele recebe visões da mácula do mal dentro dele mesmo. Uma vez que o pobre tolo não é um Dançarino da Espiral Negra, essa revelação normalmente o deixa insano. É possível, apesar de raro, que um corajoso herói atravesse três ou quatro círculos durante sua primeira jornada, se erguendo aos níveis mais altos dentro do culto. Independente disso, a experiência reforma a própria identidade do iniciado. As

Fora do Espaço e do Tempo

Atravessar a Espiral Negra leva aproximadamente dez minutos. Após esse ritual, o místico presente deve gastar dois pontos de Gnose. Sua energia percorre a espiral desenhada, forçando-a a brilhar em uma tonalidade estranha, além do alcance da visão humana. Qualquer Dançarino presente pode ver essas energias e compreender o redemoinho ao centro com um teste bem sucedido de Gnose (dificuldade 6). O tempo necessário para atravessar a Película depende desse teste.

5 sucessos	1 minuto
4 sucessos	5 minutos
3 sucessos	10 minutos
2 sucessos	30 minutos místicos de visões

chocantes (o Narrador e o jogador relatam visões psicodélicas que o Dançarino experimenta durante o caminho)

1 sucesso 1 hora (teste Vigor, dificuldade 7, ou perca um ponto permanente de Gnose)

Se o resultado do teste for uma falha crítica, servos da Wyrms são libertados do labirinto. Eles fecham a entrada atrás deles e ou atacam ou testam o Dançarino. Esses guardiões não podem ser dispersos com Dons como Maldito Protetor.

primeiras sílabas que o bastardo adotado balbucia após deixar o labirinto se tornam seu novo nome dentro da tribo. (Claro que, Dançarinos da Espiral Negra infames ganho nomes por seus feitos, caso sua reivindicação pela fama ser mais falada do que seu nome. Sem-Alma da história inicial é um exemplo; sua completa falta de sentimentos para com o mundo se tornou assunto da Colméia e correu toda nação).

Um Método para Loucura

À medida que a Wyrms se enfurece pelo seu crescente confinamento, seus servos ecoam sua loucura. Assim como os Garou sentem simpatia pelo sofrimento de Gaia nos espasmos do Harano, a raiva e fúria sem limites da Wyrms é forte o suficiente para despedaçar a sanidade de muitos Dançarinos da Espiral Negra. Apesar de nem todo Espiral Negra ser deixado louco pelo Ritual de Passagem, muitos são presenteados com a loucura.

Essa insanidade é tomada como uma profecia, indicando que uma das Wyrms Instintivas abençoou o iniciado e demonstrou seu potencial para conquistas infames. O espírito pode escolher falar em vozes para o iniciado durante sua vida maldita, oferecendo a ele um guia secreto. Normalmente, essas demências não são fortes o suficiente para incapacitar a utilidade do iniciado para a tribo — “perturbado” não quer dizer “inútil”. Lunáticos absolutos e delirantes são normalmente ou soltos como tropas de choques contra os Garou, abandonados como Ronin ou destruídos imediatamente, especialmente se eles são defeituosos o suficiente para por em risco a segurança de um Poço.

Em termos de jogo, um Dançarino da Espiral Negra que viaja pelo Primeiro Círculo pela primeira vez deve testar Força de Vontade; a dificuldade é igual a sua Fúria + 3. Se

ele não conseguir pelo menos três sucessos, ele ganha uma Perturbação. Um lobisomem de outra tribo que entra no Primeiro Círculo pela primeira vez deve testar sua Gnose (com uma dificuldade igual a 9).

De qualquer forma, a menos que o pobre bastardo consiga três sucessos nesse teste de “transmodificação”, ele ganha uma Perturbação, passa por uma mudança brutal de sua personalidade, e se torna um bastardo adotado da tribo dos Espirais Negra; do contrário, ele retorna para receber ainda mais abuso do culto. Se o teste for uma falha crítica, a criatura fica completa e incontrolavelmente louca, atacando qualquer coisa em seu alcance, até ser destruída.

A Litania Negra

Uma vez que o lobisomem tenha passado por seu Ritual de Passagem na tribo dos Espirais Negras, ele tem a liberdade de executar seus desejos mais básicos e impronunciáveis. Porém, a liberdade exige uma grande responsabilidade. Assim como os Espirais Negras perverteram suas antigas tradições de Uivadores Brancos, a Litania que eles conheciam como Garou fora distorcida para servir os planos da Wyrm. A “Litania Negra” deles detalha as regras de sua cultura. Ao lidar com outros servos da Wyrm — de Grupos Avançados da Pentex até culturas místicas nas profundezas de Malfeas — essas regras são estritamente seguidas.

Servirás a Wyrm em Todas as Suas Formas

As Treze Tribos guerreiam continuamente umas com as outras, mas as forças da Wyrm devem ser mais fortes. Esse mandamento reforça a unidade tribal, permitindo alianças com diversas sociedades, como a Pentex e o Sabá. Servir à Wyrm é mais importante do que um debate filosófico.

Respeitarás o Território do Próximo

Essa lei permite que Colméias distintas mantenham territórios distintos. Competição por terra normalmente não é um problema, uma vez que a maioria das novas Colméias são criadas a partir de caerns Garou distantes. Essa lei também se aplica quando Espirais Negras de diferentes Colméias se encontram dentro dos túneis do submundo. Um Espiral Negra pode viajar através dos túneis de outra Colméia, desde que ele não a ponha em risco. Caso ele o faça, o transgressor é torturado e devorado pelos lobisomens ofendidos.

Caçarás os Que Não se Unirem a Você

Oferecer a um Garou a chance de caminhar a espiral é um sinal de honra. Algumas vezes é oferecida aos prisioneiros a chance de se transmodificar ao invés de se submeter a horas de uma terrível tortura. Aqueles tratados com tal estima devem demonstrar a consideração apropriada. Aqueles que rejeitam tais propostas são destruídos.



Demências e Perturbações Comuns aos Espirais Negras

Amnésia ou Desilusão: Essas demências são bênçãos de Pseulak, a Wyrm Instintiva das Mentiras. O terror de sua antiga vida se foi; agora Pseulak sonhou uma nova identidade para você.

Raivosos: A Fera da Guerra o escolheu. Na violência, você encontra a liberdade. Todos os seus testes de Fúria recebem -2 de dificuldade.

Megalomaniaco: Sua mente foi beijada pelos fétidos lábios de Mahsstrac, a Wyrm Instintiva do Poder. Você acredita que seu papel na tribo é muito maior do que os outros suspeita... obviamente uma profecia para si mesmo.

Alucinações: Kirijama, o Inimigo Oculto, lhe mostrou coisas que não deveriam estar ali. Apenas você as vê; elas zombam de todos os outros.

Klazomania: As vozes na sua cabeça não param, e você só pode acalmá-las gritando a plenos pulmões. Você não pode falar sem gritar, se suas palavras ecoam pelo ar poluído que H'rugg macula todo dia.

Masoquismo: Prazer e dor são um só. Karnala, a Wyrm Instintiva do Desejo, lhe mostrou o caminho.

Misomania: Seu ódio é constante e focada contra tudo. Abhorra, a Wyrm Instintiva do Ódio, pode lhe guiar em sua demência.

Personalidades Múltiplas: Você nunca pôde escolher uma cabeça da Hidra, então você serve todas as três. Cada uma de suas personalidades deve ter um nome diferente, seguir um diferente augúrio e obedecer uma Hidra diferente da Trindade Negra.

Paranóia: Sykora, a Wyrm Instintiva da Paranóia, quer lhe deixar louco. Seus servos estão por todos lados, então, é melhor você cumprir com os ideais dela.

Fagomania: Sua fome é constante. Qualquer carne que você mate é rapidamente devorada. A Devoradora de Almas pode até mesmo lhe mostrar as glórias do canibalismo.

Sadismo: Você adora as reações dos outros quando em dor. O sofrimento dos outros satisfaz Angu, a Wyrm Instintiva da Crueldade.

Respeitarás todos que Servem à Wyrm

Esse mandamento permite às Colméias considerar as idéias avançadas pelos humanos dentro da Pentex e pelos vampiros do Sabá. Apesar que eles possam ser indiferentes ao Véu ou enaltecer o uso da tecnologia, ambos servem à Wyrm. Espirais Negras também podem demonstrar um respeito módico a um Garou que está em um longo e sombrio caminho rumo à corrupção. Um deles pode até argumentar contra a morte de um cultista Senhor das Sombras ou ocultista Uktena, caso acredite que o cão está destinado a caminhar pelo Labirinto Despedaçado.

Não Erguerás o Véu

Essa idéia não é defendida apenas pelos Garou e

Espirais Negras, mas pela maioria das criaturas sobrenaturais. Ao executar seus planos discreta e silenciosamente, os Espirais Negra pode se esconder dos Garou que os caçam, infiltrar ainda mais na sociedade humana, e empregar a vantagem da surpresa. Em um contexto mais geral, essa lei algumas vezes se torna um ponto de disputa entre os Espirais Negra e o Sabá. Os lobisomens não fazem planos que os force a comprometer o segredo de suas Colméias, mas eles também não se importam se os vampiros do Sabá receber a retribuição dos humanos.

Não Serás um Fardo para Teu Povo

Diferente de algumas tribos da Nação Garou, os Espirais Negras cumprem esse mandamento religiosamente. Um filhote fraco não deve crescer até ter idade o suficiente para envenenar os genes da tribo. Um ancião fraco é uma obrigação, e se ele não puder superar os desafios contra sua posição, ele deve ser destruído. Como resultado, alguns Espirais Negras são tão insanos que eles demonstram uma ameaça à segurança da Colméia. Nesse caso, eles ou são transformados em Ronin ou esquartejado em sacrifício aos poderes negros.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento Em Tempo de Paz

Essa estrutura permanece intacta desde os dias dos Uivadores Brancos. Derrotar Espirais Negras de renome é uma forma efetiva de ganhar infâmia e poder. Se um líder não puder derrotar seus próprios seguidores, ele não tem o direito de liderá-los contra seus inimigos.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

Uma vez que a batalha se inicia, as forças da Wyrm devem estar unidas. Essa é a principal vantagem dos Espirais Negra sobre as Treze Tribos. Admitidamente, discutir esse ponto da Litanía Negra é difícil, já que a tribo está quase sempre envolvida em algum tipo de conflito, mas é normalmente reservado para quando batalha clara tenha começado. Existem poucas exceções, tais como quando um vampiro ou Nephandu está tentando liderar os Espirais Negras na batalha e o faz de maneira tão ruim.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque A Violação de um Poço

A interpretação desse mandamento normalmente se aplica à segurança e à discricção. Caso alguém que não seja um Dançarino da Espiral Negra ou um espírito da Wyrm entrar em um Poço, ele deve ser morto imediatamente. Prisioneiros nunca são levados até um Poço, nem ninguém fala do santuário quando está fora de seus limites. Se os prisioneiros são honrados com um convite até o Labirinto Despedaçado, o Ritual da Espiral Negra deve ser executado fora do santuário da Colméia.

Através de um Espelho Sombrio: As Treze Tribos

E que severa besta, com seu tempo finalmente se aproximando,

Negligencia Bethlehem para nascer?

— Yeats, “O Segundo Advento”

Enquanto as tribos da Nação Garou se insultam e brigam entre si, a Wyrms aproveita. Ódio por raças e preconceitos estereotipados são comuns entre os Garou, mesmo dentro das matilhas mais fortes e efetivas. Toda tribo tem também fraquezas, oferecendo às matilhas mais sutis de Dançarinos da Espiral Negra oportunidades de corrompê-la e destruí-la.

Quando um Garou se cansa das intermináveis batalhas contra a Wyrms, ele se retira para sua vida banal entre os humanos. À medida que o Harano e a desesperança ficam mais fortes, ele começa a se isolar da companhia de outros Garou, se afastando até mesmo de suas obrigações para com a seita local. Em sonhos e pesadelos, um Garou ferido espiritualmente se lembra das atrocidades de seus Ancestrais e os triunfos que ele nunca experimentará novamente. Ele então visualiza um término para seu sofrimento. A resposta para sua dor espiritual está esperando nas profundezas do submundo.

Aqueles que aceitam as revelações do Labirinto da Espiral são para sempre alterados. Apesar deles conquistarem o verdadeiro conhecimento dos segredos e defeitos mais sombrios, eles o fazem a um preço horrível. Um traidor espiritual pode explorar o conhecimento que tinha de sua antiga seita para ajudar sua nova família. Quando um Garou cai para a sedução da Wyrms, muitos mais podem ser capturados em seguida. Uma das experiências mais desmoralizantes é ser caçado e destruído por um herói que antes você respeitava, especialmente se antes ele lutava ao seu lado.

Uma vez que um Garou tenha sido batizado na escuridão, ele se torna uma zombaria de seu antigo ser. A loucura do Dançarino pode até mesmo ser guiada pelas filosofias de sua antiga tribo. O lobisomem renascido abandona as fraquezas de sua identidade interior, procurando a verdadeira compreensão da escuridão em sua alma.

• **Fúrias Negras:** Apesar das Fúrias adorariam possuir mais poder na Nação Garou, o preconceito nascido com os humanos ainda nega a elas suas ambições. Os Garou já foram capazes de guiar e influenciar a sociedade humana, mas agora, eles podem fazer pouco para alterar as atitudes sexistas e o patriarquismo da humanidade. Para mulheres que sonham com uma vida onde elas podem completar seus desejos — mesmo aqueles que elas não admitem — os Dançarinos da Espiral Negra realizam seus maiores sonhos.

Fúrias que caminharam a Espiral Negra não se encontram mais restringidas por tabus sociais. Na verdade, muitas recebem demências que completamente redefinem os problemas de gênero. Práticas sexuais extremas,

misandrismo violento e fetichismo envolvendo genitálias mutiladas são respostas comuns. Muito poucos renunciam completamente suas crenças feministas, apesar de que algumas abandonam sua independência, se submetendo a vida simples de uma parceira para procriação para a tribo.

• **Roedores de Ossos:** Os Roedores geralmente são tratados com escárnio, respeitados como pouco mais do que objetos do ridículo. Eles possuem vidas desesperadas, e geralmente sobrevivem a extremos quando escapam do horror de suas existências. É isso que Gaia pretendia para seus filhos? Comer em latas de lixo, sofrer abuso por parte dos outros, e viver como ratos nas ruas? Aqueles que percorrem a Espiral Negra geralmente ficam chocados com o que eles suportaram em nome de Gaia.

Os adotados que sobrevivem ao Labirinto Despedaçado ficam aterrorizados quando percebem a que profundezas ele teve que ir. Alguns moradores de rua compensam isso por demais, apresentando comportamentos de limpeza obsessiva e outras compulsões. Outros se tornam ainda mais grotescos, abraçando a depressão ou a esquizofrenia. Doenças mentais é uma aflição comum entre os sem-teto, permitindo a eles a liberdade de praticar os comportamentos mais chocantes que se possa imaginar. Os Espirais Negras respeitam esses desejos, e amplamente os recompensam.

• **Filhos de Gaia:** Muitos membros dessa tribo são conhecidos por suas atitudes liberais no que diz respeito ao amor livre e ao uso recreativo de drogas. Apesar de poucos encontrarem o amor ou a revelação, alguns se tornam cansados, “fugindo” da responsabilidade em prazeres físicos. Para esses párias dessa tribo, os Espirais Negras podem oferecer prazeres além dos sonhos mais selvagens dos Filhos de Gaia.

Os Espirais Negras oferecem muitos bônus para o antigo Filho de Gaia, inclusive cerimônias de orgias de acasalamento, psicodelia com químicos tóxicos, e sociedades de aliados fanaticamente comunitárias. Muitos também aprendem a servir o Totem Maldito conhecido como o Fungo Negro, se esbaldando em sua glória micológica.

• **Fianna:** Os lobisomens do Eire são orgulhosos de sua herança, quase até isso ser uma falha. Apesar do mundo moderno não compreender completamente as crenças Fianna, Dançarinos da Espiral Negra tradicionais preservaram (e perverteram) muitas das tradições esquecidas da Irlanda, Escócia e Gales. Alguns Fianna possuem linhagens suficiente de sangue maculado em suas veias para receber estranhos sonhos dos mal-fadados Reinos Pictos de outrora.

Uma vez que o Fianna retorne do Labirinto Despedaçado, suas ilusões se tornam reais, oferecendo estranhas lembranças de falsos Ancestrais. Fianna caídos podem aspirar a fazer parte das fileiras dos Cluithi, uma seção muito tradicionalista dentro das fileiras dos Dançarinos da Espiral Negra. Outros se tornam profundamente envergonhados com sua herança passada, e podem recorrer à perseguição de humanos irlandeses, galeses e escoceses — A Irlanda do Norte é um local de caça particularmente popular.

• **Crias de Fenris:** Por que a violência parece nunca satisfazer completamente? Os Crias são uma tribo bestial, repleta de fúria e sedenta por sangue. Aqueles que sucumbem ao Frenesi frequentemente demais, sentem o

chamado da Wyrn no fundo de suas almas. É uma revelação horrível. Um Cria começa sua vida pensando que ele pode matar todos os espíritos da Wyrn que o atormentarem, mas à medida que sua necessidade de violência cresce, a mácula da Wyrn dentro dele também irá crescer. Então, a necessidade por violência aumenta, e o ciclo se repete...

Uma vez que um Cria se submete ao Labirinto Despedaçado, sua vergonha se esvai. Ele pode experimentar surtos estáticos de ultraviolência sem arrependimentos. A liberdade é dele. Ele aceitou seu verdadeiro eu, e não é mais afetado por dúvidas morais. Membros antigos dessa tribo apreciam a dor em todas suas formas, indo da totalidade do gênio sado-masquismo até o desejo de matança e mutilação psicótica. A vida se torna excitante quando se mata um após o outro.

• **Andarilhos do Asfalto:** Tanto a Nação Garou e os Dançarinos da Espiral Negra concordam nesse ponto: Os Andarilhos do Asfalto são umas abominações. Incapazes de abraçar completamente a Wyld ou a Wyrn, eles vagam pelas cidades que sufocam ambas as forças da Tríade. Ainda assim, seu status de urrah entre os Garou permite que eles considerem aliados pessoas que nenhum lobo são pensaria. A Pentex constantemente envia caçadores de talentos para recrutar Andarilhos do Asfalto. Como o nome sugere, se eles não convencerem o Garou através da “orientação de empregos” no Labirinto da Espiral, eles passam a caçá-lo.

Após seu renascimento, Andarilhos do Asfalto agem como consultores espirituais muito sábios, no que diz respeito aos espíritos da Weaver. Alguns se tornam tecnofóbicos furiosos, demonstrando suas tendências anarquistas em assaltos contra os males da tecnologia. Obsessão compulsiva e mecanofilia são outras demências comuns.

• **Garras Vermelhas:** A Nação Garou nega aos lobisomens lupinos a chance de preencher completamente suas naturezas bestiais. Os líderes da Nação Garou fazem debates sem sentido — muito parecido como os humanos que eles imitam — mesmo enquanto o mundo é destruído. Até onde nós sabemos, o verdadeiro problema do mundo é com os humanos. Os Garras Vermelhas que não conseguem manter sua paciência se entregam a um ódio absoluto e inquestionável. Uma vez que seus corações se quebram com tanta fúria, eles começam sua descida ao Labirinto Despedaçado.

Quando a mente do Garra Vermelha tiver sido libertada pela Espiral Negra, ele pode sonhar com o Impergium. Lembra-se quando os humanos sabiam de seu lugar? Quando um humano que perambulava longe de mais de sua vila acabava com seus órgãos esviscerados pendurados em uma árvore? Lembra-se da alegria de rasgar carne humana? As demências dos antigos membros dessa tribo incluem fetiches por várias partes do corpo humano, versões brutais de bestialidade e um desejo pela “outra, outra carne branca”. Misomanias também são loucuras favorecidas, já que Abhorra tem grandes planos para os antigos membros dessa tribo.

• **Senhores das Sombras:** Falso orgulho e desejo por poder são as maiores fraquezas dos Senhores. Senhores das Sombras parecem pensar que eles podem jogar os fins contra o meio, ganhando grande poder ao mediar práticas ocultas, e usá-las para tomar o controle da Nação Garou. Quando irão

aprender? Sem dúvida será assim que eles conjurarem algo que não possam lidar.

Senhores das Sombras que percorrem a Espiral normalmente sobem a posições de autoridade rapidamente ou se curvam perante poderes muito maiores do que qualquer coisa que eles já imaginaram. Hakaken (Aquele Que É o Coração do Medo) já reuniu matilhas inteiras de Senhores das Sombras para fazer seus serviços. Sykora e Kirijama também recrutam Senhores das Sombras de elite. Paranoia e ilusões de grandeza são demências comuns.

• **Peregrinos Silenciosos:** Os membros dessa tribo são conhecidos por viajar pelos locais mais perigosos do mundo físico e dos reinos espirituais. Eles são especialmente familiarizados com as terras dos mortos. Porque, então, eles resistem à jornada mais desafiadora de todas? Existem tantas trilhas que levam ao centro do Labirinto Despedaçado, e nem todas elas se originam do Templo Obscura. Muitas vezes, um Peregrino silencioso que se aventurou um pouco longe demais no submundo percebe com horror que ele chegou à entrada do Primeiro Círculo. O desespero em sua alma mostrou a ele o caminho. A essa altura, já é tarde demais.


Peregrinos Silenciosos caídos se tornam mestres dos reinos de Malfeas e das profundezas de Stygian. Os túneis ocultos que conectam os Poços dos Espirais Negras são mais vastos do que os Garou imaginam; aprender a intrincada rede é uma honra distinta. A visão dada pela Wyrn ajuda a eles se comunicarem com coisas horríveis que deixariam um Garou são à beira do frenesi. Como preço por esse conhecimento, eles normalmente perdem a habilidade de obedecer amarras morais do mundo físico. Espere ver membros antigos dessa tribo adaptando hábitos odiosos que são completamente aceitáveis no submundo, mas tido como chocantemente grotescos no mundo humano.

• **Presas de Prata:** A chamada “nobreza dos Garou” já está próxima o suficiente da corrupção. Não precisa-se de muito para empurrar um deles para o outro lado. Se eles ao menos percebessem que a loucura que já experimentam é um sinal da mácula da Wyrn. À medida que um Presa de Prata vai rumo à corrupção, ele começa a duvidar da pureza do seu passado, se lembrando dos detalhes mais chocantes de seus Ancestrais.

Uma vez que os Presas de Prata tenham passado pelo Labirinto Despedaçado, muitos se vêem livres da culpa. Amnésia é uma demência comum, que permite aos renascidos Espirais Negras serem perdoados por seus pecados passados. Outros ganham ilusões de grandeza, racionalizando sua caída como uma forma de levar os Espirais Negras a uma vitória gloriosa durante o Apocalipse. Personalidades Múltiplas e Ancestrais ilusórios são outros resultados comuns da transmodificação (“Não se lembra do que você realmente fez durante o reinado de Calígula?”)

• **Portadores da Luz Interior:** Portadores possuem tanta sabedoria e aprendizado, e ainda assim, isso não leva a nada. Enquanto perseguem os mistérios do universo, esses ascetas geralmente deixam suas vidas físicas se deteriorar. Alguns ainda buscam o maior mistério de todos: Qual a verdadeira natureza da Wyrn? Como pode o equilíbrio do mundo ser restaurado? A Wyrn está disposta a dar respostas, mas apenas ao preço de uma alma.

Portadores que voltam da Espiral Negra normalmente



desistem de encontrar revelações através de uma calma razão. Ao invés disso, eles rejeitam o pensamento externo em favor de se tornar uno com suas ações — normalmente violência ou desilusões trazidas pela insanidade. Se você já se cansou dessa besteira de “botão de lótus”, você deve arrancar o coração de seu inimigo! Outros continuam seus caminhos de meditação, procurando revelações que só são oferecidas pela Wyrm. Alguns poucos desenvolvem novas filosofias em serviço dos Poderes Negros; o maior desses se tornam pequenas figuras messiânicas.

- **Uktena:** Os membros dessa tribo preservam tradições antigas de todas as partes do mundo, incluindo muitas tradições ocultas. Infelizmente, a civilização está ocupando muitas das terras que eles antes protegiam. Quanto um Uktena desistiria de buscar a liberdade dos membros de sua tribo? A sanidade é pedir demais? Se um Uktena fizer uma barganha com muitos dos poderes negros que sua tribo estuda, é possível que ele perca sua mente e se entregue ao mal que ele não admite servir.

Uktena caídos rapidamente ganham conhecimentos a respeito dos espíritos da Wyrm, os servos do Esquecimento, e os aliados demoníacos dos Nephandi. Eles facilmente se submetem a qualquer demonstração humilhante de obediência que seja necessária. Um gosto por sacrifícios, escarificações, auto-mutilações ou tortura pode rapidamente se transformar numa fixação. Outra demência comum é o quixotismo, a crença de que a influência sobrenatural está em todos os lugares, e que apenas o verdadeiro ocultista pode facilmente controlá-la.

- **Wendigo:** Quanto mais um Wendigo se afasta de suas terras natais, mais fácil é que ele seja presa da dúvida de si mesmo e da introspecção. Em uma longa noite de inverno, os ventos árticos chamam pelas profundezas de sua alma. Wendigo caídos geralmente se tornam ressentidos com suas antigas alianças, mudando seu foco de defender suas terras para usar seu conhecimento dos defensores locais para a vantagem da Wyrm. Outros caem em reverência à Devoradora de Almas, um espírito canibal maior que o próprio Grande Wendigo. E poucos têm sonhos de antigos mistérios enterrados nas profundezas da Antártida, seguindo a convocação de outra grande migração dos Espirais Negra...

Os Outros

Pergunte a um Dançarino sobre seus aliados, e ele lhe dirá sobre suas fraquezas. A aliança profana entre sociedades tão diversas como o Sabá, Pentex, os Unsellie e os Nephandi não funciona tão bem quanto você pensa. Diferenças sutis de filosofia rompem essas uniões. As três Cabeças da Hidra não coordenam suas ações. Por que deveriam os servos da Wyrm?

Ponte-no-Brooklyn, Philodox dos Espirais Negras, fala:

Psst! Ei, filhote! É, você! Vem cá, eu tenho algo 'pra você... Ouça, se sua Colméia planeja se aliar com outros servos da Wyrm, aqui

estão algumas precauções que você deve ter. Eles podem ser corruptos, mas isso não significa que são estúpidos. Eu vou lhe mostrar as coisas, criança, mas você irá me dever...

• **O Sabá** — Veja esses caras. Eles têm objetivos similares e uma boa atitude perante a Batalha Final, mas se eles tiverem como, eles provavelmente querem colocar os Espirais Negras em suas coleiras. Bem, criança, não somos cãezinhos. Somos iguais a eles, mesmo que eles não nos tratem assim. Eles não compreendem a Wyrn inteiramente; ao invés disso, eles falam em destruir seus anciões para ganhar mais poder. Eles estão convencidos que a Gehenna irá varrer seu povo da face da Terra, ao menos que os vampiros mais velhos sejam destruídos. Adivinha o que acontece então? Eu não quero saber. Nós teremos que mostra-los que não seremos seus escravos se eles vencerem sua Jyhad.

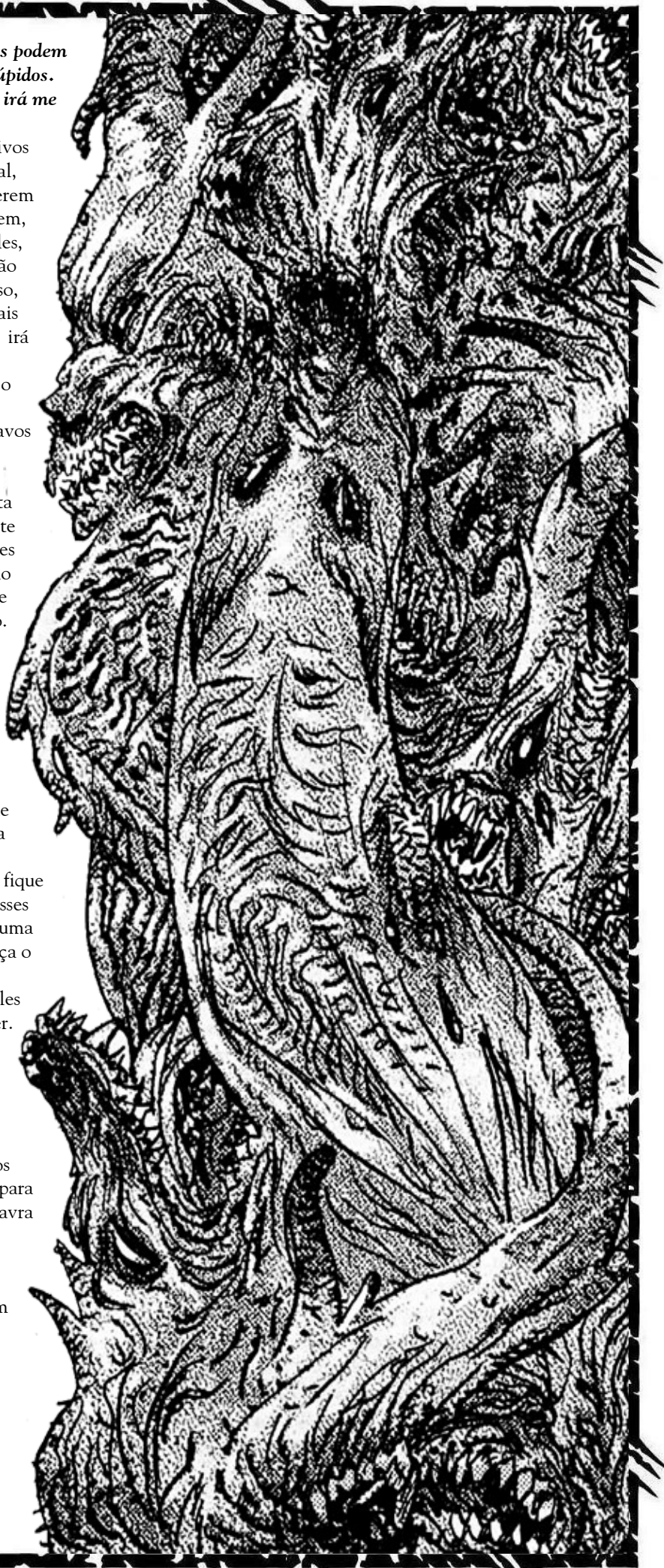
• **Os Unseelie** — Esses tolos são, na melhor das hipóteses, aliados temporários, e não têm muita utilidade em uma briga. Os Unseelie têm o irritante hábito de alterar sua lealdade, especialmente se eles lideram outros. Os guerreiros da Corte Sombria, no entanto, são promissores. Eles compreendem que o Apocalipse não é o fim, mas apenas o início. Eles parecem pensar que seu povo eventualmente governará um mundo de “Inverno Sem Fim”. Deixe-os acreditar nisso, desde que estejam dispostos a morrer na batalha.

• **Nephandi** — Nunca confie em ninguém que soletre mágica com “k”. Esses caras querem “PODER” da forma mais rápida e suja, e eles ferrarão qualquer um para alcançá-lo. Uma vez que um Nephandus consiga o que quer, ele não precisa mais de você. (Regra Número Um do Manual do Cultista Diabólico: Após conjurar algo asqueroso, fique atrás de outra pessoa.) Se você se aliar com um desses caras, pense na sua traição cautelosamente. Enfie uma faca de sacrifício na garganta dele antes que ele faça o mesmo com você.

• **Espectros** — Se nós tivéssemos o poder deles — eles são o que nossa tribo realmente deveria ser. Os Garou têm proporções de dez para um de nós. Superpopular nossas Colméias para construir exércitos maiores não irá funcionar. Nós temos que agir como esses espíritos invisíveis. Devemos vagar entre a sociedade Garou e seduzi-los com mentiras. Eventualmente, nós iremos romper todos os laços deles com o mundo humano e coloca-los para servir a escuridão definitiva. No entanto, uma palavra de aviso é necessária — nós servimos deuses com grandes planos para o mundo. Os Espectros não servem nada além do Esquecimento. Apesar de seus métodos serem maravilhosos, não seja tolo em unir-se a eles em suas malditas cruzadas niilistas.

A Corrupção se Espalha Pelo Mundo

A medida que os humanos expandem as fronteiras da civilização, os Dançarinos da Espiral



Negra infestam as terras conquistadas. Onde quer que os homens construam, os Espirais destroem. Através de séculos de eco-terrorismo, guerra espiritual, abdução, estupro e conquistas, os Espirais Negras espalharam sua corrupção através de todo o mundo conhecido.

Os Estados Unidos

A tribo dos Espirais Negras está firmemente enraizada nos bons e velhos EUA. Eles construíram um sistema de túneis através de várias grandes cidades corrompidas, especialmente aquelas sob domínio do Sabá. Eles são fortes em toda a costa Leste, especialmente em Nova York e Filadélfia. Outras grandes Colméias encontram-se escondidas na Virginia Ocidental, Arkansas, Louisiana e Texas. O mais atípico de seus fortes de guerra é a Colméia da Trindade, um Poço mantido em áreas radioativas, onde bombas atômicas foram testadas.

Canadá

Os Wendigo, em outras partes do mundo, são mais fáceis de se isolar e corromper, mas no Canadá os seus esforços seguram os avanços dos Espirais Negras. Apesar disso, os Espirais conseguiram expandir sua influência através do país, explorando a caça aos lobos, as questões madeireiras e as cruzadas do Sabá. Massivas Colméias se escondem em Quebec, Montreal, Ontário, Toronto e Terra Nova.

México

Durante décadas, a Wyrn manteve essa nação firmemente sob suas garras. Os Espirais representam quase um quarto dos Garou do México. Nas profundezas da Terra, eles também encontraram alguns dos mais poderosos espíritos da Wyrn imagináveis. A Cidade do México é um exemplo da decadência causada pelos esforços coordenados do Sabá e dos Dançarinos da Espiral Negra. Apesar de Samuel Haight ter realizado sua última luta aqui, legiões das trevas ainda controlam a cidade.

América do Sul

A Amazônia permanece como o mais importante campo de batalha na guerra pela América do Sul. Apesar do falatório da mídia sobre a destruição da floresta ter diminuído, os Espirais Negras acreditam que já venceram a Guerra da Amazônia. Apesar de que a cada dia mais Bastet comecem a se aliar com a Nação Garou, eles ainda são incapazes de expulsar a Wyrn da floresta Amazônica.

O Rio de Janeiro é outro principal campo de batalha na América do Sul e as favelas de várias cidades da América do Sul rapidamente estão se tornando focos dos Parentes dos Espirais Negras. Os mais estranhos aliados dos Espirais Negras da América do Sul, entretanto, são os membros da Sociedade Thule, uma rede de sobreviventes do Terceiro Reich na Argentina. Rumores sobre a Pentex preservar o cérebro de Hitler, entretanto, são um exagero sem tamanho.

Europa

O Velho Mundo está infestado com males antigos. Nos Balcãs, os Espirais Negras são particularmente fortes, tendo se aproveitado das divisões dos Senhores das Sombras. Em particular, as atrocidades cometidas na Bósnia e na Sérvia nutrem a fome da Wyrn por ódio e destruição. Na

Alemanha, a guerra entre os Crias de Fenris e Dançarinos da Espiral Negra na Floresta Negra continua, mas os infames Cavaleiros Verdes Europeus se tornaram nada mais que um anacronismo. Um grupo contrário, os Cavaleiros Laranja, subornou seus aliados defensores do meio-ambiente.

Rússia

Apesar da glasnost ter permitido essa nação interagir mais com o restante do mundo, a Cortina das Sombras ao redor do reino de Baba Yaga permanece forte. Enquanto os Espirais Negras russos mantêm-se isolados do resto das tribos, rumores persistem de Presas de Prata com sangue contaminado passando pelo renascimento no Labirinto Despedaçado. Adicionalmente, o brilhante sucesso do caern na Estação Espacial MIR levou a uma fábrica escondida na Ucrânia, onde os Espirais Negras planejam novas possibilidades para o espaço.

África

Vitórias recentes possibilitaram os Espirais Negras penetrar ainda mais na África do que antes. A rápida extinção de espécies ameaçadas da fauna africana, o delicioso espalhamento do vírus Ebola, as constantes invasões de terra e o contínuo ódio entre as raças contribuíram para as causas da Wyrn. É verdade que as mudanças políticas na África do Sul e várias resistências sobrenaturais no Egito reduziram, ambas, os avanços da Wyrn, mas o número de Colméias está lentamente aumentando.

Ásia

Os shen do Leste mantiveram suas sociedades secretas durante séculos, fielmente resistindo às cruzadas dos Dançarinos. A atitude oriental com relação à Wyrn — particularmente a crença de que deve ser mantido o equilíbrio entre yin e yang — evitaram que os Kuei-jin e seus aliados fossem enganados pelas mentiras dos Dançarinos durante o século XX. A Wyrn possui força presentes na Ásia Oriental, mas filosofias orientais as mantiveram sob controle. Mesmo as Aranhas Demônio maculadas pela Wyrn se recusam a unir forças com os Dançarinos, dando preferência a formas mais “refinadas” de conquistar.

Agora, entretanto, as tensões crescentes entre Oriente e Ocidente distraíram a atenção dos Metamorfo do Oriente de seus inimigos comuns. Junto do conflito vêm também o ódio e o preconceito, permitindo que a corrupção seja semeada. Além disso, tumultos econômicos na Ásia Oriental, especialmente Hong Kong e as Filipinas, deram à Pentex oportunidade de ganhar poder rapidamente.

Uma outra nação digna de nota aqui é o Japão. Os Senhores das Sombras e Andarilhos do Asfalto japoneses estão nas gargantas uns dos outros. Os shen dessa nação não conseguem oferecer, de maneira organizada, resistência aos avanços da Wyrn. Apesar das Colméias não operarem no Japão sem aprovação da Pentex, o Campo dos Consultores é muito poderoso nas maiores cidades

Austrália

Apesar da tribo ser forte na Austrália, ainda há mistérios não resolvidos nas planícies que a ameaçam.

Ainda há regozijo pelo brilhante esquema para forçar os Garras Vermelhas a destruírem os Bunyip, mas a Wyld vem ganhando uma nova força peculiar. Algo estranho está acontecendo na Hora do Sonho e vários Dançarinos já desapareceram em missões espirituais para determinar a causa.

Antártida

Algo antigo sonha sob o gelo da Antártica. Um vasto poder está convocando dezenas de Colméias de Dançarinos da Espiral Negra para o lugar mais desolado da Terra. Visões de uma vasta cidade subterrânea assombram os sonhos dos bastardos de Gaia. Distantes dos olhos atentos da civilização humana, alguns poucos lobisomens começam a colonizar essa terra estéril. Quem sabe quais segredos estão ocultos sob o gelo, esperando para serem desvendados?

O Caminho da Espiral Negra

Desde os dias do Império Romano, lobisomens “caminhavam a espiral” para comungar com espíritos da Wyrms. Essas missões espirituais eram geralmente realizadas no Labirinto Despedaçado. A maior entrada para o labirinto é uma grande espiral esculpida no chão de uma catedral gótica conhecida como Templo Obscura. Dentro, o fedor de enxofre e monóxidos é avassalador. Filas de fracas chamas tóxicas verdes incessantemente liberam lava e eflúvios. No chão da catedral encontra-se um intrincado, entrelaçante padrão manchado de sangue.

À medida que um Dançarino trilha, pra frente e pra trás, o elaborado caminho, ele entra em transe, que lhe concede visões de um reino insano, fora do espaço e do tempo. O valente cultista então realiza uma busca por uma visão através do centro do labirinto. Sua Dança da Espiral Negra o permite permear as membranas que separa os círculos concêntricos desse reino. Enquanto o iniciado persegue o mistério em sua ordem, ele segue em uma jornada pela Umbra, através de uma série de túneis subterrâneos. Seu ordálio testa sua sabedoria interior e responde suas dúvidas com insanidade.

Os Nove Círculos

Theurges comentam dos nove caminhos da sabedoria no Labirinto da Espiral, nove círculos concêntricos de ordálios impronunciáveis. Cada círculo oferece um teste que o Dançarino deve superar antes que possa avançar de Posto. Se ele for particularmente engenhoso, ele pode aprender um Dom diferente dos servos do labirinto. A experiência geralmente assemelha-se a uma pequena história, uma moldura surreal dentro de corredores infinitos, apresentadas por uma hoste de traídores espíritos Umbrais.

O Primeiro Círculo:

A Dança da Epifania

Antes que um lobisomem possa ser reconhecido como um verdadeiro Dançarino da Espiral Negra, ele deve sobreviver ao primeiro desafio. A experiência sempre começa nas trevas. O Dançarino recebe então visões representando verdades sombrias que estão dentro de sua

alma. Geralmente esses segredos foram mantidos ocultos do iniciado pelo bem de sua sanidade. Revelações e blasfemas oferecem a promessa de compreensão futura, mas o Dançarino deve primeiro superar as limitações de sua própria mente. Se ele for fraco, a experiência despedaça sua sanidade.

O Segundo Círculo:

A Dança da Fúria

No segundo círculo, o iniciado aprende a força de sua raiva, permitindo preencher-se de violência como nenhum outro Garou jamais poderia. Um Dançarino que entra essa porção do labirinto está rodeado por problemas avassaladores. A única forma de superá-los é através do frenesi. Ultraviolência psicótica extrema é o único caminho para fora desse círculo, encorajando o Dançarino a realizar atos de violação ou destruição para atingir seus objetivos.

O Terceiro Círculo:

A Dança da Resistência

Nesse reino, o Dançarino deve resistir testes de agonia física e mental. A experiência é geralmente uma versão distorcida de um teste que o Dançarino passou em sua vida anterior, tendo como objetivo final mostrar que ele é forte demais para cair frente tal oposição agora. Agonia física resulta em uma maior tolerância à poluição, radiação, ou simplesmente dor. Agonia mental permite comunhão com as Wyrms Instintivas, aumentando a compreensão das táticas dos espíritos, de forma que o Dançarino possa usar métodos similares contra seus inimigos.

O Quarto Círculo:

A Dança da Astúcia

O guardião do caminho do quarto círculo é um Maldito traídoiro, que deve ser superado em um teste de raciocínio antes que o Dançarino possa passar. Isso suga a Gnose do Dançarino e requer que ele seja capaz de perverter sabedoria em falsa lógica. Se sobreviver a esse teste, o iniciado será capaz de ver através das enganações de outros, especialmente os espíritos que servem à Wyrms. A Dança da Astúcia também pode envolver a percepção da verdade escondida sob uma grande mentira.

O Quinto Círculo:

A Dança do Combate

Antes de cruzar o caminho do quinto círculo, o Dançarino deve superar uma legião de inimigos. Esse ordálio é mais uma batalha épica simbólica do que uma peleja no mano a mano. Às vezes, o Dançarino tenta impressionar aqueles que o atormentam com o uso de violência das maneiras mais imaginativas possíveis. Se ele conseguir superar esses inimigos sem demonstrar medo, sua habilidade em batalha aumenta dramaticamente.

Os Mistérios Internos

Apenas um dotado lobisomem pode superar um dos quatro Mistérios Internos. Por causa disso, muitos poucos Espirais Negras são reconhecidos como estando acima do Quinto Posto. A Dança da Corrupção, Dança da Lealdade,

Dança do Paradoxo e Dança do Engano são perseguidas nos quatro círculos mais internos. Na história da ordem, apenas dois Espirais Negras reconhecidamente atravessaram o caminho do círculo final. O primeiro, Hakaken, foi transformado pela Wyrm em Incarna. O segundo, acredita-se, seja o Número Dois, o antigo governante de Malfeas.

O Sexto Círculo:

A Dança da Corrupção

A noção de “eu” do Dançarino é distorcida através de vastas mutações físicas e rupturas mentais. Os aspectos mais seguros de sua identidade devem ser sistematicamente destruídos, reconstruindo o Espiral Negra em um reflexo da Wyrm. Aqueles que conquistam esse círculo geralmente sofrem radical mudança de personalidade. A jornada pode até assemelhar-se a uma história Kafkiana, na qual o Dançarino nota que uma aparentemente sã parte da realidade se tornou profundamente corrompida.

O Sétimo Círculo:

A Dança da Lealdade

O Dançarino se vê diante de uma situação em que deve mostrar o quanto ele está disposto a sacrificar para o bem da Wyrm. Ele deve superar seu maior tabu, sacrificar seu maior amor ou encarar o seu maior medo. Geralmente, o Dançarino sacrifica uma ligação com o mundo humano são, algo que ele manteve oculto todo esse tempo.

O Oitavo Círculo:

A Dança do Paradoxo

Muito poucos passam desse teste, já que o Dançarino deve superar um desafio de charadas imposto por um Maldito de Enigmas. Ao retornar, qualquer compreensão que o Dançarino ganhou durante o teste é perdida. Ninguém que tenha sobrevivido a esse teste foi capaz de repetir os mistérios discutidos, embora muitos suspeitem que tem algo a ver com a verdadeira natureza da Tríade.

O Nono Círculo:

A Dança da Enganação

O Dançarino deve conquistar uma manifestação da Wyrm, destruindo-a em combate sozinho. Alguns acreditam que no nono círculo, o Dançarino deve se tornar, brevemente, a Wyrm, e que a revelação da verdadeira forma da Wyrm é rapidamente esquecida. Apesar disso, apenas dois Dançarinos da Espiral Negra passaram por esse ordálio; o resto foi, presumidamente, devorado.

Totens Malditos

E perguntou-lhe: “Que nome é o teu?” E ele respondeu: “O meu nome é Legião, porque somos muitos.”

— Marcos 5:9

As forças da corrupção são legiões, um exército espiritual enfileirado atrás das três cabeças da Hidra da Wyrm Triática: a Fera da Guerra, a Devoradora de Almas e a Profanadora. Após um Espiral Negra completar seu Ritual de Passagem, ele deve aceitar uma dessas “três cabeças da Hidra” como seu totem pessoal. Esse é o primeiro passo para

a verdadeira decadência espiritual.

O próximo passo é se aliar a uma matilha. Dançarinos da Espiral negra possuem seus próprios rituais para estabelecer essa aliança, embora eles sejam notavelmente mais perversos do que os equivalentes Garou. A matilha então escolhe um totem Maldito para servir como foco espiritual. É totalmente possível para um Dançarino ter um totem pessoal que esteja em conflito com o totem Maldito escolhido pela matilha.

Uma vez que os membros da matilha tenham escolhido seu corruptor consensual, eles são chamados de “bastardos” daquele totem. A escolha de um totem Maldito também estabelece qual tipo de matilha os Dançarinos servem. Existem três variedades de guardiões espirituais: totens de Astúcia, totens de Corrupção e totens de Força. Dançarinos da Espiral Negra tradicionais referem-se a esses espíritos como “Saulah”, uma corrupção fonética do nome “Samladh”, a encarnação original do Leão.

O próximo passo é o Ritual de Aliança. A matilha deve trabalhar junto em sua primeira, infame tarefa à serviço da Wyrm. Durante essa iniciação, os servos desse culto recebem mensagens místicas, geralmente sob a forma de visões ou vozes ilusórias. Dançarinos Ragabash geralmente se referem a essa missão como “a Viagem.” Galliards recontam histórias das mais infames aventuras em um poema épico intitulado Medo e Delírio (a primeira jornada envolvia a perseguição de Raoul King, um renomado jornalista Gangrel gonzo). O tipo de totem Maldito — Astúcia, Corrupção ou Força — influencia o tipo de jornada requerida.

Totens de Astúcia

Esses totens Malditos servem à Wyrm Profanadora. Se uma matilha escolhe um Totem de Astúcia, é certeza de que violência pura e simples não é a primeira escolha de curso de ação para a resolução de um problema. Ao contrário do estereótipo dos Dançarinos serem “bucha de canhão”, ansiosos para morrer em combate, esses bastardos são mestres da falsa lógica e do engodo. Rituais de Aliança a serviço desses totens tipicamente envolvem a performance de uma missão aparentemente impossível. Uma grande traição, um roubo incrível ou uma brilhante abdução está geralmente envolvida.

O Curiango

Custo em Pontos de Antecedente: 6

Nos primórdios do mundo, esse totem escolheu se refazer à imagem do Curiango, uma lendária ave noturna. De acordo com uma das lendas, curiangos são atraídos para lugares onde mortais estão prestes a morrer. Cantando em coro, eles aguardam o momento exato em que a alma da vítima está prestes a cruzar para o outro mundo. Quando a presa das aves morre, o bando mergulha e consome a alma da desafortunada vítima.

Da mesma forma, o totem Curiango é capaz de encontrar almas que sejam fracas o suficiente para a Wyrm devorar ou corromper. Esse totem é particularmente bom em sentir Garou que estejam à beira de perder a luta interna contra Harano. Uma vez que o lobisomem comece a questionar seus próprios valores, um espírito guiado por esse totem Maldito aconselha-os em como trazer sua presa para o

Labirinto Despedaçado. Isso pode envolver um espírito do Curiango, assim como os Garou confiam em “Campeadores de Parentes” para vigiar os lobisomens que estejam prontos para sua Primeira Mudança.

Características: Outro benefício concedido por esse totem é a habilidade de imitar todas as espécies conhecidas de aves. Os bastardos do Curiango não precisam usar Uivos para sinalizar seus companheiros. Ao invés disso, perversas variações de cantos de pássaros são suficientes. Todos os seguidores do Curiango também ganham dois dados adicionais para qualquer teste de Percepção que envolvam notar seus inimigos à noite.

Dogma: O Curiango exige uma assembléia em sua honra duas vezes por ano. Geralmente, isso envolve o sacrifício de humanos ou Garou feridos espiritualmente para o Labirinto da Espiral Negra. Além disso, seus bastardos não podem ferir aves de nenhum tipo. Torturar predadores que perseguem aves, curiangos em particular, o agrada.

Kirijama, “O Inimigo Oculto”

Custo em Pontos de Antecedente: 7

Esse inimigo oculto só pode se manifestar no mundo físico como uma fraca sombra. Com a manipulação da escuridão, Kirijama tem poderes que o permite enganar seus inimigos e os levar a lutar com inimigos imaginários. Mais comumente, ele aparece na Umbra em uma forma além dos sentidos dos Garou. Muitos dos guerreiros de Gaia acreditam que Kirijama foi destruído há muito tempo, mas os Dons que ele concede a seus bastardos provam o contrário.

Quando uma matilha a serviço de Kirijama participa de uma assembléia dos Dançarinos da Espiral Negra, eles preferem se manter escondidos, manifestando-se como uma série de sombras em uma parede próxima. Apenas um membro da matilha pode sussurrar em nome dos outros, de cada vez. Outros enxergam a forma sombria tomar diferentes aspectos à medida que os diferentes augúrios da matilha falam.

Características: Os bastardos de Kirijama ganham um dado adicional para qualquer Parada de Dados de Furtividade. Eles também aprendem o Dom: Invisibilidade, embora os servos de Kirijama possam projetar falsas sombras ou deixar falsas pistas sobre suas presenças como parte desse Dom. Eles tipicamente preferem intriga e discrição a demonstrações rudes de força física.

Dogma: Os lacaios de Kirijama nunca podem se tornar famosos, mesmo em suas próprias Colméias. Isso torna difícil para eles subirem de posto, mas tipicamente, eles reconhecem Renome apenas entre eles próprios. Suas conquistas são reconhecidas apenas imediatamente após um Rito de Transmodificação.

Totens de Força

Quando a razão falha, a força prevalece. Totens de Força servem à Fera da Guerra, e para esses bastardos, muita violência nunca é o suficiente. Embora matilhas enfileiradas atrás desses totens-Malditos sejam capazes de discrição e esperteza, eles se mostram melhores uma vez que sejam capazes de liberar sua descontrolada sede de sangue. Rituais de Aliança em serviço desses totens geralmente envolve que inocentes sejam convertidos em vítimas no seu clímax.

Destruir um ônibus escolar, matar pessoas passeando no shopping ou o rapto de uma família suburbana testam o limite do Delírio, mas ainda podem servir como chave de ouro para esse tipo de desventura.

O Dragão Verde

Custo em Pontos de Antecedente: 9

O Dragão Verde é um símbolo de puro poder, um monstro absoluto que destrói seus inimigos através de força esmagadora. Quando sua raiva é liberada, sua baforada de chamas verdes queima a Terra. Bastardos que pessoalmente servem a Fera da Guerra recebem mais respeito quando a serviço desse totem-Maldito.

Características: Os bastardos do Dragão podem simular o maior poder de seu guardião. Um servo do Dragão Verde pode cuspir chamas tóxicas três vezes por dia. Qualquer vítima a 1,8 metros de um servo vomitando pode tentar se esquivar do ataque — isso requer pelo menos quatro sucessos em um teste de Destreza + Esquiva. (Note que se vários membros de uma matilha atacam a mesma vítima de um vez, a dificuldade para o teste de Esquiva do alvo aumenta em 1 para cada ataque adicional!). As chamas causam dois Níveis de Vitalidade de dano se acertar e é tão quente quanto fogo químico (dificuldade 9 para absorver). Além disso, os bastardos do Dragão ganham um ponto adicional para absorver dano de qualquer fonte. Outros Dançarinos reverenciam os bastardos do Dragão como guerreiros entre guerreiros.

Dogma: O totem abomina covardice. Qualquer um de seus bastardos que fuja de uma luta perde a habilidade de vomitar chamas por um dia inteiro. Além disso, o Dragão Verde pode instruir outros Espirais Negras a caçar o covarde e torturá-lo por suas falhas.

O Morcego

Custo em Pontos de Antecedente: 4

O Morcego voa livre pelo Labirinto Despedaçado, zombando daqueles que não conseguem achar seu caminho. A noite é sua e ele usa sua vantagem na escuridão para atormentar aqueles que estão perdidos. Ele provoca terror em aliados e inimigos. Seus bastardos gostam de mergulhar na noite, atacando com o elemento surpresa.

Características: Morcego concede um dado adicional a todos os testes de Intimidação, Furtividade e Sobrevivência. Ele também ensina a seus bastardos dois Dons: Patágio e Orelhas de Morcego. Embora os Dançarinos que ele leva a se perder achem mais difícil cruzar o Segundo e Terceiro Círculos do Labirinto Despedaçado, ele depois os recompensa diminuindo a dificuldade de todos os Dons envolvendo vôo ou sonar em dois.

Dogma: A matilha deve criar uma pequena família de morcegos. Quando os adoráveis se alimentam, os lobisomens também devem devorar os insetos que eles coletaram. Os bastardos do Morcego também são fanáticos quanto à preservação do Véu. Sem ele, o elemento surpresa é perdido.

Hakaken, “O Coração do Medo”

Custo em Pontos de Antecedente: 5

Hakaken foi um grande Senhor das Sombras Ahroun, um vilão corrompido pelo seu próprio orgulho. Por mais de quarenta anos, ele levou sua tribo à vitória contra a Wyrn,

repetidas vezes. Seu excesso de confiança eventualmente o levou a crer que podia superar o próprio Labirinto Despedaçado. De acordo com a lenda, ele dançou até o caminho do Sexto Círculo em sua Transmodificação. Ele depois avançou até o centro do abismo. Uma vez que tenha sobrevivido a essa missão final, a experiência destruiu sua sanidade de tal forma que ele imediatamente se tornou um Incarna.

Características: Os Dons de Hakaken apóiam-se na habilidade de causar medo absoluto e a loucura proveniente desse. Suas maiores armas são paranóia e fobias. Portanto, seus bastardos adicionam um dado para todas as Paradas de Dado de Intimidação. Alguns cultos de Senhores das Sombras secretamente o adoram, acreditando que ele possui mais poderes para conceder.

Dogma: Os bastardos de Hakaken devem instilar o medo em seus oponentes antes de matá-los.

Totens de Corrupção

Esses Incarnae da Devoradora de Almas regozizam em podridão extrema. Os bastardos que os servem não são caçadores de glória; ao invés disso, deleitam-se em infâmia. O Delírio distorce suas mais extremas atividades; humanos apenas se recordam delas como horrendas atrocidades. Rituais de Aliança que servem à corrupção não são facilmente esquecidos. Infestar uma floresta com lixo tóxico, confundir a polícia com mortes em série enigmáticas ou estabelecer um importante culto são todos exemplos de atos infames.

O Fungo Negro,

"Sua Majestade Bolorenta"

Custo em Pontos de Antecedente: 3

Espirais Negras cavam túneis labirínticos sob a superfície do mundo. Os reflexos Umbrais desses caminhos espirituais são ainda mais traiçoeiros. Corredores úmidos tornam-se campos de cultivo para os servidores do Fungo Negro. Os espíritos-Planta que servem Sua Majestade Bolorenta flutuam sobre cogumelos e líquens, preenchendo-os de bactérias fosforescentes e químicos psicoativos.

Apenas bastardos do Fungo podem fazer parte desse sagrado sacramento. Comer maravilhas fúngicas concede visões, mas ao custo da própria sanidade. Ao ingerir fungo negro, o Dançarino deve fazer um teste de Vigor; a dificuldade é 10 - a Gnose do ingestor. Falha nesse teste significa que o Dançarino ganhou uma Perturbação e uma grande "viagem errada"; sucessos revelam mais mistérios do outro mundo; cinco sucessos concedem o Dom: Percepção do Invisível.

Características: Bastardos do Fungo ganham um dado para suas Paradas de Dado de Enigmas e Ocultismo. Eles tipicamente carregam uma grande quantidade de cogumelos que iria surpreender o protagonista de um livro de Carlos Castaneda.

Dogma: Servos desse Incarna Planta devem cuidar de cogumelos que estejam crescendo, onde quer que ele os encontre.

Relshab, "O Devorador Sem Face"

Custo em Pontos de Antecedente: 10

Esse totem-Maldito se manifesta como uma forma

enorme, antropomórfica, hermafrodita, coberta por rolos de pele. Seu grande volume rasteja e ondula em ondas doentias. Sua face é ocultada por grossas camadas de gordura. O braço direito de Relshab é um tubo pelo qual ele pode ingerir qualquer substância. Substâncias digeridas são fervidas em uma fornalha estomacal. A palma de sua mão esquerda possui uma doentia mandíbula de dentes caninos, pela qual ele cospe pedidos por mais carne. Apesar disso parecer repulsivo, é pouco comparado às atividades sexuais de Relshab, nas quais dúzias de seus servos atendem a seus desejos impronunciáveis.

Características: Um servo de Relshab pode "comer" porções da alma de uma vítima, diminuindo Características através do Dom: Fragilizar Corpos. Ao invés disso, caso o bastardo possa humilhar sua vítima através de atividades sexuais perversas, ele consegue reduzir sua Força de Vontade. O bastardo também pode usar um ponto de Gnose para consumir qualquer coisa menor que sua cabeça: partes corporais mutiladas, aço, lixo tóxico... qualquer coisa. Bastardos que servem Relshab especialmente bem recebem o Dom Fomori: Bomba Estomacal

Dogma: Servidores de Relshab gananciosamente consomem qualquer substância comestível colocada diante deles. Eles possuem um ódio feroz dos Redcaps Unseelie, e devem lutar com eles assim que os avistarem.

G'louogh,

"A Dança da Corrupção" ou

"A Deusa Demônio"

Custo em Pontos de Antecedente: 15

G'louogh manifesta-se como uma sempre-mutante bola de energia mutável. Ela continuamente forma e reforma vis horrores a partir de sua anatomia. Alguns a adoram como uma maculada deusa da fertilidade, clamando que ela é a "mãe" de todos os Malditos. Cultistas que a reverenciam falam de uma eterna dança blasfemas, na qual ela gera um exército de podridão no centro do universo. A Deusa Demônio pode facilmente gerar Jagglings e Gafflings, liberando-os a partir de sua forma retorcida. Os mais poderosos de suas crias são os infames Rastejantes Nexus, guardiões que ansiosamente fazem as vontades de sua mãe. O próprio tecido do tempo e espaço pode ser preservado ou corrompido por suas ações.

Características: G'louogh garante aos seus bastardos o Dom: Materialização de Sonhos.

Dogma: Os bastardos da Deusa Demônio devem ser caprichosos em seu comportamento; eles nunca podem apoiar o status quo. G'louogh também pede a eles o sacrifício de uma parte corporal mutilada, uma vez a cada mês. Se a matilha não consegue achar uma vítima para mutilar, G'louogh irá escolher uma aleatoriamente da Colméia.

Dons

Tudo isso eu lhe darei se você se curvar e me venerar.

— Mateus 4:9

Assim como os Garou aprendem Dons com os espíritos

Umbrais, os Dançarinos da Espiral Negra podem aprender poderes sombrios com os espíritos da Wyrm. O lugar mais efetivo para desenvolver esses talentos é, claro, o Labirinto da Espiral. Quando supera um dos nove ordálios, o iniciado pode aprender o Dom como uma forma de sobreviver à sua busca.

Os Dançarinos da Espiral Negra possuem Dons de acordo com a raça, tribo e augúrio, normalmente, apesar que certos Dons (principalmente aqueles que convocam o auxílio de espíritos de Gaia, ou são ensinados exclusivamente por espíritos da mesma) são inúteis aos Dançarinos. Por exemplo, um Dançarino Theurge pode aprender Comunicação com Espíritos, apesar de que o Toque da Mãe é improvável. Os Narradores devem ser criativos em alterar certos Dons; um Dançarino lupino que invoque uma versão mais sinistra do Dom: Canção da Grande Fera deveria receber uma resposta apropriadamente criativa (o que pode ser bom para a reação dos jogadores).

Além dos talentos listados abaixo (e aqueles listados em Lobisomem, pág. 273), os Dançarinos da Espiral Negra podem aprender os seguintes Dons: Resistência a Toxinas (Nível Um), Mortalha (Nível Um) e Doppelganger (Nível Três).

- **Maldito Protetor (Nível Um)** — O Espiral Negra pode conjurar Malditos para ajudá-lo. Antes que esses servos possam agir, o Espiral Negra deve convencê-los de suas intenções. Suas ações deve ser para o melhor interesse da Wyrm. Os servos podem lutar por ele, mas não irão permitir serem aprisionados ou destruídos. Os espíritos tentarão conseguir uma barganha, concordando em ajudar o conjurador se ele executar um serviço (ou um sacrifício) para eles em seguida.

Esse Dom é ensinado no primeiro círculo do Labirinto da Espiral. O Dançarino deve encontrar uma forma de enganar os Malditos que o atormentam, convencendo-os a ajudá-lo. Alternativamente, um Espiral Negra que executa uma tarefa especialmente difícil para um totem-Maldito pode receber esse conhecimento em troca.

Sistema: Usar o Dom consome um ponto de Gnose e exige um teste de Manipulação + Liderança.

- **Couraça da Wyrm (Nível Dois)** — O Espiral Negra endurece sua pele para uma couraça de couro, se cobrindo com uma carne pustulenta e descolorada. Caso ele seja ferido, a pele ao redor do ferimento adquire uma tonalidade azul.

O segundo círculo do labirinto exige uma Dança da Fúria. Algumas vezes o iniciado é ferido repetidamente até que seja forçado a uma fúria desenfreada. Se ele sobreviver, ele pode então descobrir como endurecer seu espírito contra tais ataques, desenvolvendo sua Couraça da Wyrm no processo. Esse Dom podem também ser ensinado por um Dratossi.

Sistema: O Dançarino gasta um ponto de Fúria ao provocar e insultar seus adversários. Sua couraça misticamente endurecida dá a ele três dados adicionais para absorver dano; esse bônus dura por uma cena.

- **Adaga da Mente (Nível Três)** — O Espiral Negra pode comandar um Maldito a plantar uma emoção particularmente sombria na mente de seu alvo. A emoção é escolhida quando o Dom é aprendido (por exemplo, paranóia, desespero, remorso, luxúria; “fúria” não é uma

opção, por razões óbvias). O Espiral Negra conjura o Instinto da Wyrm apropriado; um de seus servos então evoca a emoção devida na vítima.

Dentro do Labirinto Despedaçado, a Dança da Resistência testa os limites do autocontrole do Dançarino. Se o iniciado sobreviver, um dos Instintos da Wyrm irá mostrá-lo como infligir torturas similares em seus inimigos. Curiosamente, Corvos da Tempestade aprenderam esse Dom; eles guardam seu conhecimento cautelosamente. Theurges normalmente usam esse ritual para enfraquecer seus inimigos antes da batalha; Philodox o usam para dar a eles mesmos uma vantagem nas negociações.

Sistema: A invocação gasta um ponto de Gnose e exige um teste de Gnose; a vítima pode resistir com um teste resistido de Força de Vontade. Ao menos que a vítima possa suportar essa luta emocional, ela sucumbe à emoção desejada por uma hora. Por um ponto adicional de Força de Vontade, a demência temporária é acompanhada por uma ilusão breve e reveladora.

- **Parente Unseelie (Nível Três)** — O Espiral Negra pode conjurar changelings, assim como os Fianna o fazem, mas esses aliados feéricos serão membros da Corte Unseelie.

Esse Dom não pode ser aprendido no Labirinto Despedaçado. Entretanto, um nobre Unseelie ou um instigador da Corte Sombria pode oferecer a ensinar os rituais apropriados para esse Dom em troca de uma cruzada ou favor. Em alguns casos, o changeling pode também aprender a conjurar a matilha do Espiral Negra!

Sistema: Assim como o Dom: Maldito Protetor, o suplicante deve explicar seu dilema, usualmente através de rimas ou danças (em alguns casos, essa performance é particularmente violenta ou destrutiva). Ele deve então gastar um ponto de Gnose e testar Manipulação + Liderança.

- **Bela Mentira (Nível Quatro)** — Quando o Véu está em risco, Gaia protege as mentes dos inocentes com o Delírio, dando a eles falsas memórias e decepções. Uma vez que os Espirais Negras cometem crimes particularmente medonhos, eles podem usar esse Dom para canalizar o Delírio, produzindo enganos ou até mesmo conjurando falsas evidências para acobertar suas atividades.

Espíritos que servem o Kirijama e Hakaken são ambos hábeis nesse tipo de atividade. Eles tipicamente empregam subterfúgio para enganar aqueles que desejam induzir. Se um lobisomem recrutar servos suficientes para seus planos, esse Dom pode ser ensinado em troca. Um Espiral Negra com uma Dança da Astúcia particularmente engenhosa pode aprender esse Dom no Labirinto Despedaçado, especialmente se ele revelar (ou perpetuar) uma mentira particularmente brilhante.

Sistema: Um Espiral Negra que observe um crime pode tentar acobertá-lo com uma “bela mentira”. Ele começa a cantar uma história do que os humanos próximos estão realmente vendo. O Dançarino gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Lábria; a dificuldade é 6 (desde que a história seja vagamente plausível). As ilusões em massa se seguem, e a evidência efêmera (por exemplo, pegadas de animais, uma moto-serra ensanguentada, saliva de um cão raivoso) permanece por uma hora inteira para ofuscar a verdade.

- **Invocar Elemental (Nível Quatro)** — Como o Dom

Uktena; porém, o chamado do Dançarino será sempre respondido por um elemental da Wyrm, como um Furmling ou Hogling.

- **Feridas Abertas (Nível Quatro)** — Como o Dom Senhor das Sombras.

- **Forma do Totem (Nível Cinco)** — Esse poderoso Dom permite ao Espiral Negra assumir a aparência — e muito do poder — do totem-Maldito de sua matilha. Por exemplo, um Dançarino aliado ao Fungo Negro pode ter uma espécie lodo, bolor e fungos venenosos no lugar do pêlo, irradiar uma nuvem de esporos alucinógenos, enquanto um bastardo do Dragão Verde pode assumir uma forma draconiana de guerra igual a qualquer Mokolé.

Esse Dom só é ensinado pelo espírito totem da matilha, e apenas ao Dançarino que demonstra uma maior dedicação. Alguns companheiros de matilha ficam conhecidos por aleijar horrivelmente uns aos outros no processo de provar quem é mais digno de aprender esse Dom.

Sistema: O Dançarino deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 7) para fazer a mudança. Leva um turno inteiro para se transformar, apesar da forma durar por uma cena. O Narrador deve ajustar a aparência e as habilidades que melhor se adequem; por exemplo, um dos bastardos de Hakaken pode irradiar um medo tão intenso que os oponentes devem fazer testes de Força de Vontade simplesmente para agir contra ele, que dirá para confrontá-lo. Os resultados, claro, devem sempre ser impressionantes.

Dons de Ragabash

- **Toque da Enguia (Nível Três)** — O Espiral Negra Ragabash libera uma corrente de eletricidade através dos materiais condutíveis nas proximidades. Caso ele seja tocado de qualquer forma durante o uso dessa habilidade, o ofensor recebe um choque ainda maior.

Apenas um Ragabash tem a paciência e a maldade para aprender esse Dom. Com o auxílio de um servidor de seu Totem Maldito, o Espiral Negra deve capturar um elemental da eletricidade. Na maioria dos ambientes urbanos, isso pode levar várias horas. O Dançarino então atormenta, humilha e tortura o espírito até que ele ofereça a ele esse Dom. Como alternativa, o Ragabash pode ter que sobreviver a uma Dança da Resistência que envolva eletricidade.

Sistema: O Dom consome um ponto de Fúria. A carga resultante pode ser emitida a até 30 metros se transmitido através de um condutor apropriado. À distância, ela causa três dados de dano (dificuldade 7 para absorver); por contato direto, causa quatro dados.

Dons de Theurge

- **Presságio de Sangue (Nível Três)** — Ao examinar as entranhas de uma criatura recém-assassinada, um Espiral Negra Theurge pode ganhar visões de um futuro possível. Como esperado, a visão é quase sempre trágica ou violenta.

Um Theurge pode receber esse Dom durante a Dança da Astúcia. Algumas vezes, essa visão envolve o esquiteamento do místico, que observa a violação de seu próprio corpo. Isso dá a ele a perspicácia de sua verdadeira natureza ao examinar seus próprios órgãos internos.

Sistema: O Dom exige o gasto de um ponto de Gnose

e um teste de Inteligência + Enigmas; a dificuldade depende do tipo de criatura usada — 7 para um Garou, lobo ou humano, ou 9 para qualquer outra criatura de sangue quente. Mais sucessos darão uma visão mais clara da possível atrocidade que está por vir.

Dons de Philodox

- **Farejar Medo (Nível Um)** — Um Philodox que empregue esse Dom pode dizer se qualquer um em suas proximidades está ameaçado por ele, assim como o nível de medo da vítima.

Em qualquer arena do Labirinto despedaçado, um iniciado pode experimentar os muitos sabores sutis e as variações do medo. Caso ele supere esse terror, ele pode aprender a causá-lo nos outros. Espíritos que servem Hakaken e Sykora também conhecem intimamente esse Dom... e o ensinam dessa maneira.

Sistema: Requer-se um teste de Percepção + Empatia; a dificuldade é igual a Força de Vontade do alvo. Para cada hora que esse sentido estiver ativo, o Espiral Negra perde um ponto de Gnose, mas como efeito colateral, ele pode dizer se alguém está usando o Dom: Sentir a Wyrm nele.

- **Um Milhar de Vozes (Nível Dois)** — O Espiral Negra Philodox pode distorcer o som de suas próprias pegadas, criando uma série de sons ilusórios. Ao invés de um único lobisomem, os inimigos ouvirão uma matilha inteira. Uivos, aparições opacas, sons de passos e até mesmo cheiros ilusórios são possibilidades.

Durante a Dança da Fúria, o Dançarino pode aprender esse Dom enquanto sua fúria é multiplicada por várias vezes. Os servos de Kirijama também oferecem a posse dessa habilidade.

Sistema: Para cada ponto de Força de Vontade que o usuário possua no momento, um aliado ilusório pode ser criado. O Narrador deve testar secretamente Percepção + Prontidão para cada testemunha presente; a dificuldade depende dos arredores imediatos (dificuldade 4 em uma floresta densa; dificuldade 9 em uma vasta planície). O Espiral Negra que usa esse Dom deve permanecer escondido; uma vez que seja encontrado, o Dom falha.

Dons de Galliard

- **Aliados Abaixo (Nível Três)** — Uive, seu bastardo insano! Se você berrar bem alto, os espíritos da Terra irão lhe responder. As criaturas da Wyrm bem abaixo da crosta da terra irão causar tremores no solo acima delas.

Apesar dos terríveis tremores causados por esse Dom parecerem terríveis, eles meramente refletem o tipo de teste que o Galliard deve suportar no Labirinto Despedaçado para aprendê-lo. O pior cenário é um no qual o próprio labirinto entra em colapso.

Sistema: A extensão do dano causado depende da quantidade de Gnose canalizada pelo “berro” do Galliard. Um ponto de Gnose causa um pequeno tremor, possivelmente derrubando pessoas no chão. Três pontos podem derrubar túneis subterrâneos, destruir árvores, ou abrir fendas. Cinco pontos podem causar dano estrutural em um prédio, derrubar paredes sobre qualquer um dentro de um raio de alguns metros. Em cada caso, as vítimas devem testar Destreza + Esquiva ou Destreza + Esportes para permanecer de pé, escapar dos prédios que caem ou procurar por abrigo.

Dons de Ahroun

• **Chifres do Empalador (Nível Dois)** — Essa habilidade dá ao Espiral Negra um par de quitinosos chifres negros e verdes, em espiral. Normalmente, eles são usados como uma galhada, apesar de que alguns Dançarinos aprenderam a produzi-los a partir de outras partes de seus corpos.

Esse Dom normalmente é ensinado por um Dratossi. Um Maldito dentro da horripilante fisiologia de um fomor também pode abençoar um aliado com essa habilidade.

Sistema: Esse “anexo” causa a mesma quantidade de dano que uma mordida; pode ser usado no máximo duas vezes a cada rodada de combate. Um Espiral Negra com chifres pode escolher atacar seus inimigos com carga; o que aumenta a quantidade de dano para Força + 5, mas apenas um ataque de carga pode ser feito por turno.

Rituais dos Espirais Negras

Ritual do Sobrevivente

(Ritual de Punição de Nível Um)

Esse é um dos mais perigosos rituais que um Espiral Negra pode aprender. Ele só é concedido por um espírito, Incarna ou um Espiral Negra ancião que tenha vitimado o pobre bastardo de uma maneira particularmente brutal. Se a vítima sobreviver, ela não conseguirá lembrar o que experimentou, ao invés disso, ela herda esse ritual. O Espiral Negra nunca compreende a fonte de sua dor contínua, mas ainda sente uma necessidade impressionante de corrigir suas frustrações nos outros. O sobrevivente pode então executar um abuso similar em vítimas seletivamente escolhidas. A aplicação mais comum desse ritual é durante cerimônias de abdução e procriação.

Sistema: Enquanto está vitimando outro ser vivo, o ritualista usa um ponto de Gnose para apagar a lembrança da vítima sobre o evento. Ele então canaliza as energias do Delírio para construir uma memória alternativa. A tortuosa experiência deve continuar por pelo menos dez minutos. O sobrevivente não pode se lembrar como ele foi vitimado, mas ainda vê relances da experiência. Infelizmente, a vítima pode gastar um ponto de Força de Vontade para escavar um vívido vislumbre do horrível evento. Os Ragabash chamam esse sombrio pacto de “Nosso Segredinho”.

Ritual das Tatuagens Sagradas

(Ritual Místico de Nível Dois)

Através desse ritual, um Espiral Negra Theurge pode marcar permanentemente uma tatuagem sagrada em outro Dançarino. Isso serve mais do que para mera decoração. O símbolo forma uma conexão espiritual entre o iniciado e o espírito da Wyrn representado. A primeira tatuagem geralmente é a faceta da Hidra escolhida pelo Dançarino, representando seu totem pessoal; a segunda, geralmente é o totem Maldito de sua matilha.

O recipiente deve fazer uma escolha importante durante a execução: a tatuagem será visível ou escondida? Tatuagens visíveis são ostentadas com orgulho pelos Dançarinos que não têm desejo de ocultar suas verdadeiras





naturezas. Uma vez concedido, o símbolo pode ser ocultado sobre roupas, mas os Espirais Negras sabem que se ele for capturado, suas roupas serão arrancadas de seu corpo para revelar suas alianças sombrias.

Tatuagens ocultas são gravadas através de traços de um fetiche profano. Apesar de não serem visíveis imediatamente, essas marcas são reveladas durante o Ritual do Índigo. Tatuagens sagradas podem também ser usadas para inscrever padrões usados nos Dons, mostrando a conquista mística do Dançarino. Alternativamente, uma série de glifos pode mostrar conquistas que concedem Renome ao Dançarino — cada escarificação traz deleitáveis lembranças.

Sistema: O tatuador e sua tela ambulante gastam um ponto de Gnose cada. O místico então testa Destreza + Ocultismo; assustadoramente, a qualidade da inscrição depende do número de sucessos. Uma vez que as marcas foram feitas na alma do iniciado, um segundo teste é permitido caso o primeiro tenha obtido menos de três sucessos. O ritual requer o equipamento padrão de tatuagem, álcool, e as tintas apropriadas.

O Ritual do Índigo

(Ritual Místico de Nível Três)

O nome do ritual deriva do pigmento azul antes usada nas tatuagens dos pictos. Essa cor em particular tinha a intenção de extrair as energias mais profundas de um místico, mostrando suas crenças mais sinceras. Outros aplicam o termo à pintura de guerra azul usada pelos

tribelistas escoceses em batalhas. Um Theurge que executa esse ritual revela as Tatuagens Sagradas escondidas (veja acima) possuídas por um Dançarino. Mesmo se os presentes estiverem usando roupas, os símbolos e glifos se tornam visíveis, brilhando com um tom de um azul sobrenatural.

Os servos da Wyrm devem assentir com a execução desse ritual; ele não é automático. Assim, mesmo que alguns Garou pensem que caso capturem um místico e o forcem a executar o Ritual do Índigo para revelar todos os inimigos presentes, os espíritos podem prevenir que isso ocorra. O ritual também tem um curioso efeito nos bastardos do Inimigo Oculto — seus glifos brilham na parede onde suas sombras são projetadas. Como efeito colateral, o ritual pode reverter o Dom Doppelganger, a Ofuscação de qualquer vampiro presente, e assim em diante (compare o número de sucessos contra o nível do Dom ou da Disciplina usada).

Quando toda a esperança de sutileza se perdeu, os Theurges gritam as invocações desse ritual para revelar os guerreiros que o ajudaram. Aqueles que sem sombra de dúvidas são leais ao ritualista podem até alterar a cor de sua pele para um azul brilhante para demonstrar seu furor pela batalha. Isso é um sinal de que os Dançarinos da Espiral Negra não demonstrarão piedade, lutando até que seus inimigos sejam completamente destruídos.

Sistema: O ritual requer um ponto de Gnose e um teste de Manipulação + Ocultismo. O místico conjura os nomes de vários totens Malditos que ele acredita estar presente. Para ter certeza, ele normalmente canta quantos ele pode. As crenças do místico podem influenciar a

Caso Precise Ser Dito

Dançarinos da Espiral Negra começam o jogo com 3 pontos de Força de Vontade. Eles não podem comprar o Antecedente Raça Pura, ao menos que compre todos os cinco pontos. Eles não foram feitos para serem usados como personagens dos jogadores e não recomendamos que nenhum, mesmo os mais maduros grupos, tentem interpretar um grupo de Dançarinos — esses caras são monstruosos, até mesmo para os padrões dos Garras Vermelhas e dos Senhores das Sombras. Dito isso, você certamente pode usá-los como personagens jogadores, se é nesse o tipo de história que você está interessado. Apenas lembre-se de que não há nada de “legal” em estupro, assassinato em série ou outra prática dos Dançarinos. Mesmo em um cenário fictício, essa merda é doentia — então, trate isso com responsabilidade, certo?

natureza da cerimônia — ela pode ir dos sombrios procedimentos do neo-druidismo aos altos rituais dos antigos (antes dos anos 90) shows de heavy metal.





Capítulo Quatro: Os Desgraçados

Fomori

Eles existem desde os tempos em que homens e mulheres estavam dispostos a vender suas almas por poder. Foram conhecidos por muitos nomes através dos séculos. Para os Puros, eles eram os mockeries; os metamorfos do oriente os chamam de bakemono. Mas graças a suas lendárias batalhas com as fadas e os Fianna nas Ilhas Britânicas, o nome dos Fianna para eles ficou: os fomori.

Fomori são criados quando um Maldito possui um humano. A associação é, com apenas algumas exceções, permanente. O Maldito é libertado quando o humano morre, mas apenas alguns raros tratamentos podem separar o Maldito de seu hospedeiro mortal e deixar o humano vivo.

A maioria dos Fomori é imune ao Delírio; certamente todas as criações da Pentex são. A mácula da Wyrn apaga, junto da humanidade, o Véu. Mas este não é o caso de todos eles, e sua imunidade parece depender da quantidade de mácula da Wyrn. Para assegurar que todos seus agentes fomori não fujam de terror ao enfrentar os Garou, a Pentex injeta neles um soro especial, que destrói a parte do cérebro suscetível ao

Delírio. Assuma que todos os fomori criados pela Pentex não serão afetados pelo Delírio.

Para mais informações sobre os fomori — possivelmente mais do que você gostaria — jogadores mais maduros podem procurar o produto da Black Dog, **Freak Legion: A Players Guide to Fomori**.

Usando os Fomori

Falando de forma geral, os fomori são feitos sob encomenda para o papel de tropas de choque e especialistas. Eles não são tão poderosos quanto os Garou, mas eles podem ser terrivelmente perigosos e letais se os Garou encontrá-los em seus próprios termos. Fomori devem exalar a humanidade perdida — cada um deles é um ser humano que, graças a sua própria fraqueza, permutou sua alma em troca de um poder que não valeu o preço pago. Eles são a promessa do futuro, caso a Wyrn vença — eles são o que a raça humana se tornará. Se você mostrar a seus jogadores os últimos vestígios da humanidade nos fomori, então você pode evocar o sentimento de pena por essas almas amaldiçoadas e perdidas; eles realmente estariam melhores mortos, mas qualquer Garou com consciência deveria se sentir pelo menos uma ponta de tristeza pelo que se transformou a vida desses pobres bastardos.

Poderes dos Fomori

A seguir está uma lista mais completa de poderes em potencial para os fomori; aqueles já citados no módulo básico de **Lobisomem** (págs. 251-252) aparecem com um asterisco e estão abreviados. A maioria dos fomori possui três poderes, apesar de que a quantidade pode variar bastante. As criações da Pentex normalmente possuem de três a cinco, além da Imunidade ao Delírio. Apesar de seres sobrenaturais, os fomori não podem causar dano agravado com suas unhas e dentes; porém, a menos que esteja dito de outra forma, qualquer dano causado pelos poderes dos fomori é agravado.

- **Selvageria*** — O fomor possui cinco pontos de Fúria e pode usá-los da mesma forma que os Garou. Também estão sujeitos ao Frenesi.

- **Protuberâncias Ósseas** — O fomor possui ossos pontudos e laminados que se projetam das suas juntas; o tamanho, forma, quantidade e localização varia de fomor para fomor. Se bem sucedido em uma manobra de combate apropriada (uma joelhada, se as protuberâncias saírem de seus joelhos, por exemplo), o fomor pode causar dois dados extras de dano em combates corpo a corpo.

- **Garras e Presas*** — O fomor pode usar manobras que necessitem de garras ou presas.

- **Exoesqueleto** — O fomor desenvolveu uma carapaça óssea por todo seu corpo. O exoesqueleto é áspero, mostrando veias e formas estranhas. A coloração varia, mas normalmente é de um tom fosco de ferrugem ou de um preto oleoso. O exoesqueleto dá ao fomor +3 de Força e +3 de Vigor.

- **Membros Adicionais*** — O fomor possui membros extras, normalmente tentáculos.

- **Olhos da Wyrm*** — Aqueles que encaram o olhar do fomor nos olhos devem ser bem sucedidos num teste de Força de Vontade para não ficarem paralisados por 5 turnos — Raciocínio.

- **Toque Fúngico*** — O fomor pode infectar oponentes com um fungo que lentamente drena os Atributos Físicos e a Aparência.

- **Forma Gasosa** — O fomor pode virtualmente evaporar seu corpo, deixando-o em estado gasoso, com duração de dois a seis segundos. Ele deve gastar um ponto de Força de Vontade para assumir a forma gasosa e outro para voltar à forma sólida. A forma gasosa se mantém coesa mesmo sob vento forte e costuma cheirar mal como enxofre, urina, fezes ou outro tipo de fedor.

- **Couraça da Wyrm** — O fomor possui uma camada de couro sobre sua pele resistente como ferro, usualmente coberta por calos, pústulas, escamas, cânceres e outras bizarrices. Esse couro confere ao fomor +3 dados extras de absorção.

- **Imunidade ao Delírio*** — Um poder tão explicativo quanto você poderia querer.

- **Toque Infecto** — O fomor é capaz de causar febre e mal estar com o seu toque. O fomor deve fazer um contato entre a sua pele com a pele de sua vítima e gastar um ponto de Força de Vontade; a vítima pode resistir à infecção rolando seu Vigor +3 (dificuldade 8). Para cada sucesso menor que seis, a vítima sofrerá um Nível de Vitalidade de dano agravado. A menos que seja curada por meios mágicos (Toque da Mãe não é o suficiente), esse dano se cura na taxa de um Nível de Vitalidade por semana, tempo no qual a vítima sofre de miséria absoluta.

- **Cauda Preênsil** — Ela é similar a um membro extra, mas não pode ser usada para trabalhos de precisão. O fomor pode atacar com ela, usando-a como um chicote (dificuldade 8 para golpear, Força + 2 de dano, alcance de 2 metros).

- **Mega Atributo** — O fomor tem entre 3 a 5 pontos adicionais num atributo à escolha do Narrador (normalmente Força), mesmo que esse bônus eleve seu atributo acima de 5.

- **Ataque Mental** — O fomor é capaz de enviar uma rajada mental de energia na mente do alvo, imobilizando-o com uma dor lancinante. Para isso o fomor deve gastar um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Prontidão (resistido pela Força de Vontade da vítima). Para cada sucesso em que o fomor superar o alvo, este fica um turno imobilizado devido à agonia que o assola.

- **Boca da Wyrm** — O fomor pode estender sua mandíbulas para engolir objetos ou criaturas, até o tamanho de um cachorro de médio porte ou de uma pessoa pequena. Caso ele devore uma criatura viva, a vítima pode muito bem se sufocar se não escapar de alguma forma, e ser digerida como comida. Todas as partes não digeríveis (ossos, sapatos, óculos, etc.) são eliminadas normalmente.



• **Forma Plasmática** — O fomor pode literalmente derreter, transformando-se numa poça líquida vermelho-amarronzada e é capaz de se mover à vontade. O líquido tem o mesmo número de dados de absorção que o fomor, mas é imune à toda forma de ataque cinético (facas, balas, punhos etc). Mudar de forma requer o gasto de um ponto de Força de Vontade.

• **Tumores Venenosos** — O fomor tem o corpo coberto de tumores que cobrem os atacantes de um pus ácido (três dados de dano, cinco para aqueles que morderem o fomor), sempre que acertados em um combate corpo a corpo.

• **Regeneração** — Mesmo em combate, o fomor pode gastar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Vigor (dificuldade 8), para curar um Nível de Vitalidade. Só pode ser feito uma vez por turno, apesar de que o fomor pode fazer outras ações enquanto se regenera.

• **Rugido da Wyrn** — O fomor é capaz de infligir terror nos corações de todos aqueles próximos a ele, com um grito gutural. O fomor testa Carisma + Intimidação contra a Força de Vontade de seus oponentes; aqueles afetados devem correr o mais rápido e para o mais longe que conseguirem para se afastarem do fomor, por dois turnos por sucesso.

• **Bomba Estomacal** — O fomor pode vomitar tudo o que comeu recentemente, coberto por vários ácidos estomacais, até 7,5 metros. Cada rajada de vômito (e poucos fomori são capazes de mais de três rajadas) podem encobrir um inimigo. O ataque causa dois dados de dano se for bem sucedido (Destreza + Esportes para acertar, dificuldade 7), mas qualquer vítima golpeada pelo vômito deve gastar um ponto de Força de Vontade para evitar de parar o que quer que esteja fazendo e começar a vomitar.

• **Pele Viscosa** —

A pele do fomor é feita de uma substância

viscosa como melaço ou piche. Qualquer um que o ataque em combate corpo a corpo fica preso ao fomor como uma mosca num papel pega-moscas. O oponente não pode usar qualquer membro que estiver preso ao fomor; ele deve fazer um teste resistido de Força contra o Vigor do fomor +3 para escapar. Se o fomor for golpeado por uma arma branca, ele pode fazer um teste resistido de Força contra a Força do usuário para tomar a arma das mãos do oponente.

• **Passagem Umbral** — O fomor é capaz de percorrer atalhos para dentro ou para fora da Umbra, como os Garou; o teste é de Força de Vontade ao invés de Gnose.

• **Voz da Wyrn*** — O fomor pode falar a língua da Wyrn, forçando os ouvintes que não são maculados pela Wyrn a testarem Força de Vontade (dificuldade 8) ou perder metade de seus pontos de Gnose.

• **Produtor de Teia** — O fomor possui uma glândula especial no abdômen, do tamanho e do formato de uma bola de futebol americano; o orifício do órgão costuma ficar logo acima do umbigo. Esse órgão é capaz de tecer grandes quantidades de uma substância semelhante à teia de aranha. A teia tem quase aproximadamente 2,5 centímetros de diâmetro, mas é muito fina e difícil de se perceber à distância (Percepção + Prontidão, dificuldade 7 para perceber). Os fomori devem aprender como usar a teia comprando Criar Teias como Talento Secundário; porém, tecelões habilidosos podem fechar passagens ou objetos, capturar oponentes ou descer de grandes alturas. A teia tem seis dados de absorção e três Níveis de Vitalidade. É extremamente forte e grudenta e tem uma Força efetiva de 7, para propósitos de prender suas vítimas.

Raças Fomori

Apesar de muitos Fomori serem únicos, existem algumas "raças" deles que são mais comumente encontradas.



Essas raças podem surgir naturalmente (como no caso de um certo tipo de Maldito que possui pessoas para um certo propósito) ou deliberadamente criadas (graças às divisões de pesquisa do Projeto Ilíada ou manipuladores independentes). A seguir estão alguns exemplos das raças de fomori que os Garou encontram com alguma frequência.

Encantadores

“Doce Gaia”. Reiksana Filha-da-Coroa ajeitou-se no assento, fitando pelo restaurante com um olhar faminto, completamente inadequado para uma Garou de sua linhagem. “Aquele homem. Ele é belíssimo. Grande Mãe, se ele não é Parente dos Presas, ele deveria ser. Os filhotes que ele poderia... e seu...”. Um leve vermelho percorreu suas bochechas, mas ela não desviou seus olhos um só milímetro. “Callan, você pode vê-lo? Ali, entrando. Diga-me que não estou delirando”.

“Sim, sim, ele é bonito. Claro”. Callan Uivo-na-Neblina estava olhando diretamente para a entrada, assim como o resto do restaurante. E porque não? A mulher sorria de volta — para ele, ninguém menos! — possivelmente era a criatura mais bela e maravilhosa que ele já havia visto. Uma voz suave pediu que ele fosse educado e olhasse para o homem que Reiksana estava falando, mas ela foi calada pelo puro desejo que urgia em suas vísceras e um pouco mais abaixo.

“Putá que pariu!”, Callan pensou. “Ela está vindo para nossa mesa. Como eu sou sortudo”.

Conforme a garota dos seus sonhos se aproximava da mesa, Callan não percebeu que Reiksana olhava para a estranha tão apaixonadamente quanto ele. Tudo que ele pode notar foi o belo sorriso que surgia do lindamente esculpido rosto da morena, que flertava com ele...

Os Encantadores são uma das ameaça fomori mais sutis que existe. Cada um exala constantemente feromônios carregados espiritualmente que estimulam os centros de prazer da vítima e simultaneamente, cria imagens da perfeição idealizada da mente da mesma. O resultado final é que um Encantador pode efetivamente seduzir qualquer criatura viva.

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

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2 (Mordida, Força + 1), Esquiva 2, Expressão 2, Empatia 4, Lábia 5, Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Performance 5, Sobrevivência 1, Computador 1, Enigmas 1, Linguística 2, Política 1

Antecedentes: Encantadores podem ter praticamente qualquer Antecedente disponível (com Aliados e Contatos naturalmente), mas todos os Encantadores têm pelo menos 3 em Recursos — recebidos da Pentex.

Poderes: Garras e Presas (podem usar a manobra Morder), além de dois poderes únicos.

• **Encantamento** — Sondando a mente de sua vítima, o Encantador pode se tornar o parceiro ideal de qualquer criatura viva. O Encantador deve fazer um teste de Carisma + Empatia com uma dificuldade igual à Fúria do alvo (ou Força de Vontade -3, no caso de não-metamorfos). Um sucesso significa que ele se tornou o par ideal em todos os aspectos, mesmo que isso implique numa mudança de gênero. Em caso de falha, o Encantador simplesmente aparenta ser um indivíduo atraente, como qualquer outro, e o seu sexo não pode se adequar aos desejos da vítima. Se acontecer uma falha crítica, o alvo sente um grande desconforto na presença do Encantador, sentindo como se a criatura quisesse desesperadamente ser amada.

• **Vêu da Súcubo** — O poder exige um teste de Manipulação + Lábia, dificuldade do Raciocínio + Instinto Primitivo do alvo. Se for bem sucedido, o alvo estará fascinado e não irá querer nada além de estar com o Encantador sempre que possível. Se falhar no teste, o alvo acha o Encantador atraente, mas não é encantado pela sua beleza. Para cada cena em que o Encantador estiver próximo ao seu alvo, ele pode fazer um outro teste e caso acumule 10 sucessos, seu alvo torna-se fanaticamente encantado, e desejará servir e proteger o Encantador a qualquer custo. No entanto, caso o Encantador obtenha uma falha crítica em qualquer um dos testes, seu alvo percebe que há algo obviamente errado — algo muito perigoso sobre se associar com a criatura — e não poderá mais ser encantado.

Força de Vontade: 5

Equipamento: Encantadores estão sempre armados, e normalmente repletos de adereços de luxo. Poucos não possuem roupas e carros extremamente ricos, normalmente “presentes” de suas vítimas anteriores.

Imagem: Sem poderes, os Encantadores simplesmente parecem ser humanos normais — exceto pelos seus dentes serrilhados. Porém, eles raramente são percebidos sem o véu de seus poderes da Wyrms, o que faz com que pareçam extremamente sedutores.

Gênese: A raça dos Encantados, apesar de ser “natural” em alguns exemplos, tem a maioria de seus números a partir das maquinações da Siren Cosmetics, uma subsidiária da Pentex. Sua criação envolve uma linha “especial hipoalérgica”, cujo suprimento para o ano é comumente entregue aos vencedores de concursos anuais. Os cosméticos são, claro, corrompidos. Os Malditos em seu interior anseiam pelo processo de possessão, fazendo com que sua vítima torne-se completamente viciada na maquiagem em um mês.

Como resultado, a maioria dos Encantadores são tão física e mentalmente viciados nos cosméticos especiais e no prazer que eles proporcionam que eles farão qualquer coisa para garantir um grande suprimento. Desnecessário dizer que a Pentex tem muito trabalho para eles, e frequentemente enviam os Encantadores para fazer tratos especiais com outras companhias, para levar os inimigos da megacorporação para armadilhas, e geralmente trazer tantas pessoas quanto possível para a megacorporação.

Francesco atualmente está olhando a possibilidade de aumentar o número de concursos anuais, mas o custo dos cosméticos é proibitivo, e o Quadro exige uma análise de marketing da utilidade dos Encantadores antes de tomar sua decisão final.

Dicas de Narrativa: Ninguém — *ninguém* — pode resistir a você. Você é o maior dos objetos de desejo para cada uma das pessoas que encontrar — e você sabe disso. Você pode lutar, se necessário, mas você não gosta de fazê-lo; você evitará confrontos físicos sempre que possível. É muito mais fácil fazer com que suas vítimas lutem entre si a seu favor ou levá-las até uma emboscada. Você corrompe o máximo de pessoas possível para sua necessidade — afinal de contas, se não pode vencer seu vício, você pode compartilhá-lo.

Ferectoi, os Larvae da Wyrn

“Eu estou muito desapontado com você, Shiroi”. O velho japonês suspirou e balançou a cabeça, tamborilando levemente os dedos de uma das mãos no tampo da mesa. “Eu cuidei de você e te criei como meu próprio filho. Eu lhe concedi a honra de fazer de você meu kobun, mesmo quando o filho de meu irmão teria o mesmo papel. Você, em troca, me deu uma inabalável obediência — até agora”.

Ele balançou a cabeça. “Eu estou ciente de que as mulheres ocidentais que você estava reunindo em sua agência de talentos não chegaram até nossos compradores em Chiba. E ainda assim você se recusa a se explicar. Eu dou uma última chance para você...” o olhar do homem mais velho vislumbrou os dois capangas em pé atrás do jovem sentado diante dele. “...para que quando você morra, você o faça de maneira honrosa”.

“Minhas desculpas, mas eu ainda não posso morrer,” respondeu calmamente Shiroi. Houve um repentino sacolejo dentro de sua blusa — e então um brilhante tentáculo se lançou à frente, atravessando o torso do homem mais velho com uma nuvem de sangue. O oyabun arfou, mas não fez nenhum som, seu olhar estupefato foi até os capangas — que estavam inexplicavelmente parados como rochas, sem expressão alguma em suas faces — e voltou à malévola face de Shiroi.

O sorriso de Shiroi estava repleto de veneno, mesmo quando o tentáculo farpado largou a caixa torácica do homem mais velho e voltou para debaixo de sua blusa. “Veja, Ushigome-sama, eu tenho responsabilidades que envolvem levar a sua organização à alturas que você nunca imaginou. Esteja certa de que você será lembrado com carinho”.

Os Ferectoi são príncipes entre os fomori, gerados a partir de genes de um humano e nascidos de um pai Maldito. Seus poderes são excepcionalmente elevados, rivalizados apenas por sua esperteza e malevolência. E pior, os Ferectoi são capazes de andar facilmente entre a humanidade, entrando e saindo da sociedade mortal com facilidade. Eles possuem uma compreensão perfeita das

Maldito Procriador

Essas odiosas criaturas são nada mais do que úteros ambulantes. O Procriador se Materializa e estupra um humano, enquanto ele ou ela dorme, usando poderosos encantos para fazer a vítima acreditar que tudo não passou de um sonho inocente. Se a vítima for homem, o Procriador ganha seu sêmen; caso a vítima seja mulher, o Procriador extrai os óvulos que ela possui. O Procriador então vai para a Umbra, onde ele deixa a nova forma de vida em gestação em seu útero. Depois ele materializa novamente, para dar à luz a um Ferectoi no reino físico.

Fúria 5, Gnose 6, Força de Vontade 5, Pontos de Poder 25

Encantos: Sentido de Orientação, Transe da Procriação (Custo de Poder: 5, a vítima desse transe é estuprada, mas acredita que tudo foi apenas um sonho quando acorda mais tarde), Materializar (Custo de Poder: 9; Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Furtividade 5, Níveis de Vitalidade: 7)

fraquezas humanas e têm a habilidade de explorar essas fraquezas para maiores efeitos.

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 5, Manha 4, Lábria 5, Etiqueta 3, Liderança 4, Furtividade 3, Computador 3, Enigmas 4, Ocultismo 5, Ciência 2 — acrescente outros como apropriado.

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 5, Recursos 4

Poderes: No mínimo cinco poderes de fomori. Todos os Ferectoi são únicos

Força de Vontade: 9

Equipamento: Os Ferectoi têm qualquer equipamento que possam precisar em seus negócios (mundanos ou outros). Seus altos Recursos normalmente garantem que eles tenham vários truques na manga, além de seus já potentes poderes fomori.

Imagem: Apesar de sua monstruosa desumanidade, os Larvae da Wyrn parecem como mortais em praticamente todos os aspectos. Mesmo os poderes fomori que traem sua mácula da Wyrn são facilmente ocultados (membros extras são sempre retráteis, e assim por diante).

Gênese: Essas criaturas são frutos de um Maldito Procriador, um espírito odioso que é pouco mais do que um útero ambulante. Essa criatura manifesta-se e estupra humanos enquanto eles dormem, usando encantos poderosos para fazê-los acreditar que tudo não passou de um sonho inocente. O Procriador então vai para a Umbra, onde ele deixa sua nova “criança” em gestação em seu útero transparente. Ele se manifesta novamente para dar à luz ao Ferectoi no reino físico.

Os Ferectoi se parecem e agem como os humanos ricos e poderosos que eles aparentam ser, mas eles são

muito menos humanos do que qualquer outro fomor. Muitos têm interesses e pontos fracos como os humanos, mas sempre com um leve toque estranho. Ferectoi são criaturas de classe, e sua humanidade geralmente luta contra a sobre-poderosa natureza da Wyrm de sua herança. A medida que os Ferectoi envelhecem, eles se tornam cada vez menos humanos.

Existem rumores de alguns Ferectoi cuja parte humana conseguiu ganhar controle temporário sobre sua contraparte da Wyrm, apesar de ser difícil encontrar alguém que diga ter encontrado um em primeira mão. Aparentemente, tais torturadas criaturas travam uma desesperada e furiosa batalha contra as forças da Wyrm, tentando expiar sua natureza em um rompante de glória ao invés de permitir sua parte Maldito ter tempo para retomar o controle.

Dicas de Interpretação: Você nasceu do mal e para o mal, e aspira nada mais a não ser a pura malevolência. Você emana corrupção e humilhação, produto de sua natureza semi-espiritual. Você é encantador e brutal, conforme a necessidade da busca de seu poder pessoal. Você governa seu grupo de Malditos e servos fomori com punho de ferro, sempre severo e inflexível.

Caçador Sanguinolento

“Caro Jason, sou seu maior fã. Eu já vi todos os seus filmes. Você detona. Eu queria ser como você. Eu vi esse novo vídeo “Blood, o Empalador”. Já vi dez vezes. Você não está nele, mas é legal. Esse cara tipo o Conan empala todas essas putas em grandes espinhos. Você vai gostar”.

“Eu queria fazer igual, então peguei o gato do meu vizinho e o enfiei em um pau. Ele gritou muito alto e foi muito legal. Aposto que você também começou assim. Como eu disse, quero ser como você. Tô indo bem?”

“Seu em sangue, Doutor Dor”.

A Matadouro Vídeos, uma companhia de vídeo particularmente maligna sob a égide da Pentex, tem seus “filmes” em locadoras doentias e irresponsáveis por todo o mundo. Cada um age como um tipo de ímã para a raça de Maldito que cria os Caçadores Sanguinolentos; telespectadores perturbados que vêem esses filmes se arriscam a ser possuídos por Malditos, que transformam as fantasias doentias de suas vítimas em um desejo sádico por sangue de verdade. O resultado é um fomor que faz com que qualquer assassino maníaco convencional pareça como um professor de jardim de infância.

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 6, Percepção 5, Raciocínio 4, todos os outros insignificantes

Habilidades: Briga 4, Armas Brancas 5, Furtividade 5

Antecedentes: Nenhum

Poderes: Fúria, Imunidade ao Delírio, Regeneração

Força de Vontade: 8

Equipamento: Cada Caçador Sanguinolento costuma carregar consigo “armas caseiras” como cutelos, serras-elétricas, furadeiras sem fio, picadores de gelo, ou qualquer outra coisa.

Imagem: Os Malditos não alteram muito a forma

física de seus hospedeiros além do drástico aumento de massa muscular; porém, alguns Caçadores Sanguinolentos costumam se “personalizar” para melhor expressarem seus novos personagens. Os Narradores estão convidados a serem criativos; cicatrizes auto-infligidas, máscaras, itens personalizados de roupas ou armas personalizadas estão entre os mais comuns.

Gênese: Os “ímãs de Malditos” nos produtos da Matadouro Vídeos normalmente atraem pelo menos um Maldito a qualquer aparelho que rode tal produto. Uma vítima ideal é um espectador que normalmente é solitário, atormentado por outras crianças, possivelmente vindo de um ambiente de casa abusiva e onde é negligenciado. O Maldito se associa com a fúria da vítima, dando a ela sonhos sobre a matança de seus atormentadores. De maneira horrível, o Maldito pode muito bem possuir um filhote homínideo que ainda não tenha passado pela Primeira Mudança. Um Garou desconhecido, vindo de uma casa difícil seria um alvo ideal para a corrupção de um Caçador Sanguinolento.

Uma vez possuído, o Caçador Sanguinolento começa a agir conforme os seus impulsos sádicos, começando com pequenos animais, mas logo se direcionando para alvos humanos. Os dias e noites do espectador tornam-se obcecado com a morte e tortura, e o novo fomor começa a seguir seu sonho de se transformar em um assassino mascarado, uma figura de medo, como seus heróis dos filmes de terror.

Os Caçadores Sanguinolentos costumam mostrar uma esperteza que camufla sua juventude. Eles normalmente escondem bem suas ações homicidas no início, mas se tornam mais confiantes e descuidados à medida que sua sequência de assassinato continua. Após dez mortes humanas ou mais, o Maldito possessor normalmente incita seu hospedeiro em uma matança desenfreada, alegremente levando o fomor ao esquecimento.

Dicas de Interpretação: Você não pode ser impedido. Assim como seus “heróis” assassinos, você não compreende o conceito de auto-preservação; uma vez que comece a lutar, você não pode parar até ser completamente destruído.

Sapos

Randall estremeceu em silêncio enquanto abria a porta e adentrava a escuridão do escritório. Já faziam dois anos desde que ele começou a trabalhar para o Sr. Dresk e ele ainda não se acostumara com o chefe. Havia algo de estranho nele, no seu jeito de falar, claro, e nas coisas que ele pedia para o almoço...

Felizmente, a sua cadeira de encosto alto estava virada para o outro lado. Apenas uma mão pesada, repleta de verrugas era visível nos braços da cadeira. Randall limpou sua garganta.

“Sr. Dresk, descobrimos que alguém tem acessado seus arquivos. De um computador, eu quero dizer. Não temos nenhuma pista sólida ainda, mas estamos trabalhando nisso”. Ele tossiu. “Você quer que



coloquemos um dos especialista no caso?”

A voz que respondeu era forte, mas cheia de resmungos, como se o Sr. Dresk estivesse tentando falar com a boca cheia de hambúrguer. Ele sempre falava desse jeito.

“Não, Randall. Acho que sei que está envolvido... E acredite, eu mesmo cuidarei disso”.

Mais do que buchas de canhão, porém menos que mestres manipuladores, os Sapos são o equivalente da Wyrm para os bons gerentes — bem, *maus*. Esses fomori horrendos intrometem-se no centro de suas próprias teias de intriga, abusando dos mais fracos e prestativamente se curvando para os mais poderosos. Apesar deles não serem uma grande ameaça para uma matilha de lobisomem em um combate, a maioria tem o bom senso de não se expor a isso. O que deixa esses sujeitos perigosos é a forma como eles conseguem evitar a atenção para si até que a oportunidade para o ataque surja — ou, mais comumente, incite outra pessoa a cuidar do problema.

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

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 3, Manha 4, Lábria 4, Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 1, Furtividade 4, Investigação 3, Direito 1, Política 1

Antecedentes: Contatos 3 (Sapos conhecem *todo mundo*)

Poderes: Língua Farpada — como Cauda Preênsil, mas causa Força +3 de dano agravado. A língua é recolhida automaticamente, e conforme a decisão do Narrador pode causar dano adicional na volta também. Existem rumores de Sapos velhos e cruéis que têm a habilidade de injetar neurotoxinas com suas línguas, mas não existem provas e nem testemunhas vivas da sua existência.

Força de Vontade: 7

Equipamento: Pistola automática, carro de luxo e telefone celular.

Imagem: Sapos parecem mais ou menos humanos, pelo menos à primeira vista. São todos homens, acima do peso, mas não repulsivamente gordos, e todos vestem-se iguais (casacos de chuva manchados, ternos de tamanhos inadequados e sapatos desbotados). Além disso, são todos carecas e tem uma grande quantidade de notórias verrugas adornando suas cabeças e mãos (Dizem que as verrugas também cobrem o resto da anatomia de um Sapo, mas não existem homens corajosos o suficiente para checar). Olhos esbugalhados, com pálpebras pesadas e dedos grossos como salsichas também são características notórias no Sapo convencional.

Mas o que faz de um Sapo um Sapo é, sem nenhuma surpresa, sua língua. Esse membro pode se esticar por até 4,5 metros de sua boca, na velocidade de um chicote.

Além disso, a língua termina em uma farpa perigosa, capaz de cortar através da carne, uma folha de rocha e em uma notável ocasião, um pára-brisa de avião. Como resultado desse membro incomum, os Sapos tendem a balbuciar um pouco; a maioria soando como se estivesse fazendo imitações ruins do Marlon Brando.

Gênese: Ninguém tem certeza de onde vieram os Sapos. Eles começaram a parecer em meados dos anos 80, alcançando altas posições de gerência em diversas subsidiárias da Pentex. Dentro de poucos anos, os Sapos já tinha em mãos muitos COO, gerências de estoque, posições financeiras e de pessoal, e começaram a modelar os ambientes corporativos a seu gosto. Claro que com o relativo sucesso de muitas das operações da Pentex, não demorou muito para que caçadores de talentos e operações de relocações chegassem até os Sapos, oferecendo colocá-los em outros lugares...

Dicas de Interpretação: Você está sempre no controle da situação. Você tem o poder para contratar e demitir, para criar prodígios e destruir carreiras. Você se diverte ao ver os outros tentando lhe agradar e lhe dá muito prazer minar a moral, ética e individualidade de seus subordinados. Normalmente você gosta de fazer seu próprio trabalho, apenas para mostrar que você não está amolecendo.

Malditos

É fácil culpar os Malditos de todos os males que afligem o Mundo das Trevas. Afinal eles transformam pessoas em fomori, sussurram palavras corruptoras nos ouvidos de inocentes, prestam seus serviços à maioria das criaturas da Wyrn (até aos Sanguessugas que sabem como pedir!) e despedaçam qualquer dos servos de Gaia que conseguirem pegar.

No entanto, os Malditos não são a fonte de toda doença — eles são um sintoma. Conforme a corrupção se adensa no coração do mundo espiritual e conforme mais e mais pessoas vendem suas mães por dinheiro rápido ou por um estilo de vida fácil, o número de Malditos aumenta. Os Garou nunca poderão se livrar deles, a menos que o espírito coletivo da humanidade seja curado — mas ao mesmo tempo, os Malditos tornam impossível que os lobisomens os ignorem para se dedicar à cura em tempo integral. No final das contas, o ataque incansável dessas encarnações de ódio, cobiça e doença pode ser o que condenará os Garou e todo o resto do mundo.

Usando Malditos

A própria natureza dos Malditos faz com que seja difícil aplicar quaisquer cursos morais de conduta para suas ações. Já que, como todos os espíritos, um Maldito é literalmente definido pelo seu propósito, existem pouquíssimos Malditos arrependidos ou de moral médio. Mesmo se um Maldito puder, de alguma forma, ser purificado (um processo trabalhoso e que envolve muito mais do que uma simples discussão de princípios), o espírito se torna reformado em todos os sentidos da palavra. A corrupção define os Malditos — ela lhes dá

forma, poderes, seu sentido de propósito. Como representações espirituais de arquétipos, eles são relativamente unidimensionais (bem, os Gafflings e Jagglings são; quanto mais alto o espírito na cadeia alimentar espiritual, uma maior independência de personalidade lhe é permitido ter). Com os Malditos, o elemento chave é o simbolismo inerente ao mundo espiritual, não a antropomorfização de um inimigo mais humano.

Sendo assim, Malditos não são antagonistas satisfatórios para ocupar uma posição central na trama. Apenas os imensamente poderosos (e consequentemente com mais personalidade) cumprem o papel de bons nêmesis. Malditos são mais eficazes quando utilizados em duas situações: quando usados como obstáculos (um enxame de Malditos com uma mente coletiva é um inimigo terrível que não pode ser aplacado ou respondido, apenas evitado), e quando servem como atmosfera, uma pista visual, simbólica e perigosa de que a situação é muito pior do que parece. Sim, aquela escola de ensino médio parece serena o suficiente do lado de fora — mas quando os Garou percorrem atalhos e são quase rasgados em pedaços por enxames de Malditos que se alimentam na área, os jogadores ficam muito mais alertas à gravidade de sua situação. Acrescente um simbolismo (e se a população de Malditos da escola parecesse como crianças perversas com bocas de cachorros?) e você terá a fórmula perfeita.

Fúrias Amargas

Era um tarde quente e nublada de verão e Jurgi Hautala estava trabalhando diligentemente para reconstruir a frente de sua varanda quando Sven Mil-Presas, seu companheiro de matilha e amigo chegou — de uma maneira que o coração de Jurgi até mudou o ritmo. Sven parecia mal. Principalmente por uma coisa, estava na forma Crinos, caminhando de quatro por toda a rua como se ser notado fosse a última coisa que passasse pela sua cabeça. Muitos dos vizinhos de Jurgi já estavam gritando e arrancando seus cabelos, tomados pelo Delírio; tudo que ele precisava numa região onde ele era, quando muito, tolerado. Havia outra coisa, Sven rosnava, parecendo louco e rangia seus dentes, como se tentasse morder o ar. Pior de tudo, sangue manchava seu pêlo e pingava de seu focinho.

Jurgi ouviu o som das sirenes de polícia à distância vindo na direção de sua casa. Calmamente colocou de lado o martelo e os pregos que segurava em seus lábios. “Sven?” ele chamou, olhando para seu amigo. “Tem alguma coisa sobre a qual quer conversar?”. Nunca mostre medo — uma das primeiras regras ao ser um Cria de Fenris. Sven virou-se para Jurgi, como se o tivesse notado pela primeira vez, atravessou a calçada e foi na sua direção, com a morte estampada nos seus olhos vermelhos. Jurgi optou por mudar de forma e deixou a Fúria tomar conta de si. Haveria tempo para se preocupar com o que causou o

problema quando ele terminasse de matar seu companheiro de matilha.

Os Fúrias Amargas existem para o único propósito de enlouquecer os Garou. Eles se alimentam de Fúria, e em troca alimentam essa Fúria, levando suas vítimas a frenesi de proporções cada vez maiores. Em muitas formas, eles são o equivalente espiritual da raiva. Apesar desses Malditos preferirem alvos Garou ou outras Raças Metamórficas, eles também podem afetar humanos e até mesmo animais que se aproximam demais de áreas infestadas pela Wyrn. Até mesmo criaturas que normalmente não possuem Fúria ganham poderes de uma raiva espiritual quando controlados por esses Malditos, incluindo a habilidade de regenerar e de entrar em frenesi.

Fúria 8, Gnose 6, Força de Vontade 8, Poder 60

Encantos: Sentido de Orientação, Possessão, Enfurecer*, Reformar

***Enfurecer** — Cada Ponto de Poder que o Fúria Amarga gasta aumenta a Fúria de seu alvo. No caso de criaturas que normalmente não possuem Fúria, o custo é de dois Pontos de Poder. O aumento normalmente é gradual e ocorre durante um certo número de dias, mas um Fúria Amarga pode forçar o processo se assim desejar e colocar qualquer alvo já possuído em um frenesi instantâneo.

Histórico: Fúrias Amargas são algo de uma exceção entre os Malditos; eles estão na minoria que não possui permanentemente seus hospedeiros e os transformam em fomori. Eles podem ser expulsos, apesar de ser uma tarefa árdua. Uma vez que tenha possuído um hospedeiro, o Maldito alimenta a Fúria do alvo constantemente, aumentando-a acima do máximo normal até a insanidade. A dor da possessão aumenta do equivalente a uma pequena dor de cabeça até um enorme aumento dos sentidos, onde até mesmo um sussurro parece o motor de um jato e a luz da lua queima os olhos. As vítimas inevitavelmente sucumbem ao frenesi, que não pode ser impedido enquanto a vítima estiver consciente.

Apenas a completa exaustão acalma os ânimos e apenas até que o alvo esteja recuperado o suficiente para recomeçar a atacar tudo aquilo que vê. Os Fúrias Amargas são vulneráveis apenas na Umbra e são notórios por fugirem assim que localizados.

Dicas de Narrativa: Fúrias Amargas são equivalentes a doenças e buscam causar o máximo de caos possível. Esses Malditos simplesmente preferem causar problemas e deixar o Garou que foi infectado para matar tudo que encontrar. Caso um Fúria Amarga use todo seu poder, ele ainda pode utilizar a Gnose de seu hospedeiro para alimentar sua Fúria. Muitos Galliards contam histórias de encontros com esses Malditos para alertar os pequenos filhotes dos perigos de perder o próprio controle.

Drattosi

Kaleisha Lamento-da-Mãe caminhou de modo cansado até a paisagem da cidade na Penumbra. Doeu deixar sua matilha para visitar seu marido e filha, mas agora doía novamente deixar sua família para trás para reencontrar sua matilha. Ele odiava deixar Isaac e Neferi sozinhos quando a seita tinha uma assembleia para convocar um grupo de guerra contra os Sanguessugas da cidade — ela não podia estar lá para protegê-los, mas mais seria perdido caso ela não ficasse com os Garou.

Conforme ela atravessava um lote vago relativamente livre de teias, seu coração saltou. Ali, batendo os cascos no chão e balançando a cabeça, estava Pégaso! Era uma visão? Uma mensagem? Kaleisha latiu em deleite e começou a atravessar o lote em direção ao espírito de seu totem. Talvez ele estivesse ali para lhe dar algum aviso —

Então o chão cedeu sob seus pés, como se ela caminhasse sobre uma grossa superfície de argila e não houvesse nada abaixo além de



vazio. O espírito do Pégaso piscou e desapareceu como uma miragem, e uma rajada de ar quente e sulfuroso acertasse Kaleisha com intensidade. Seus sentido do olfato estava praticamente perdido, suas patas sem encontrar onde pisar, ela uivou em terror enquanto arranhava as paredes de um posto, indo rumo à monstruosidade quitinosa abaixo...

Os Drattosi são criaturas repugnantes que vivem em imensos túneis radioativos dentro da Umbra. São imitações gigantes de formigas-leão, caçando qualquer viajante Umbral desafortunado o suficiente para cair em uma de suas maléficas armadilhas.

Fúria 7, Gnose 8, Força de Vontade 5, Poder 30 + o que tiver absorvido recentemente

Encantos: Sentido de Orientação, Consumir Essência*, Desejo Ilusório*

***Consumir Essência** — Este Encanto permite ao Drattosi comer um outro espírito e pegar seu Poder para si. Um espírito consumido desta forma não poderá se Reformar. Os Drattosi atacam com Fúria, como normal, mas drenam um Ponto de Poder por sucesso. O Poder roubado desaparece à uma taxa de 5 pontos a cada 24 horas, se não for gasto antes. Um Drattosi pode usar este Encanto para devorar um espírito ou a Gnose de um Garou, apesar de que requer dois sucessos para drenar um ponto de Gnose.

***Desejo Ilusório** — O Drattosi deve fazer um teste resistido de Gnose contra a Força de Vontade da vítima para captar uma imagem da mente da vítima em potencial, e então gastar dois Pontos de Poder para criar a ilusão. Esse poder pode ser usado em mais de uma vítima, mas apenas a mente de uma das vítimas pode ser lida por vez.

Imagem: Os Drattosi raramente são vistos — um Drattosi rasteja para fora de seu covil apenas para se alimentar. Eles vagamente lembram crustáceos colossais, com projeções quitinosas cobrindo suas carapaças vermelhas escuras. Eles possuem múltiplos tentáculos com espinhos afiados que usam para espetar suas vítimas. Seu corpo geralmente exala vapores devido o calor de seus arredores.

Histórico: Os Drattosi vivem em poços na Penumbra, onde eles se escondem com suas ilusões. Esses Malditos preferem criar criaturas ilusórias ou objetos como isca, escolhendo o engodo mais apropriado direto da mente de suas vítimas. A uma vítima é normalmente permitido ir até a imagem antes do Drattosi aparecer para o ataque.

Os Drattosi são predadores inteligentes. Eles podem se comunicar de forma inteligível com Garou e com espíritos, mas raramente o fazem. Costumam ter ciência do que acontece na área, mesmo no mundo físico correspondente a seu covil na Penumbra — porém, é muito difícil extrair tais informações deles.

Dicas de Narrativa: A Wyrn possui muitos servos que encarnam a enganação e as falsas promessas; os Drattosi são apenas mais uma variação deste tema. Apesar de serem muito unidimensionais para serem o

centro de uma história, eles podem ser usados para dar valiosas lições de vida para Garou que usam levemente da viagem umbral.

Tecelões de Sonhos

“O que deseja mestre?” A voz era macia, submissa, quase lhe dava prazer a voz que ecoava em sua cabeça sempre que pensava sobre como gostaria que o mundo fosse e como o mundo nunca parecia disposto a ouvir seus desejos. Kevin Charles era um homem amargo e solitário, e odiava o pouco que havia conseguido em sua vida. Apenas o mesmo, ele fazia seu melhor para ignorar a voz, temendo que pudesse estar perdendo sua sanidade.

Ele olhou em volta do escritório, esticando o pescoço pelos lados do cubículo em que trabalhava, dando uma olhada nos vidros que precisavam ser trocados, para olhar para o mundo onde ele era forçado a passar tempo por demais. Do outro lado do refrigerador de água, Walter Macavee, o gerente gordo com suas gordas bochechas, estava flertando com Crystal. Uma excitação vinha até a garganta de Kevin todo hora em que olhava para Crystal; ela era uma das poucas pessoas que o tratavam como um ser humano e, além disso, uma mulher estonteante. Ele deu uma olhada para seu gerente antes de focar seus olhos e coração na bela forma de Crystal. “O que desejo? Eu desejo que Crystal se apaixone por mim e que Walter Macavee morra de um ataque cardíaco. Eu desejo seu emprego e sucesso”.

A voz em sua cabeça falou novamente, um leve tom de triunfo ecoando em suas palavras. “Que assim seja...”

Quando a Tríade era jovem e o Universo ainda era um só, esse Malditos serviram para criar o mundo, trabalhando como servo da Wyld e da Weaver. O que existe hoje é apenas um eco distorcido do poder que esses espíritos um dia representaram, o poder de moldar todo um universo conforme os desejos de seus mestres. Eles ainda servem nos dias de hoje, mas os mestres a quem servem são bem diferentes daqueles que eles foram criados para agradar...

Fúria 10, Gnose 10, Força de Vontade 10, Poder 300

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Alterar Realidade, Romper Realidade, Influência Maléfica, Petrificar, Purificar os Domínios Sombrios, Corrupção, Criar Chamas, Criar Vento, Desorientar, Inundação, Congelar, Hálito Congelante, Cura, Estilhaços de Gelo, Raios, Materializar-se (apenas se o mestre permitir), Reformar, Metamorfose, Solidificar Realidade, Rastrear, Umbramato, Levitação.

Imagem: O que melhor se adequar. Podem se aproximar da imagem hollywoodiana do gênio da lâmpada, cheio de brincos, usando turbante e sapatos pontudos. Ou podem se parecer com uma pessoa comum. Recentemente, surgiu uma tendência entre os Tecelões de Sonhos em tomar a forma de anjos — se você não

confiar em anjo, em quem mais confiaria?

Histórico: Qual melhor forma de ganhar adeptos do que dando a eles o que querem? Os Tecelões de Sonhos sempre estiveram por aí, apesar de que seus nomes variavam. Qualquer que seja o nome escolhido, esses Malditos existem para corromper os amargos e nervosos, dando a eles seus desejos e ajudando aqueles que auxiliam a alcançar o poder.

Existem complicações, é claro. Os Tecelões de Sonhos encontram-se presos fora do Reino de Gaia, proibidos pela própria natureza de entrar no plano físico, a menos que sejam convidados. Esses Malditos são muito poderosos e capazes de maldades incríveis, apesar de só poderem agir no desejo dos humanos. Uma vez que um “mestre” tenha sido escolhido, os Tecelões de Sonhos agem para cumprir todos seus desejos, mas eles sempre têm seus próprios planos. Cada um trabalha para seduzir um desejo especial para seu senhor, um desejo de que eles Materializem no Reino de Gaia. Se os Tecelões de Sonhos remanescentes forem libertados, o poder que ainda possuem é grande o suficiente para causar incríveis desastres. Existem antigas lendas entre os Garou que afirmam que esses Malditos estão destinados a destruir tudo o que criaram.

Dicas de Narrativa: Estes são péssimos Malditos para se encontrar, a não ser que você seja o seu mestre. Um Tecelão do Sonhos é o tradicional gênio, o demônio que concede cada desejo, não importando quão tolo. Eles não podem conseguir nada sem o desejo de seus senhores, o que é algo que os impede de destruir tudo. Eles são ligados a um senhor até que o senhor morra, ou até que o senhor seja tolo o suficiente para desejar que eles apareçam no Reino de Gaia — um feito que ainda não foi conseguido, apesar de que vários ficaram perigosamente próximos, antes de serem impedidos. Os Tecelões de Sonhos são virtualmente capazes de qualquer coisa, apesar de que alguns precisam de um grande tempo para alcançá-las. O mais terrível é que eles escolhem senhores que sabem que são capazes de quase qualquer coisa, os moralmente mortos e os emocionalmente perturbados.

Colônias Cinzentas

“Você já pensou nos cogumelos, Arnie?” A voz do outro lado da linha pertencia a Steve, melhor amigo de Arnie por mais anos do que ele podia se lembrar. Mesmo tendo reconhecido a voz, foi por pouco. Steve soava fraco, quase como se tivesse laringite. Antes de poder responder a pergunta, Steve falou de novo. “Venha aqui em casa, eu tenho algo pra te mostrar”. O som surdo do telefone soou em sua orelha. Ele já estava a caminho da casa de Steve quando recebeu a ligação, então a decisão de passar por lá foi bastante fácil.

Cinco minutos depois, ele estava em frente à casa de Steve, olhando pela porta entreaberta e chamando o nome de seu amigo em vão. Ficando levemente preocupado, ele empurrou a porta e entrou. O cheiro

era horrível, tão ruim que ele quase pode sentir o gosto da podridão no ar. O belo clima lá fora era mantido à distância por sombras fortemente desenhadas e Arnie piscou várias vezes enquanto a visão se acostumava a escuridão dentro da residência.

A voz de Steve veio da direção familiar da sua poltrona favorita, embora as sombras fossem muito escuras para revelá-lo. “Você já refletiu sobre os cogumelos, Arnie? Eu costumava pensar que eles estavam simplesmente ali, algo para se preparar com a carne ou misturar numa salada. Eu nunca dei conta de que eram inteligentes”. A medida que falava ele se levantou da cadeira e se cambaleou para frente, se movendo como um velho ao invés de um atleta de 25 anos. Arnie perdeu o fôlego em choque quando seu amigo arrastou os pés até a luz fraca da sala. “Eu nunca imaginei que eles pudessem fazer algo assim a um homem...”.

A Wyld tem seus próprios modos. A vida cresce mesmo de frente para a morte, uma parte de um ciclo sem fim que não pretende se alterar. Os fungos são parte desse ciclo, decompondo a carne morta das plantas e dos animais, deixando para trás ricos fertilizantes — as Colônias Cinzentas são diferentes.

Fúria 0, Gnose 4, Força de Vontade 2, Poder 10

Encantos: Influência Maléfica, Corrupção, Possessão, Esporos*.

***Esporos** — O objetivo primário das Colônias Cinzentas é fazer mais de si mesmas, e elas começam a se multiplicar quando acham um hospedeiro. Cada Ponto de Poder gasto pela Colônia Cinzenta permite ao Maldito criar outro da sua espécie. Cada um desses novos Malditos é tão poderoso quanto o original e vai produzir mais descendentes, uma vez que ache um hospedeiro. Sem um hospedeiro, uma Colônia Cinzenta é pouco mais que um esporo, virtualmente sem poder para realizar qualquer tarefa. A maior parte do Poder de uma Colônia Cinzenta vai para a criação de cópias de si mesmo. Cada um desses Malditos é capaz de criar mais oito ou nove como ele próprio, e cada um desses Malditos é capaz de produzir um novo fômor do seu hospedeiro e ainda mais dos Malditos que o transmitem.

Imagem: As Colônias Cinzentas não tem uma presença espiritual real, de tão minúsculas que são. É somente quando se manifestam através de seus hospedeiros, os Homens Cinzentos, que se tornam óbvias.

Histórico: Houve um tempo em que elas decompunham o que não estava vivo, reciclando a matéria morta do mundo espiritual e renovando-a, em nome da um Wyld. Agora as Colônias Cinzentas são criaturas da Wyrms, que ignoram os mortos para infestarem os vivos. Na Umbra, esses espíritos corrompidos são pouco mais que um incômodo, um cheiro ruim que incomoda enquanto permanece ali, mas nada mais. Mas esses fungos Malditos chegam facilmente ao reino físico, carregados por qualquer coisa que atravesse a Película, e passam despercebidos por serem

pequenos, é aí que começam os problemas, pois passam a crescer num ritmo assustador.

Horas depois da chegada, as Colônias Cinzentas — que se Materializam como esporos que se passam por fungos normais — encontram um hospedeiro e sentem-se em casa. Dentro de um dia, elas produzem mais esporos, carregando sua entropia tão longe quanto os ventos permitirem e recomeçando um novo ciclo. Seu propósito é bastante simples, substituir a vida existente com sua própria forma de vida, corrompida pela Wyrn, um tumor fétido muito mais virulento que muitas doenças.

As Colônias Cinzentas não têm aliados, mesmo entre outros Malditos. 999 de 1000 são destruídos por espíritos, metamorfos ou outras ameaças. Mas quando o sobrevivente consegue superar isso, os resultados podem ser horríveis.

O que acontece a um Garou infectado pelos esporos? A regeneração dos lobisomens pode combater ou anular a infecção?

Ninguém sabe ao certo.

Dicas de Narrativa: A natureza parasita da maioria dos fungos é a chave para usar efetivamente as Colônias Cinzentas. A imagem vívida de um ser vivo recheado com sua horrível presença pode ser muito efetiva. Estes Malditos são de rápido crescimento e vorazes, não têm sutileza, só uma necessidade de consumir e corromper qualquer coisa viva que eles toquem. Embora a Possessão destes Malditos não seja tão forte quanto a maioria — o hospedeiro continua a ter suas memórias e seus objetivos — os efeitos ainda são poderosos. Comunidades ou

Homens Cinzentos

Os Homens Cinzentos são os fomori criados pela desagradável união do Maldito Colônia Cinzenta com um humano, embora eles também possam ser criado a partir de, virtualmente, qualquer criatura viva. Esses monstros, como seus senhores parasitas, existem apenas para espalhar sua corrupção sobre todo ser vivo que encontrar. Eles são pouco mais do que pedaços de fungos animados, capazes de combater e de uma quantidade limitada de pensamento racional. Sua pele levemente cinza parece quase oleosa e a secreção que produzem carrega uma infecção altamente contagiosa que continua a espalhar os esporos das Colônias Cinzentas para tudo que é vivo. Quando mortos (uma tarefa desagradável, mas não difícil) os corpos dos fomori explodem como uma bexiga gigante, liberando os milhões de esporos que os criaram.

A maioria dos Homens Cinzentos são pouco mais do que florestas de fungos ambulantes, apesar de que existem rumores de uns poucos que são capazes de pensar e podem, com o tempo, alcançar uma poderosa conexão com a Wyrn. Teoricamente, alguns deles podem viver por séculos — se for verdade, podem existir antigos Homens Cinzentos com grandes bases de poder e habilidades quase divinas.

Poderes: Toque Fúngico e Imunidade ao Delírio.

florestas inteiras podem ser dominadas por estes Malditos em questão de dias.

Obviamente, as Colônias Cinzentas e os Homens Cinzentos devem ser encontrados apenas raramente. Existem Dons e rituais que podem conter os efeitos da possessão das Colônias, se realizados a tempo. Uma matilha pode encontrar um dos mais velhos e mais poderosos Homens Cinzentos, que sobreviveu o suficiente para desenvolver uma verdadeira consciência e se transformou em algo muito, muito pior do que uma infecção ambulante. As Colônias Cinzentas são tão ameaçadoras que a matilha pode se ver lutando ao lado de um grupo de Dançarinos da Espiral Negra para acabar com a ameaça — na verdade, uma real possibilidade.

Phantasmi

Willian Black ainda estava se ajustando a sua nova vida como Garou. A última coisa que ele esperava era descobrir que era um lobisomem. Tudo na sua vida havia mudado, e, até onde ele sabia, pouco para melhor. Agora ele vagava sem rumo pela sua velha vizinhança, tentando se lembrar de quando sua vida fazia sentido. As recordações pareceram difíceis de encontrar, o sentimento de conforto que o velho ferro-velho trazia havia desaparecido, substituído pela consciência de quanta merda a humanidade joga fora. Bem vindo ao maravilhoso mundo dos Produtos Recicláveis.

Ele chutou uma lata de alumínio enferrujada pra fora do seu caminho, a ouviu batendo pelo chão e suspirou. Momentos depois ele ouviu todo o lugar responder, papel farfalhando e canos se batendo, os destroços e despejos da humanidade batendo contra as bordas do lixão. Ele se virou quando ouviu uma dúzia de coisas se batendo com força. Virou-se, e o que viu foi um pesadelo. Embalagens de plástico e revistas molhadas voaram pelo ar em uma dança rodopiante, entrelando-se em volta de um esqueleto de cabos de vassoura, cercas arruinadas e talheres empenados. Não muito distante, uma segunda sombra se formava dos destroços, quase humana em sua forma e completamente estranha em seu comportamento. Com um som meio gemido, meio dor, as pilhas de lixo avançaram em seus pés feitos de vidro, concreto e arame farpado enferrujado.

Para alguns fomori, mesmo a morte não é uma saída para a dor da servidão. A Wyrn enxerga assim. Alguns desses desafortunados amaldiçoados, que antes foram humanos, sofrem de uma agonia ainda maior mesmo quando morrem diante das garras dos Garou. Para eles, a Corruptora tem um destino especial em mente, um destino de dor e vingança. Eles se tornam os Phantasmi.

Fúria 10, Gnose 6, Força de Vontade 5, Poder 50

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar (Custo 26, Força 4, Destreza 3, Vigor 6, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Armas Brancas 3)

Imagem: Apesar de não possuírem corpos próprios, os Phantasmi assumem suas formas dos restos de qualquer

coisa criada por humanos. Qualquer porcaria se torna um bloco de construção para seus bizarros novos “corpos”. Metais correm ao seu comando, vidro e plástico distorcem-se em formas quase como as que esses espíritos condenados tinham em vida. Quase.

Os materiais que esses Malditos usam para construir seus corpos podem ter uma grande diferença na maneira em que podem atacar seus inimigos. Em algumas áreas, eles são pouco mais que papel e fios largados, em outras, eles podem se formar de poças tóxicas espalhadas pelo chão. Quaisquer destroços disponíveis são o que os Phantasmis podem usar para recriarem-se, e o modo de ataque pode ser qualquer coisa desde garras e golpes sólidos a ataques líquidos que escorrem pela garganta até os pulmões dos Garou.

Histórico: Presos eternamente no local de suas mortes, esses espíritos raivosos são deixados sem forma, incapazes de escapar da influência da Wyrms em suas almas. Esses Malditos são algo como uma armadilha psíquica deixada para os lobisomens — e a incansável sede de vingança dos Phantasmis pelas criaturas que os matou os torna assassinos muito eficientes. Porém, eles não são versáteis; são completamente incapazes de cometer qualquer ato de vontade própria até que membros das Raças Metamórficas cheguem nos lugares em que morreram. Muitos dos Phantasmis são duas vezes amaldiçoados; acredita-se que cada um desses Malditos é incuravelmente insano.

Dicas de Narrativa: Phantasmis são lembranças de que cada ação tem consequências. Essas criaturas são similares a aparições, mas sem muito livre arbítrio. Eles são capturados eternamente no lugar onde morreram, ou no que sobrou do lugar. Eles esperam, incapazes de qualquer ação até que seus inimigos venham até eles. São particularmente eficientes quando usados no local da última batalha de uma matilha, para que os jogadores possam lentamente descobrir que estão enfrentando seus inimigos anteriores, que voltaram buscando vingança.

Ooralath

Khefri Coração-Vermelho entrou, na forma humana, dentro da floresta Penumbra. Os espíritos das árvores ali eram retorcidos e negros, manchados pela proximidade da Colméia Boca-do-Fogo. Ele se abaixou e começou a respirar ritmicamente, concentrando toda sua vontade para curar as feridas em suas costas.

Turgolkh, ele pensou. Aquela puta de seis tetas. Bem o estilo dela decidir que caçar um Peregrino é o melhor esporte de todos. Ele levantou outra vez e voltou sua orelhas para as planícies de onde tinha vindo. Erro dela. Ferido ou não, posso correr mais que ela e sua matilha facilmente, especialmente com a vantagem que me deram. Então, eu posso circundar a Colméia — e, que a Coruja queira, libertar os outros enquanto o grupo de caça da vadia está desistindo de me perseguir. Mas por que ela primeiro me trouxe pra Umbra? Até mesmo ela não é tão estúpida...

Então ele ouviu um ruído, um estacado sem ritmo, insano, que fez seu corpo se encolher.

“Os Ooralath,” ele sussurrou para si mesmo enquanto caía sobre as quatro patas, assumindo a forma de lobo. “Maldita seja ela. E maldito eu seja”.

Eles rondam pelos lugares desolados da Umbra, e onde um é encontrado, existem muito outros nas proximidades. Malditos sem mente em sua maioria, os Ooralath são, contudo, exímios caçadores. Eles quase sempre atacam com vantagem tática, reduzindo o número de suas presas e atacando em emboscadas. Mesmo matilhas de Garou devem testar seu trabalho em equipe até o limite para resistir a um ataque destes Caçadores da Wyrms.

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

Habilidades: Esportes 4, Briga 4, Esquiva 2, Instinto Primitivo 4

Fúria 5, Gnose 3, Força de Vontade 7, Poder 50

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura (4 dados de absorção, sem custo de Poder), Cavar*, *Personificar (custo: nenhum, esse encanto é permanente para os Ooralath)

***Cavar** — O Ooralath pode cavar um túnel através da solo, seja Umbral ou físico, como se fosse um peixe através da água. O custo é de 1 Ponto de Poder por turno.

***Personificar** — É quase idêntico ao Encanto Materializar, salvo que o espírito não constrói um corpo físico; em vez disso, o espírito pode assumir uma forma de combate “mais apropriada” na Umbra ao gastar Poder para construir um corpo, como se estivesse criando uma forma física.

Imagem: Os Ooralath têm a forma de algo como um cão de caça, mas correm curvados, como estranhos dinossauros caçadores. Seus corpos são quase totalmente compostos de espessas e serradas carapaças. Quando correm, os ruídos de suas garras e armaduras os precedem — eles não fazem nenhum outro som.

Histórico: Os Ooralath uma vez tiveram outro nome, mas esse nome há muito foi perdido. Eles já foram servos devotos da Weaver, mas foram todos corrompidos na forma de Malditos. Sua perseverança quase irracional, que já foi o traço que os tornava capazes de cumprir grandes tarefas, é agora seu traço mais temido. Uma vez que um bando de Ooralath rastreia sua presa, nada menor que a destruição total vai atrasá-los.

O processo de corrupção teve um interessante efeito colateral nos Ooralath — sua natureza da Weaver mudou em formas físicas estáticas na Umbra. Eles não podem se materializar, mas se trazidos ao mundo físico por outros meios, suas formas são tão físicas quanto a de qualquer mortal.

Dicas de Narrativa: Os Ooralath são caçadores implacáveis e virtualmente irracionais. Embora não tenham criatividade ou inteligência individual, o pensamento coletivo que cada bando compartilha os torna brutalmente eficientes, e suas táticas podem embaraçar — ou exterminar — matilhas divididas de

lobisomens. Os Garou que enfrentam os Ooralath devem aprender o valor da força na unidade, ou os Caçadores da Wyrn os rasgarão em pedaços.

Os Ooralath gostam especialmente de caçar viajantes solitários e possuem um gosto especial por Aranhas de Rede. Eles se mantêm escondidos no solo até o momento apropriado — então, emergem simultaneamente, caindo sob suas presas em maior números e estripando suas vítimas em pedaços.

Espiões

“Droga!” Jonathan Longa-Jornada socou a parede do beco, desatento aos preocupados olhares de seus ensangüentados e cansados companheiros de matilha. “Eles sabiam que nós estávamos vindo! Agora Irina está morta, eles logo estarão atrás de nós pra terminar o trabalho!” Ele virou-se e apontou um dedo para Elisha Rosnado-da-Tempestade. “Alguém deve ter avisado eles da nossa presença. Bem, Senhora das Sombras, alguma idéia de quem pode ter sido?”

“Suas psicoses estão se mostrando,” rosnou a hominídea de cabelos escuros em resposta. “Eu não fiz isso, mas se quer me acusar com seus delírios insanos, ficarei mais do que satisfeita em acertarmos isso — e a posição de alfa — aqui e agora”.

Os dois passaram para Crinos e começaram se rodear. Um protesto começou na garganta de Morde-Cauda, mas acabou quando o rosnado baixo e vibrante de Jonathan reverberou através do beco.

E na Penumbra, um pequeno e doentio espírito, praticamente apenas olhos e anéis, assistia toda a cena cuidadosamente do alto do beco.

Espiões são um tipo fraco de Maldito cujo único propósito aparente é espionar alvos para Malditos mais poderosos. Eles são recompensados com Poder e, assim, sua lealdade é absoluta.

Fúria 2, Gnose 7, Força de Vontade 4, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Reformar, Reportar (mantém um elo mental com seu senhor ao custo de um Ponto de Poder por turno), Espiar (custa um Ponto de Poder por cena; permite ao Espião “observar” o mundo material e utilizar o Dom: Faro Para Forma Verdadeira para observar aqueles que lá estão).

Imagem: os Espiões variam imensamente em suas formas, mas todos são magros e franzinos, facilmente destroçados, caso sejam pegos. Seus olhos são a característica mais marcante, sejam eles pequenos, bolhosos, luminosos, como os de gatos, compostos ou outra coisa. Um alvo no reino físico não pode enxergar um Espião enquanto ele o observa, a não ser que use o Dom: Percepção do Invisível ou Visão Umbral.

Certos Garou com Gnose 7 ou maior podem sentir um desconfortável sentimento de estar “sendo observados”, quando sob o olhar de um Espião. Esse desconforto pode se tornar extremo após longos períodos. Garou sem os Dons necessários para encontrar seus atormentadores podem lentamente ficarem insanos pela observação constante. O olhar de um Espião pode causar

arrepios, calafrios ou até mesmo queimar aqueles que podem senti-lo, apesar de ser uma sensação apenas, e não causar nenhum dano real.

Histórico: Um Espião normalmente se associa a um Maldito em especial, trocando um período de observação por Poder. Normalmente, o patrono dá ao Espião entre cinco a dez Pontos de Poder para uma tarefa em especial, dando mais caso a observação leve mais tempo. Porém, se o Espião falhar com seu senhor em alguma forma, seu senhor pode remover de cinco a dez Pontos de Poder do Espião, possivelmente o destruindo por um tempo. Alguns outros senhores desenvolveram meios de alimentar Espiões e muitas Colméias dos Espirais Negras possuem vários Espiões sob a asa do Totem Maldito do caern.

Dicas de Narrativa: Espiões são um exemplo de um Maldito dedicado a uma tarefa específica. São altamente especializados para executar sua função, mas possuem poucas capacidades além de espionar. Existem, indubitavelmente, muitas outras raças de Malditos especializados em algo; o Narrador é encorajado a criar mais criaturas assim para enfatizar a maneira na qual a Wyrn pode criar formas espirituais inteiras para trabalhos específicos. Esses Malditos covardes não têm como atacar e usam seu Encanto Reformar para escapar quando são detectados.

Buracos da Wyrn

Nada daquilo fazia sentido para eles. O parque estava quase livre da mácula da Wyrn — tão livre quanto um lugar urbano poderia estar — e ainda assim os Malditos continuavam vindo, surgindo do ar e destruindo tudo a sua volta. A Ragabash, Risada-nas-Sombras, foi aquela que finalmente pensou em olhar na Penumbra e quando retornou, o riso havia sumido de seu rosto.

“É um funil,” ela disse, com a voz abalada e contida. “Tem uma porra de um vórtice abrindo um buraco na Penumbra, indo para Gaia sabe lá onde, e soltando todo tipo de Maldito no parque”. E como que para provar o que ela estava dizendo, o ar sobre os balanços tremulou, um som agudo foi ouvido e uma massa de vapores começou a surgir a alguns metros do chão. A matilha recuou rapidamente, sentindo os pêlos da nuca arrepiarem conforme uma risada fantasmagórica ecoou de dentro dos vapores e reverberou através da paisagem do parque. Mesmo quando eles surgiram em Crinos, a monstruosidade começou a rastejar da Umbra, um aborto sombrio e sangrento que guinchou sua dor para o mundo.

As fronteiras entre matéria e espírito pouco significam quando um Buraco da Wyrn está presente. Esses raros Malditos são um perigo de nível supremo, pois eles podem gerar Malditos no mundo matéria aos montes, libertando os espíritos de pura malícia sobre o que — ou quem — estiver nas proximidades.

Fúria 0, Gnose 10, Força de Vontade 0, Poder 200

Encantos: Portal*, Possessão, Reformar

***Portal:** Portal permite que o Buraco da Wyrm use o Encanto Materializar em outros Malditos, gastando ele mesmo o Poder necessário para Materializar as criaturas. O custo para Materializar qualquer Maldito é o mesmo que seria caso o Maldito em questão se Materializasse; se o Maldito não puder se Materializar normalmente, o Buraco da Wyrm pode, ele mesmo, escolher os parâmetros da forma física. Quando em um hospedeiro mortal, o Buraco da Wyrm deve ainda contabilizar seu Poder; ele recupera um Ponto de Poder por dia, enquanto estiver possuindo alguém.

Imagem: Quando encontrados no mundo espiritual, os Buracos da Wyrm parecem trombas d'água feitas de um fino e oleoso "líquido" espiritual. A medida que os Malditos passam pelo funil, as bordas do Buraco da Wyrm se incham, como uma cobra que engole um ovo. Quando esses poderosos Malditos possuem hospedeiros mortais, eles são relativamente sutis; as principais diferenças são que, normalmente, os arredores do novo fômor são sempre ricos de eletricidade estática e os olhos do fômor tornam-se redemoinhos de um profundo índigo.

Histórico: Houve um tempo em que o Reino de Gaia era uno com a Umbra, antes que a Weaver espalhasse suas teia de loucura pelo universo e dividisse o mundo físico do espiritual. Em resposta, a Wyld criou passagens espirituais para os muitos lares da Wyrm na Umbra — tudo para que as criaturas necessárias ao equilíbrio pudessem viajar entre os mundos. Infelizmente, a Wyrm deixou de ser uma força do Equilíbrio. Agora os Buracos da Wyrm são nada mais do que peças de xadrez a disposição da Corruptora.

Em alguns casos, os Buracos da Wyrm formam-se no ar ou na água, deixando um portal para os servos da Wyrm — um caminho de via única para o Reino de Gaia e para os lugares corrompidos pelos humanos. Mais frequentemente, eles encontram um hospedeiro, uma pessoa ou animal disposta a carregar o poder que eles trazem e ganhar certa quantidade de controle sobre o que quer que saia de lá. Em épocas passadas, haviam poucos desses desastres ambulantes. Eles ficaram mais comuns com o tempo e inevitavelmente trazem desastres.

Dicas de Narrativa: Os Buracos da Wyrm são perigosos ao extremo. Nos melhores casos, onde eles simplesmente se formam, essas aberturas na Película são convites para os servos da Wyrm. Nos casos mais comuns, onde eles possuem um mortal, esse humano ganha poderes fenomenais sobre as criaturas que passam pelo Portal. Os Malditos conjurados dessa forma geralmente estão dispostos a obedecer o amálgama do Maldito e o humano, pois enquanto o Buraco da Wyrm estiver disponível, eles podem reentrar no Reino de Gaia sem gastar seu próprio Poder. Aqueles possuídos por Buracos da Wyrm são sempre voluntários e algumas vezes desenvolvem mais poderes dos fomori como resultado da junção.

Elementais da Wyrm

Os seguintes elementais são os Gafflings das Wyrm

Elementais (veja Capítulo Um). Eles são encontrados pela Umbra, apesar de que tendem a buscar segurança em grupos ao redor de Domínios Sombrios, Buracos do Inferno e outras "zonas seguras". Assim como a maioria dos outros elementais, principalmente Gafflings, esses Malditos não possuem uma personalidade individual — mas são perigosos em grupo.

Hoglings (Poluição)

Parecem como grossas nuvens de gases nocivos, que deslizam ameaçadoramente para cima de seus alvos. Eles normalmente são azulados e uma característica facial é visível em suas irritantes formas.

Fúria 8, Gnose 7, Força de Vontade 3, Poder 40

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Vento, Reformar, Levitação

Furmlings (Chamas Tóxicas)

Esses elementais parecem como borbulhas doentemente luminosas de um gel semelhante a napalm. Eles brilham com uma fosforescência iluminada e tremeluzente e atacam como insanos vagalumes.

Fúria 10, Gnose 5, Força de Vontade 3, Poder 30

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (Chamas)

H'rugglings (Borra)

Possivelmente os mais repugnantes dos Malditos vivos, H'rugglings parecem como pilhas de puro esgoto, com um fedor incomparável. Eles constantemente deixam rastros atrás de si, tornando-se fácil — mas revoltante — rastreá-los.

Fúria 3, Gnose 5, Força de Vontade 9, Poder 40

Encantos: Umbramoto

Wakshaani (Toxinas)

Tais elementais parecem como um fluido purpúreo com manchas, nervos e verrugas borbulhantes, que continuamente mudam-se de formas. Os Wakshaani atacam suas presas como velas ao vento.

Fúria 7, Gnose 7, Força de Vontade 3, Poder 40

Encantos: Influência Maléfica, Inundação

Os Monstros

Existem... outras coisas que habitam abaixo da superfície da terra. Quando as Raças Metamórficas eram jovens, a Wyrm corrompeu muitas das espécies que andavam sobre a face de Gaia. Algumas dessas criaturas sobreviveram por milênios e ocasionalmente surgem na superfície novamente. Apesar delas se moverem silenciosamente e nunca em grandes números, os Garou sabem que quando as batalhas finais do Apocalipse começarem, a Terra irá se abrir e todas as monstruosas criações da Wyrm correrão para a luta.

Algumas vezes os Dançarinos da Espiral Negra conseguem agradar essas criaturas, alimentando-as em troca dos serviços dessas grandes feras. Alguns dizem que é porque os Dançarinos conhecem as rotas para as cidades antigas e há muito tempo esquecidas, muito

abaixo da terra, onde esses monstros vivem, procriam e aguardam o chamado para a Batalha Final.

Usando os Monstros

Falando de forma geral, os monstros são ferramentas de extremo terror. Eles são os servos menos sutis da Wyrms (em sua maioria) e tendem a assustar graças a seu poder bruto e causar náuseas ao invés de um horror interior. Não que tenha algo de errado, claro; algumas vezes a sutileza não é a tática preferível. Monstros, de forma simples, não devem ser — são criaturas que permaneceram escondidas da humanidade por séculos, aberrações doentias que existem nas fundações da civilização, secretamente caçando os desafortunados. Ainda assim, eles servem para seqüências altamente efetivas de terror, principalmente quando os Garou percebem que o universo que permite essas criaturas existam é, certamente, um universo com problemas.

Vinhas de Sangue

Eles montaram um acampamento longe da cidade, contentes em escapar do barulho, caos e da pressão sempre presente de um dia normal de trabalho. Alan e Jenny estavam planejando ter uma boa semana com as crianças, independente do que surgisse no caminho. O verão se aproximaria em breve e então seria época de voltar aos fardos do trabalho do mundo real.

Tudo estava indo bem até que o pequeno Joey encontrou as vinhas. Antes que ele pudesse gritar, as plantas o enlaçaram e forçaram sua entrada em cada orifício de seu corpo. Ele morreu se debatendo, cada fibra de seu corpo violada e rasgada. Se ele se movia um pouco rigorosamente quando retornou ao acampamento, ninguém percebeu. Ninguém pensou que algo estava errado até que as vinhas se moveram pela escuridão e os encontraram, um por um. Três dias depois, a família estava de volta a sua vizinhança. Cinco dias depois, os corpos foram encontrados, abertos e vazios, exceto pelos ossos e cartilagem. Nesse momento, os Wilsons da mesma rua eram os hospedeiros das vinhas — que já olhavam para os próximos vizinhos para se alimentarem.

As Vinhas de Sangue são predadores semi-conscientes que precisam se alimentar dos vivos. Existem apenas para comer e multiplicar. Cada pessoa que se torna uma vítima de uma Vinha de Sangue é consumida em seu interior, com sua carne e fluidos usados para produzir mais vinhas em uma alimentação exponencial.

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

Habilidades: Briga 3, Sobrevivência 1

Força de Vontade 2

Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5

, Incapacitado

Ataques: Insinuar (Força +3)

Poderes: Semear*

*Semear — Quando uma Vinha de Sangue assume

um hospedeiro, ela “possui” o hospedeiro forçando a si mesma pela carne do alvo. Uma vez que tenha entrado, elas fazem o seu melhor para imitar a vida normal de suas vítimas, aguardando o momento em que podem enviar suas proles, que rapidamente crescem, para fora de seu hospedeiro, para se alimentarem de outros. Apesar do processo de sementeira levar vários dias, não existe nenhuma mudança física na aparência das vítimas, enquanto as novas vinhas crescem para preencher o espaço liberado pela massa corporal consumida. Mais de uma Vinha de Sangue podem possuir um hospedeiro ao mesmo tempo, levando algumas surpresas desagradáveis para qualquer um que encontre o alvo. Livres do corpo de um hospedeiro, as Vinhas de Sangue atacam com seus tentáculos. Caso elas consigam prender uma vítima, elas irão forçar seu caminho para dentro do corpo da pessoa e se multiplicar. Quando atacando através de um hospedeiro, a maioria das Vinhas pode fazer pouco mais do que socar, chutar e morder, com toda a habilidade de uma criança de cinco anos de idade.

Imagem: Quando encontradas nas matas, ou nos esgotos de uma cidade, as Vinhas de Sangue parecem muito com os kudzu. A única diferença perceptível aos olhos nus são os longos, finos e flexíveis espinhos que crescem nas vinhas. A textura dessas vinhas, porém, é mais parecido com carne crua. Seus hospedeiros podem, facilmente, passar por humanos, exceto por algumas dificuldades de movimento, ao menos que as vinhas tenham devorado-o completamente por dentro.

Histórico: Poucos Garou encontram as Vinhas de Sangue, e até mesmo os Peregrinos Silenciosos mais conhecedores do mundo estariam sob pressão para recontar os contos sobre tais horríveis criaturas. Alguns dizem que as Vinhas de Sangue já foram mais populosas antigamente, mas que foram praticamente destruídas. Parece provável que, de alguma forma, algumas foram preservadas e finalmente ergueram-se ao seu poder total novamente.

Durante os cinco dias que leva para as vinhas se incubarem, seus hospedeiros não são muito cientes de si mesmo. As vinhas fazem o melhor para imitar as ações humanas, mas podem apenas imitar os movimentos e lembrar das coisas mais simples da vida do hospedeiro. Qualquer coisa que o hospedeiro faça por rotina, as vinhas podem imitar.

Dicas de Narrativa: As Vinhas de Sangue não são muito poderosas individualmente, mas são difíceis de matar e tendem a multiplicar a uma velocidade espantosa. Em questão de poucas semanas as Vinhas de Sangue poderiam, perfeitamente, destruir e dizimar uma pequena cidade, alegremente procurando maiores e melhores alvos. Caso um desses servos da Wyrms escape de uma tentativa de destruí-lo, o ciclo começa novamente.

Devoradores de Coração

O ar de dezembro era gelado, mas ele não sentia frio. Ela logo estaria ali e ele novamente poderia

abraçá-la, sentir seu doce e quente toque e esquecer da dor daquele dia. Só o seu sorriso era o suficiente para fazer com que ele se sentisse dez anos mais novo e segurar a mão dela drenava todas suas tensões, como nada mais podia fazer.

Ela chamou seu nome e ele se virou para olhá-la, sentindo o acelerar de sua pulsação, as emoções quase sufocantes que surgiam nele sempre que se encontravam. O relacionamento deles era segredo, um segredo que ele escondia de sua esposa e de todo o resto. Ela era a única pessoa viva que sabia sobre sua investigação da Pentex, a única no mundo que ele sabia que podia confiar.

Enquanto ele ia em direção a ela, ele não pode evitar o sorriso, sentindo-se excitado como um adolescente em sua presença. Ela sempre fazia isso com ele. Ela abriu os braços, como a convidá-lo, e ele fez de tudo para evitar sair correndo para alcançá-la. Sua pele macia e quente era perfeita, como se ela tivesse sido feita apenas para agradá-lo. Seus braços delicados se enrolaram ao redor de sua cintura e sua face doce e perfeita encostou-se em seu peito. Mesmo quando ele sentia o conforto do abraço, seus dedos timidamente registraram a fenda em sua pele, que ia de seu pescoço até a costura de seu vestido. “Leah? Amor? Você está bem?”

A voz dela estava muito mais grave do que era e o calor de seu corpo subitamente pareceu quente demais. “Estou perfeita, querido”. Ele tentou se afastar, mas os tentáculos que surgiram do ferimento que crescia em suas costas impediu sua escapada. Uma dor cauterizadora percorreu seus punhos, onde tentáculos serpentininos o seguravam. “Eu nunca estive melhor”.

Devoradores de Corações se alimentam do terror. Eles instilam o medo inerente em toda emoção pura, assim como eles consomem a carne de suas vítimas. Seu modo favorito de gerar sua emoção preferida é usando o objeto de afeição em um último ato de traição.

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

Habilidades: Prontidão 3, Empatia 5, Expressão 4, Lábia 5, Performance 5, Cultura 4, Investigação 4, Política 3

Fúria 5, Gnose 8, Força de Vontade 7

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

Ataques: Mordida (Força +3), Tentáculo (Força -1), Ferrão (Força +1; veja abaixo)

Poderes: Protuberância Ósseas, Odor Puro*, Empatia*, Membros Adicionais, Ferrão*

***Odor Puro** — Gastando um ponto de Gnose por cena, o Devorador de Corações pode ocultar sua mácula da Wyrn.

***Empatia** — Testando Raciocínio + Empatia (dificuldade 5), o Devorador de Corações pode descobrir não apenas quem sua vítima ama passionadamente, mas se o objeto de desejo da vítima se sente da mesma maneira.

Ao consumir o coração e cérebro de sua presa e gastar dois pontos de Gnose, o Devorador de Corações pode personificar sua vítima.

***Ferrão** — O Devorador de Corações pode injetar uma poderosa toxina em um inimigo, paralisando seu adversário, a não ser que o alvo seja bem sucedido em um teste de Vigor contra uma dificuldade igual a 9. A toxina do ferrão dura por um cena.

Imagem: Quando um Devorador de Corações é removido de sua carapaça emprestada, ele parece ser tão terrivelmente malformado que apenas os observadores mais caridosos — e de estômago mais fortes — poderiam classificá-lo como humano. Porém, é extremamente flexível e pode, facilmente, se adequar a uma imagem mais “confortável”...

Histórico: Usando seu dom para a empatia, os Devoradores de Corações descobrem e caçam pessoas que esperam encontrar seus amantes. Quando suas vítimas estão mortas, eles consomem o seu cérebro e coração, usando uma adivinhação rude para encontrar a identidade do amante que a vítima encontraria. Por fim, eles esfolam suas vítimas e vestem suas peles como uma fantasia, contorcendo seus corpos para encaixar perfeitamente. A pele falsa é perfeita, até o momento em que o Devorador de Corações escolhe para se revelar. Em alguns casos, a charada dura por horas ou até mesmo semanas antes que o Devorador de Corações se revele.

A natureza empática das criaturas permite a eles escolher o melhor momento para gerar o máximo de sentimento de medo e traição. Na maioria dos casos, o Devorador de Corações deixa sua segunda vítima viva, permitindo que a amargura que plantou nela se transforme em algo muito pior do que era antes. Raiva, frustração, devastação emocional: tudo isso é parte dos serviços do Devorador de Corações para a Imperatriz Aliara, a Condessa do Desejo. Cada traição leva um humano devastado um passo mais próximo de seus domínios, e um passo mais próximo da Wyrn.

Dicas de Narrativa: Apesar dos Devoradores de Corações serem capazes de lutar, eles são covardes. Preferem causar dano emocional a um inimigo, ao invés de entrar em um conflito físico. Em casos onde a vítima é humana, os Devoradores de Corações geralmente se revelam e matam o alvo de seu massacre emocional, mas apenas como última alternativa. O principal propósito deles é corromper, não matar. As poucas pessoas que sofreram visitas repetidas de Devoradores de Corações, gradualmente ficaram loucas. Os Garou são ainda mais populares para tal tratamento repetitivo, apesar de que ser enganado por um Devorador de Corações é, geralmente, o suficiente para evitar que uma pessoa se torne romanticamente próxima de outra pessoa novamente. Os Devoradores de Corações geralmente escolhem alvos sobrenaturais como suas vítimas secundárias, sabendo que a dor da traição geralmente ataca mais profundamente aqueles que sofrem com o afastamento da humanidade.

Porcos Cadavéricos

Garganta-de-Trovão tossiu e cuspiu sangue no chão da floresta, seus sentidos lupinos ainda vacilantes. Quem poderia esperar presas como aquelas? Eles tinham gosto como fogo — não, não fogo, pois o fogo era puro. A carne da criatura era venenosa. Presas longas como seu pé em Hominídeo, olhos que não eram visíveis nas órbitas — aquilo não era um animal. Era um monstro, um Maldito feito de carne.

Sua cabeça se levantou. Um som de uma pancada, e se aproximando rápido demais. Mais de um — as criaturas estavam tentando cercá-lo! Garganta-de-Trovão rapidamente considerou passar para Hominídeo e subir em uma árvore — não, aquilo não funcionaria. As criaturas pareciam ser capazes de derrubar qualquer árvore que ele conseguisse subir a tempo.

A questão foi rapidamente colocada em discussão. Quatro dos javalis do tamanho de pôneis surgiram da mata, tão simultaneamente que eles teriam que ter planejado aquilo. Seus imensos crânios brancos sacudiam e balançavam enquanto eles derrapavam para parar. Então, um deles — Garganta-de-Trovão percebeu em segundos que ele tinha alguns padrões riscados em seus flancos, como uma escarificação ritual — deu um passo a frente e fez o que pareceu, para todo o mundo, uma zombaria.

Então, os rugidos, berros e uivos começaram.

Os Porcos Cadavéricos são devoradores de cadáveres que retiram uma força sinistra de suas práticas. Eles podem se alimentar de carne ou lixo, até mesmo lixo tóxico (um prato favorito). Porém, eles também escavam pelos cemitérios procurando ossos humanos e os devorando para recuperar sua Fúria. Quando comem ossos maculados pela Wyrms, os Porcos ganham uma inteligência maléfica, que os torna ainda mais perigosos.

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

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 5, Briga 5, Esquiva 3, Intimidação 4, Instinto Primitivo 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Poderes: Regeneração (como os Garou)

Fúria 5, Força de Vontade 3

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

Ataques: Presas (Força +3), Encontrão

Imagem: Os Porcos Cadavéricos são criaturas semelhantes aos tapir que cheiram como sepulturas. A mortalmente pálida carne que cobre seus crânios é tão fina, e a estrutura óssea tão distintiva, que é fácil ter a impressão de que eles não possuem carne em suas cabeças, apenas o crânio nu.

Histórico: Essas criaturas antes eram animais naturais, grandes parentes da Era do Gelo dos tapires e dos pecaris dos antigos humanos da América do Norte. Antes dos servos da Wyrms serem expulsos das Américas pelos Puros, as sementes da corrupção foram plantadas

nessas criaturas. O resultado foi os Porcos Cadavéricos.

Os Porcos andam em grupos de três a sete ou como um único macho mais velho, que foi expulso; os grupos são famílias ou grupos de jovens machos. Eles procriam como porcos, apesar de não se conhecer testemunhas disso. Quando são capazes de se alimentar de ossos de uma criatura maculada pela Wyrms, eles ganham uma consciência deturpada e tornam-se muito mais perigosos. Porcos Cadavéricos inteligentes rapidamente seguem o misticismo, ganhando o apelido de “Porcos Vodú”; normalmente possuem o equivalente a um Dom para cada ponto de Inteligência que possua (Narradores podem também adaptar as regras de Mágica Limitada de *World of Darkness: Sorcerer* ou a Taumaturgia de *Vampiro: A Máscara* para simular os poderes mágicos dos Porcos).

A carne de um Porco Cadavérico é venenosa. Qualquer criatura que morda um deles deve fazer um teste de Vigor, dificuldade 6, ou tomar um Nível de Vitalidade de dano agravado (Resistência a Toxinas funciona contra isso).

Dicas de Narrativa: Os Porcos quase sempre atacam os Garou, mas os humanos geralmente os ignoram ou pensam que viram um animal normal de algum tipo (isso é lido como o Delírio; muitos povos nativos das Américas podem vê-los como eles são). Um Porco Cadavérico normal tem a esperteza a nível animal; porém, os Porcos Vodus, são decididamente deturpados e perceptivos. Eles podem farejar fraquezas e têm prazer especial em caçar os fracos. Eles são uma excelente ferramenta para ensinar os jogadores a não subestimar até mesmo as ameaças mais aparentemente simples.

Wyrms-Trovão

A matilha olhou para a paisagem devastada com expressões entre nojo e medo. As árvores da pequena floresta estavam devastadas, despedaçadas em pouco mais do que estilhaços de madeira verde. A profunda cicatriz que percorria o chão parecia como o tipo de dano que a maioria das pessoas vê apenas nas notícias de um tornado, uma longa marca pelo solo, deixando pouco para provar que qualquer coisa já vivera ali. O ar ainda fedia fortemente, um odor misto entre cadáveres e queimadas.

Alura Destruidora-de-Corações abriu sua boca para falar, mas foi silenciada pelo súbito movimento no chão sob ela. As sobras das árvores vibraram, saltando do solo e caindo novamente, apenas para navegar pelo ar em saltos cada vez maiores. O solo se moveu abaixo dos pés da matilha e, então, uma montanha surgiu a distância, vindo na direção deles com uma incrível e irrefreável velocidade.

O mundo ficou insano enquanto a criatura finalmente rompeu o solo, lançando seu corpo ao céu e rugindo como um trovão, com uma boca grande o suficiente para engolir um ônibus escolar. O cheiro de morte invadiu o ar, misturado com um odor semelhante ao enxofre. Os gritos de Alura foram silenciados pelo

horrível barulho da criatura, mas seu aviso veio tarde demais de qualquer jeito — o local onde Teme-Nenhum-Inimigo estava um momento antes foi preenchido com o gigantesco volume do monstro, enquanto ele voltava ao subsolo, levando o companheiro de matilha dela consigo.

Os Wyrms-Trovão são uma ameaça diferente da maioria que os Garou enfrentam. Eles são, sem dúvida, alguns dos maiores servos terrestres da Wyrm. Criaturas grandes, pálidos, inchadas, movem-se silenciosamente sob o solo, geralmente dormindo por meses de uma única vez antes que a necessidade de se alimentar chegue até eles e os faça buscar por comida.

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

Nota: Os Atributos listados acima refletem as estatísticas de um Wyrms-Trovão médio (7,5 metros). Todos os Atributos Físicos aumentam substancialmente quanto maior for a criatura. A Avó Wyrms-Trovão é certamente forte o suficiente para despedaçar concreto ao raspá-lo com sua pele.

Habilidades: Esportes 5, Briga 5

Fúria 6, Força de Vontade 5

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1 -1, -2, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -5, Incapacitado

Ataques: Mordida (Força +3), Encontrão (Força — mais de três sucessos indicam que o alvo está preso abaixo do corpo da criatura), Soco (Força)

Poderes: Armadura (quatro dados extras de absorção), Cavar (como o Dom Garou, mas sem custo de Gnose)

Imagem: Os Wyrms-Trovão variam em tamanho, de simplesmente enormes a absolutamente gigantescos. Os mais comumente encontrados — e presumidamente os mais novos — dessas criaturas normalmente têm 30 metros de comprimento e quase 2,5 metros de largura. O maior, e presumidamente o primeiro, é chamado de Avó Wyrms-Trovão: possui o comprimento de dois campos de futebol, e contém um caern da Wyrm inteiro em seu interior. O menor já encontrado possuía apenas 1,5 metros de comprimento — talvez recém-nascido. Esses pilares de carne cinza pálido constantemente expõem uma substância grossa, como muco, de seus corpos e são capazes de ocultar todos os traços de seus movimentos pelo solo ao, literalmente, devorar e defecar a terra pela qual se movem. Os Wyrms-Trovão lembram fortemente minhocas da terra com enormes bocas com dentes afiados. Alguns são aquáticos e desenvolvem corpos mais semelhantes ao das sanguessugas.

Histórico: De acordo com a cultura dos Uktena, os primeiros Wyrms-Trovão nasceram do solo radioativo do local de testes nuclear Trinity. Rumores dizem que os números dos Wyrms-Trovão rapidamente aumentarão no momento das batalhas finais do Apocalipse. Notícias de ataques de Wyrms-Trovão aumentam com frequência — um sinal perturbador, já que há menos Garou do que nunca para enfrentá-los.



Dicas de Narrativa: Os Wyrms-Trovão não devem ser encontrados frequentemente, e geralmente em áreas rurais. Muitos Wyrms-Trovão seguem um padrão de ataque: surgindo apenas durante uma tempestade, por exemplo, ou retornando repetidamente em seus locais favoritos. As marcas que deixam no chão lembram bastante os padrões deixados por tornados. Apesar de seus rastros deixarem uma óbvia mácula da Wym, nenhuma análise química de seu muco ou do solo que consumiram mostra qualquer indicação de que as criaturas alteram o solo em que passam.

Essas criaturas podem consumir até 70 vezes o próprio peso em vegetação antes de ficar saciadas. Mais da metade do que comem é metabolizado para deixá-las maiores e mais perigosas. Seus longos “sonos” são causados por seus sistemas digestivos quebrando os materiais que devoraram e usando-os para aumentar o impressionante tamanho desses monstros.

Os Wyrms-Trovão são perfeitos para histórias onde “algo” está começando a aterrorizar um pequeno assentamento de fazendeiros. Os investigadores podem checar por si mesmo, mas se os Garou não entrarem na investigação, o assentamento inteiro pode ser devorado por um Wym-Trovão faminto — ou sua recém-nascida ninhada. A caçada de um Wym-Trovão pode ser um grande suspense, já que a tensão aumenta e finalmente os Garou se deparam com algo pior do que seus pesadelos.

Lobos Guerreiros

A noite estava quase acabada e Simon suspirou pesadamente. Mais uma hora ou duas e ele teria de retornar a forma humana e ir trabalhar. Bem, ele não podia reclamar muito. Quantas pessoas podem aliviar o stress de um dia de trabalho correndo pela floresta e festejando a glória de Gaia? Quando sentiu o cheiro de outro lobo, ele abanou sua cauda prazerosamente. Uma oportunidade de encontrar outro Garou, ou apenas outro de seus primos lupinos? De qualquer jeito, ele foi em direção ao encontro.

O lobo desconhecido estava parado numa clareira, como se esperasse por Simon — interessante, pois Simon sabia que estava contra o vento. Cautelosamente foi até a clareira, sua linguagem corporal demonstrando respeito ao novo lobo, otimista, mas cauteloso. Outro lobo surgiu do mato — depois outro, e mais outro — logo, uma matilha inteira estava andando cautelosamente em sua direção. “Tudo bem”, pensou Simon, “um desafio de território. Desculpem-me, caras, mas não queremos lutar”.

Ele optou por evidenciar sua opinião do modo mais simples: crescendo para sua forma Crinos. Os lobos a sua volta começaram a rosar, aproximando-se cada vez mais. “Quê?” Pensou Simon. “Isso está errado. Muito errado. Eles deveriam ter fugido”. Ao invés disso, eles lentamente se puseram em suas patas traseiras, e enquanto ele olhava, eles se transformaram...

Veja ou outra as coisas dão certo para a Pentex. Os

Laboratórios Neuro-Dinâmicos criaram um monstro, e pelo que viram até hoje, eles não poderiam estar mais satisfeitos. Usando o material genético coletado de vários lobisomens capturados, os cientistas criaram uma perfeita máquina de matar. Eles não têm princípios, nem necessidade de entender suas presas, apenas um apetite por carne de Garou que os torna uma ameaça mortal.

Atributos: Força 4*, Destreza 4*, Vigor 4*, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2

*antes dos modificadores para as formas Crinos e Lupino

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 2, Esquiva 2, Instinto Primitivo 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4.

Fúria 8, Força de Vontade 6

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

Ataques: Mordida (Força +3), Garra (Força +2); ambos agravados.

Poderes: Imunidade ao Delírio, Regeneração.

Imagem: Os Lobos Guerreiros parecem ser lobos magros e salivantes com pelugens tão variadas como as de qualquer Garou. Na forma Crinos, eles são enormes e selvagens. Eles cheiram levemente a Wym, e muitos cheiram suavemente doentes. Infelizmente, eles cheiram suficientemente parecidos com os lobos, a ponto de conseguir chegar próximo aos Parentes lupinos, e quando suas vítimas percebem o perigo, já é tarde demais.

Histórico: Os Lobos Guerreiros são a resposta da Pentex aos Garou: cães e lobos geneticamente alterados com total imunidade ao Delírio e a habilidade de lutar no mesmo nível de qualquer Garou. Mais importante, eles têm uma dieta muito seletiva, e estão sempre famintos até encontrarem Parentes ou Garou. Só esta dieta insólita pode satisfazer suas necessidades de comida e crescimento. Outros tipos de carne podem nutri-los, mas não satisfazê-los.

A capacidade de transformação dos Lobos Guerreiros é semimística em sua natureza, mas já que eles não têm uma parte espiritual como todos os metamorfos verdadeiros, eles não possuem outras formas que não Crinos e Lupino. Eles não podem usar Dons, não possuem Gnose e não são considerados lobisomens de nenhum modo (apesar de possuírem a mesma alergia a prata). Em resumo, são muito semelhantes, mas não ao todo, aos fomori.

Dicas de Narrativa: Os Lobos Guerreiros caçam em matilhas e sua dieta seletiva faz com que qualquer destas feras esteja sempre faminta. Eles são o maior de todos os insultos aos Garou, um tapa na cara de qualquer lobisomem orgulhoso de sua herança lupina. Pior ainda, eles são uma verdadeira ameaça aos Parentes dos Garou, que provavelmente não reconhecerão estes “estranhos” até ser tarde demais. Estes monstros provêm várias histórias assustadoras, que começam com os Garou encontrando ossos roídos, descobrindo o que está acontecendo, e, por fim, vingando seus Parentes mortos.



O Primeiro Ronin

Novamente ele havia desafiado os anciões da seita, e novamente havia sido punido, mandado para o mundo para contemplar seus próprios erros. Andy Lerrous, chamado de Luta-com-Raiva pela tribo, estava furioso. Ele tinha sido visto pelos humanos, e daí? Nenhum deles lembraria de ter visto algo além de um urso ou um cão selvagem. Ele já havia sido visto antes, e cada vez que isso ocorreu, as notícias falavam de um animal selvagem. Humanos eram fracos — eles não podiam lidar com a verdade, então suas mentes inventavam mentiras que eram mais suaves.

Enquanto vagava, sua raiva tornou-se frustração, e depois desgosto. A ele foi dada uma missão e ele a havia cumprido, mas apenas quebrando as regras. Sua impaciência o havia levado a atacar seu alvo na cidade ao invés de esperar que o mensageiro da Pentex fosse para algum lugar menos suspeito. Talvez ele estivesse errado e a punição fosse merecida. Tão rápido como surgiu, este pensamento foi afastado, e ele se reprimia por ter se conformado tão rapidamente.

Ele já estava pensando em voltar ao caern e dizer aos anciões onde eles poderiam enfiar seus julgamentos, quando um som veio de sua esquerda. Um profundo, raivoso rosnado o fez arrepiar-se. Andy virou-se na direção do som, só para ouvi-lo novamente, mais próximo e vindo de sua direita. Ele viu a criatura

assim que ela levantou-se em sua altura total, quase 3,5 metros da cabeça aos pés. A alva pele mortal do impuro estava coberta com antigas e apagadas tatuagens, glifos que claramente mostravam como Luta-com-Raiva havia encontrado sua morte, enfrentando um inimigo que não podia ser destruído. Um arrepio frio de reconhecimento correu pelo corpo de Andy. O impuro sorriu, levantando negros lábios de seu focinho, revelando dentes prateados sob o luar.

“Gaia nos salve, as lendas são verdadeiras”. As palavras sussurradas eram quase uma reza, mas vieram muito tarde. Antes mesmo que ele pudesse se transformar, o Primeiro Ronin já estava sobre ele.

Todos os Garou ouvem a história do Primeiro Ronin, que também foi o primeiro impuro. As histórias dizem que ele foi exilado, banido pelo pecado que seus pais cometeram e mandado para viver sozinho quando era apenas um filhote. As lendas também contam como ele se encontrou com a Wyrn, e em gratidão pela amizade que a Grande Corruptora lhe ofereceu, aliou-se com o inimigo sagrado de todos os Garou.

Muitos pensam que a história é apenas um conto de aviso, um lembrete de que até os impuros são Garou e merecem um certo respeito. Os lobisomens que andam sozinhos freqüentemente aprendem de outro modo. O Primeiro Ronin é real e está entre os mais poderosos Garou que andam pela Terra. A Wyrn tomou o deformado Ronin em seus braços e o ensinou a sobreviver

a quase todas as adversidades. Ainda assim, o Primeiro Ronin prefere lutar contra Garou solitários, para testar a si mesmo em combate de novo e de novo, num esforço para ensinar todos que vagam sozinhos que há uma punição para o que foi feito a ele há tanto tempo atrás.

Características: O Primeiro Ronin conhece todos os Dons de todas as tribos até o quarto nível. Ele é sempre, pelo menos, tão forte quanto qualquer oponente que ele enfrenta em combate. O Narrador é encorajado a dar a um personagem muitos avisos quando este é perseguido pelo Primeiro Ronin. Esta criatura adora atormentar suas presas, deixando-as saber que ele logo as enfrentará em combate e dando a elas muito tempo para que se preocupem com a batalha que está por vir. Quando encontra mais de um Garou, o Primeiro Ronin prefere usar táticas de bater-e-correr.

Imagem: O Primeiro Ronin tem quase 3,5 metros de altura e nunca é visto em outra forma que não Crinos. Sua pele é de um branco pálido e seu corpo coberto com antigos símbolos que carregam o nome a história de todo Garou que enfrenta. Seus dentes e garras são de prata, e a carne ao redor destes é enegrecida por causa da dor excruciante que lhe é infligida. Não há um sinal de compaixão na expressão facial do Primeiro Ronin, apenas o ódio que queima furiosamente e a necessidade de infligir dor em qualquer lobisomem que o enfrentar.

Dicas de Narrativa: O Primeiro Ronin é um inimigo tão mortal quanto qualquer Garou pode enfrentar. Ele não pode ser morto, embora possa ser derrotado. Ele não pode ser capturado, embora seja possível escapar dele. Ele só ataca Garou solitários, mas é conhecido por confundir membros isolados de matilhas com outros Ronin de tempos em tempos.

O Primeiro Ronin é antigo, e completamente corrompido pela Wyrn. Ele é um de seus servos prediletos, completamente leal a sua mestre e capaz de qualquer atrocidade. Ele não fala, nem se comunica voluntariamente com qualquer Garou, exceto pelas tatuagens em seu corpo, que apenas mostram os feitos de sua próxima vítima e quão bem ela morrerá em combate.

Os Alienígenas

Não, não os “cinzas” de Roswell ou as criações de borracha de H.R. Giger — essas criaturas são exemplos de coisas que desafiam até mesmo os mais sábios estudiosos da cosmologia da Wyrn. Eles não se reúnem em Malfeas ou se organizam em uma grande e corrupta hierarquia; nada definitivo pode ser dito sobre eles no *Chronicle of the Black Labirynth*. Eles são uma incógnita. E no Mundo das Trevas, é, de alguma forma, conveniente que ninguém tenha todas as respostas...

Usando os Alienígenas

As vantagens de usar essas entidades misteriosas e incompreensíveis em uma crônica são óbvias. As pessoas **temem** o desconhecido, muito mais do que as ameaças mais mundanas, mas não menos perigosas. Os alienígenas são particularmente apropriado para grupos que jogam

Lobisomem há algum tempo e acreditam já ter visto de tudo. Quando os jogadores subitamente percebem que as criaturas que estão rastreando não se comportam dentro dos padrões de nada que já encontraram antes; quando descobrem seus Parentes mortos e não reconhecem as estranhas marcas em seus corpos; quando percebem que o cheiro que suas presas deixam para trás é completamente estranho — então, eles começam a se preocupar.

Naturalmente, as ameaças alienígenas funcionam melhor quando apresentadas aos poucos, apenas vultos. Os jogadores devem dar duro para obter até mesmo um vislumbre de seus inimigos (que podem não se considerar como inimigos dos jogadores), ou até mesmo juntar um nome ou dois para se referir às entidades desconhecidas. Deixe-os pensativos e tudo será mais recompensador.

Admitimos que poderíamos ter colocado mais do que as duas ameaças alienígenas que constam nesse livro — mas provar-se-ia contra-intuitivo. Afinal de contas, os jogadores podem dar uma espiada nos livros, mas não podem ver dentro da cabeça do Narrador (esperamos que não). Use os Inquisidores e os Vhujunka conforme lhe parecer necessário, mas não descarte a possibilidade de criar suas próprias ameaças. Então, aqueles jogadores curiosos irão **realmente** se preocupar.

Inquisidores

A informação chegou até Escuta-o-Vento através de suas melhores fontes. Informações vitais sobre a cadeia de comando da Pentex, e os melhores momentos e locais para isolá-las. Algo crucial, informações que os ajudariam a cortar a influência da megacorporação pela Europa.

Ele destrancou seu Fiat e começou a entrar. A idéia de esperar até chegar ao caern para avisar os anciões nunca sequer passou pela sua cabeça. Mas antes que ele pudesse sentar e alcançar o telefone, uma mão fria agarrou seu pulso, torceu seu braço em uma posição dolorosa. Sua pele era negra e levemente oleosa ao toque, ao invés de ser como plástico barato. Escuta-o-Vento olhou para a mão e o braço com porções iguais de surpresa, raiva e dor. Ele tentou se livrar do agarrão, mas era forte demais.

Ele começou a se concentrar, para mudar de forma — então, uma calma e amigável voz falou com ele, e ele pensou melhor. “Se você mudar de forma agora, seu braço será despedaçado. Já fiz isso a outros de sua raça. O stress da metamorfose, combinado com a pressão que já coloquei em seu pulso e cotovelo quebrarão seus ossos como vidro. Mas, por favor, continue se desejar. Posso esperar”.

Ele olhou seu convidado não-desejado mais de perto e para as três figuras idênticas que estavam atrás dele. Cada um vestido com roupas finas e todos eles sem traços característicos. Sem olhos, bocas, orelhas, apenas suaves elevações e depressões no vazio onde a face deveria estar.

“Você possui informações que queremos”, continuou aquele que segurava sua mão. A figura que

se assemelhava com um manequim ergueu sua outra mão e Escuta-o-Vento observava enquanto agulhas prateadas longas e finas saíam suavemente das pontas dos dedos negros e sem marcas. “Nos dará a informação livremente? Ou terei que remover o que preciso saber de seu cérebro?”

De onde quer que tenham vindo, os Inquisidores possuem um plano e a informação que buscam é o único objetivo aparente. As duas opções quando encontra-se com eles são simples: fale livremente e viva, ou esconda a informação e morra dolorosamente.

Os Inquisidores fedem a Wyrn, apesar de parecer mais interessados em reunir informações sobre a Corruptora do que em procurar onde estão os servos da Wyld e da Weaver. Expressam compaixão se ela for adequada para seus objetivos, mas nunca hesitam empregar a força para descobrir o que querem.

Atributos: Força 6, Destreza 6, Vigor 6, Carisma 6, Manipulação 6, Aparência 3, Percepção 6, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 4, Briga 4, Esquiva 4, Empatia 4, Expressão 4, Intimidação 4, Manha 4, Lábia 4, Condução 4, Etiqueta 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 4, Liderança 4, Performance 4, Ofícios 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Computadores 4, Enigmas 4, Investigação 4, Ocultismo 4, Lingüística 4, Política 4, Medicina 4, Direito 4,

Fúria 5, **Gnose** 5, **Força de Vontade** 10

Poderes:

Armadura (quatro dados extras de absorção), Controle de Sistemas Elétricos (Custo: 1 ponto de Gnose),

Sentidos Cibernéticos (como o Dom de Andarilhos do Asfalto), Sonda Mental*

***Sonda Mental** — No caso dos Inquisidores, Sonda Mental envolve em realmente inserir vários filamentos metálicos no crânio de uma vítima imobilizada e literalmente drenar conhecimento do cérebro do alvo. Cada turno o Inquisidor gasta 1 ponto de Gnose e testa Raciocínio + Enigmas contra uma dificuldade igual a Força de Vontade da vítima. Cada sucesso remove vários anos de memórias da vítima, assim como rouba um ponto de Inteligência. É possível recuperar a Inteligência perdida e até mesmo a maioria das memórias com vários dias de descanso e cura mística — pelo menos para os Garou e outros personagens capazes de regeneração. Qualquer memória perdida permanentemente estão a cargo do Narrador.

Imagem: Os Inquisidores são silenciosos, exceto quando estão fazendo perguntas. Eles não possuem rosto e nenhuma marca que os distinga além de suas roupas caras e suas peles extremamente negra, que cobre cada parte de seu corpo não ocultado pela roupa. Altos e magros, os Inquisidores possuem duas formas, aproximadamente macho e quase fêmea.

Histórico: Os Inquisidores são uma variante desconhecida nas equações da Tríade. Tudo sobre eles sugere que pertençam a Weaver, apesar de possuírem uma mácula forte da Wyrn. A Pentex está muito interessada neles e busca desesperadamente saber quem está por trás destas criaturas sem face.

Até o momento, eles conseguiram localizar e torturar mais de 50 agentes da Pentex, pelo menos sete Garou e um Corax.

Qualquer que seja seu plano, eles ainda não o revelaram a ninguém.

Dicas de Narrativa: Os



Inquisidores são destinados a ser uma ameaça desconhecida; para quem eles trabalham e quais seus planos finais são completamente desconhecidos. Apesar de sua constante busca por informação ter suas próprias implicações, você é encorajado a desenvolver um motivo para que os Inquisidores se encaixem melhor nos temas de sua crônica.

Vhujunka

“Mas, por quê?” O lobisomem albino aproximou sua barriga lentamente ao poço de chamas tóxicas onde o ancião sentava, aconchegando-se no calor. “Por que não podemos abrir o túnel novamente? O que podíamos encontrar —”

“Ninguém desce aquele túnel,” o ancião sem olhos respirou. “Ninguém”. Ele esticou um braço e o deixou próximo às chamas tóxicas. Na luz verde, as estranhas cicatrizes eram visíveis — estranhos padrões de cicatrizes que se reuniam em manchas. “Não nos serve de nada sermos pegos por.. eles..” Sua pele estremeceu. “Nada. Desperdice sua vida em serviço ao nosso Pai, se quiser, mas não vá lá”.

O jovem suspirou, um meio suspiro e meio ofegante. “O quê fez isso a você?”

O Dançarino ancião balançou sua cabeça cega. “Não poderia lhe dizer mesmo se quisesse. Já que seu nome não tem significado para nós...”

Os Vhujunka são uma raça de criaturas humanóides que vivem muito abaixo da superfície da Terra. Seus objetivos são desconhecidos, mas eles aparentemente servem os interesses da Wyrm. Até mesmo os Dançarinos da Espiral Negra, mestres dos túneis subterrâneos, sabem quase nada sobre eles. Os Vhujunka aparentemente compelem muitos Malditos a seu serviço — e nenhum Maldito pode ser persuadido a revelar os segredos dessa raça para estrangeiros.

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

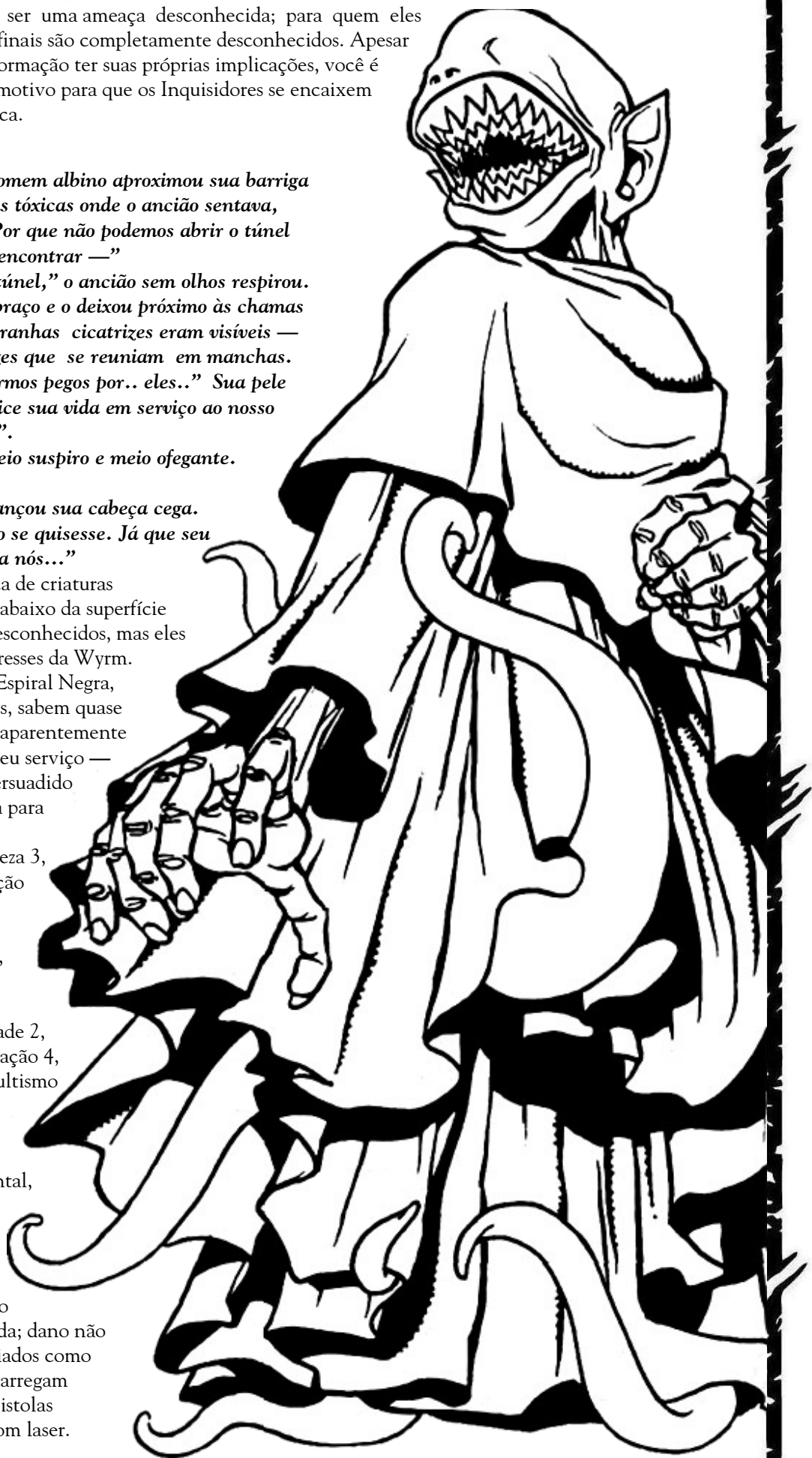
Habilidades: Prontidão 3, Esquiva 2, Armas de Fogo (equipamentos semelhantes a pistolas) 4, Ofícios 2, Furtividade 2, Tortura 3, Enigmas 5, Investigação 4, Linguística 2, Medicina 5, Ocultismo 4, Ciência 5

Antecedentes: Aliados 5, Recursos 5

Dons: Comunicação Mental, Bloqueio Mental

Gnose 9, Força de Vontade 10

Poderes/Equipamentos: Pseudópodes (variável, baseado de acordo com a forma assumida; dano não agravado), mordida (dentes afiados como adagas; Força +2), muitos carregam equipamentos semelhantes a pistolas carregados eletricamente ou com laser.



Fetiches: Alguns carregam os mais bizarros fetiches, uma combinação de ciência e magia, incluindo estranhos equipamentos médicos e armaduras orgânicas, carregadas eletricamente.

Imagem: Essas criaturas parecem extremamente altas, magras, humanos vestidos de robe a distância — mas apenas a distância. Não possuem órbitas oculares e suas faces são pouco mais do que bocas cheias de fileiras de gigantescos dentes. Sua pele é levemente roxa e suas mãos de muitos dedos possuem um número estranho de juntas.

Os Vhujunka “enxergam” através de meios desconhecidos pelos outros povos — um tipo de consciência psíquica. Isso permite a eles operar em seus lares subterrâneos como se tivesse visão, mas essa habilidade algumas vezes falha na superfície, assim, eles carregam Malditos “observadores” com eles quando vão “para cima”, em suas raras e incompreendidas missões. Abaixo de seus robes estão três grandes orifícios, um nas costas e dois que vão das laterais até a frente. Esses orifícios podem ser abertos para revelar uma grande bolha de protoplasma amarelo opaco luminescente. Os Vhujunka excretam essa substância naturalmente e a usam como fonte primária de energia. Ela libera luz, pode ser reingerida e pode ser usada como ferramenta ou arma. Os Vhujunka são capazes de controlar a substância como se fosse um ectoplasma, usando-a para criar pseudópodes que podem ser alterados em vários números de formas e tamanhos.

Histórico: Os Vhujunka são uma raça que vive muito abaixo da superfície, em elaboradas cidades construídas por meios desconhecidos. Essas cidades existem apenas nos pesadelos e nos contos ao pé das fogueiras dos Garou. As morais dos Vhujunka são incompreensíveis e seus padrões de pensamento estranhos para todos, exceto para os mais insanos (ou seria iluminados?) dos hominídeos. Os Vhujunka possuem tecnologias complexas, algumas superiores, outras inferiores, da tecnologia do mundo da superfície. Ninguém pode dizer como é a sociedade deles — aqueles levados pelos Vhujunka nunca são vistos novamente.

Dicas de Narrativa: Os Vhujunka são virtualmente silenciosos, se comunicando apenas através de telepatia, e normalmente negligenciam os humanos e Garou, como se não estivessem presentes. No entanto, se provocados, os Vhujunka agem rápida e eficientemente. São metódicos por natureza e não parecem registrar emoções. Apesar de poucos terem vistos na superfície, aqueles que o fazem possuem missões desconhecidas. Não são conhecidos por trabalhar com a Pentex ou os Dançarinos da Espiral Negra, mas possuem poder considerável sobre certos Malditos. Eles também têm o poder de criar bizarros fomori através dos *mais* grotescos tratamentos médicos e químicos.

Os Caídos

Infelizmente, no Mundo das Trevas as pessoas (ou as “pessoas”) com mais oportunidade de seguir seus próprios

caminhos são as sobrenaturais, os seres com poder suficiente para controlar seu próprio destino. Claro que, mesmo para eles, não é uma tarefa fácil. Existem a pressão de várias sociedades ocultas, desde príncipes vampiros e seu séquito até as altas cortes dos changelings. Existem responsabilidades e rivais, tarefas e novos inimigos. Então, não é de se surpreender que alguns desses indivíduos logo descubram que um novo benfeitor está silenciosamente aguardando para oferecer a eles o poder que precisam — em troca de um pouco de lealdade.

Certos membros desses grupos sobrenaturais não precisam estar cientes de estarem prestando serviço à Wyrn, ou a qualquer outro nome. A Wyrn não pede que os vampiros curvem-se e a reverenciem — seus passatempos de caçar, seduzir e matar são mais do que satisfatórios. O Cultista do Êxtase que é um “pouco enamorado demais” de prazeres proibidos pode nunca perceber a nuvem de Malditos que se acumula ao seu redor sempre que ele “conhece” um novo parceiro sexual. Na verdade, os Garou que descobrem que seu último conhecido é maculado pela Wyrn pode ficar um pouco confuso — eles não só não sabem o que a pessoa fez para merecer a mácula, como o sujeito provavelmente também não sabe!

Afinal de contas, poucas pessoas seguem suas próprias regras pensando que são “erradas”...

Usando os Caídos

Diferente dos fomori, Malditos, monstros ou espíritos alienígenas, criaturas sobrenaturais caídas devem ter um certo elemento extra de horror para os Garou. São indivíduos do mesmo nível que os lobisomens, muitos dos quais se provariam aliados caso as coisas fossem diferentes. Eles podem desafiar os Garou em uma posição de poder mais ou menos equivalente e usar sua influência para transformar as vidas dos lobisomens de Gaia em um inferno. Pior de tudo, eles são a prova de que ninguém está livre do toque da Wyrn.

“Aqui, pela graça de Gaia, vou eu...”

Obviamente, um dos grandes atrativos em usar seres sobrenaturais caídos é o potencial de se ter jogos com crossovers. Aquele Nosferatu demoníaco que ainda assim luta para manter suas sensibilidades mortais pode se provar um perigoso mas útil aliado contra uma ameaça maior de um grupo misto do Sabá e dos Dançarinos da Espiral Negra. Se os jogadores conhecem a maioria dos truques dos Dançarinos, eles podem ficar satisfatoriamente assustados com os virtualmente ilimitados encantamentos que uma cabala Nephandi pode fazer com eles. Afinal de contas, um pouco de variedade faz bem; usada vez ou outra, o toque de outros seres sobrenaturais pode vitalizar uma crônica de formas surpreendentes.

(Apenas lembre-se de que a familiaridade gera desprezo; é terrivelmente fácil para um grupo de jogo dizer: “Meu Deus, outro Tremere de moral questionável querendo ajuda contra um Tzimisce demoníaco, né?”)

Metamorfos Caídos

Obviamente, o exemplo mais pungente de qualquer ser sobrenatural caído é o do metamorfo controlado pela Wyrn. Uma vez um orgulhoso servo de Gaia, o metamorfo caído é um traidor de sua Mãe, de seus Parentes e de toda sua raça. Infelizmente, nenhuma Raça Metamórfica pode se gabar de uma completa pureza — existiram traidores em todas elas.

O Narrador pode, sem dúvida, pensar em infinitas possibilidades de metamorfos servindo a Wyrn. Só os Garou possuem certos Ronin canibais e dos depravados Dançarinos da Pele como exemplos individuais. Mais de um Bastet ofereceu sua alma em troca de segredos maiores e mais poderosos e um punhado dos Gurahl que estavam morrendo renderam-se ao ódio e desespero. Os Ratkin e Ananasi não prestam mais sua aliança diretamente a Gaia e muitos chegaram a caminhos obscuros. Mokolé e Rokea caíram diante da Fera da Guerra e até mesmo um pequenino número de Nuwisha abandonou o caminho do Trapaceiro para gargalhar penosamente da decadência do universo.

Virar-se para a Wyrn é geralmente um processo individual para a maioria das Raças Metamórficas. Apenas os Garou possuem uma tribo inteira de membros caídos, uma tribo que se transformou em sua própria sociedade. A única outra sociedade de metamorfos caídos é formada pelos recipientes dos ovos espirituais roubados dos Corax e corrompidos. Essas pobres e raras criaturas estão detalhadas abaixo.

Vampiros

O ódio entre os Membros e os Garou é lendário. Ele manteve os vampiros dentro das cidades por séculos, com apenas os mais fortes ou os mais tolos ousando viajar para novos locais. Os próprios vampiros não têm idéia do porquê os “Lupinos” os odeiam tanto, mas presumem que deva ser devido a algo com antigas rixas entre anciões de ambas as raças. Considerando as rivalidades seculares entre seus próprios clãs, dificilmente é algo que pareça impossível. Além disso, os vampiros agem para expandir as cidades, para ter mais de seu “rebanho”, e os territorialistas lobisomens resistem a tal expansão. Simples assim.

Os Garou pensam diferente. Os vampiros são, intrinsecamente, “da Wyrn”, os filhos bastardos da Fera da Guerra (que deu a eles o “dom” do frenesi) e da Devoradora de Almas (que gentilmente deu a eles a fome). Pior que isso, alguns ainda cheiram à Profanadora — não uma mácula inata, e sim obtida. Interessantemente, alguns vampiros se libertaram de suas máculas, apesar de parecer ser apenas uma questão de tempo antes de recebê-las novamente.

Existem poucos vampiros que dão atenção ao espiritual — magos e feiticeiros que usam seu sangue para acessar o poder da Umbra. Apesar de tais vampiros rejeitarem a idéia de serem criados com algumas garras “da Wyrn” em seus corações, eles, invariavelmente, relacionam-se com Malditos, os únicos espíritos dispostos



a lidar com os morto-vivos.

No final, existem apenas alguns vampiros que reconhecem a existência da Wyrm e estão dispostas a servi-la. Entretanto, a grande maioria dos Sanguessugas é inconsciente de sua situação e não possui a força espiritual para fazer algo a esse respeito. São exemplos temáticos de como até mesmo o ser menos espiritual pode servir o Inimigo em um nível mundano; os Garou fazem bem em ser cautelosos com eles.

Magos

A maioria dos magos, iluminados como dizem ser, não possuem uma real percepção da Tríade e sua influência. Estudiosos herméticos percebem que o universo parece governado pelas forças do dinamismo, êxtase e entropia, mas zombam da noção de que qualquer uma dessas forças possui um tipo de filosofia guia. Apenas os Oradores dos Sonhos sabem o suficiente do mundo espiritual para reconhecer a corrupção que rasteja para fora dos Reinos — e eles são poucos.

Assim, antagonistas magos normalmente são oponentes circunstanciais, drenando caerns para satisfazer seus próprios propósitos ao invés de o fazer em nome da Wyrm. Os magos são perigosamente interessados em seus próprios assuntos, e cada um deles persegue um objetivo individual com toda sua força.

A exceção, claro, são os Nephandi.

Os Nephandi são feiticeiros tão corruptos e sanguinários quanto o pior Dançarino da Espiral Negra. De muitas formas, eles são ainda piores — cada Nephandus escolhe deliberadamente entregar sua alma em nome do poder, iluminação e gratificação. Eles honram Senhores com muitas máscaras; os rituais de um Nephandus podem ir desde um xamanismo deturpado até uma imoral pseudo-ciência. Alguns até mesmo reconhecem a presença da Wyrm e possuem posições de poder em suas fileiras de servos. Sempre que um Nephandus está envolvido, você deve fazer o máximo para enfatizar seus aspectos mais terríveis — que ele é potencialmente mais poderoso do que qualquer Garou, que seu poder desafia a própria Gaia e que ele escolheu essa trilha deliberadamente, por qualquer razão sombria que ele se importe em admitir.

Aparições

As aparições pensam como pessoas, em sua maioria. Eles possuem um motivo — eles mesmos já foram humanos, e em muitas formas ainda são os mais humanos de todos os seres sobrenaturais. Como resultado, poucos estão interessados no “quadro geral” da espiritualidade, pelo menos até que tenha algo direto a oferecer a eles. Do contrário, as correntes do arrependimento e das lembranças são as únicas motivações reais que a aparição comum conhece.

Porém, as presas da Wyrm estão profundamente enterradas em cada fantasma da Umbra Negra. Aparições caem aos milhares, tornando-se entidades negras conhecidas como Espectros. Essas criaturas são, virtualmente, Malditos por direito, retendo apenas os

piores e mais vis aspectos de suas antigas personalidades e rendendo-se à vasta mente coletiva Espectral. Como tal, eles são soldados da força entrópica e aparentemente malevolente que as aparições conhecem como Esquecimento.

Um morto conhecido por qualquer outro nome...

Os Espectros mais prováveis de interagir com os Garou são suas antigas vítimas, pessoas cujo ódio e desejo por vingança não permitiu que tivessem outro destino. Se eles serviam a Wyrm ou não quando em vida, seu ódio pelos Garou certamente agora os colocam do lado do Inimigo. Quando usados de maneira apropriada, esses inimigos invisíveis e implacáveis podem transformar a vida dos Garou em um inferno — e a morte pode não ser uma escapatória.

As Fadas

As fadas são criaturas dos sonhos. Elas possuem laços muito tênues com o mundo espiritual que os Garou conhecem, mas laços muito fortes com as esperanças e sonhos mortais — e pesadelos também. Apesar de serem criaturas da Wyld em sua essência, algumas fadas encontram-se influenciadas pelos horríveis sonhos que a Wyrm impõe sobre a humanidade. São peões muito circunstanciais — com poucas exceções.

A Corte Sombria, uma das mais sinistras sociedades das fadas, algumas vezes se alia com os Dançarinos da Espiral Negra; porém, essa é uma aliança por conveniência, ao invés de por objetivos comuns, muito parecida com as ligações dos Dançarinos com o Sabá dos vampiros.

Mais preocupante é a aparentemente antiga cooperação entre a nobre casa Unseelie Balor e os servos da Wyrm; as fadas possuem antigas lendas de seus ancestrais guerreando uma raça inteira de fomori, e a Casa Balor aparentemente está se preparando para provocar uma segunda guerra. As fadas dessa casa parecem ter uma compreensão dos fomori (e como criá-los) que deixaria o Projeto Ilíada com inveja — acrescente a isso os rumores de que as fadas da Casa Balor misturam seu sangue com o dos Dançarinos da Espiral Negra britânicos e parecerá que a Wyrm possui uma sólida base de criaturas de pesadelo.

Corvos Putrefatos

Algumas vezes, nós ficamos descuidados, garoto. Ficamos convencidos. Pensamos que só porque observamos todo mundo, não possa ter ninguém nos observando. Faz sentido, não é? Digo, se nós sabemos onde todo mundo está, sabemos onde estão as pessoas que tentam ficar de olho nos pássaros. Infelizmente, há um grupo de caras por aí que podem se equiparar a nós, movimento por movimento, truque por truque. Não gostamos de falar muito sobre eles, porque, honestamente, não gostamos de admitir que os bastardos existem. Cada um deles, veja bem, é um tapa na cara do Corvo e de Hélios. Cada um deles que caminha, fala, respira, diz besteiras evidencia que um de nós ferrou tudo — e justamente no dever mais

importante que qualquer um de nós tem.

Não entendeu ainda, garoto? Deixa eu colocar tudo isso em palavras curtas e frases simples. Os únicos caras que podem nos espionar são nós mesmos. O único pássaro que pode pegar um Corax é um outro Corax.

Meu Deus, onde você bateu a cabeça quando você nasceu, ou você faz isso consigo mesmo porque gosta da sensação? Estou falando sobre membros da raça que passaram para o outro lado. Traidores. Ovos espirituais que foram roubados e chocados onde as Coisas Ruins vivem, para que os pobres bastardos voltassem à Terra cheios de coisas da Wyrn e ódio. Eles têm a maioria de nossos truques, e alguns truques próprios, e não se intimidam de usá-los.

Em qualquer um.

Incluindo a gente.

Os Filhos Perdidos do Corvo

A maioria dos metamorfos corvos segue um ciclo vital direto. Com a Raça definida ao nascimento, eles se encontram ligados a um ovo espiritual em um ritual. A medida que crescem, o ovo lentamente se rompe, libertando a essência do Corax na qual imbui na alma do homem-corvo que nasce. Quando o ovo choca completamente, o recém cunhado passa pela Primeira Mudança e então assume sua posição entre as fileiras da Raça.

Criar um ovo espiritual exige muito do “pai” Corax; tanto que poucos homens-corvo produzem mais de um em toda sua vida. Os Corax vêem os ovos como a parte mais preciosa de sua herança e os guardam ferozmente. Ser escolhido para a guarda de um ovo espiritual é receber uma das mais altas demonstrações de respeito que um Corax pode ter. Nenhum Corax assume a responsabilidade levemente, e quando o ovo é ameaçado, até mesmo os metamorfos corvos normalmente fujões lutam com bico e garras para protegê-lo. Mesmo que três em cada quatro Corax caia em tal batalha, eles consideram o preço justo — isso mantém o argumento de que os ovos não são uma presa fácil.

Mas nem toda defesa é bem sucedida. Nem todo guardião sustenta sua linha de defesa. E algumas vezes, apenas algumas vezes, os servos do Inimigo têm sorte, encontram o esconderijo de um ovo espiritual e o roubam.

Efeitos Danosos

O impacto do roubo de um ovo espiritual é imediato e profundo — mas nem um pouco positivo. A medida que os ladrões — normalmente Dançarinos da Espiral Negra — carregam seu prêmio para Malfeas, a conexão espiritual entre o ovo e sua alma gêmea se enfraquece, desgasta-se e, por fim, é rompida. A alma originalmente ligada ao ovo é quem mais sofre. No momento em que o fio espiritual é rompido, o humano ou o corvo ligado ao ovo sofre um choque de retorno tremendo. A maioria fica, incuravelmente, catatônica; muitos morrem.

O impacto no ovo é menos visivelmente dramático, apesar de não menos sério. A conexão rompida deixa um ferimento espiritual em toda a substância do ovo, que começa a dissipar imediatamente. Se o processo for longo o suficiente, o material Corax simplesmente se dissipa, deixando uma carapaça vazia. Essa é a melhor situação.

O pior caso envolve os ladrões levando de volta o ovo para Malfeas. Uma vez por lá, o ovo é colocado no chamado poço de nascimento com uma criança humana roubada. O ovo e a criança são colocados no poço em preparação para uma degradação ainda maior.

Se um humano e um ovo espiritual ainda funcional forem colocados juntos, o próximo passo é o Ritual da Asa Quebrada. Essa zombaria do Ritual do Ovo Fetiche permite aos Dançarinos da Espiral Negra executar o ritual para ligar o ovo ferido a um novo hospedeiro. O ritual é relativamente pequeno, mas necessita que o líder do ritual tenha um pássaro e, sistematicamente, quebre cada osso de sua asa esquerda antes que a ligação final possa ocorrer. Qualquer pássaro serve, mas o insulto ao Corvo é maior se um corvo — ou um Corax aprisionado — for usado.

Se o ritual der errado, a essência do ovo mingua e a criança mortal morre. Porém, se o ritual der certo, o ovo e a criança são ligados em uma deformação do que um Corax deveria ser. Apesar das essências do corvo e do humano ainda combinarem nesse falso Corax, a combinação da união forçada e a perda de um pouco de essência que vazou do ovo antes do ritual ser executado produzem uma fera que não possui certas qualidades de um Corax. Tal monstro é chamado de Abutre ou Sarna pelos verdadeiros Corax, quando os Corax resolvem falar sobre eles.

Tornando-se um Sarnento

O Ritual da Asa Quebrada tem outro infeliz efeito: ele aciona a Primeira Mudança do Abutre de modo imediato. Como o pseudo-Corax invariavelmente não tem mais do que dois ou três anos de idade, o choque da mudança e a chegada da essência do corvo deixam o Abutre insano. O crescimento deturpado que a criatura então recebe, seja por Malfeas ou pela tutoria de Parentes dos Espirais Negras na Terra, não ajuda nesse problema. O jovem monstro é treinado nas artes do subterfúgio e da sabotagem, observação e assassinato. Em uma paródia dos verdadeiros Corax, os Abutres aprendem a operarem sozinhos.

Jovens Sarnas também são ensinados sobre o que quer que seus mentores saibam sobre a cultura dos Corax,

Fisiologia

Abutres possuem a mesma construção básica dos Corax hominídeos — o mesmo gosto por coisas brilhantes, os mesmos ossos opacos e por aí vai. A única vantagem que eles não possuem é que o Corvo virou suas costas para eles, e assim, não recebem nenhum benefício de seu patrono.

sinais e costumes. Isso não é muito para ajudar o Abutre a se misturar com outros Corax — vamos encarar, até mesmo o Corax mais idiota do mundo descobriria que há algo errado quando a pobre “alma perdida” diante dele começasse a vomitar vermes — mas para permitir que o espião interprete as informações que conseguir, e para ajudá-lo a prever as ações de sua presa.

Os Abutres são largados por suas famílias e mentores no final da adolescência e recebem *carte blanche* para descobrir o que puderem. Compartilhando a compulsão dos Corax por reclamar, os Abutres reportam tudo o que viram a qualquer outro servo da Wyrn que encontram. Ocasionalmente, Abutres menos desequilibrados irão apenas cuspir tudo o que sabem a qualquer um que encontrem; o profeta da esquina que grita sobre o Armagedom é, na verdade, um Abutre relatando tudo o que viu.

Porém — os Abutres ainda são, apesar de tudo isso, Corax. Não são Malditos e não dançaram a Espiral Negra. São apenas Corax horivelmente deturpados, psicologicamente torturados. Ainda possuem Gnose, Renome e por aí vai; estão apenas trabalhando para o inimigo.

O Que Está Faltando?

Os Abutres são o equivalente espiritual de um soufflé feito por um chef sem nenhum senso de precisão. Todos os ingredientes estão lá, mais ou menos combinados na ordem apropriada, mas a falta de cuidado e de paciência inevitavelmente arruína o resultado.

O ponto crucial da criação do Corvo de um Corax é a mistura gradual de duas das mais fortes personalidades

do reino animal — o homem e o corvo. O longo processo de choca do ovo espiritual permite aos dois entrarem em acordo um com o outro e harmoniosamente se misturarem. Porém, o Ritual da Asa Quebrada não permite esse tipo de mistura. Ele força os dois aspectos do Corax a se unirem, colocando-os em conflito direto ao invés de uma união harmoniosa. Como resultado, os Abutres normalmente possuem alguns tiques nervosos e maneirismos inapropriados, já que uma natureza constantemente tenta subverter a outra. Além disso, os Abutres são sempre desajeitados para voar e galopantes, caminhando como um pássaro e voando como um homem, por assim dizer. São também propensos a violentas perdas de temperamento, alternados surtos de fúria, depressão e euforia.

Observadores

Apesar de não haver impuros entre os Corax, existem rumores persistentes sobre a visão de tais criaturas pelos Garou e outros mais. O que esses infelizes observadores estão vendo, no entanto, não são homens-corvo impuros, e sim as pobres e corrompidas crias dos poços de nascimento. Tais Corax, geralmente, exibem alguns sinais “clássicos” da condição de impuro, incluindo transformações incompletas ou um total falta de penas. Outros Abutres manifestam propriedades mais parecidas com os Malditos, tais como carne podre, verrugas, exóticos membros ou até mesmo um ocasional ataque de vermes. O Abutre comum, porém, possui penas pegajosas e geralmente deixa algumas para trás após cada transformação. Na forma humana, os Abutres são altos, magros e aparentemente artríticos; a maioria possuindo



olhos e narizes protuberantes, para não mencionar canelas ossudas e uma aparência esquelética.

Maus Hábitos

O trabalho mais importante de um Abutre é espionar. Em outras palavras, ele observa os observadores, vê o que eles descobriram de interessante e passam a notícia para frente. Para ser honesto, os Dançarinos da Espiral Negra e outros que trabalham com os Abutres não estão muito interessados no que os Corax estão fazendo. Ao invés disso, eles querem saber o quanto os Corax descobriram sobre o que eles mesmos estão fazendo – em essência, o quanto de seu plano é conhecido pelo inimigo. Para esse fim, os Abutres seguem os Corax, interceptam as comunicações dos Corax, ouvem o máximo possível dos Parlamentos, e, mais importante, criam uma pessoa online para eles mesmos para tentarem espreitar-se para dentro das redes de comunicação virtual dos Corax. A última idéia foi, inicialmente, uma tática muito bem sucedida, apesar de que os Corax começaram a preparar medidas de prevenção envolvendo Dons pegos com os Andarilhos do Asfalto.

A segunda função mais importante dos Abutres envolve em romper as operações dos Corax. Sob esse pretexto pode descobrir atividades tão diversas quanto plantar sinais falsos ao longo de caminhos Umbrais bastante utilizados (Não é difícil mudar um glifo de “Carnificina” para “Festa”, por exemplo), incitar discórdias em Parlamentos (cortar as árvores que os abrigam também funciona), arremessar pesos de altas altitudes em Corax que estão tentando agir discretamente e assim vai. Essas manobras podem cobrir tudo e incluem ataques a Corax solitários. Nessas situações, o termo coletivo “assassinato” assume um significado completamente diferente, já que uma gangue de Abutres pode brutalizar e matar um Corax solitário em questão de segundos. É apenas uma questão de organizar Abutres o suficiente (já que não há mais que, digamos, vinte em toda a Tellurian em qualquer momento) e encontrar a vítima.

Em terceiro lugar na lista de prioridades dos Abutres está uma espionagem freelance para si mesmo, fazendo para a Wyrms o que os Corax fazem para Gaia e Hélios. Isso significa espionar assembléias e outras reuniões menos formais, e observar o que os Garou e as outras Raças estão fazendo. Na verdade, muitos dos piores comportamentos atribuídos aos Corax pelas outras raças foram executados por Abutres, seja falhando ao espionar ou fazendo o melhor possível para manchar o nome dos Corax deliberadamente.

Por fim, há um motivo maior pelo qual os Corax odeiam os Abutres quase que empaticamente. Quando não há nenhum assunto urgente, os Sarnas vagueiam a Umbra procurando por ovos espirituais. Estranhamente, eles não podem tocar os ovos — teorias dizem que é devido à vingança do Corvo — mas podem descobrir os ninhos e seus esconderijos e levarem Dançarinos da Espiral Negra para a localização de um ovo. Mesmo que um Corax sempre faça seu melhor para acabar com um

Abutre, um Abutre que é encontrado junto a um esconderijo de um ovo espiritual se torna uma tarefa dolorosa e expensosa.

Rituais

Os Abutres são completamente afastados de quaisquer rituais únicos aos Corax. Hélios e o Corvo (e sua ninhada) sabem o que os Sarnas são, e não permitirão que eles recebam qualquer tipo de ajuda. Apesar dos Abutres poderem conseguir qualquer ritual que um Maldito possa fornecer, eles não possuem acesso aos segredos mais protegidos dos Corax.

Por outro lado, eles possuem alguns truques deles mesmos.

Ritual do Olho Fechado

Nível Um

Como os verdadeiros Corax se sentem compelidos a tomar os segredos através dos olhos dos mortos, os Abutres preferem obscurecer a questão. Suas táticas para o fazer são tão simples quanto fisicamente arrancar os olhos de um cadáver ou tão complicado como o Ritual do Olho Fechado. Esse ritual não apenas drena a memória do olho de um cadáver, mas também deixa uma pequena armadilha para trás. Qualquer Corax que tentar tirar as memórias de um olho marcado com esse ritual fica cruel, e, possivelmente, fatalmente abalado.

Sistema: Um Abutre pode executar esse ritual sozinho, apesar de que leva 15 minutos para fazê-lo. Ao investir um ponto de Gnose, o Sarna retira a memória de um olho de um cadáver (não de ambos) e coloca no lugar da memória uma visão de puro horror. Qualquer Corax que tentar retirar memórias desse olho precisa ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou ficará temporariamente louco com a visão. As vítimas desse efeito ficam paralisadas por cinco minutos, tempo o suficiente para que quem armou a emboscada faça seu trabalho com ela.

Ritual do Céu Nublado

Nível Três

Como uma das mais importantes funções dos Corax é a vigilância aérea, é simplesmente natural que seus opositos aprenderam um ritual destinado especificamente a confundi-los. O ritual do Céu nublado, quando executado de forma correta, faz com que rastrear do alto seja impossível. Em alguns casos, ele até mesmo restringe ou elimina a possibilidade de voo. O Céu Nublado em questão é, na verdade, uma pesada massa de neblina fedorenta — exalada dos esgotos, pântanos, ou qualquer outra fonte de fedor na região — uma massa de fumaça levemente verde que obscurece a visão, engana o faro e abafa o som. Quando o Céu nublado cai sobre uma cidade, Corax sábios encolhem suas asas e trancam suas portas. É um sinal claro de que há Abutres nas proximidades e que eles estão com força total.

Sistema: O Ritual do Céu Nublado leva três horas e o trabalho de quatro Abutres para funcionar. Cada um deve gastar pelo menos um ponto de Gnose. Cada ponto

adicional após isso permite que o Céu Nublado persista por uma hora. Enquanto a neblina existir, todos os testes de Percepção feitos por criaturas que não servem à Wyrn têm sua dificuldade aumentada em 2. Além disso, o fedor da neblina irá prolongar-se em qualquer um tolo o suficiente para ficar à sua exposição por um período de dois a quatro dias, tornando difícil de se esconder de qualquer um que tenha um olfato apurado.

O Céu Nublado leva uma hora para coalescer, começando a partir do momento em que o ritual terminar. Durante essa hora, esgotos, poças de água parada e outras fontes exalam vapores visíveis, que podem ser vistos se reunindo nas sufocantes nuvens da neblina.

Dons

Os Abutres não podem aprender os seguintes Dons: Olhar da Gralha, Verdade de Gaia, Além da Palavra, Bondade do Céu, Retorno Automático, Proteção do Sol, Filho de Hélios, Momentos de Eclipse ou Roubo de Estrelas. Porém, eles ajustam isso com seus próprios Dons, roubados ou ensinados por Malditos e espíritos-pássaros caídos.

- **Vômito (Nível Um)** — Um truque roubado dos verdadeiros abutres, Vômito pode muito bem ser a arma mais nojenta no arsenal dos Sarnas. Quando encurralados ou apenas se sentindo em desvantagem, um Abutre pode conjurar esse Dom e arremessar o que contém em seu estômago — sucos gástricos e tudo mais — em um alvo a até 3 metros de distância.

Sistema: Os resultados desse Dom são muito similares ao poder fomori Bomba Estomacal. O ataque causa dois dados de dano caso acerte (Destreza + Esportes, dificuldade 7, para acertar), mas qualquer vítima atacada deve gastar um ponto de Força de Vontade para evitar de parar o que estava fazendo e começar a vomitar.

- **Carne Envenenada (Nível Dois)** — Ao conjurar

esse Dom, um Abutre pode macular a carne de um cadáver — qualquer coisa, desde um esquilo morto na estrada até um corpo humano — para que fique venenoso. Até mesmo o sistema digestivo lendariamente resistente dos Corax não pode fazer nada com o lixo que esse Dom deixa para trás; é veneno puro.

Sistema: O Abutre investe um ponto de Força de Vontade e cospe no cadáver-alvo. Com um teste bem sucedido de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7), o cadáver é envenenado e permanece assim até que os últimos pedaços de carne sejam decompostos pelos elementos. Metamorfose que comam qualquer porção do cadáver maculado com esse Dom ficam violentamente doentes por um período de 24 horas, ao menos que sejam bem sucedidos em um teste de Vigor (dificuldade 9, dois sucessos necessários); mortais recebem três Níveis de Vitalidade de dano. Os sintomas incluem vômitos, tontura (portanto, vôo é impossível), e alucinações casuais. Além disso, caso tenha uma falha crítica no teste de Vigor, o infeliz fica com o cheiro da Wyrn pela duração de sua doença.

- **Pena da Praga (Nível Três)** — Conjurar esse Dom permite ao Abutre destilar doenças em uma de suas penas, arrancá-la e deixá-la para trás, como uma armadilha para os descuidados. As três primeiras pessoas que tiverem contato cutâneo com a pena correm o risco de ficarem terrivelmente doentes. Crianças são particularmente vulneráveis às Penas da Praga, já que a maioria acha que uma grande, negra e brilhante pena no chão é um brinquedo irresistível.

Sistema: Usar a Pena da Praga requer o gasto de um ponto de Gnose e de um ponto de Força de Vontade, assim como um teste bem sucedido de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Nesse ponto, a pena é imbuída com o poder da doença, e transferirá o contágio para as três próximas pessoas que a tocarem. Resistir à doença que a pena espalha exige o mesmo teste que o combate aos efeitos do Dom: Carne Envenenada.





Apêndice: Truques Sujos

Yuri: O uso de força letal é frequente, infelizmente, mas é uma triste parte de nosso trabalho, uma parte que nós não gostamos... sério...!

— Adam Warren, *The Dirty Pair: Fatal But Not Serious*

Investimentos

Procurando por um pouco mais de poder para um antagonista? Se perguntando como simular os poderes místicos da elite da Sétima Geração sem ter que sair por aí e comprar outro suplemento? Você normalmente precisa de algo mais que um Dom ou ritual para fazer um adversário ser mais do que um humano, mas não mais do que uma criatura sobrenatural?

Bem, você poderia colocar algumas Qualidades sobrenaturais, mas outra possibilidade é o uso dos Investimentos. Primeiramente introduzido no suplemento de Mago chamado **The Book of Madness**, eles representam grandes poderes que são obtidos via pactos demoníacos. Você já conhece isso: “Proteja-me do envelhecimento e que nenhuma faca corte minha carne, em troca terá minha alma”. Claro que a cosmologia de **Lobisomem** não necessariamente confirma a existência de demônios e do Inferno como a maioria das pessoas pensa deles (E, francamente, a Wyrms é grande o suficiente para não precisarmos introduzir mais campos do puro mal sobrenatural — pelo menos, não nesse livro). Ainda assim, ao detalhar alguém que obviamente

tem algum tipo de poder dado a ele por uma entidade sobrenatural, as sugestões “rápidas e rasteiras” que se seguem dos Investimentos podem ser úteis.

[Aviso!: As regras a seguir não são testadas para o equilíbrio! Elas não são destinadas para o uso de personagens jogadores! Entregue-as a seus jogadores por seu próprio risco!]

O Trato

Essencialmente, os Investimentos funcionam de forma semelhante aos Poderes dos Fomori; há praticamente uma variedade infinita deles, alguns são como Dons e eles não dependem da natureza semi-espiritual de um metamorfo. Porém, o recipiente retém muito de seu livre arbítrio — apesar de suas responsabilidades se tornarem muito mais severas. Eles são chamados de Investimentos por uma boa razão; o “benfeitor” (Maeljin Incarnae trabalham muito bem nesse papel) investe uma porção do poder da Wyrms no receptáculo, além de ser também um investimento no sentido de que ele espera receber a alma do receptáculo ao final do pacto. Esses pactos variam muito, mas quanto mais potente a natureza do pacto, mais poder o mortal

recebe.

Natureza do Pacto	Pts de Investimentos Ganhos
Favor menor	1
Favor típico	2 - 3
Favor importante	4 - 6
Favor importante e perigoso	7 - 8
Em troca da alma	9 - 10

Essencialmente, quanto mais pontos no pacto, mais poderosa é a natureza do poder recebido. Segue uma lista de exemplos; use-os como guias para criar seus próprios Investimentos. Naturalmente, a natureza do “benfeitor” deve influenciar no tipo de favor dado; a Imperatriz Aliara está muito mais propensa a dar ao mortal o poder de grande beleza do que uma pele de ferro. Um mortal com 5 ou mais pontos de Investimentos se torna imune ao Delírio — nesse ponto, ele se torna parte do clube.

Exemplos de Investimentos

- **Armadura Corporal (variável)** — O mortal ganha um dado de absorção por ponto colocado nesse Investimento. Quanto maior for o poder do Investimento, mais notório ele se torna.

- **Força Inumana (variável)** — O mortal ganha um ponto de Força para cada ponto colocado nesse poder, até um máximo de 8. Sua forma física não altera; um homem idoso com esse poder pode parecer inofensivo, mas completamente capaz de erguer uma motocicleta.

- **Olho do Caçador (2 pts)** — Como o Dom: Fraquezas Fatais.

- **Juventude (2 pts)** — O mortal se torna vinte anos mais novo quando o pacto é feito. Não é uma habilidade poderosa em combate, mas certamente a tentação que incentiva a muitos a descer a estrada da corrupção.

- **Incrível Beleza (3 pts)** — A Aparência do mortal é aumentada em 3, mesmo que eleve a Característica acima de 5.

- **Imunidade a Veneno (3 pts)** — Como o Dom: Resistência a Toxinas.

- **Beijo do Inferno (5 pts)** — O mortal se torna imune aos ferimentos de todas as formas de calor e fogo — até mesmo chamas tóxicas. Contudo, essa proteção não se estende a suas roupas.

- **Toque Devorador (6 pts)** — A mão do mortal ganha o poder de matar plantas, apodrecer madeira, enferrujar metal e apodrecer carne com um simples toque. O efeito causa um Nível de Vitalidade de dano agravado por sucesso em um teste de Destreza + Briga, apesar do dano poder ser absorvido. Os efeitos duram por uma cena, depois da qual a mão do mortal é acometida com uma paralisia.

- **Regeneração (9 pts)** — O mortal não é mais mortal; ele agora regenera como se fosse Garou, substituindo Fúria por Força de Vontade. Além disso, ele é imune a doenças.

Fetiches

Os fetiches que aqui seguem são encontrados nas mãos dos Dançarinos da Espiral Negra; à critério do Narrador, outros poderosos servos da Wyrn podem ser capazes de usar alguns desses fetiches. Forçar um espírito a entrar em um fetiche Maldito é um processo tortuoso, até mesmo para Malditos dispostos. Ainda assim, alguns Malditos concordam prontamente em entrar e dar poder a tais fetiches, na esperança de ter um assento na primeira fileira para observar a miséria causada pelo fetiche.

Ouro de Tolo

Nível 1, Gnose 1

Um trabalho manual dos Corax caídos, um Ouro de Tolo é nada mais do que um pedaço de vidro ou metal imbuído com um brilho sobrenaturalmente forte. O brilho é *tão* forte, na verdade, que pode ser visto a um quilômetro e meio de distância, se outras condições assim permitirem. E a luz de um objeto brilhante é, claro, irresistível para qualquer Corax, que se sentirão compelidos a checar o que há por ali...

O único problema que os Abutres têm com o Ouro de Tolo é cômico: A menos que eles sejam sortudos, eles não conseguem ignorar essas porcarias também.

Pincel dos Antigos

Nível 1, Gnose 8

Também chamado de Pincel do Presságio, esse pequeno pincel permite ao Dançarino da Espiral Negra pintar cenas intrincadas e precisas, guiado pelas mãos de um ancestral. Essas pinturas normalmente refletem sinais de coisas que já passaram e de coisas que estão por vir. Um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 7) é necessário para compreender o significado e simbolismo da pintura.



Olho Roubado

Nível 1, Gnose 2

O Olho Roubado é uma das coisas menos agradáveis que um Abutre teria em seu bolso. Sendo uma órbita ocular arrancada de uma pessoa ou criatura ainda viva, o Olho sempre olha para a direção do Corax verdadeiro mais próximo. Tudo que os Abutres têm que fazer com o Olho Roubado é retirá-lo, mergulhá-lo em água salgada e deixar que ele se oriente em uma superfície plana. O Olho se vira para a direção apropriada e então descansa durante um minuto.

Um Olho Roubado geralmente permanece fresco por um mês ou até o dono original do olho morrer, o que vier primeiro. Além disso, eles tendem a feder e têm o hábito desagradável de serem esmagados se não forem cuidados direito.

Umbrafone

Nível 1, Gnose 3

Esse é um brinquedo comum entre o campo dos Consultores dos Dançarinos da Espiral Negra. Parece ser um simples telefone celular preto, mas para aqueles que sabem como trabalhar com seus códigos numéricos, ele pode ser usado para fazer chamadas para e a partir da Umbra. Naturalmente, isso pode fazer um Rolodex de um Dançarino algo preocupante, já que há sempre a possibilidade de encontrar uma linha direta com alguém como Lady Aife — ou pior. Os Andarilhos do Asfalto desenvolveram sua própria versão desse fetiche, apesar de que as outras tribos resmungam que eles podem ter aprendido esse segredo através dos professores errados...

Lanterna Maldita

Nível 2, Gnose 5

A Lanterna Maldita é uma lanterna de aço pintada com glifos obscenos e antigas runas. Quando comandada a funcionar (seja em picto, na corrompida língua Garou dos Dançarinos ou na língua secreta da Wyrn), ela emite uma luz de uma cor sobrenaturalmente roxa. A luz da Lanterna Maldita ilumina todos os espíritos tocados pelo seu feixe, tornando-os completamente visíveis, mesmo no mundo mortal. Fomori e Kami tocados pela luz aparecem da mesma forma, apesar de que suas sombras refletem seus “ocupantes” espirituais. O feixe de luz tem um efeito similar à uma sirene nos espíritos da área; os espíritos das proximidades

são atraídos como moscas, por curiosidade ou por outro efeito sinistro da própria lanterna.

Máscara do Delírio

Nível 2, Gnose 7

Esse fetiche tem a forma de um elmo de pedra, com a face gravada de algum demônio grotesco. Qualquer um que use a máscara, até mesmo não-Garou, pode causar os efeitos do Delírio em uma vítima ao ativar o fetiche. A vítima reage ao usuário como se ele fosse um lobisomem na forma Crinos, não importando quão inofensivo ele pareça ser. Como os Dançarinos da Espiral Negra têm pouco uso para tais fetiches, muitos são confeccionados para serem ativados através da Força de Vontade e não da Gnose do usuário.

Chicote Demoníaco

Nível 2, Gnose 6

Esse chicote repleto de farpas, negro e de aproximadamente 4,5 metros é, na verdade, um tentáculo decepado de um Maldito, tratado especialmente para ser permanente no mundo material. O cabo é costurado sobre uma das pontas do tentáculo e é levemente pegajoso ao toque. O Maldito menor que dá poder ao Chicote Demoníaco pode animá-lo com um comando, atacando e direcionando o chicote como se o próprio Dançarino da Espiral Negra estivesse segurando-o. Um Chicote Demoníaco causa Força + 1 de dano agravado, soando como uma risada de um lunático cada vez que derrama sangue. Quando estalado diante da face de um oponente e ativado, o chicote compele o adversário a se prostrar no chão (teste de Força de Vontade, dificuldade 6 para resistir).

Óculos de Poder

Nível 2, Gnose 3

Vistos primeiramente nas páginas de uma revista de propaganda da Pentex distribuída entre os Grupos Avançados, esses óculos estão agora disponíveis para o uso em instalações por todo o mundo. Esses fetiches Malditos são usados por fomori (que os ativam testando Força de Vontade ao invés de Gnose), e permitem ao usuário ver os Garou enquanto eles atravessam a Película da Penumbra para o mundo físico (o usuário deve testar Percepção + Ocultismo, dificuldade 7, para ser avisado a tempo). Esse aviso pode dar ao fomori aquele instante crucial, necessário para salvar sua vida.

Coração de Tambertail

Nível 2, Gnose 7

A versão original desse fetiche era o coração mumificado de um Fianna Theurge. Agora, um grande número desses brinquedos malditos existem, cada um



sendo o coração preservado de um Garou de Gaia, mas que ainda assim mantém o nome do original. O coração começa a bater sem ritmo quando o perigo ameaça o portador. Além disso, o coração pode ser ordenado a afastar espíritos inimigos soltando um brilho vermelho e fazendo um barulho parecido com um vômito. Para usar esse poder, o usuário ativa o fetiche normalmente; qualquer espírito hostil na área deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou fugir em sua velocidade máxima por sete turnos.

Umbrascópio

Nível 2, Gnose 4

Esses itens peculiares normalmente têm a forma de binóculos manchados, lunetas ou até mesmo binóculos de ópera, nos quais um Maldito Espião é preso. Esse fetiche permite que seu usuário observe a Umbra a partir do mundo material sem ter que percorrer atalhos. A dificuldade para ativar o Umbrascópio é um ponto menor que a Película local.

Rede de Trípas

Nível 2, Gnose 5

Esse bizarro fetiche tem a forma de várias tiras de um intestino especialmente forte, que não pode ser cortado ou queimado (exceto com a magia apropriada). Lutar contra a rede causa apenas náusea, a menos que o personagem preso faça um teste bem sucedido de Vigor contra a Gnose da rede. A única forma de escapar é a torcendo de uma maneira certa e mudando de forma em uma determinada ordem: Crinos, para afrouxar seus laços; Hispo ou Lupino para retirar a cabeça; Glabro ou Hominídeo para passar seu corpo; novamente Lupino

para retirar as patas. Todas essas manobras exigem testes de Destreza + Esportes, dificuldade 7; o personagem deve acumular cinco sucessos. Se o personagem conseguir mais de um sucesso, mas menos de cinco, ele está livre — mas toma um Nível de Vitalidade de dano agravado para cada sucesso menor que cinco (ossos quebrados ao resistir ao aperto da rede).

As Chaves Pretânicas de Frater Vermiiis

Nível 3, Gnose 5

Esse tomo do século XIX é uma compilação de conhecimentos sobre as legiões da Wyrn. Seu editor original o escreveu sobre o pseudônimo de “Frater Vermiiis” e atingiu um estilo remanescente da *Aurora Dourada* de Israel Regardie. Ele professou para instruir seus leitores em métodos de canalizar os poderes invisíveis do “Labirinto Negro”. Sua horrenda morte em 1892 aumentou a notoriedade do livro, especialmente devido a seu orçamento limitado, que só pôde financiar 92 cópias.

Os cantos e invocações são apenas marginalmente úteis, mas a intenção de estudantes do oculto ainda



permite a vários Malditos, corromper e conduzir o leitor. Se um estudioso examinar o livro por uma hora, aumente a dificuldade de qualquer teste para resistir ao Encanto Possessão (ou ao Arcanoi similar) em 2. Apesar de muitas das informações serem reveladas em formas alegóricas e metafóricas, algumas sessões fazem uma tentativa admirável de categorizar as hierarquias de Malfas.

É um presente perfeito de Samhain para qualquer ocultista promissor que o Espiral Negra deseje infectar. Através do estudo diligente, o leitor pode até ser capaz de aumentar seu conhecimento sobre os servos da Wyrm (isso é, um personagem pode aumentar sua proficiência com a habilidade Ocultismo). Ler o livro inteiro leva pelo menos um dia e meio; requer um teste de Gnose, que pode resultar em loucura.

Chocalho da Morte

Nível 3, Gnose 6

Esse fetiche é feito a partir de um chocalho seco, retirado de alguma criatura desconhecida, similar a uma cascavel. O chocalho tem o poder de afugentar todos os animais ou humanos dentro do alcance de seu som; nenhum teste é necessário. Todos os Garou que ouvirem o chocalho, com exceção do indivíduo que o usa, podem ser forçados a fugir: teste a Gnose do chocalho contra a Força de Vontade dos Garou. O número de sucessos determina a quantidade de turnos que os alvos fugirão.

Camisa de Guerra da Wyrm

Nível 3, Gnose 6

Essa túnica de couro é adornada com vários glifos pictos. A camisa empresta ao usuário três dados extras de absorção, muda de forma quando o usuário se transforma e é completamente efetiva na Umbra e no mundo físico. Entretanto, se um ferimento passar pela Camisa de Guerra, a camisa emite um ensurdecedor grito de dor e sangue escorre pelo lado de fora da camisa.

Vomitador Mágico

Nível 4, Gnose 5

Esse fetiche é feito a partir de um crânio humano (apesar de que Garou hominídeos, vampiros jovens e magos são excelentes matérias-primas). Possui uma alça em seu topo, permitindo que seja carregada mais facilmente. A mandíbula inferior ainda está presa ao resto do crânio por tiras de couro. Ao comando, o crânio cospe, como se vomitasse, uma grande quantidade de lixo tóxico, fedorenta e viscosa. Qualquer um que seja atingido pelo vômito do Vomitador receberá dano como se fosse fogo — três Níveis de Vitalidade, dificuldade 7 para absorver. Os olhos do Vomitador Mágico brilham vermelhos quando ele está ativado e a mandíbula inferior se move sozinha. Adicionalmente, qualquer um atingido pelo vômito gradualmente manifestará uma doença debilitante que chegará a seu ápice após semanas. Essa doença afeta

vampiros e Garou, que devem curá-la com Toque da Mãe ou Resistência a Toxinas, ou sofrer os efeitos à escolha do Narrador.

Klaive Maldita

Nível 5, Gnose 7

A resposta dos Dançarinos da Espiral Negra para a Grã-Klaive, essa cuidadosamente talhada klaive do tamanho de uma espada está normalmente gravada com runas e brilha com uma pálida chama tóxica verde quando ativada. Apesar de não ser tão habilmente temperada (causa apenas Força + 3 de dano agravado), ela conta tanto com prata como com emanção da Wyrm, para causar dano. Tem dificuldade 7 para ser usada e poucos Dançarinos da Espiral Negra criaram seus próprios e imundos Duelos de Klaives, para usar tais objetos. A Klaive Maldita adiciona um dado extra na Parada de Dados de Armas Brancas do usuário quando ativada e também permite ao Dançarino roubar Gnose dos espíritos para seu



próprio uso. Após um ataque bem sucedido contra um espírito que possua pelo menos um ponto de Poder (ou um Nível de Vitalidade, se o espírito estiver materializado), o Dançarino pode testar a Gnose da Klaive Maldita contra a Gnose de sua vítima. O Dançarino pode drenar Gnose na taxa de um ponto para cada sucesso, apesar de que esse poder só pode ser usado uma vez por cena.

Canino de Churjuroc

Nível 5, Gnose 9

Esse canino roxo enegrecido antes pertencera a uma gigantesca criatura da Wyrm. Os Dançarinos da Espiral Negra regozizadamente lutaram ao lado da criatura até que ela começou a se virar contra eles em acessos de fome e estupidez, quando foi então destruída em uma longa e severa batalha. Dizem que existem sete desses caninos (a criatura possuía quatro bocas). O canino tem aproximadamente 60 centímetros; possui uma bola de platina em uma das extremidades e é coberto por intrincadas marcas em toda sua extensão. O canino pode ser usado para conjurar um Rastejante Nexus uma vez por lua cheia. O Maldito deve ser agradado com o sacrifício de um Garou (e se nenhum estiver disponível, o conjurador certamente servirá). O Rastejante irá então executar uma tarefa para o conjurador, desde que a missão não exija mais do que 24 horas para ser completada.

Rubi da Alma

Nível 5, Gnose 7

O Rubi da Alma é um rubi do tamanho do punho de uma mulher, cortado das veias das rochas do coração dos Poços subterrâneos dos Dançarinos da Espiral Negra. Sem preço em virtude do valor único da pedra, cada Rubi da Alma também contém o espírito de um Dançarino da Espiral Negra caído. Quando ativado, o Rubi dá avisos telepáticos ao seu portador, permitindo a ele acessar qualquer Conhecimento que o Dançarino possuía durante sua vida. O espírito do Dançarino caído pode também visitar o possuidor do fetiche em seus sonhos, possibilitando visões do futuro.

Amuletos

Talismã Pretânico

(1-5 pontos de Antecedentes)

Esse talismã oculto é na verdade uma chave física que contém um dos noventa e nove servos da Wyrm. Esse amuleto é útil para os Espirais Negras que desejam conjurar uma “divindade” sem servir como seus bastardos. Ao meditar sobre o artefato, o ocultista que o possui pode tentar abrir um portal entre um reino de Malfas e o mundo físico. A chave possui um número limite de cargas, normalmente entre um e cinco.

Ativar esse amuleto exige pelo menos quatro pontos temporários de Gnose e um teste contra a Gnose permanente. A dificuldade depende da importância da entidade (por exemplo, 5 para um Maldito, mas 9 para



um totem Maldito). Se o teste resultar uma falha crítica, um Rastejante Nexus — um “Daqueles Que Guardam os Portais” — chega para corrigir qualquer cisão no mundo espiritual que possa resultar da falha. Muitas chaves se perderam ou foram transferidas entre ocultistas (ou dimensões) dessa maneira.

Fava Maldita

Gnose 7

Uma Fava Maldita parece ser uma pequena e seca fava de qualquer tipo, mas um Maldito dorme em seu interior. Uma vez que a fava seja plantada no solo, lama ou argila, o Maldito é liberado. Para cada sucesso no teste de ativação, o Maldito pode se manifestar por um turno sem gastar seu próprio Poder. Naturalmente, Malditos conjurados estão mais inclinados a ajudar os Dançarinos da Espiral Negra quando estes lhe oferecem essa “entrada” no mundo físico.

Bile do Dragão

Gnose 5

Normalmente encontrada em pequenas jarras ou frascos, a Bile do Dragão é um sangue negro retirado de uma poderosa criatura da Wyrms. Se a porcaria quase congelada for esfregada sobre o corpo de alguém, ela fará com que o Espiral Negra se torne temporariamente imune a todos os ataques espirituais. Esse efeito dura por apenas cinco turnos. Normalmente há sangue o bastante em uma dessas ✨ jarras para apenas dois usos.



Chamas Tóxicas

As chamas tóxicas são, como dizem alguns Dançarinos, “a merda de nosso Pai, a Wyrms”. Elas parecem ser chamas verdes, ainda que mais consistentes, quase como cera derretida. Elas flutuam, borbulham e ondulam, brilhando com sua própria incandescência interna. Alguns cientistas da Pentex acreditam que ela é a efêmera corrompida, a substância “física” que constitui o mundo espiritual. Qualquer que seja sua origem, é algo extremamente perigoso.

O nome aparentemente vem da palavra das fadas para suas fogueiras, significando as fogueiras do Beltane. Presumidamente, os Uivadores Brancos eram familiares com as fogueiras do equinócio e mantiveram a palavra após sua queda — mas usando-a para se referir às fogueiras da Wyrms. Até os dias de hoje, os Dançarinos da Espiral Negra algumas vezes “sacrificam-se” a elas, se expondo a suas chamas por horas, na esperança de ganhar visões místicas. O que eles normalmente conseguem é uma grande quantidade de tumores cerebrais cancerígenos, mas isso não detém os Dançarinos de assumir que os tumores lhes darão uma iluminação corrupta.

Pobre da pessoa exposta a essas coisas. Queimam como se fosse fogo (**Lobisomem**, pág. 188). Porém, esse dano não pode ser absorvido, demora duas vezes mais para ser curado e acrescenta +10 em qualquer teste para a Tabela de Cicatrizes de Batalha (**Lobisomem 2ª Edição**, pág. 198). Ainda bem que o Dom: Resistência a Toxinas pode evitar esse dano.

Cerveja dos Duendes Demoníacos

Gnose 4

Esse elixir alcoólico é feito pelos duendes cervejeiros da Corte Sombria. Um trago desse espírito faz com que o bebedor sofra alucinações violentamente intensas e podem até mesmo passar um Garou acidentalmente para a Umbra (teste Gnose contra a Película local. Se o bebedor tiver quatro ou mais sucessos, ele percorre atalhos instantaneamente; três ou menos sucessos e ele permanece no mundo físico). A Cerveja dos Duendes Demoníacos é completamente tóxica e deixa até mesmo o mais forte Garou bêbado e mais rápido do que qualquer bebida humana (metamorfose que se embebedam com a Cerveja dos Duendes Demoníacos são “maus bêbados” — diminua a dificuldade para entrar em frenesi em 2 enquanto estiver sob essa influência). É a favorita nas assembleias dos Espirais Negras e normalmente deixa a noite mais sangrenta que de costume.

Tempestade Engarrafada

Gnose 6

Essa garrafa opaca contém uma tempestade maculada pela Wyrms em seu interior. Uma vez liberada,

a tempestade açoita o mundo físico e a Penumbra; ela vem e se vai rapidamente, durando apenas cinco turnos. Quaisquer inimigos da Wyrn pegos sem abrigo serão acertados por raios a menos que as vítimas façam um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7). O raio causa dez dados de dano agravado e irão atacar apenas um indivíduo por vez. Rumores dizem que a maioria desses amuletos existentes foi engarrafada no Oeste Americano, no século XIX, quando havia tempestades da Wyrn por todos os lados.

Lenha da Wyrn

Gnose 3

Lenha da Wyrn é uma vinha negra e sobrenatural que cresce nas profundezas da Terra, absorvendo a luz das chamas tóxicas abaixo. Quando o suficiente dessa lenha é coletada e queimada, ela tem o poder de proteger todos ao alcance de seu odor terrível do ataque de espíritos de todos os tipos, independente de quão poderosos eles sejam.

Equipamento

A lista que se segue de equipamentos mundanos e “nem tão mundanos assim” é primariamente oferecida para equipar os operativos da Pentex; porém, muitos dos itens que seguem podem ser usados para equipar qualquer antagonista que a história tenha. É obscenamente improvável que um lança-chamas tóxicos apareça no mercado negro, por exemplo — apesar de que se uma gangue local *tiver* um deles, tome cuidado!

Nota: As partes de equipamento que aqui seguem possuem uma característica “Posto”. Em termos simples, isso significa que a maioria dos personagens que portam tais itens presumidamente

gastaram pontos de Antecedentes para comprar o equipamento, da mesma forma que funciona para os fetiches. É um bom parâmetro para decidir se os operativos podem lidar com tais equipamentos se necessário; o grupo de guardas de segurança saído dos campos de treinamento da Pentex provavelmente não possuirão agentes nervosos, mas o bom e velho T. F. MacNeil, líder de um dos melhores Grupos Avançados que existe, pode ser considerado possuidor de tanta munição de nitrato de prata quanto ele achar que precisa para a próxima missão.

Munição

Pontas Ocas de Nitrato de Prata

Posto Cinco

Essas são balas de pontas ocas cheias de nitrato de prata. Essencialmente, elas agem como qualquer dum-dum normal, explodindo dentro do ferimento ao impacto e soltando o nitrato de prata. Além do dano agravado e sem direito à absorção que causam nos Garou que não estão em sua forma natural (e os impuros que estão), nitrato de prata é um veneno por si só e espalha suas toxinas para afetar o lobisomem (independentemente da forma). O veneno causa um Nível de Vitalidade de dano por turno, durante três turnos, em um Garou infectado; esse dano não pode ser absorvido. Por serem tão potencialmente mortais e assim atrair a atenção caso sejam descobertas por agentes da lei, essas munições são usadas apenas em necessidades absolutas.

Armadura

Armadura de Pus

Posto Três

Esse item sórdido é semelhante ao Kevlar (dando ao usuário um dado extra de absorção), mas quando a parte externa é perfurada por garras, dentes ou balas, um pus gosmento e altamente infecto é cuspidor numa área de 2 metros. O pus causa um Nível de Vitalidade de dano

agravado se entrar em contato com pele desprotegida. A

menos que seja retirado nos próximos dois turnos,

o pus causa uma ulceração na área. A

ulceração pode ser curada apenas através de meios mágicos.

Cada dia que o alvo falha em ser curado, a ulceração se torna mais

profunda, causando outro Nível de Vitalidade de dano agravado. Caso não

seja curada, a vítima morre à medida que a úlcera vai devorando-a. Cortar

a ulceração é uma opção, mas causa uma quantidade de dano igual a todo

o dano que a vítima suportou até aquele ponto (por exemplo, se ela tiver sofrido

dois Níveis de Vitalidade de dano, cortar a



Grupos Avançados da Pentex

O Grupo Avançado é a elite da força de combate da Pentex. Poucas pessoas fora da corporação sabem que a Pentex tem tais mercenários treinados em seu quadro de funcionários, muito menos grupos de operativos com vários poderes sobrenaturais. Os Grupos Avançados normalmente são compostos por cinco a sete fortes membros, todos cuidadosamente treinados em habilidades complementares. Os líderes da Pentex não são tolos — eles querem que suas forças de elite ataquem de forma tão efetiva quanto qualquer matilha Garou. Eles, geralmente, conseguem.

Um Grupo Avançado de poder mediano tem fomori como sua espinha dorsal, todos eles bem treinados com armas de fogo e combate desarmados (principalmente no uso de seus poderes). Se um psíquico treinado pelo Projeto Odisséia estiver disponível, um é colocado no grupo. A maioria dos Grupos Avançados inclui um Dançarino da Espiral Negra, para dar ao grupo o conselho de campo na luta contra os Garou. Por fim, não é incomum para o grupo possuir um humano sem nenhum poder, a não ser uma

imunidade ao Delírio induzida por químicos e uma pletora de habilidades úteis. Em muitos casos, o humano atinge a posição de liderança — afinal de contas, os fomori se degeneram rapidamente, os Dançarinos normalmente são insanos e quem pode confiar nos psíquicos?

Cada membro de um Grupo Avançado tem os seguintes equipamentos como padrão: uniforme completo com o distintivo específico do grupo, uma pistola pesada e uma pistola leve, uma faca de caça, bússola e rádio. O grupo em si recebe seis pentes de munição de prata como padrão e recebe qualquer outro equipamento considerado necessário para sua missão. O que inclui armas pesadas, rifles de atirador, munição extra, munição especial, óculos de visão noturna, transporte, coletes e outras formas de equipamento (Veja que kits médicos e armaduras corporais não estão dentro do padrão mesmo para os Grupos Avançados; alguns membros do grupo não precisam de tais objetos e aqueles que tentam pedir tais produtos normalmente não sobrevivem muito).

ulceração vai causar mais dois). Essa armadura ainda está no estágio de teste Beta; qualquer problema com essas vestimentas (e certamente existem alguns) ainda estão para serem descobertos.

Armamento

Lança-Chamas Tóxicas

Posto Cinco

Essa arma experimental e altamente perigosa não é um fetiche, apesar de ser quase mística. Ela lembra um lança-chamas mais convencional, apesar de não existir um acendedor e o tanque de combustível ser incrustado em uma máquina que zumbe (não muito diferente dos reatores portáteis dos *Caça Fantasmás*). A parte de trás é, na verdade, mais do que um tanque de combustível — é uma unidade de contenção que mantém as chamas tóxicas guardadas. A Pentex é a única fonte dessa arma e eles não as vendem.

O “Lança-Tóxicos”, como ficou conhecido entre os operativos de campo, é uma arma horivelmente brutal. Ela lança um jato de chamas tóxicas semi-líquidas, em um alcance de 9 metros e pode cobrir um ser do tamanho de um humano rapidamente com sua rajada. Exige um teste de Destreza + Armas de Fogo, dificuldade 7 para acertar o alvo. Aqueles azarados o suficiente para serem atingidos pelo jato recebem dois Níveis de Vitalidade de dano agravado; não pode ser absorvido, apesar de poder ser esquivado (ou resistido com o Dom: Resistência a Toxinas). O dano continua a cada turno, até que a vítima consiga extinguir o fogo. Naturalmente, a queimadura por chama tóxica demora duas vezes mais para curar e acrescenta +10 nos testes da tabela de Cicatrizes de Batalha devido às queimaduras. A unidade

de contenção tem combustível o suficiente para seis rajadas; o operador pode acertar alvos múltiplos em um turno, gastando mais combustível.

Porém, (e você sabia que teria um “porém”), a arma não é totalmente confiável. Caso o usuário tenha uma falha crítica em seu teste de ataque, a unidade propulsora explode em suas mãos, causando dano como se ele tivesse se acertado (e sem chance de esquivar). Caso o fogo não seja apagado em seu próximo turno, a unidade de contenção explode. Se o usuário for, a qualquer momento, atingido nas costas por qualquer ataque que cause pelo menos cinco sucessos de dano (absorvidos ou não) a unidade de contenção explode. Se o Narrador decidir que arma em teste receba, a qualquer momento, mais dano do que se esperar (ser pega em uma corrente de alta voltagem, por exemplo), a unidade de contenção explode.

Quando a unidade de contenção se transforma em uma bola de fogo verde e brilhante de napalm radioativa é, oficialmente, Algo Muito Ruim. O usuário imediatamente recebe três Níveis de Vitalidade de dano e continuará a receber mais três a cada turno — todo o seu corpo está coberto. Qualquer um em um raio de 5 metros deve se esquivar (dificuldade 8), ou será pego na explosão, recebendo de um a três Níveis de Vitalidade de dano, e o mesmo número a cada turno, dependendo de quanto de seu corpo foi exposto (veja *Lobisomem*, pág. 188). E lembre-se, chamas tóxicas não são absorvíveis.

Apesar dos riscos envolvidos, o “Lança-Tóxicos” é prezado pelos espécimes mais “machos” dos soldados da Pentex, e os garotos e garotas da DPS (Divisão de Projetos Especiais) estão mais do que satisfeitos em dar a eles tais armas, em nome do aprimoramento dos testes. Naturalmente, é o dever de qualquer Garou racional

assegurar que nenhum piloto de testes tenha a chance de dar um parecer — só os céus sabem o que uma versão *aprimorada* faria!

Granadas

Uma vez que granadas não são armas de auto-defesa justificáveis e causam mortes difíceis de se ocultar, elas, normalmente, não constam no equipamento diário. São reservadas para aqueles que precisam delas devido à natureza de seu trabalho normal ou podem ser pedidas quando um personagem assume uma tarefa especial na qual granadas possam ser úteis. A polícia tende a atirar em qualquer um que arremessar uma dessas e depois fazer suas perguntas.

Granadas de Fragmentação

Posto Três

Uma granada de fragmentação tem uma parada de dados de dano igual a 12 em seu ponto inicial (assim como na mão de um personagem). Para cada metro entre a explosão da granada e o personagem, reduza em um o número de dados da parada de dano. Por exemplo, se uma granada detona a 5 metros do personagem, a parada de dados de dano para esse personagem será de 12 - 5, ou seja, 7 dados de dano.

Granadas de Fumaça / Gás Lacrimogêneo

Posto Dois

Granadas de fumaça emitem uma densa nuvem de fumaça branca ou colorida. Granadas de gás lacrimogêneo emitem uma nuvem de gás irritante (veja **Venenos** abaixo). Não há nenhuma explosão nessas granadas; a fumaça é liberada por buracos em seu corpo. A nuvem preenche uma área de 10 x 10 metros em um minuto e durará por 10 minutos, caso não haja vento. Os operativos da Pentex normalmente ferem tanto suas próprias tropas quanto os Garou ao dispararem na fumaça — ninguém nunca disse que a Pentex tem medo de um pouco de dano colateral.

Fósforo Branco

Posto Três

Granadas de fósforo branco geram uma temperatura de 1480 °C quando explodem. Uma granada de fósforo branco tem uma parada de dano equivalente a 12 dados em seu local de detonação, reduzido em um para cada dois metros entre o personagem e a granada. Esse dano é agravado, apesar de que os Garou podem tentar absorver o dano. Granadas de fósforo branco irão incendiar a maioria dos materiais comuns, até mesmo os ligeiramente inflamáveis

Peso: 0, 27 kg **Tamanho:** Cilindro de 17 x 7 cm

Venenos

Gás Ionone

Posto Cinco

Vetor: Inalado

Efeitos: Esse gás é extraído da violeta comum e é uma arma simples que é bem útil contra os Garou. O Ionone interrompe completamente o sentido do olfato de qualquer pessoa que o inalar; seus efeitos duram aproximadamente por uma hora e pode ser bastante prejudicial aos lupinos, que dependem do olfato. Esse gás também pode impedir, completa ou parcialmente, que seus alvos usem Dons que dependam do olfato (por exemplo, Sentidos Aguçados, Visão Olfativa, Faro para Forma Verdadeira etc). Esse gás não pode bloquear o Dom: Sentir a Wyrn, que não é baseado no olfato (não importando quão óbvio cheire a mácula da Wyrn).

Proteção: Não respire.



Beijo da Wyrm

Posto Quatro

Vetor: Injetado.

Efeitos: Esse líquido amarelado é uma toxina altamente experimental usada em conjunto com uma pistola de dardos ou de um rifle. Seu propósito é aumentar os sentimentos de paranóia e sede de sangue, causando no alvo um frenesi sem provocação. Mostrou-se efetivo contra os Garou, mas a quantidade exata para otimizar o efeito ainda não foi quantificada.

O soro é colocado em uma cápsula anexada à pistola de dardos ou à agulha. Ao impacto, a cápsula se quebra, liberando a toxina no sangue do alvo ou em seu tecido muscular. Uma vez dentro do corpo do alvo, ele começa a estimular os químicos associados com a fúria e a paranóia. Uma injeção bem sucedida causará no metamorfo ou no vampiro um frenesi, enquanto os mortais ficam muito nervosos e completamente paranóicos.

Os Garou podem resistir a essa toxina com um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade baseada na quantidade de toxina que foi usada. Uma carga de uma pistola tem dificuldade igual a 6; uma carga de rifle tem dificuldade 8. A toxina eventualmente perderá sua potência, fazendo com que o lobisomem caia em um sono profundo. Um Ritual de Purificação é necessário para remover completamente os efeitos do Beijo da Wyrm. Até que esse ritual seja feito, o Garou se encontrará irritável e sofrerá de uma intensa paranóia.

Proteção: Armadura, Resistência a Toxinas.

Gás Lacrimogêneo

Posto Dois

Vetor: Contato/Inalado.

Aparência: Incolor

(frequentemente misturado com fumaça), odor distinto.

Efeitos: Tosse, vômito, grande irritação dos olhos e das membranas mucosas. As vítimas subtraem dois dados de todas suas paradas até se livrarem da nuvem de gás por 10 minutos.

Proteção: Uma máscara de gás protege completamente, uma máscara de mergulho ou óculos protegem os olhos e respirar o gás através de um pano molhado protege os pulmões. O Dom Resistência a Toxinas desfaz os efeitos do gás lacrimogêneo.

Gás Mostarda

Posto Três

Vetor: Contato/Inalado.

Aparência: Levemente amarelado, odor distinto.

Efeitos: Ardência; causa queimaduras na pele exposta. Se inalado, a queimadura nos pulmões pode ser fatal. Subtraia um Nível de Vitalidade por turno que a pele esteja exposta ao gás. Vítimas perdem dois Níveis de Vitalidade por turno ao respirarem o gás.

Proteção: Cobertura para toda a pele e uma máscara de gás são necessários para uma proteção. Roupas comuns protegerão apenas por um turno. O Dom Resistência a Toxinas também é efetivo.

Agente Nervoso (Sarin)

Posto Cinco

Vetor: Contato/Inalado.

Aparência: Incolor, inodoro.

Efeitos: O gás altamente concentrado causa um Nível de Vitalidade por turno; não pode ser absorvido. Em uma baixa concentração, causa um Nível de Vitalidade por minuto, com a mesma restrição. Com uma baixíssima concentração, causa um Nível de Vitalidade por hora.

O gás nervoso causa náusea e desorientação, seguidas de morte. É importante perceber que os efeitos letais do Sarin acontecem em uma concentração de 10-100 partes por milhão e que os efeitos são *sempre* letais (As chances de uma exposição não-letal e com sintomas são menores do que 1 em 10.000). Por razões óbvias, Sarin é tão



ilegal que a Pentex não permite a **ninguém** usá-lo, a menos que haja uma enorme razão e uma crença de que seu uso possa ser completamente encoberto.

Proteção: Traje fechado de Perigo Nuclear-Biológico-Químico.

Antídoto: Kit de Injeção de Atropina (agulhas hipodérmicas com atropina; deve ser ministrado antes dos sintomas aparecerem. A atropina ingerida sem a exposição ao Sarin torna-se uma toxina). Há rumores de que a Pentex arquitetou esse veneno para que a atropina só desse a vítima três ou quatro horas a mais de vida. O Dom Resistência a Toxinas anula os efeitos desse gás.

Nota: Pode ser possível de se proteger do Sarin ao ficar em um local fechado e alto. Israel usou isso para proteger sua população durante a Guerra do Golfo de 1991, mas sua efetividade não foi testada (não houve ataques de gás).

Comunicação

Rádio Subcutâneo

Posto Dois

Alguns operativos sortudos recebem pequenos receptores e transmissores de rádios que são implantados na base de seus crânios. Isso permite a um operativo receber ordens e enviar informações discretamente. O alcance é limitado (mais ou menos num raio 40 quilômetros), então normalmente está em uso apenas dentro do círculo imediato do operativo (Grupo Avançado etc). A frequência do rádio automaticamente

oscila, dificultando que os inimigos a ouçam. Aqueles que recebem a transmissão podem ouvir tudo que o operativo faz. O operativo pode desligar o rádio quando quiser, mas a Pentex pode reativá-lo discretamente à distância, para se proteger contra traições. Vários desses equipamentos foram capturados pelos Garou conhecidos como "Sabotadores". Isso preocupa a Pentex e a megacorporação está constantemente aprimorando os rádios para desencorajar o uso dos antigos equipamentos pelos Garou.

Drogas

Fomoro!

Posto Três

Essa droga na verdade é constituída de corpos de fomorach "reciclados", uma raça de fomor particularmente desprezível. Quando injetada em um fomor, ela temporariamente aumenta seus poderes. Porém, é altamente viciante, e o fomor buscará por mais. Após a injeção, o fomor deve testar Força de Vontade, dificuldade 7, para acessar os poderes da droga. Se for bem sucedido, os efeitos de qualquer poder que ele usa serão dobrados; por exemplo, suas manobras de garra causarão Força + 4 de dano, sua Couraça da Wyrn lhe proverá seis dados extra de absorção ao invés de três e por aí vai. Após o primeiro uso, no entanto (independente se a ativação foi bem sucedida ou não), o personagem se torna horivelmente viciado na droga. Não que a Pentex ache que isso seja uma coisa ruim.

DANÇARINOS DA SPIRAL NEGRA

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Jogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Instinto Primitivo _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícias

Emp. c/Animais _____ 00000
Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Liderança _____ 00000
Performance _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimentos

Computador _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Rituais _____ 00000
Ciências _____ 00000

Vantagens

Antecedentes

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Dons

Dons

Renome

Poder

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Astúcia

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Infâmia

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posto

Fúria

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinase

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza Tribal

(Opcional)

PERTURBAÇÃO:

[illegible]

DANÇARINOS DA ESPIRAL NEGRA

Natureza:

Comportamento:

Hidra:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Aliados

Recursos

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Colméia

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Poço: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Logo of the 10th National Congress of the Brazilian Society of History (SBH). The logo features a stylized black silhouette of a person in a dynamic pose, possibly a dancer or a person in motion, set against a background of a large, faint, circular emblem. The text "DA SBH" is visible on the left and right sides of the silhouette, and "História" is written in a cursive font below it.

Preludio

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Idade:	_____	_____
Cabelos:	_____	_____
Olhos:	_____	_____
Raça:	_____	_____
Nacionalidade:	_____	_____
Sexo:	_____	_____
(Altura / Peso)	_____	_____
Hominídeo: _____ / _____	Cicatrizes de Batalha:	_____
Glabro: _____ / _____		_____
Crinos: _____ / _____		_____
Hispo: _____ / _____	Deformidades de Impuro:	_____
Lupino: _____ / _____		_____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

mo

Concetto:

Raciocínio OOOOO

Ciências ○○○○○○

Experiência

Agradecimentos: Um Sussurro Sombrio....

*In the night, come to me
You know I want a Touch of Evil
In the night, please set me free
I can't resist the Touch of Evil
— Judas Priest, A Touch of Evil*

O Retorno a Malfeas

Desde o Umbra deixamos a região sem ser incomodada, mas os Guerreiros de Gaia pediam por mais. Eis que em resposta ao Uivo de Convocação a matilha desse livro se uniu e para Malfeas partimos.

Alguns se perderam durante o caminho, mas mais aliados foram surgindo no decorrer da jornada. O livro demorou para ficar pronto, passando muito tempo para ser traduzido. Porém, nesse tempo tivemos livros de tribos. E muitos livros! Se isso foi bom ou ruim? Não sabemos dizer, mas o serviço está feito. Temos o Livro da Wyrn em português.

Você, que acaba de ler essas palavras, é nosso convidado!

E que dezembro traga mais um livro, pois desde junho temos a marca de um livro por mês. Marca que carregaremos até o final do ano! Essa é nossa promessa!

Nota Importante!!!

Só para esclarecer possíveis dúvidas, o Livro da Wyrn é referente à Segunda Edição do jogo, por isso uma nota. Os termos referentes aos espíritos são os termos da Segunda Edição (aqui ainda se usa Poder ao invés de Essência), bem como o cálculo de seus poderes (o valor do Poder está **bem** mais alto) e tudo mais. O Narrador deve fazer uma adaptação antes de colocá-los na mesa, caso jogue a Edição Revisada do jogo. A maioria dos termos foi atualizada, como Vida Passada para Ancestrais, mas no caso dos Espíritos não, pois isso deixaria confuso o sistema de regras. A diagramação do livro original também deixa a desejar, portanto alguns pontos foram adaptados para a **nossa versão** em português, ainda mantendo o estilo do livro, mas inserindo coisas simples que em muitas das páginas não vimos, como os números delas.

Heróis da Espiral Negra

Muita gente nova apareceu para ajudar, alguns nem tão novos assim e até mesmo um dos antigos membros retornou ao grupo. Isso apenas mostra a força do Nação Garou, unindo seus novos e antigos membros. Força essa que motivou a criação de uma festa para reunir todo o grupo.

Detalhe: Fomos e voltamos, sem nenhum traço (aparente) de corrupção.

Harlan Perth

"Filho-da-Tempestade"

Senhor das Sombras Theurge Cliath

A batalha contra a Wyrms não foi fácil, ele escrevem mau demais, o que dificulta a tradução... Mas, no fim das contas, a Nação Garou pode trazer mais um livro para nós, público brasileiro e lusitano. Não fiz muito neste livro pois a vida nos chama constantemente para outras tarefas, e no fim eu acabo fazendo tudo pela metade, mas prometo mudar nos próximos livros...

Quero agradecer ao pessoal da Nação Garou, à minha sogra (que me ajudou bastante), ao Gustavo (que "revisou" os trechos que eu tive dúvida, antes que eu enviasse para a revisão oficial) e aos Animais de Teta, meu grupo de RPG que só fez a paixão por lobisomens aumentar!

Abraços peludos à todos!

Bruno "Uivando-Pro-Vento"

Galliard Filho de Gaia Filhote

Mais um livro pronto, mais um que eu quase não participei, e mais uma vez eu não tenho a menor ideia do que escrever aqui. Acho que esse é um dos livros mais importantes já traduzidos até agora, porque mostra a Wyrms com profundidade, algo mais do que uma chocadeira de Malditos. Até um próximo livro, ou a festa da Nação, o que vier antes.

Que a Wyrms trema!

KAO "A-Rocha"

Ahroun Cria de Fenris Cliath

Em memória de "A-Rocha-Perdida" que sucumbiu durante as traduções ao veneno da Wyrms. Passou os seus últimos 4 meses trabalhando junto as teias da Weaver e decaindo a escuridão das raves da Wyrms.

Yann Marien

"Sussurros do Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

Eu voltei, depois de uma pequena viagem pelo outro lado da película. Esse, apesar de eu não ter trabalhado tanto nele, é um dos livros que mais me agrada ver traduzido, e ainda com tanta qualidade, como sempre.

Acho indispensável para qualquer um que jogue ou pretenda jogar.

O maqueavélico do Chokos diz que é uma chance para o inimigo, para mim, é mais uma chance para nós, conhecendo melhor o inimigo fica mais fácil de destruí-lo, mesmo com Antélios chegando, com os abismos da Terra se agitando em uma insurreição maligna, nós não podemos perder a esperança de salvar nossa mãe!

Um grande abraço à todos!

P.S. Viva a Wyrms? =X

Joffison "Sonha-o-Passado-e-Vive-o-Futuro" Vanblacken

Ainda Filhote, mas não mais Perdido

Obrigado irmãos e irmãs, obrigado por mostrar o quão poderosos somos como família, matilha, grupo ou gangue, sou feliz por fazer parte dessa Seita, fazer parte de algo maior que eu mesmo, tocar além da distância meus braços, ir além de onde minhas pernas podem me levar, ver mais longe que meus olhos.

Saibam que além de Folha-de-Outono, que está sempre ao meu lado, ou Velocidade do Trovão, que está sempre me cobrando, penso em todos vocês em cada linha que traduzo, ou em cada linha que escrevo aqui ou em nosso caern virtual (cheio de uma fraternidade real), ou em cada página que deixo de traduzir, e penso que não poderia estar com melhores companheiros e nem gostaria de ter outros.

A Wyrms cai, não definitivamente, mas cai.

"o xamã lobo vence todas as batalhas, menos a última."

— Shadowrun — Encontre sua própria verdade.

Fei Wang

Theurge Hakken Cliath (atualmente em Harano)

Primeiramente eu gostaria de me desculpar aos meus irmãos Garou por ter entrado em Harano antes de acabar a tradução. Não mereço nem mesmo um espaço no Apêndice. Mas onde pude ajudar, foi uma imensa satisfação.

Agora, aqueles que não tem acesso ao inglês podem, gratuitamente, introduzir Dançarinos da Espiral Negra muito mais sofisticados e até, Mãe Esmeralda nos ajude, Garous que queiram compreender a Wyrms em Malfestas sem se corromper. É uma missão quase impossível, mas as chances agora não são zero.

Façam bom proveito.

Frank

"Coração-da-Tempestade"

Ahroun Senhor das Sombras Cliath

Gostaria de agradecer muito ao Dylan, que ajudou bastante na tradução, e principalmente ao Chokos, que participou na tradução de TODOS os capítulos do livro, foi ele quem botou essa máquina pra funcionar e carregou

a galera toda nas costas. Eu mesmo não ajudei em muitas coisas, mas não pude ignorar quando vi um grupo de mestres, jogadores e fãs de Lobisomem trabalhando juntos pra dar a nós, brasileiros, um maior acesso ao material do Mundo das Trevas. A galera fazendo isso totalmente de graça, sem nenhum interesse comercial, ou moral, nem nada. Fazendo a tradução puramente por diversão e solidariedade de levar o Mundo de Lobisomem para aqueles que não o conhecem tão profundamente.

Dentre as minhas palavras finais eu gostaria de exaltar a glória da Nação Garou. Que os nomes dos seus membros constem nos Registros Prateados, e que a nossa história seja contada e recontada por infinitas gerações.

E a vocês que lêem e sabem que podem ajudar, juntem-se a nós. Juntem-se à Nação Garou e que Wyrn estremeça ao ouvir nosso uivo, e seus lacaios nos temerão mais do que temem a qualquer coisa no mundo.

Aos amigos da Nação Garou e a todos os que se opõem à Wyrn, e ao capitalismo, um grande abraço!!

Força e Honra!!

Júlia "Orgulho do Falcão"

Galliard Presa de Prata Cliath

Soterrada em meio a inúmeras folhas, fitas e livros, esta Presa de Prata se limita a dizer Obrigada a Nação Garou, enquanto corre para fazer as Provas Finais. E até a próxima tradução, num início de período, espero.

Daniel "Voz-do-Falcão"

Galliard Presa de Prata Cliath

Hunf... A Corruptora, a Traíçoeira a maior causa de nossos problemas. Houve um tempo em que ela era responsável pelo equilíbrio, temo que maior conhecimento sobre a Vilã acabe seduzindo filhotes mais incautos, mais rebeldes, mais apressados. Não se esqueçam das palavras daquele sábio: "Se você conhece seu inimigo e a si mesmo não precisa temer o resultado de 100 batalhas."

Essas palavras nunca fizeram tanto sentido quanto agora, use o livro bem, com responsabilidade e honra, não se deixe seduzir por suas palavras e promessas, ou terei que caçá-lo também, e depois sequer contarei essa história, pois traidores só merecem o esquecimento.

Brianna "Olhos de Estrelas"

Theurge Fianna Cliath

Acredito que até pela energia que emana do assunto, o Livro da Wyrn, foi complicado. Muito diferente dos livros de tribo, o assunto interessa principalmente aos Narradores, e na qualidade de quem está aprendendo para se tornar uma narradora, pude conhecer alguns dos principais antagonistas do cenário.

A narradora que me mostrou o encanto do cenário é uma fã incondicional dos antagonistas, ela costuma dizer que os jogadores devem ter um inimigo para odiar e esse livro está recheado deles.

Esse é para você, amada Dança com Estrelas.

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Cliath

Nossa Mãe chora, suas lágrimas de sangue escorrem pelos rios, manchados e corrompidos. Nossas matas morrem, nosso mundo morre. Cada golpe de machado, cada gota de petróleo na água, cada animal capturado é uma afronta à natureza que nos abriga, que nos fornece alimentos. É um golpe contra nós mesmos. A Wyrn habita não só os lugares podres, mas também o coração de cada um de nós. Cantamos canções daqueles que se sacrificaram em batalhas contra o Dragão, mas envergonhamo-nos de falar daqueles que pularam em sua mandíbula e retornaram distorcidos e corruptos. Devemos conhecer nosso inimigo, saber suas fraquezas, explorá-las, e honrar nossos Ancestrais que morreram para que Gaia continuasse a existir. Devemos nos lembrar dos tempos de Glória, quando a Wyrn era apenas uma força de equilíbrio e lutar para que consigamos botá-la novamente em seu lugar. Para isso, contamos com todos vocês, na batalha vindoura e definitiva, o Apocalipse.

Que Gaia nos ilumine até lá.

Vizir

Ahroun Dançarino da Espiral Negra Athro

Muitos são os caminhos de um Peregrino Silencioso... E poucos destes são conhecidos por qualquer Garou além dele... Estive fora por algum tempo e embora triste por não poder ajudar, fiquei também feliz por ver que muitos outros estavam lá, dispostos a manter o Nação Garou vivo. Este grupo maravilhoso que nada mais lucra, além de satisfação pessoal por saber que ajuda a tanta gente. Lí por aí que o Nação Garou fora chamado de "Grupo Pirata De Tradução Não Autorizada" e fiquei me perguntando se estamos fazendo algo de errado. Cheguei a conclusão de que nossa "Corrupção" é pequena, se comparada a verdadeira Wyrn corporativa. Negar aos jogadores o acesso a esse acervo tão necessário seria o verdadeiro crime por aqui... Alguns tem que levantar o traseiro da cadeira e começar a fazer algo para mudar o mundo, antes que a estrela vermelha devore o sol, e se tivermos que dançar uma ou duas vezes a tal da espiral... Que seja...

Rafael/Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho (impaciente)...

... e acordou bêbado e ninguém mais viu...

Gustavo "Guardião do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

É triste fazer parte de um país em que muitos não sabem ler. Nada posso fazer para mudar esse cenário, pois minhas ações são limitadas. Talvez o RPG faça com que

mais pessoas passem a ler. Será o RPG o responsável por criar pensadores no futuro? Pode-se dizer que há futuro?

Só sei que é ótimo fazer parte da equipe que foi responsável pela tradução deste livro. Que mais venham, e que eu possa fazer parte deles!!!

Saúde!

Folha do Outono

"Ágil-Como-o-Vento"

Theurge Fianna Romeiro Sussurrante Anciã

(Folha do Outono deita-se no chão do caern do Nação Garou, em sua forma de duas patas, sob o luar e com seu machado sob seu peito. Essa é minha homenagem, mas também meu Ritual de Contrição)

"Em sua honra eu cantei várias vezes, sua personalidade me inspirou a recitar várias histórias e, como muitos outros, contos que foram repetidos por dezenas de centenas de vezes, novamente, por várias pessoas. Seu ânimo é um norteador para nossos espíritos cansados, nos renovando e tornando simples encontros em memoráveis festas; do mesmo modo que seu espírito crítico nos mantém longe das beiras do que é absoluto e alienável. E em sua honra, eu dedico cada página de meu presente trabalho, cada erro miserável que passou pelos meus olhos cansados das noites não e mal dormidas, mas também cada acerto, inovação e nova descoberta que, por ventura, tenha tornado meu trabalho mais agradável, nem que seja um pouco melhor, para cada um dos jogadores e leitores do meu país. Meu trabalho é a obra pronta e acabada, assim como um ferreiro fere o ferro e o transforma em aço ou como o poeta que risca o papel através de inspiração e palavras.

Esse é *meu* trabalho. Meu trabalho dedicado ao meu grande amigo Magno, que não é Garou, mas é mais honorável como poucos que eu tenha visto em meus anos de vida.

Apenas sinto por não ter entregue o livro a tempo, em seu aniversário.

Abraço, Magno!!"

Chokos "Velocidade do Trovão"

Ragabash, Senhor das Sombras Iluminado Anciã

Como Iluminado, é óbvio que me delicie nas traduções do Livro da Wyrn. O conhecimento do inimigo é crucial para nosso triunfo nas Batalhas Finais do Apocalipse. Conhecer, para depois derrotar.

Como Narrador, gostei bastante do material trazido por esse livro. A cosmologia da Wyrn bem definida, bem como uma melhor descrição da psicologia dos Dançarinos da Espiral Negra. Para aqueles que puderem, não deixem de ler *Chronicle of the Black Labyrinth*. Muitas vezes citado, esse livro esclarece várias coisas, além de ser um ótimo material extra. E um bom livro, claro.

Como jogador, espero que os Narradores usem o livro para variar a crônica, mas sem deixar de perder o horror. Que eles não apenas abram o livro e usem o primeiro monstro que aparecer por lá... Vamos preservar a chama do jogo, galera!

Agora temos pela frente apenas mais um mês, e mais um livro. Após alcançar tribos, os Registros Prateados, a Umbra e muito mais, o Nação Garou ataca Malfeas, o lar da Wyrn. Nosso próximo ataque está perto, e até o final do ano, aguardem por mais um livro.



LIVRO DA WYRM

SEGUNDA EDIÇÃO

A Podridão no Coração do Mundo

A atrocidade é sua bebida. Ela se banqueteia na doença. Ela se alimenta da corrupção no coração dos homens e dos lobisomens. É tão antiga quanto as pestes, maior do que os sóis, mais negra que o vácuo do espaço. É a corrupção que rói as raízes da Árvore Mundo, o ódio que ameaça devorar Gaia. Ela é a Wyrm.

O Exército do Apocalipse

Você não pode narrar um jogo de LobisOMEM sem envolver de alguma forma os servos da Wyrm, sejam os amaldiçoados fomori que agem como seus lacaios ou os mortais corruptos que inconscientemente fazem o seu serviço. Mas como fazer isso de maneira apropriada, como fazer com que os inimigos dos Garou sejam tratados corretamente? Com o **Livro da Wyrm, Segunda Edição**, claro. Esse suplemento contém tudo o que você precisa para preencher os esqueletos de seus antagonistas, para contar histórias que irão excitar e assustar seus jogadores. Se o perigo é a sua ferramenta de narrativa escolhida, então essa é a sua oficina.

Livro da Wyrm, Segunda Edição inclui:

- Informações tribais completas sobre os Dançarinos da Espiral Negra, a tribo caída dos Garou.
- A hierarquia detalhada da Pentex, bem como listas expandidas de fomori, Malditos, monstros, cultos mortais e mais – além de como usá-los em seus jogos.
- A cosmologia da Wyrm e seus aspectos espirituais, conselhos para usá-la para um maior impacto e muito mais.

LOBISOMEM
O Apocalipse



Nação Garou
Grupo de Traduções