

PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS



PRESCOTT



Um Livro de Referência para Lobisomem: O Apocalipse

PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS



Custe o que custar

Por Deena McKinney com Forrest B. Marchinton

Créditos

Autora: Deena McKinney

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Material adicional, idéias e pesquisas por: Forrest B. Marchinton

Editor: Ed Hall

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Andrew Bates, Jason Felix, Anthony Hightower, Brian LeBlanc, Paul Phillips, Pia Guerra

Design, Layout e Diagramação: Robby Poore

Arte da Capa: Steve Prescott

Design da Capa: Robby Poore

Dedicatória do Autor

Esse livro é afetivamente dedicado aos Parentes de minha carne, coração e espírito: D.C. McKinney, Jéssica Hanna RN, Forrest Buck Marchinton e Wayne "O Bastardo" Peacock.

Agradecimentos especiais para Phil, Ethan, Stewart, Jackie e Nicky, pelas primeiras e segundas oportunidades e muita sabedoria por todo o caminho.



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

© 1997, 1999 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do

editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Parentes Heróis Esquecidos, Lobisomem Guia do Jogador, World of DArnkness Sorcerer, The Inquisition e Livro da Wyrms são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

IMPRESSO NA CASA DE SEU PARENTE

Agradecimentos Especiais

Mike "Pooka Abelha" Tinney, por colocou aquele doce e gigante mel em sua mochila.

Chris "Barco Explodido" McDonough, por realmente ir ver ambos.

Aileen "Mas Nós Fazemos Aniversário Juntos" Miles, por ganhar a camisa esnobe.

Brian "GenCon Faz Meu Olho Sangrar" Glass, por não brincar.

Ed "Força Delta" Hall, por nos deixar saber como **verdadeiros** mercenários fazem as coisas.

Richard "Cavaleiro" Dansky, por vestir o balde amarelo.

Ken "Centurião Nova Prime" Cliffe, por defender Xandar a todo custo.

Ethan "D'oh! D'oh! D'oh!" Skemp, pela abordagem de usina nuclear ao desenvolvimento do livro básico.

Kathleen "Leia Essa Bosta, É Grátis!" Ryan, por assegurar-se que sua história fosse contada.

Justin "Bode Yoda Com Cabeça de Cachorro" Achilli, por... bem, já se disse demais.

E dois "muito obrigado" para **Rob "Homem dos Dados" Hurriaga**, por nascer sobre uma fase aleatória da Lua e a **Ralph "Vivo ou Morto" Bruce**, por seu grande discernimento.

Créditos desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Kinfolk: Unsung Heroes

Copyright: White Wolf

Título Original: Kinfolk: Unsung Heroes

Tradução:

Lendas dos Garou: Bone

Introdução: Chokos

Capítulo 1: Chokos, Diego Garou e Daniel

Capítulo 2: Chokos e Gustavo

Capítulo 3: Chokos e Moonlover

Capítulo 4: Chokos, Bone e Paulo

Apêndice: Chokos

Revisores: Folha do Outono, Chokos, Bone, Sussurros, Lica, Takei, Gustavo

Diagramação/Planilha: Folha do Outono

Edição de Imagens: Ideos (Movimento Anarquista)

Capas: RGT (Arcadia Team)

A casa é pequena, mas hospitaleira. Visitem-nos!!!

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

Feliz Aniversário, Chokos!

Por ser acima de um bom membro, um amigo.

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 15º livro, publicado em 29/Maio/2008)

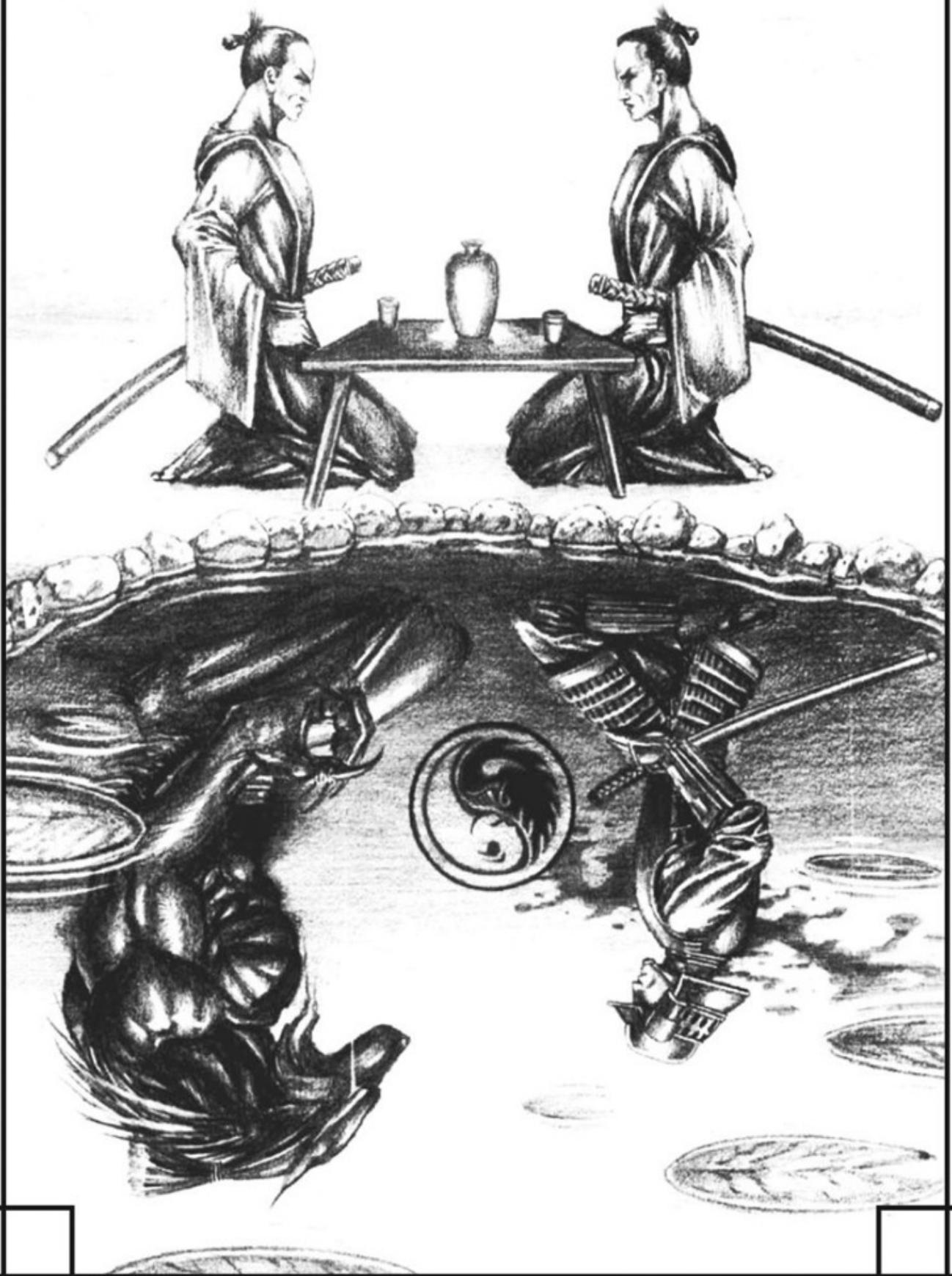
PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS



Conteúdo

Lendas dos Garou: Kagemusha	5
Introdução: O Conto dos Parentes	11
Capítulo Um: A Sociedade dos Parentes	17
Capítulo Dois: Criando Personagens	49
Capítulo Três: Parentes Sobrenaturais	67
Capítulo Quatro: Narrativa	77
Apêndice: Relações Sangüíneas	103



Lendas dos Garou: Kagemusha

Bebericando o chá quente, o calor retornando ao seu corpo gelado, Musaki Takeshi esperava pacientemente pelo chamado de seu pai, Musaki Kazuo. Takeshi sentia-se exausto após sua rápida retirada do campo de batalha. Flocos de sangue e cérebro ainda estavam espalhados por sua armadura. Takeshi era *jito*, um guardião da terra, a serviço de seu pai ancião. Há muito tempo Musaki Kazuo foi nomeado *hatamoto* para o xógum Minamoto. Takeshi, como seu pai, era um homem de responsabilidades. Desde seu 16º ano, o samurai usa a *dai-sho* em serviço do clã Minamoto. Seu dever incluía guardar as terras do xógum contra injustiças e corrupção. Ele recebia simples prazeres dos jardins de seu estado, na beleza de sua dama, Azami, e de seus dois pequenos filhos. Mais de uma vez, a presença serena de Azami esfriou o fogo furioso dentro dele. Pois, assim como seu pai, Takeshi orgulhosamente portava sangue dos Hakken, guerreiros-lobo do grande deus lunar Tsuki-yomi. Desde tempos de seu ancestral Akemi, na Guerra

Heiji, os filhos do Clã Musaki, a fúria queimando no interior de sua carne, varriam para longe os homens inferiores. Azami compartilhava ancestralidade Hakken distante e Takeshi estava seguro que pelo menos um de seus filhos iria saborear a gelada luz de Tsuki-yomi em seu coração.

Um jovem servo deslizou o biombo de papel de arroz e se curvou para Takeshi. “Seu pai o convoca, meu amo”. O samurai seguiu o garoto pelo labirinto de cômodos até chegar à câmara de repouso de Kazuo. O homem de cabelos brancos, ainda vestido em seus robes de corte, repousava em um grosso futon. Finas roupas índigo cobriam seu corpo gelado. Takeshi engasgou com o fedor da sala; mesmo o incenso no pequeno braseiro do quarto não conseguia tirar a podridão da morte. Os olhos de Kazuo, cobertos de dor, encaravam com amor e esperança seu filho.

“Não tema em encarar o que breve irá passar”, disse o velho. “Eu estou sendo chamado para terras no coração



do Tsuki-yomi, para os mundos flutuantes além deste”.

“Meu senhor, pai, quem fez isso com o senhor?” gritou Takeshi.

Kazuo tossiu e cuspiu catarro misturado com sangue negro. “Não cometa o meu erro de subestimar as forças de nossos inimigos, Ashikaga, meu filho. Entre eles deve haver praticantes de magia negra, que podem infectar nosso povo com a peste. Eles buscam acabar com a minha influência sobre nosso senhor, o xógum; eles virão atrás de você da mesma forma.”

“O senhor será vingado, meu lorde. Eu sou da face completa de Tsuki-yomi, eu sei pouco sobre curas, canções, espíritos ou lei. Mas a minha espada responderá a essa traição!”. Um soluço encobria a voz de Takeshi. O guerreiro apertou os punhos, sentindo a familiar fúria percorrendo seu interior, enquanto a sufocava com todas as suas forças. Liberar o lobo nesse lugar, perturbar os últimos momentos de seu pai com desonra, seria impensável.

O velho sorriu fracamente. “Você tem sido um bom filho para mim e um bravo guerreiro de nossa linhagem. Agora, peça-lhe que cumpra mais um dever”. Sua mão, como uma garra, soou um pequeno gongo ao lado de seu futon. Um momento depois, um jovem rapaz encapuzado entrou no quarto. Takeshi o fitou em choque quando o rapaz tirou o capuz, pois o guerreiro Hakken estava olhando para sua imagem espelhada. Kazuo conseguiu soltar uma risadinha.

“Meus filhos, pela primeira vez vocês se

encontraram. Musaki Takeshi, esse é seu gêmeo, Musaki Jiro, nascido apenas alguns momentos após seus olhos contemplarem pela primeira vez o calor da luz de Amaterasu. Ele não possui as fúrias dos Hakken, mas é seu irmão de qualquer forma. Ele também é um kagemusha, o guerreiro das sombras, aquele que pode se erguer por você quando você não pode se erguer. Se aproxima o momento em que ele poderá servir ao clã com seu sangue e sua alma”.

Os gêmeos se entreolharam e o Hakken contemplou o Parente. Um elo se formou entre os irmãos como uma forte ponte sobre um rio caudaloso. Centenas de perguntas tocaram as mentes de ambos, mas os irmãos se curvaram um para o outro antes que se ajoelhassem mais uma vez diante de seu pai. Perguntas poderiam esperar. Obediência e respeito não.

Kazuo limpou sua garganta. “Escutem cuidadosamente, meus filhos. Minhas fontes ouviram entre os servos de Ashikaga Takaugi que há uma conspiração naquele clã contra o xógum e contra nossa casa. Vocês dois devem retornar ao Estado de nosso clã. Jiro, você deve aprender com Takeshi. Acompanhe seus movimentos. Copie suas maneiras. Pois chegará o tempo em que ele deverá deixar nossas terras e irá se encontrar com nossos aliados no norte. Preparem-se para derrotar as forças de Ashikaga ou morrer com honra”.

“Pai, o senhor me pede para deixar nossas terras em momento de perigo?” exclamou Takeshi. “Realizar um ato de covardia? Eu não poderia abandonar nossa casa

diante de um ataque mais do que eu poderia desonrar nosso senhor, o xógum! O que o senhor me pede é vergonhoso para um samurai e duplamente para um membro dos Hakken”. Ele se virou enojado.

Lorde Kazuo reuniu suas últimas forças para se erguer em seus cotovelos. Seus olhos queimavam e sua voz ecoava seu poder. “Escute-me, meu filho. Você é o último Hakken do Clã Musaki. Seu sangue deve ser preservado! Talvez seus filhos carreguem as bênçãos de Tsuki-Yomi, mas não saberemos disso até daqui a muitos anos. Eu não morrerei e sem deixar um rastro do meu sangue para trás! Isso não é uma questão de honra pessoal, mas de honra e linhagem do clã. Você deve viver para guiar os Hakken em meu lugar! Se você não o fizer, eu encontrarei uma forma de amaldiçoá-lo do além túmulo, isso eu prometo!” Ele recuperou o fôlego. “Jito viveu sua vida inteira para essa missão. Para ele, não há honra maior do que ser um *kagemusha*. Se você não conseguir cumprir meu último desejo, eu o julguei mal, e você certamente não é meu filho”. Exausto, ele caiu de volta no futon.

“Jiro, meu irmão, é esse o seu desejo também?” indagou Takeshi em voz baixa.

O rosto do *kagemusha* se incendiou com uma paixão interior que surpreendeu o guerreiro. “Meu senhor Takeshi, que outro propósito e honra maior poderia eu almejar em vida? Você é Hakken e eu sou *kagemusha*. Meu karma exige que eu o sirva nisso. Mas, além disso, nenhuma outra felicidade poderia eu encontrar nessa vida do que saber que eu auxiliiei a preservar a linhagem dos Hakken Musaki.”

Finalmente, Takeshi ascentiu. “Que assim seja. Meu querido pai, hei de levar Jiro comigo. Ele há de se tornar eu e conhecer meus modos. E, quando for desejo do destino, ele tomará meu lugar nos Estados quando eu buscar nossos aliados e preservar o clã”.

“Então, eu posso morrer em paz.” sussurrou Kazuo. “Agora, eu peço que me auxiliem em meus últimos momentos, meus filhos. Morte fora do combate é feia e fraca. Isso é o mais perto que eu vou chegar de uma batalha agora”. Ele sentou-se devagar e puxou de sua manga um pequeno pergaminho. Kazuo leu o poema que havia escrito ali, como é adequado a um samurai antes de sua morte.

Sombras geladas percorrem as veias

Pequenos fragmentos de preto e branco

O frio ceifa a vida

“Jiro, eu lhe peço que pegue minha *katana* e realize o *haishaku*. Assim, quando a tarefa estiver terminada, a espada deve ir para seu irmão mais velho, pois era a espada de meu pai e do pai de meu pai. Minha *wakizashi* eu usarei para o *seppuku*”.

Takeshi assistiu seu pai, silencioso até o fim, lentamente realizar o *seppuku*, as entranhas envelhecidas lentamente se espalhando no seu colo de seda com as duas precisas incisões feitas pela *wakizashi*. Takeshi prendeu a respiração até que um quase imperceptível aceno de seu pai sinalizou para Jiro deixar a antiga *katana* cair. O gêmeo mais jovem cuidadosamente

limpou a lâmina antes de apresentá-la para o irmão mais velho.

Um sacerdote Xintó esperava e iniciou os preparativos com o corpo enquanto os gêmeos reverenciaram e deixaram o quarto. O último comando de seu pai exigia que se apressassem. Nenhuma palavra foi pronunciada até que estivessem fora do palácio do xógum, montados em pôneis robustos, disponíveis para uso de seu clã.

“Nosso pai era um grande homem. Você era seu orgulho e alegria”. Disse Jiro humildemente.

Takeshi cavalgou em silêncio por um momento. “Eu nunca soube que tinha um irmão”, disse finalmente. “O que você precisa aprender comigo para ser *kagemusha*?”

“Ora, as coisas nas quais você toca, suas maneiras, habilidades de comando. Eu já sei que você possui uma bela dama e dois filhos. Ouvi de nosso pai todos os seus feitos heróicos. Mas sei pouco de você como homem. Quero ver você enquanto fala e ama, em seus famosos jardins, no *cha-do* e nos banhos. Mesmo que eu saiba as lendas de seus dias, não posso viver sua vida até que eu o veja vivendo-a. Foi por isso que nosso pai exigiu que eu me juntasse a você em seu lar”.

Takeshi tratava Jiro com cuidado, mesmo em seus treinos diários de *kendo*. Consciente de sua maior força, o Hakken hesitava em pressionar o irmão. Mas na terceira manhã foi pego de surpresa quando Jiro atingiu um golpe atordoante em sua cabeça. Takeshi sentiu dor e, embora tenha sumido em seguida, seus olhos se encheram de sangue. Seus membros cresceram e se alongaram, em instantes ele era uma massa de pêlo e fúria indo em direção a Jiro. Os olhos do *kagemusha* se estreitaram e ele manteve-se firme contra a furiosa besta que era seu irmão gêmeo.

“Então, meu golpe mais fraco realmente machuca? Como poderia ser de outra forma, irmão? Pois mesmo eu não tendo os poderes dos Hakken, eu ainda sou samurai, ainda sou um guerreiro. Não cometa o erro de me julgar indefeso. Talvez eu morra na batalha vindoura, mas não duvide que muitos Ashikaga cairão a meus pés. Agora, controle sua raiva! Lute comigo como faria com qualquer guerreiro. Você não me mostra nenhuma honra e não me ensina nada com seus golpes leves!” O sangue de Takeshi pulsou uma vez mais antes que ele ficasse cara a cara com Jiro. Daquele dia em diante, suas batalhas eram duros testes de vontade, com o *kagemusha* vitorioso tanto quanto o Hakken.

O tempo passou e as estações mudaram. As flores de cerejeira preenchiam a terra com sua doce fragrância, suas pétalas encobrendo como um tapete a grama verde. Em quase todas as coisas Jiro aprendeu a ser igual a seu irmão, mesmo que nunca pudesse possuir os dons de Tsuki-yomi. Mas sua outra falha, em sua própria mente, era no desempenho do *cha-do*, a cerimônia do chá. Não importava o quanto praticasse, seus movimentos não se igualavam ao de Takeshi. Em um final de tarde da primavera, Takeshi realizou a bela cerimônia e parecia surpreso quando Jiro parecia apenas estar se divertindo e



não se desanimava com sua falta de habilidade. Quando a cerimônia terminou, Takeshi perguntou a seu gêmeo. Jiro sorriu entristecido.

“Eu temo que minhas mãos não foram feitas para manusear o pincel e vasilha de forma tão perfeita quanto a sua, irmão. Devo aceitar isso, assim como aceitei meu destino como *kagemusha* e alguém que não possui o espírito de Hakken. Mas a falta de habilidade é talvez mais difícil de carregar do que uma tarefa árdua”. Takeshi não possuía palavras de conforto, mas nunca mais ele conseguiu realizar o *cha-do* sem sentir pesar pela falta de Jiro.

Na manhã seguinte, mensageiros trouxeram notícias de que uma grande porção das tropas de Ashikaga estava a um dia de marcha. Karma subitamente se intrometia nos dias de prazer e Takeshi sabia que a vida de Jiro estava contabilizada no preço a ser pago pela paz que eles desfrutaram. Jiro imediatamente apressou Takeshi a fugir.

“Nós dois sabemos que não é covardia poupá-lo da batalha. Muito mais coragem é requerida para seguir os ditados do dever do que a ligação com a espada. Você é o mais corajoso por viver, por permanecer e por servir nosso senhor soberano. Devo me refugiar na sala de nossos ancestrais enquanto a sua estrada será a mais difícil. Talvez os meus feitos um dia permitam saudá-lo com Hakken, ao invés de como *kagemusha*. Mas apresse-se agora! Leve Azami e fuja para o local que nosso pai e seus aliados prepararam para você. Quando esses carniceiros forem embora, retorne e livre-se deles e daqueles deixados para trás. Mas não antes! Não vá falhar com seu dever para com o Lorde Minamoto, assim como não hei de falhar em meu dever para com você, irmão.” Jiro se virou, estendendo a Takeshi o manto onde estava costurado o *mon* do Clã Musaki. Ele iria ficar e lutar contra as tropas de Ashikaga que se aproximavam como Musaki Takeshi, como *kagemusha*, enquanto o verdadeiro Takeshi fugia para um local seguro.

Azami não precisava ser apressada. Rapidamente ela preparara as crianças e um punhado de servos. Eles montaram em seus cavalos e se prepararam para partir quando Takeshi hesitou. “Eu não posso deixar Jiro”, ele gritou para ela nos portões da fronteira do Estado. “Ele é do nosso clã, meu gêmeo! Que tipo de guerreiro deixa sua família para trás? Que tipo de Hakken eu sou, que fujo da batalha?” Seu corpo tremia de raiva. Pelagem lustrosa e negra como a noite brotou em seus braços e cabeça.

Os braços esbeltos de Azami se firmaram para segurá-lo, urgente como seus murmúrios. “Não, meu senhor, não! Jiro vai para sua morte, você não pode segui-lo. Quais foram as últimas palavras de seu nobre pai? Lembre-se delas agora, fique em silêncio, a menos que queira trair a posição de todos nós! Você não desejou por tanto tempo um irmão com quem dividir sua amizade? Da mesma forma Jiro desejou você em sua existência solitária. Você não pode salvá-lo, pois a realidade é que a vida dele terminou no nascimento, quando a sacerdotisa viu que você era Hakken e ele não. Deixe-o partir, meu senhor. Deixe-o cumprir as obrigações de Tsuki-yomi, assim como você deve viver o seu próprio destino. Não deixe que sua morte seja em vão”.

As batidas de seu coração desaceleraram. A fúria em sua alma abatida, enquanto ouvia as palavras de Azami. Mas uma profunda dor tomou seu lugar. Sem olhar para trás, Azami, as crianças e os servos trotaram na direção norte, mesmo quando os sons da batalha começaram atrás deles. Horas depois, quando o sol poente pintou o céu de laranja profundo, ele viu em sua mente o pátio arruinado de seu lar e a lâmina brilhante que caiu para dar término a vida de Jiro. Ele sentiu o cheiro fresco de sangue do corpo de seu irmão. E Musaki Takeshi, samurai e Hakken, chorou quando ouviu os gritos triunfantes de seus inimigos, que mal sabiam que os votos sagrados do dever havia estragado sua vitória.





Introdução: O Conto dos Parentes

*Escute, irmã e irmão,
Vocês se importariam de perder um ao outro?*
— R.E.M., "Sweetness Follows"

Prelúdio

Tenho 20 anos. Por mais da metade desses anos, eu me ajoelhei todo dia, repetindo as orações que conheci por toda minha vida, desejando significado, desejando milagres, ansiando ou por redenção ou por uma única chance de provar o meu valor.

Na maioria do tempo eu estou ajoelhada, devido a meu irmão, Ian. Ele é o talento da família, não eu. Eu estou aqui há horas tentando escrever algo, e se eu fosse até ele e pedisse para me ajudar, aposto que ele teria terminado essas linhas com uma prosa brilhante em pelo menos duas línguas. Ian também é a beleza da família, dispersando a noção de que os poderes lhe deram beleza e esperteza em proporções iguais. Ian tem uma juba de cabelos castanhos que as pessoas gostam de tocar. Eu, eu tenho essa porcaria vermelha e frisada que é um saco. Eu normalmente tenho que tirá-lo do meu rosto, especialmente quando estou trabalhando.

Mas de volta a Ian. Eu normalmente termino ajoelhada rezando por Ian porque ele tem esse *talento* para arranjar problemas. Eu quero que alguém o impeça de entrar em tanta confusão. Quero que ele fique a salvo. Mas é meu destino ficar em pé, algum dia, ainda viva, com o coração batendo em meu peito, sobre uma sepultura de pedras empilhadas de maneiras que os humanos esqueceram e ouvir canções cantadas para ele

em uma língua que não posso compreender por pessoas que não posso ver. Ian também não me deixaria salvá-lo. Minha pena é ficar aqui enquanto ele vai a lugares que nunca conhecerei. Eu provavelmente verei a velhice e meus netos, enquanto as chances de Ian de ver sua quarta década diminuem a cada dia. Ele nasceu do espírito de Gaia; ele incorpora Sua essência em seu sangue e Sua alma é a dele. Essa parte selvagem dele, a parte que não conheço, é Garou — equilibrada entre o mundo dos humanos e o mundo dos lobos. Ele vive em ambos os lugares. Eu, eu estou presa aqui com todos esses símbolos regulares. Bem, quase regulares.

Quando eu era bem jovem, Ian, eu e nossos amigos estivemos em um grave acidente de carro. Voltei a mim, eu me lembro, de um pesadelo em que eu era caçada, com medo de estar completamente sozinha no escuro frio e úmido. Mas eu não estava. Parece estranho, e talvez eu ainda estivesse desacordada, mas ao meu lado, não distante do carro em chamas, estava uma loba negra com uma listra prateada em sua face. Ela ficou ao meu lado pelo resto da noite, conversando comigo, não com palavras, mas com sonhos que ecoaram em minha mente, canções sobre lobisomens e seus Parentes. Ian era um Garou, ela me disse, um lobisomem. Eu era uma Parente, ligada pelo sangue. A loba negra me disse que eu era uma dádiva de Gaia e que minha vida seria entre Parentes que poderiam me mostrar meu próprio caminho. Mas ela



também disse para nunca esquecer que eu compartilhava a herança dos Garou e que tinha a responsabilidade de ajudar Gaia e seus servos em todas as coisas. Eu me encostei em seu pêlo macio e descansei na noite amarga. Até hoje, eu só descanso bem na escuridão quando um corpo quente e peludo está aos meus pés.

Eu tenho medos e fraquezas comuns aos humanos, apesar de minha fé. Meu medo mais profundo é que eu falhe com meus amigos entre os lobisomens ou, mais importante, com Ian. Eu me horrorizo em pensar que não estarei lá quando eles precisarem, que não serei capaz de me entregar completamente para salvá-los quando o momento chegar. E o preço da minha falha, para eles, será alto demais. Está dentro de mim lidar com esse fardo?

Como eu não poderia lidar com esse fardo?

— Do diário de Theadora Corrigan, enfermeira registrada, Parente Fianna.

Pelos Juramentos Assumidos e Pelo Sangue Imposto

Dever é a palavra mais sublime de nossa língua.

— Robert E. Lee

Laços de sangue, laços de ancestralidade e juramentos de lealdade — essas são as ligações entre os lobisomens e seus Parentes. Os Parentes são uma parte essencial do mundo dos Garou. Mas não são criaturas sobrenaturais, certamente não para os níveis dos lobisomens; eles não podem se transformar em uma monstruosidade canina de 3 metros de altura e passar por uma chuva de balas sem um simples arranhão. Eles são os familiares humanos e lupinos dos lobisomens, inquestionavelmente uma parte valiosa da sociedade Garou, mas nunca são iguais a eles. Em resumo, eles são parte da família, com todas as dores de cabeça, tristezas e alegrias que isso implica. Os Parentes ocupam uma variedade de posições na cultura Garou, desde parceiros amados e filhos, até pouco mais do que parceiros de procriação ou buchas de canhão na guerra contra a Wyrn. Às vezes, as correntes que prendem os Parentes aos Garou são aceitas livre e amorosamente; outras vezes, elas prendem os Parentes em uma miríade de obrigações forçadas.

Os Parentes superam os Garou em número, cerca de 10 para um — e considerando o número decrescente de Garou, os Parentes são raros o suficiente por si só. Parentes humanos normalmente vivem em suas próprias casas ou comunidades, enquanto os Parentes lupinos normalmente vivem nos protetorados das tribos. Muitos Parentes sabem algo sobre sua herança, mas poucos sabem tudo. O Impergium, por exemplo, não é um tópico da conversa do jantar na casa de um Garou! Assim como filhotes perdidos de lobisomens; nos dias de hoje, mais e mais Parentes nascem em famílias que não tem nenhuma

idéia de suas conexões com os Garou. Diferente dos lobisomens, os Parentes não passam por um Ritual de Passagem; muitos envelhecem e morrem sem sequer saber algo sobre sua herança mística. Esses Parentes perdidos representam uma má sorte no destino dos Garou. Se os lobisomens percebem a verdade ou não, os Parentes são a ligação entre o futuro dos Garou. Sem os Parentes, nenhum Garou nasceria; sem os Parentes, os lobisomens perdem uma ligação vital com o mundo dos humanos e dos lobos. Com cada vez menos soldados de Gaia nascendo, seus familiares humanos e lupinos devem assumir deveres mais pesados nos Últimos Dias. Talvez o dia em que os Garou devam responder por relegar aos Parentes um papel de segunda classe esteja se aproximando.

O Que Torna Alguém Parente?

Os Parentes possuem muitas facetas. Eles podem ser aliados, familiares, inimigos, amigos, parceiros sexuais, zeladores ou até mesmo peões indispostos. Seu tratamento varia bastante de acordo com a tribo e até mesmo com a seita. Exceto por raras exceções, no entanto, até mesmo os lobisomens mais amorosos e com a mente mais aberta não vêem seus Parentes como iguais. Ele pode estar disposto a se sacrificar pela vida de sua família de Parentes, mas o contrário é uma verdade mais comum. Os Parentes são asseclas preciosos, mas a vida de um dos guerreiros de Gaia tende a ter precedência sobre a vida de um mero lobo ou humano. A atitude de muitos lobisomens em relação a seus Parentes é uma complacência, que leva consigo tanto superproteção quanto desprezo. Alguns Parentes aceitam tal tratamento como destino de Gaia; outros, como “Peleiro” Haight, contra-atacam.

O fator decisivo mais importante se uma pessoa é um Parente ou não é a sua resposta ao Delírio. Ao ver um lobisomem na forma Crinos, qual a sua reação (além de um medo normal)? Ela pode suportar observar a criatura sem desmaiar ou fugir? Ela racionaliza e explica o que ela viu ou pode aceitar a verdade? Um Parente de verdade pode se assustar, mas o Véu não ocultará sua memória por testemunhar os lobisomens em suas formas verdadeiras. No entanto, bem raramente, um humano normal que não é um Parente pode ter uma “imunidade” ao Delírio. Nesse improvável evento, alguns outros fatores determinantes entram em campo (veja abaixo). Certos seres Despertos, como vampiros, aparições, magos e changelings, também são imunes ao Delírio.

Os lobos não sofreram no Impergium; assim, eles não experimentam o Delírio, como os humanos fazem. Mas a maioria dos lobos foge de um Garou em Crinos, simplesmente devido a um puro instinto de sobrevivência.

O segundo componente vital para determinar se um lobo ou humano é um Parente envolve a genética. Ele é descendente de uma linhagem de lobisomens? Outros membros de sua ninhada carregam a graça de Gaia? Ele gerou filhotes Garou? Se sim, ele é, quase que asseguradamente um Parente. A genética não é uma

ciência exata, mas o acasalamento de lobisomens e Parentes produz em média uma prole de 90% Parentes e 10% de Garou. O acasalamento de dois Parentes troca as porcentagens para 50% de Parentes e 1% de Garou, com o restante das crianças sendo pessoas normais. Parentes que acasalam com mortais comuns normalmente geram crianças não Parentes, apesar de que, certas facções entre os Filhos de Gaia possuem um ritual altamente secreto que pode alterar esse resultado. O Antecedente Raça Pura por parte ou do Parente ou do Garou aumenta todas essas estatísticas de algum modo.

Os fatores mais nebulosos e determinantes para o status de Parente são mentalidade, espiritualidade e aculturação. O Parente acredita em seu dever para com Gaia? Sua família o criou para respeitar os modos dos Garou? Ou ele deu as costas para sua herança: talvez ele se recuse a aceitar sua responsabilidade, e assim, não ensina sua prole sobre o caminho de Gaia. Ou talvez ele não tenha idéia de sua verdadeira herança. Um lobo ou um humano podem ser imunes ao Delírio e geneticamente Parentes, ainda que separados dessa cultura devido à descrença ou a falta de fé em Gaia. Ela Se conhece e, se necessário, não aceitará aqueles que A escarnecem.

Ambiente e Tema

Os Parentes possuem conhecimentos privilegiados sobre Gaia e Seus filhos, os Garou. Ainda assim, exceto por papéis periféricos como esposas, amantes, filhos e amigos, eles permanecem sempre à parte da sociedade. Eles são a família, mas para a maioria dos lobisomens, eles são algo *menor*. O ambiente de suas vidas é um pouco amargo. Os lobisomens são fúria e agressão encarnadas, mas eles também possuem uma beleza estonteante e vivem espiritualmente entre o mundo dos humanos e o dos lobos. Para muitos Parentes, lealdade é cara. Parentes leais devem aceitar fardos pesados, às vezes fatais devido a sua relação com os lobisomens, enquanto simultaneamente percebem que nunca desfrutarão da alegria da caçada em quatro patas. As dificuldades que os Parentes enfrentam em lidar com esse conflito dão o tom de muitas histórias.

Os temas para os personagens Parentes estão ao redor das escolhas de dever e obrigação de acordo com os laços familiares. Os Parentes enfrentam decisões difíceis meramente devido a seus familiares Garou. Eles ajudam os lobisomens como companheiros honrosos? Eles desprezam suas relações com os Garou por medo? Ou os Parentes rejeitam seu status como cidadãos de segunda classe na sociedade Garou? Um tema menor é a paranóia, devido grande parte ao legado de Samuel Haight. Haight foi um Parente Filho de Gaia, mas ele cobiçou o poder de sua família Garou e se virou para o caminho da escuridão. Em sua sede para se tornar um lobisomem, ele criou a tribo dos Dançarinos da Pele. Muitos lobisomens não confiam mais nos Parentes devido ao ciúme e corrupção de Haight; certamente esses Garou não contam a seus familiares sobre as façanhas do Peleiro. Alguns Parentes

temem perder até mesmo o status de segunda classe na sociedade Garou devido a Haight... enquanto outros pensam no Impergium e se preocupam com repercussões mais severas.

Léxico

Sociedade: Um grupo de Parentes que forma uma aliança. A maioria das Sociedades unifica-se devido a um objetivo definido, tal como comunicação ou genealogia.

Babá: Um Parente que cuida dos filhos ou filhotes dos Garou.

Garanhão: Um Parente macho que serve a nenhum outro propósito além da procriação; um termo pejorativo.

Égua: Uma Parente fêmea que serve a nenhum outro propósito além da procriação; também pejorativo.

Como Usar Esse Livro

Parentes: Os Heróis Esquecidos é basicamente um guia para jogadores e Narradores para criarem personagens Parentes, assim como um suplemento sobre a forma em que a grande população de Parente cerca e interage com a sociedade Garou. Obviamente você precisará de uma cópia de **Lobisomem: O Apocalipse** para desenvolver uma campanha de Parentes. Esse livro também é uma fonte para jogos de **crossovers**; em raras ocasiões, os genes Garou podem aparecer em pessoas que se tornam vampiros, magos, aparições ou changelings. Da mesma forma, apesar de **Parentes** se focar nos Garou, também inclui informações sobre os Parentes das outras Raças Metamórficas, tais como Bastet e Gurahl. Por fim,

com vários modelos e uma variedade de grupos e personalidades Parentes, **Parentes** provê vários elementos para as crônicas. Os Narradores podem escolher narrar uma crônica baseada inteiramente em um grupo de Parentes, ou permitir um grupo misto de personagens lobisomens e Parentes. A idéia de **Parentes** é inspirar Narradores e jogadores a realmente *pensar* nas complexas interações entre os Garou e seus familiares “normais” humanos e lupinos.

Fontes Úteis

Lobisomem: O Apocalipse e os livros relacionados recomendam fontes que lidam com temas espirituais e místicos, lobos como uma “megafauna carismática” e o conflito entre os humanos e a natureza. Os trabalhos abaixo exploram as interações dos lobos com os humanos, os fardos da realeza e as frustrações de ser tratado como uma minoria sem seus direitos.

Para música de fundo, tente algo sentimental e depressivo. Pegue algo de bandas celtas, como Touchstone e Silly Wizards, antigos blues americanos também encaixam, assim como artistas mais novos como The Jody Grind, Cowboy Junkies e Kelly Hogan. O favorito do Mundo das Trevas, Dead Can Dance, direcionou-se para um som nativo norte-americano em seus lançamentos recentes que também é bastante apropriado.

Anzaldúa, Gloria. **Borderlands**. O uso de poesia de Anzaldúa e os mitos/cultura da América Central tornam esse livro um tipo diferente de leitura. A autora fala sobre





ser uma parte de muitos mundos, nunca completamente em casa em qualquer um deles.

Bhaji on the Beach. Esse filme indiano atravessa gerações e etnias ao demonstrar a realeza e a importância dos laços familiares.

Brown, Gary. **Breat Bear Almanac.** Uma boa olhada sobre informações básicas e estatísticas de todas as espécies de ursos.

Johnson, Sylvia e Aamodt, Alice. **Wolf Pack.** Apesar de ser um livro para crianças, **Wolf Pack** dá uma visão detalhada, ainda que compreensível, na sociedade dos lobos. Tem excelentes imagens de humanos e lobos interagindo.

Heinrich, Bernd. **Ravens in Winter.** Heinrich assume a jornada de compreender o comportamento dos corvos.

Herrero, Stephen. **Bear Attacks: Their Causes and Avoidance.** Um livro excelente sobre as interações dos ursos com os homens, formas de sobreviver e como evitá-los, e os fatores que influenciam o comportamento dos ursos.

Leopold, Aldo. **A Sandy County Almanac.** Essa coleção de ensaios sobre o pai da vida selvagem moderna é leitura obrigatória para qualquer um que interprete um Parente leal, assim como para qualquer um com um pouco de consciência ambiental. Sua filosofia em "The Land Ethic" forma uma base para o movimento ambientalista de hoje. Apesar de escrito na primeira

metade deste século, as idéias apresentadas aqui ainda são relevantes e atemporais.

Lopez, Barry. **Of Wolves and Men.** Lida com a história e biologia social do lobo. O livro começa com algumas excelentes descrições sobre a vida do ponto de vista de um lobo.

Mannix, Daniel. **O Cão e a Raposa.** Esqueça o filme. Esse romance vencedor de prêmios é contado (e bem contado) a partir dos pontos de vista de dois animais antagonistas.

Mech, L. David. **The Wolf: The Ecology and Behaviour of an Endangered Species.** Apesar de escrito em 1970, esse texto possui o trabalho quintessencial científico sobre a biologia e o comportamento lupino. Discute toda a sociedade dos lobos.

Quaisquer livros da **Osprey Men at Arms** são ótimos para jogos históricos.

Savage, Candance. **Bird Brains: The Intelligence of Crows, Ravens, Magpies and Jays.** Uma olhada sobre os corvídeos e uma boa fonte para os Parentes Corax.

Tan, Amy. **The Joy Luck Club.** Tanto o livro quanto o filme são divertidos, ainda que tocantes; peças sobre as relações entre mães e filhas pegadas entre o passado na China e o presente na América.

Turgenev, Ivan. **Pais e Filhos.** Um romance russo clássico sobre o embate entre gerações, política, pais e filhos — todos esses temas apropriados para uma vida em família no Mundo das Trevas.



Capítulo Um: A Sociedade dos Parentes

*Diga-me algo que eu não saiba ao invés de tudo que sei.
Olhe-me como se eu significasse algo para você.*
— Mary Chapin Carpenter, *The Hard Way*

Visão, Temperamento e Personalidade

Eu não lembro o que pensei a primeira vez que vi a mudança de Ian. Lembro-me de estar sentada sob um velho colchão ao lado de uma deserta estrada perto do mar, apenas observando. Foi como nada mais importasse, nada mais poderia encher os meus olhos com aquela visão. Agora, claro, eu percebo, estava em choque naquele momento — pele pegajosa de suor, desorientação, essas coisas. Afinal, eu tinha apenas visto meus pais serem partidos em pedaços. Se Ian não estivesse lá para me tirar dos destroços, eu teria morrido. Mas ele estava lá, ele salvou minha vida.

Aquela noite enevoava meus sentidos, e agora, parece mais um sonho vívido do que qualquer coisa. Tentei não chorar, tentando ser uma garota adulta e não fazer escândalo, me concentrei na única parte do meu mundo que era real, meu irmão. Ele não segura suas emoções agora, nunca as segurou. Ele uivava para a escuridão e, eu juro, eu quase podia tocar sua fúria e agonia. E então...

Não era o fato que ele estava crescendo enormemente, ficando mais denso, pêlo avermelhado que

me chocava. Os sons vieram primeiro: ossos rangendo, jeans rasgando, rugidos de... prazer. Eu suponho, mas também de dor. Eu *tive* que assistir. Não podia me virar.

Medo? Sim, eu senti medo... mas não por mim mesma. Eu sabia que de qualquer modo, Ian tinha apenas atravessado um limiar que eu não podia. Seja como for, nossos papéis tinham se invertido. Por muitos anos ele tem cuidado de mim, me levantava quando eu caía, me trazia sorvete, me importunava às vezes, mas qualquer outro que fizesse estaria próximo da morte certa. Naquela noite, eu vi que tinha que protegê-lo. Ele precisava de mim, é tão simples assim.

Soa estranho, vindo de uma “mera humana”, eu acho — que uma pequena coisa frágil e sem presas como eu querendo proteger uma criatura como ele. Mas penso que minhas crenças são típicas de muitos Parentes — certamente não de todos, mas de vários, não obstante. Quando ouvi a respeito dos Garou, suas guerras e suas obrigações, instantaneamente aceitei — desejando — ser parte daquilo. Eu queria fazer alguma coisa que ajudasse os Garou, então terminei o colegial um ano mais cedo, fui direto para um curso de enfermagem e aqui hoje estou. Lobisomens raramente ficam doentes e Gaia tem muitos meios de curá-los depois de uma boa briga, mas e as crianças? E outros Parentes? Vamos apenas dizer o que eu sei veio a calhar. Outros Parentes fizeram a mesma



coisa. Eles se tornaram veterinários, guardas-florestais ou militares em treinamento. Alguns contribuem comprando terras ao redor de caerns para manter os outros longe. Alguns se tornaram “hackers” em computação e fazem a vida um pouco mais fácil tanto para os lobisomens quanto para os Parentes, através das maravilhas da tecnologia moderna. Os melhores Parentes dão o melhor que eles podem.

Alguns Garou, é triste dizer, abusam dos privilégios. Eles fazem as mulheres produzirem três crianças a cada dois anos, isso é muito difícil para qualquer uma. Pense nisso — você gostaria de ir para a sala de parto a cada nove meses de um período de 14 a 50 anos? Uma Parente fértil poderia tecnicamente produzir poucas dúzias de crianças em seu miserável tempo de vida. Ou o que pensar sobre Parentes que viram “Tropas de Choque” de Gaia? Eu sei que Gaia precisa de seus guerreiros e é melhor para os Parentes conhecerem seu inimigo (ou o lado certo de uma arma), mas muitos jovens Parentes morrem estupidamente em um esforço para provar a si mesmos. Eu desprezo a redução de pessoas a números, mas é exatamente o que algumas tribos mais extremistas fazem.

Esse é um ponto que os Garou parecem ignorar: Nós somos seres humanos, caralho! Certo, exceto os Parentes lobos. Mas mesmo assim, a maioria de nós quer ajudar, seja por amor às nossas famílias, em devoção à causa de Gaia ou simplesmente porque é uma ótima sensação ser importante nesta causa, fazer parte de alguma coisa.

Algumas vezes, até os melhores Garou nos tratam como um bando de idiotas. É uma história antiga. Eu sempre farei *qualquer coisa* que eu possa ajudar, ainda se eu estiver de saco cheio. Não espero dinheiro e nem agradecimentos, mas seria legal obter algum respeito. Eu não estou sozinha em dizer que eu *odeio* ser patroneada. Por que os Garou não nos consultam sobre os assuntos que afetam a todos nós? Por que não podemos ter a palavra em assembléias que se referem aos Parentes? Por que os Garou se recusam a acreditar que estes são dias obscuros em que vivemos, e para sobreviver, precisaremos trabalhar juntos?

Eu acho que parte da razão é que eles estão um pouco temerosos. *Entenda a mão e eles vão querer o braço*, é o que alguns deles pensam sobre nós. E também, há alguns Parentes podres no cesto, eles estragam muito as coisas para o resto de nós. Sam Haight foi o pior, mas há outros. Alguns lobisomens acham que nós Parentes precisamos ser mantidos firmemente em nossos lugares para que não nos revoltamos e arruinemos tudo. A retórica que muitos deles usam parece como a mesma besteira que quando estão tentando justificar porque mulheres e as minorias não deveriam ter direitos iguais.

Eu acho que se eu tivesse que dizer alguma coisa sobre Parentes, é que queremos ser tratados como gente. Todos nós temos nossos próprios sonhos, esperanças, demônios e egos. Sim, nós Parentes somos Roedores de Ossos e Andarilhos do Asfalto, Portadores da Luz Interior e Uktena, humano e lobo, mas nós não somos apenas

A Galinha ou o Ovo?

A questão é, a tribo criou os Parentes ou os Parentes criaram a tribo? Minha resposta é... sim. Vejo pela sua expressão que não o satisfiz. Permita-me explicar. Os primeiros lobisomens eram muito semelhantes e as tribos não tinham significados distintos para eles (no entanto, os Presas de Prata diriam a você o contrário). O Povo Metamorfo se espalhou, movendo-se para todos os cantos da Terra e aonde quer que eles fossem eles encontraram pessoas. Dessas pessoas, os Garou escolheram os mais fortes, os mais espertos, os mais saudáveis com quem pudessem criar jovens Garou. Isolados de outros lobisomens, cada grupo começou a aprender sobre sua gente, a parecer mais com eles. Quando os Garou de um local eram mais parecidos entre si do que com Garou de outro local, uma tribo ali nascia.

Como os lobisomens criaram os Parentes? Sim, eu estou chegando lá. Os Garou escolhiam indivíduos mais adequados a dar-lhes mais jovens. Um humano reclamado era bem tratado e educado. Desta forma, os Parentes se tornaram líderes, xamãs, conselheiros, curandeiros e professores. Eles guiaram seu povo, se tornando mais parecidos com seus líderes, e assim, mais parecido como uma tribo.

— Boris Yin, Parente dos Portadores da Luz

autômatos sem mentes. Nós temos sentimentos e objetivos também. Apenas uma vez, gostaria de me sentir como igual, uma parceira em tudo isso. Depois de tudo, Gaia não me marcou também? Talvez a preferência dela seja um pouquinho diferente em relação à Parentes, mas ainda existe, ela me diferencia.

Já pensou em como as coisas estariam difíceis *sem* nós?

Motivações

Nós não temos feito nossa parte?

— Banjo Patterson, *The Last Parade*

Como eu disse, muitas coisas fazem os Parentes também se unir e aceitar suas responsabilidades ou até dar as costas aos Garou e Gaia. Eu queria que os Parentes fossem mais unidos, mas eu sei que muitas das vezes esse não é o caso. Assim como nossos irmãos lobisomens, nós Parentes temos entre nós uma grande diversidade de postos e funções.

Então, o que são tais iniciativas que mencionei? Eu poderia ficar um ano escrevendo uma lista e ainda não estaria completa. Grande parte dos Parentes atualmente é parente de sangue dos lobisomens. Pense nisso como se fossem responsabilidades familiares normais, multiplicadas por mil. Para outros, é uma questão de casamento, que também denota muitas obrigações familiares (e, ahã, reprodutivas). Há também os raros Parentes que não são capazes de encontrar seus nomes nas árvores genealógicas, mas que ainda assim querem

contribuir. Sentem-se como se tivessem muito a provar, já que não tem um irmão ou cônjuge Garou, e muitas das vezes são os Parentes mais estimulados ou orientados espiritualmente. Na verdade, alguns destes são ansiosos demais para o meu gosto. Eu ouvi dizer que o fundador da Águia Negra, um grupo mercenário de Parentes, não pode nomear nenhum parente próximo que seja Garou. Eu duvido que alguém possa colocar sua lealdade em jogo e ainda ser capaz de andar.

Essa é parte da razão de eu estar aprendendo o máximo possível sobre a estrutura dos Parentes. Claro, eu sei como é ser um Parente — mas permaneço questionando, assim posso aprender o que ser um Parente significa para os membros de outras tribos ou em outros países. Deste modo posso falar com mais autoridade, seja lá qual o valor disso, entre os Garou. Sim, eu quero que nós “humanos normais” tenhamos mais voz ativa nos assuntos da tribo e da seita. Mais do que isso, no entanto, estou certa de que lobisomens precisam ouvir um pouco do que eu descobri, dos lábios de uma Parente como eu, antes que a panela de pressão exploda. O bem-estar da Nação Garou depende disto — e como eu disse, esse bem-estar significa muito para mim.

Mas o que faz um Parente se voltar contra os lobisomens? Triste de dizer, eu posso fazer uma suposição precisa — e eu sou bem tratada, até onde é possível. Geralmente, é um ressentimento importante ou um sentimento não apreciado. Quando você arrisca sua vida por uma pessoa e eles não se preocupam em agradecer, isso pode com certeza deixar você puto. Se eles agem como não se *importassem* se você vai viver ou morrer, bem, você começa a se sentir um inútil. Pior, e os Parentes que simplesmente não podem produzir crianças Garou? Ouvi boatos que um Presa de Prata matou sua esposa por ela ser estéril. Pode ser apenas um rumor criado por um Senhor das Sombras, mas eu tenho visto com meus próprios olhos homens abusando verbalmente das mulheres por dar a luz a um “mero Parente”. Isso é praticamente medieval!

Então há Parentes que ficam insanamente invejosos porque Gaia não percebeu que eles eram adequados para se tornarem Garou. Eles são mais amargos e perigosos. Dê uma olhada em Sam Haight, por exemplo. Este psicopata ficou maluco porque ele nunca Mudou. Eu não sei quantas pessoas ele retalhou ou quantas peles de lobisomem ele coletou nesse tempo, mas seu “azar” de não ser Garou o levou acima do limite e assim causou muita destruição. Acredito que esse tipo de coisa acontece porque os lobisomens ignoram estes sentimentos de inveja. Eles deixam os Parentes “lidarem com isso” sozinhos, os Garou tomam atitudes “consolidar-se ou deixar pra trás” sobre alguns Parentes que simplesmente não podem cuidar. Então, com toda honestidade, mesmo que sempre vai haver uns maníacos como o “Peleiro” Haight lá fora, muito dos problemas dos Garou foram eles mesmo quem criaram. Eles precisam ser um pouco mais sintonizados com o que é ser deixado para trás quando a matilha vai a caçada ou a um chamado de

Uma Questão de Atitude

Claro que sim, é o máximo ser Parente. Há muitas conexões e coisas feitas por debaixo dos panos que vocês não acreditariam. Completamente fora da lei, essas pessoas podem ser muito sujas e ardilosas, fazem negócios escrupulosos sem deixar rastros e fornecem a força que nenhum chefe consegue agüentar. Tudo que eles pedem é grana, alguma brecha e um pouco de proteção da lei. Esse é o negócio mais doce nesse mundo! Faz valer a pena ter que lidar com o mau humor da minha irmã.

— Bill Nadeau, executivo, Parente Andarilhos do Asfalto.

O que acho disso? Imagine que seria como se alguém ligasse e dissesse que você perdeu um milhão de dólares porque você colocou um número errado no bilhete de loteria. Isso é o que parece — meu primo pode arrancar o teto de um carro, ele não ficaria doente se ele comesse um peixe podre numa cafeteria cheia de vítimas do vírus ebola. Ele é parte dessa irmandade espiritual junto com um bando de carpetes ambulantes arrogantes, que tem um bafo horrível e que esperam que eu aja com agradecimento por estar liberado para fazer o que eles dizem. E que diabos eu ganhei? Eu estava muito melhor antes de ouvir sobre os Garou.

— Chris Wlodkowski, músico de banda de garagem, Parente Cria de Fenris

A doença licantrópica que temos observado em certos espécimes ataca alguns membros da família, mas não outros. Entretanto, mesmo os indivíduos normais são portadores. Pense na licantrópia como semelhante à hemofilia, sem as características ligadas ao gênero. Nós podemos aprender muito sobre essa doença, seja estudando os portadores ou estudando os que expressam a característica genética. Um bônus é que seus portadores são mais fáceis de se adquirir vivos.

— Dr. Romain Guy, Progenitor, Amálgama Sondage

Acho que os Parentes possuem uma forte conexão espiritual com a terra. Creio que cada um possui, realmente, mas é muito mais forte e expressiva na linhagem Garou. Temos um forte apreço pela natureza e todas as coisas selvagens. Um Parente provavelmente é capaz de gastar mais do que um segundo olhando um

lindo pôr-do-sol ou um deslumbrante céu noturno. Nem todos de nosso povo os vêem dessa forma, eu sei. Alguns são tão apegados a coisas mundanas — correndo atrás de dinheiro para ter o que os anunciantes e vendedores insistem que eles não podem viver sem, vivendo suas vidas de novela e não enxergam que o mundo é bem mais que isso. Tenho pena deles.

— Danielle Linhart, fotógrafa, Parente Filha de Gaia.

Uma existência abençoada, é isso? Nós cuidamos de nossos preciosos Parentes, não cuidamos, Senhor e Mestre Ahroun, o mais maravilhoso líder, Aquele-Que-Sabe-o-Melhor para cada um nesta ilha? Mentiroso! Cretino! Você não é merecedor de se chamar de merda de lobo, muito menos de irmão de lobo! Melhor chamá-lo de Assassino-de-Crianças ou Estupra-sua-Mulher do que qualquer outra coisa! Eu li os livros *haole* sobre mães que assassinavam seus próprios filhos. Existe mais doce vingança do que a morte. Toda vez que eu seguro um novo filho em meus braços e vejo que o fogo queimarão em seus olhos, eu sonho com o momento em que ele adentrará a terra e irá renascer. Eu dou muitas gargalhadas com prazer pensando como seu coração explodirá assim que você tiver que encará-lo em batalha.

— Iolani Lua-Negra, Ex-Parente Uktena, agora Parente Dançarina da Espiral Negra.

Minha irmã e eu crescemos sabendo que éramos especiais. Foi antes de nosso 13º aniversário que eu descobri *de que jeito* especiais. Nikki se transformou. Minha avó me contou o que significava ser um Parente. É uma grande honra ser quem sou, quem somos. Mas assustador também. Eu amo Nikki e sempre a amarei, mas odeio vê-la perder o controle. Não que eu não serei capaz de correr tão rápido novamente. Eu a perdoei ainda antes que as feridas curassem. Um pouco de músculos perdidos não é grande coisa, eu acho. Mas eu não sei se posso suportar ter que presenciar aquela visão de fúria e sem esperança nos olhos de minha irmã toda vez que acontecer.

— Jesse Ikenberg, Parente Fúria Negra.

assembléia para debates. Deus sabe, que eu nunca faria nada para magoar minha tribo, mas é certo, de que eu fico um pouco com inveja nessas ocasiões. Digo, parece muito *divertido* transformar-se em lobo. Mas eu também estou muito contente com a minha parte, provavelmente porque eu tive muitos bons conselhos de Ian e outros ao longo dos anos.

Eu acho que o ponto principal é que Gaia e seus guerreiros fazem nossas camas para nós. Temos que aprender a escolher entre deitar nelas e estar preparados para nos escondermos de baixo ou então nos recusarmos a deitar totalmente.

Laços de Sangue

Despeço-me de meu silêncio

Eu nunca estragarei seu abrigo

— Indigo Girls, *Left me a Fool*

A maioria dos Parentes, como eu, possui parentes de sangue entre os Garou. Eu sou muito sortuda (ou azarada, se você perguntar a qualquer jovem Fianna) em ter um irmão mais velho que é um lobisomem. Para outros, são suas mães, pais, irmãs, tias, tios, primos — seja quem for.

Sangue é mais denso do que água, eu diria que, em pelo menos famílias funcionais, isso forma uma sólida

ligação entre Garou e Parente. Estou deixando o lado obscuro de fora, que fala sobre incesto, abuso e negligência. Eu sei que estas coisas estão presentes, entre os Parentes, Garou e pessoas normais igualmente. Felizmente, de qualquer forma, eu nunca tive qualquer experiência dessas coisas. Então, por um minuto, vamos fazer um quadro otimista. Pense sobre o amor que você tem pelo seu pai e sua mãe, seus avós, seus irmãos e crianças. Provavelmente não há nada que você não faria por eles, certo? Estou falando de muitas coisas, desde de simplesmente dar comida a dar sua vida por eles. Que mãe não doaria um órgão para sua criança? Que filho ou filha leal não roubaria e enganaria para livrar seus pais de uma dívida? Famílias podem brigar, discutir e machucar um ao outro realmente, mas em tempos de dificuldades, eles sempre estarão unidos.

Famílias Garou são assim também, mas até mais que isso. Como disse, meu irmão e até alguns de nossos primos distantes de outras tribos me dão muito aborrecimento, mas que Deus proíba de estranhos comecem a mexer comigo! Lembro de um cara que deu um tapa na minha bunda certa noite em um bar. Pensei que Ian fosse matá-lo. Não que eu não pudesse cuidar de mim mesma! Mas porque eu era a “irmã caçula”, e Parente também, Ian e alguns de seus amigos deram uma boa surra no cara. Os lobisomens se orgulham de seus Parentes leais, apesar de normalmente serem do tipo de pais controladores cuidando de seus filhos bem sucedidos e orgulhosos — você sabe, aqueles exibicionistas e as crianças que estudam cálculo quando têm 12 anos de idade. Geralmente, os Garou nos pressionam a fazer mais do que parece possível e algumas vezes eles nos protegem ao ponto de nos sufocar. Algumas tribos enclausuram as fêmeas grávidas como freiras, eu já vi mais de uma Parente que me implorou para manter sua condição em segredo, assim ela não seria trancafiada por nove meses. E eu normalmente as ajudo da melhor forma possível. Eu lidei com alguns maridos Garou bem nervosos e pais também, mas quando digo a eles que minha preocupação é com a mãe e o filho, eles normalmente recuam.

Claro que essa relação protetora funciona para os dois lados. Em tempos de problemas, não entramos em pânico, somos os únicos capazes de lidar com um lobisomem em fúria sem nos transformar em idiotas que babam. Nem precisa dizer que pouco podemos fazer para controlar um Garou até que a tempestade tenha passado, claro, mas pelo menos podemos acalmar as coisas um pouco. É um fardo pesado, saber que somos as *únicas* pessoas com quem os lobisomens podem contar. Eu diria que a maioria dos Parentes largaria qualquer coisa que esteja fazendo para ajudar um parente Garou em necessidade. Na minha opinião, esse é simplesmente o nosso destino, cuidar desses soldados. Várias religiões e filosofias falam sobre como intrinsecamente *errada* é a batalha contra o destino, que o carma ou a justiça poética, ou o que quer que seja, sempre irá recompensá-lo ou puni-lo no final. Eu creio absolutamente nisso,



principalmente na conexão dos Garou e seus Parentes. Deus, Alá, Gaia, o Grande Espírito ou quem quer que seja nos *deu* essa tarefa, então, temos que fazer o melhor que pudermos.

O sangue também limita nossas vidas no ódio assim como no amor, tenho que dizer. Alguns Parentes chegam a desprezar a superproteção enjoativa de seus familiares Garou. Eles fogem na melhor das hipóteses ou contra-atacam na pior delas. Conheci uma mulher que era filha de uma Fúria Negra, apesar de que eu nunca soubera disso. Ela se recusava a ter qualquer ligação com o “feminismo radical”, como ela dizia. Após ouvir completamente seu xingamento de sua tribo, eu imaginei se de alguma forma ela estava começando a esquecer a *verdade* dos Garou. Eu nunca a ouvi falar sobre a beleza do povo de Gaia, apenas de seus horrores e brutalidade. Talvez, de alguma forma que eu não compreenda, os Parentes como ela começam a esquecer as coisas sobre os Garou. Parece que Gaia tem algum tipo de Véu contra os Parentes que se desviam, não é?

Como eu disse antes, Sam Haight foi só o pior deles, muitos Parentes trairam seu povo. Alguns se uniram voluntariamente aos Espirais Negras, como Iolani Lua Negra, movida por algum tipo de vingança contra os lobisomens. Outros, como aquele Parente maluco dos Crias de Fenris, Chris Wlodkowski, apenas mostra o dedo do meio por não ter Mudado; pessoas como ele normalmente são vítimas da sedição verbal. Mas essas pessoas podem ser bastante perigosas. Então eu *tenho* que perguntar, como os próprios Garou contribuem para essas situações?

Bem, no caso de Iolani, os lobisomens — um deles, pelo menos — foi diretamente responsável. Iolani era a filha de um famoso *kahuna* havaiana, pelo que eu sei, e ela tinha uma boa reputação. Ela casou-se com um líder Uktena e, apesar de nenhum de nós, Fianna *haole* ter recebido um convite, nossa seita ouviu falar da cerimônia. Então, algo deu errado. Os rumores dizem que ela se desvirtuou depois de ter perdido seu primeiro filho em um aborto. Eu a vi uma vez, e por mais que odeie mencionar a idéia, ela tinha algum tipo olhar assombrado e ferido em sua face, como alguém que fosse espancado com frequência. Deus sabe que já vi coisas assim o suficiente no trabalho e chorei lágrimas de pena e fúria ao ver o padrão se repetindo. Não estou dizendo que é um fato, mas se ela era abusada, isso pode explicar algumas coisas. Não justifica ela ter se unido aos Espirais Negras, mas pelo menos eu compreendo de onde isso surgiu.

Casamento Consangüíneo

O acasalamento é tão algo feio.

— Harlan Ellison, *A Boy and His Dog*

Ah, sim, casamento. “Amor verdadeiro”. Bem, isso acontece *sim* entre todas as tribos. Eu honestamente vi mais amor e devoção verdadeiros do que uniões dinásticas. Os Garou são criaturas naturalmente passionais e consideram honroso possuir um parceiro e acasalar. Até mesmo a corte e acasalamento de Garou lupino e Parentes lobos possui bom-humor e afeição. A maioria das tribos celebra a união de Parentes e Garou com alegria. E “casamento” e “acasalamento” possuem muitos significados dentro da cultura Garou. Para



algumas tribos, é um assunto formal, social, como você vê em uma novela — vestido branco, gravata e terno pretos, bolo e toda aquela porcaria. Para outras, é simplesmente uma afirmação do comprometimento sem todas as complicações legais. Na sociedade lupina, toda a matilha testemunha o par de alfas se acasalando. Eles possuem, humm, códigos morais melhores do que os nossos, humanos — alguns lobisomens e Parentes não passam de um encontro de uma noite, caso o ambiente seja adequado. Dando origem assim à fragmentação das famílias Garou e os ocasionais filhotes ou Parentes perdidos.

Mas frequentemente, os Garou levam as “linhagens” mais seriamente. Eu suponho que eles *esperem* que o casal em questão goste um do outro, mas não é uma exigência. Sinto muito, não posso imaginar um momento de paixão sensual com alguém que eu não ame, muito menos que eu mal conheça! Mas acho que paixão não é o resultado de um exercício, não é?

E sobre casamento entre as tribos? Até mesmo Gaia não pode segurar a paixão do coração. Para muitas tribos (em maioria os Roedores de Ossos, Filhos de Gaia, Andarilhos do Asfalto, Peregrinos Silenciosos, alguns Fianna e Portadores da Luz Interior), feitos, e não sangue, provam valor. Se um Parente é leal e honrado, então, para muitos não teria problema acasalar-se com outras tribos. Os Filhos de Gaia e os Peregrinos Silenciosos são os mais notórios, mas eu seria uma mentirosa se dissesse da pureza de sangue dos Fianna, não importa o *quão* seriamente eles considerem sua herança celta! Na maioria dos casos, os parceiros Parentes, sejam machos ou fêmeas, assumem a identidade de sua nova tribo. Por exemplo, se eu arriscasse a fúria de Ian e me apaixonasse por um belo Filho de Gaia Philodox, provavelmente a maioria das pessoas me consideraria um Parente dessa tribo e não dos Fianna. A nova identidade não significa que eu perderia os laços com os Fianna, claro. Apenas que os outros Garou e Parentes me identificariam como tendo uma conexão mais forte com os Filhos de Gaia.

Agora, deixe-me explicar um pouco sobre uma concepção errônea sobre os Crias de Fenris. Certamente não há muito amor entre os Fianna e os Crias, claro! Mas pretendo dar crédito onde é devido e tenho que assumir uma admiração pela devoção que muitos Crias têm com suas famílias. Usei essa palavra “família” meio vagamente. Uma gota de sangue Cria e zelo pela causa incluem você na diversão e glória. Além disso, pense a respeito dos grandiosos contos de fama mundial onde os nórdicos passavam décadas se vingando dos erros cometidos contra suas famílias. A mesma coisa ainda é verdade sobre os Fenrir e seus parceiros. Seria mais fácil pensar que os Crias estão interessados *apenas* em pureza racial e essa merda toda, mas a verdade é mais complicada do que isso. Ouso dizer que existem muitos Crias que seguem essa linha — assim como as aberrações dominadoras que espancam suas esposas e filhos se eles não lhe prestarem o devido respeito — mas muitos são pessoas que se importam com suas famílias mais do que

com a linhagem.

Os Senhores das Sombras, por outro lado, *são* enjoados sobre os parceiros que escolhem. A pergunta que eles se fazem, no entanto, é “quem pode me beneficiar melhor?” Assim, um deles poderia escolher um parceiro de fora da tribo, *se* tal pessoa puder servir em uma função vital ou preencher uma necessidade essencial. Geralmente, mas nem sempre, os Senhores das Sombras querem se acasalar com Parentes ricos que estão em posição de poder. Em outras palavras, as conexões são vitais, não o dinheiro ou a experiência.

Os Presas de Prata não fazem segredo do fato de que eles mantêm rígidas linhas dinásticas. A maioria deles conhece a ancestralidade de seus Parentes e, com raras exceções, todos seus Parentes são aristocratas de sangue azul. Muitos possuem riquezas, mas nem todas. Linhagem, não dinheiro, é o mais importante. Os Parentes Presas de Prata no sudeste dos Estados Unidos realmente ajudam tudo isso, com “registros familiares” e coisas assim. Como os Crias, e por razões similares, os Presas de Prata geralmente ficam do lado de suas famílias. Acho que se alguém de outra tribo tiver sangue *realmente* nobre, eles poderiam fazer uma exceção.

Os Garras Vermelhas se acasalam apenas com seus Parentes lobos, pura e simplesmente. Pelo menos, esse é o dado oficial. Mas mais de um Garou de origem humana encontrou um parceiro entre esses mesmos Parentes! Em alguns círculos bárdicos, ouvi contos de um antigo Parente Garra Vermelha que os Dançarinos da Lua chamaram de Névoa Noturna. Ele deu origem a dúzias de filhotes entre as Fúrias Negras, Peregrinos Silenciosos e Uktena, além daqueles para sua própria tribo. Também me lembro do alfa ter tirado-o da matilha, porém acho que é uma história para outro momento.

E há os Wendigo. Pergunte à maioria das pessoas nas ruas e elas dirão que em suas veias elas possuem sangue indígena. Acho que os Wendigo gostariam de desencorajar essa mistura. Algumas seitas deserdam os Parentes que se casam fora da tribo, algumas até matam os Parentes por tal afronta. Com seus números sendo reduzidos, os Wendigo estão mais desesperados do que nunca em não ter seu povo “maculado” pelos invasores brancos.

Falei bastante sobre casamento e acasalamento, mas deixe-me acrescentar mais uma coisa. E se o leal Parente *não* quiser se acasalar com um Garou e escolher outro Parente, ou até mesmo humanos e lobos normais? Bem, as diretrizes são um duplo não. Uma perda de status é o que podemos esperar normalmente, mas não acho que seja um pecado tão grande quanto costumava ser, simplesmente por que existem muito mais Parentes do que lobisomens nesses dias. Em todas as tribos, você encontrará estereótipos e exceções para toda regra, claro.

Relações Garou-Parentes e Expectativas

Você tem que cumprir as exigências



E me fazer mais orgulhosa.

Alanis Morissette, *Perfect*

No que se trata de expectativas específicas além de acasalar, a primeira e mais importantes é responder o chamado. Se os lobisomens pedem ajuda aos Parentes, nós devemos ajudá-los. Ponto. Do contrário, nos arriscamos sermos expulsos, abandonados ou a receber abusos constantes. É um preço alto a se pagar em um mundo difícil. Vários Parentes prefeririam fazer qualquer coisa a arriscar ser um intruso. Eu já disse isso antes e direi novamente: os lobisomens são nossas famílias e apesar de que possamos achá-los um saco, eles ainda são nossos parentes.

Sacrifício também é importante. Os Garou esperam que nós, Parentes, demos tudo o que temos quando eles pedem. Eventualmente, eles farão uma exigência que causa-nos dor e perda. Pode ser um pedido de afastamento temporário de nossas carreiras, dinheiro que precisamos para sobreviver ou até mesmo a perda da vida ou de um membro de nosso corpo. O sacrifício também pode ter custos emocionais. Até mesmo o pai Parente mais leal irá sofrer ao ver seu filho ou filha morrer em uma batalha contra a Wyrn.

Alguns lobisomens respeitam o fato de que nós, Parentes, somos durões mesmo com o fato de **não podermos** nos transformar. Eu dançaria nua nas praias da Baía de Galway rezando para Gaia até que meu rosto ficasse verde e nunca, nunca deixaria de ser algo além de uma simples Parente. Fatos são fatos; fisicamente, eu nunca serei tão poderosa quanto um Garou. Nenhum Parente será, nem mesmo após anos de treinamento. As tribos mais sábias, no meu modo de ver, canalizam nossa energia para coisas em que podemos ser excelentes. Não quer dizer que eles dêem uma trégua nas grandes expectativas, mas pelo menos eles pedirão coisas que temos uma chance de dá-los. Por exemplo, como eu sempre fui boa na escola e amava tomar conta das pessoas, Ian e outros caras de sua seita me conduziram, tudo bem, mas eles me colocaram para fazer coisas que eu realmente gostava e poderia usar para o bem da tribo. Já ouvi contos similares de Andarilhos do Asfalto. Se um Parente é bom em algo, a tendência é alimentar esse talento ao extremo. Seria bem estúpido me tornar uma mercenária, por exemplo.

Porém, é exatamente o que os loucos como os Senhores das Sombras fazem. Eles nos testam completamente. Não ficaria nem um pouco surpresa se eles regulassem quando seus Parentes têm chance de ir ao banheiro. Não acho que eles vêem os Parentes como lobos ou pessoas de verdade. São uma comodidade, não têm sentimento, não respiram, não são seres vivos.

Como os Parentes sentem-se com isso? Muitos na verdade gostam. Tanto os animais quanto as pessoas possuem certas estruturas para suas vidas e algumas não conseguem viver sem isso. As vidas dos Parentes dos Crias de Fenris, Senhores das Sombras e até mesmo Presas de Prata e Garras Vermelhas possuem rotinas e procedimentos padrões. Muitas pessoas precisam de uma

Mais Espesso Que Água

Como *realmente* é viver com alguém — um irmão, pai ou esposa — que é um lobisomem? O que acontece com a unidade familiar quando uma simples discussão sobre lavar a louça se transforma em uma briga sangrenta? Para dizer pouco, a vida em um lar Garou não é aquela doçura e felicidade de **Papai Sabe Tudo**; é mais como **Punch e Judy** com garras e presas.

Primeiro de tudo, a maioria dos lobisomens acha extremamente difícil de aproveitar qualquer aspecto da vida normal. A Maldição, a Fúria, os laços com o mundo espiritual — essas coisas estão dentro da psique de todo lobisomem. Mais de um guerreiro de Gaia acidentalmente matou um amado membro da família em um acesso de fúria ou paixão e teve que encarar a rejeição dos Parentes, assim como sua própria perda e dor emocional. Os Parentes compreendem o que torna os lobisomens diferentes, mas ainda têm sentimentos humanos! O perdão dificilmente vem fácil.

Na maioria das famílias, os papéis são negociáveis. Apesar de tradicionalmente os homens serem os trabalhadores e as mulheres serem quem cuida das crianças, esse não é mais o caso. Geralmente, ambos trabalham fora de casa e dividem as tarefas de casa. A palavra “família” passou a ter mais significados do que os conceitos da década de 50 de mamãe, papai e duas crianças perfeitas. Ainda assim, os lobisomens bagunçam esse sistema flexível; possuir um parceiro dominante ou um filhote é parte de sua personalidade. Como um homem Parente lida com as zombarias de seus colegas de trabalho sobre sua esposa dominadora? Ele talvez seja capaz de lidar com o fato de sua esposa ser uma Ahroun, mas ele certamente não pode explicar isso para os caras do escritório!

Criar filhos não são mil maravilhas. As crianças adoram testar seus pais e ver até onde podem ir e ainda não receber castigo. E o que dizer quando as crianças chegam à puberdade? Qualquer pai humano *normal* provavelmente arrancaria seus cabelos. Agora, imagine o que acontece quando um filho ou filha de um Parente passa pela Mudança. Castigar o jovem e furioso Ragabash por chegar tarde em casa? Acho que não! Os pais Parentes têm muito mais dores de cabeça do que simplesmente lidar com hormônios furiosos e cólicas. Eles têm que ensinar disciplina e respeito pelas tradições, apesar de saberem que seus filhos sejam *de alguma forma* superior a eles. Não há como ser fácil.

A questão principal é: os Parentes fazem parte integral das famílias dos lobisomens. Mas elas não são infalíveis, situações que são difíceis para famílias “normais” — drogas, gravidez na adolescência, quebra de regras, ataques de raiva — são duas vezes piores para os Parentes. Muito está em jogo para eles fazerem menos do que o seu melhor, ainda que empatia e compreensão só cheguem até certo ponto. Se existe um vencedor em situações familiares envolvendo os Garou

e Parentes, os lobisomens saem na frente sempre. Os Parentes ou aceitam essa realidade ou cortam os laços com seus parentes lobisomens.

Claro, há várias opiniões entre as tribos...

Felicidade Conjugal

Ela esteve aqui um dia e se fora no outro. Moldy e eu ficamos casados, tudo direito e correto, por mais ou menos oito anos. Se eu tivesse passado um mês estável com ela nessa época, ficaria surpreso. Mas é assim que as coisas são. Eu poderia partir, mas quem diria que seria diferente com outra da tribo? Elas são assim. Seu lado animal é o que faz delas tão doidas, 'cê sabe.

— Bruggie, Parente Roedor de Ossos

Lisbet, ela é uma boa mulher e uma boa esposa. Temos três lindos filhos, dois garotos e uma garota. Mas eu não diria que a vida como marido da líder da seita é uma maravilha. Meu pai me ensinou que o homem da casa precisava estar no controle, para sempre cuidar de sua família. Com Lisbet, não é fácil; na verdade, é praticamente impossível. Como eu posso estar no controle quando ela é uma poderosa líder de muitos lobisomens e Parentes? Alguns dias, eu tenho que fechar a boca e isso enche um pouco.

— Michael Andersson, Parente Cria de Fenris

Criando os Jovens

Katie era uma criança maravilhosa, mas nós nos distanciamos cedo. Digo, um dia ela brincava com uma velha máquina de escrever e no outro, wham! Ela estava fazendo coisas no meu laptop que levaram anos para que eu aprendesse. Sendo um pai solteiro, tentei dar a ela tudo e gastei o máximo de tempo com ela quanto podia. Mas depois dela ter começado o colegial, parecia que eu não era tão importante para ela quanto a tribo. Isso dói bastante. Ela também é parte de mim.

— Charles Little, Parente Andarilho do Asfalto

Eu dou aula na escola da reserva e algumas vezes eu tenho que rir das outras mães. Elas reclamam dos filhos indisciplinados. Será que elas já se acovardaram de medo, sabendo que o lobo vive dentro de suas crianças? Suas lágrimas caem à noite porque seus filhos podem morrer na aurora das terras dos sonhos?

— Alice Coldwaters, Parente Uktena

As Unidades Familiares

A prova sempre esteve por perto: o triste olhar de minha mãe, os sussurros entre meus primos, minha mãe paterna, que sempre foi mais bondosa comigo do que com as outras crianças. Era estúpida demais para notar. Sempre me senti como se fosse de fora, sozinha, fazendo parte de algo que não podia nomear. Meu pai nunca disse muito; ele simplesmente saía todo dia sem qualquer expressão. Um dia, enquanto ajudava minha mãe a limpar o sótão, encontrei o álbum de fotos. Descobri o que eles estavam escondendo. Nós *éramos* duas, veja bem, eu e minha irmã. Eu *era* parte de algo. E *ele* a matou. Como? Eu não sei e não me importo. Um dia, ele pagará.

— Marion Roberts, Parente Filho de Gaia

Veja, você não faz a menor idéia do que é assistir alguém que você ama lentamente ficar louco. Primeiro era perdoável. Ela se esquecia onde colocara suas luvas, seu chapéu, coisas assim. Então, encontrei comida amontoadada no fundo dos armários e ela não ligava para aquilo. Sei que muitas crianças têm que encarar o fato de que seus pais envelhecem e ficam senis, mas o que você faz quando isso acontece com sua mãe quando ela tem apenas quarenta anos? E quando na metade do tempo ela é uma loba?

— Stephen Karamov, Parente Presa de Prata

causa pela qual lutar e os lobisomens possuem uma! Para colocar um ponto positivo eu tudo isso, eu diria que é bom ser necessária para algo.

Mas como falei antes, a vida de sujeitado a alguém cansa. A verdade é que os Parentes são mais numerosos que os Garou. É genética, caso a ciência participe de algo nisso. O que vai acontecer se outro Haight aparecer? Os lobisomens vão nos exterminar? Os Parentes alcançarão uma nova igualdade? E que parte os Parentes terão no Apocalipse? Admito que não entendo realmente o que ele é e quando será, mas muitos dos contos irlandeses falam de uma pequena visão de um desastre terrível. Talvez não seja a Wyrms que irá causar a destruição dos Garou, mas sim seu próprio narcisismo. Talvez nós, Parentes, tenhamos um papel mais central em salvar Gaia do que qualquer um já acreditou.

Vozes Tribais

Para nós, a minoria, a oportunidade de ver gansos é mais importante do que a televisão e a chance de encontrar uma flor selvagem é um direito tão inalienável quanto o discurso livre.

— Aldo Leopold, *A Sand County Almanac*

Minha tribo, os Fianna, são um bando de caras relativamente bons, mesmo com os Galliards ostentosos, como meu irmão, fariam você acreditar que eles sabem **tudo**. Mas eu sou um pouco mais prática, trato as coisas como grãos de sal. Os Fianna podem ter uma visão sobre os Parentes, mas existem 13 tribos e várias visões, mesmo dentro de uma única tribo. Eu possivelmente não sei o que todo mundo pensa. Então, entrei na internet e fiz algumas ligações e tentei conseguir a “verdade” no máximo de formas que pude. O que reuni aqui não é o todo, mas um simples exemplo de alguns dos heróis (e tolos) por aí.

Minha maior ajuda veio do Professor Lloyd Warner, um estudioso que trabalha para uma instituição em Austin. Ele fez um estudo informal sobre os Parentes, a maioria parecia bem disposta em falar com ele. Vamos dizer que ele conseguiu descobrir coisas que eu não fazia a menor *idéia*.

Do Diário de Lloyd Warner, Irmão Ancião do Arcanum, Parente Filho de Gaia

Primeiro me interessei no assunto dos Parentes (sendo eu mesmo um deles) por ser um professor de

história. Meu afastamento da academia foi mais do que alguns anos atrás e, por fim, o trabalho para o Arcanum me mantinha ocupado. Tive sorte suficiente para conhecer Parentes de metamorfos que sabiam bastante sobre seu próprio povo e estavam dispostos a compartilhar contos comigo. A maioria dos Parentes sabe pouco ou nada sobre as outras tribos e mal compreendem a sua própria! Muitas tribos mantêm seus Parentes no escuro sobre as tradições dos Garou. É dito que, em algumas áreas rurais, os Parentes ouvem apenas as lendas distorcidas dos lobisomens, incluindo a cultura de que a mordida de um lobisomem transmite sua maldição. Quando os Garou locais sentem que um jovem está prestes a passar pela Primeira Mudança, eles atacam o jovem, o que supostamente dá a ele a licanthropia. Quando o pobre novato acidentalmente entra em frenesi (talvez matando algumas pessoas no processo), ele provavelmente será retirado da comunidade e, após tal horrenda Primeira Mudança, ele é recebido pelos lobisomens e instruído sobre seu lugar na tribo. Isso é comum entre os Dançarinos da Espiral Negra, mas não é desconhecido entre as outras tribos (os Senhores das Sombras vêem à minha mente, mas talvez seja apenas meu preconceito).

Originalmente, as tribos reclamaram seus Parentes baseadas na geografia e cultura. Os Fianna, por exemplo, escolheram aqueles povos que eventualmente seriam conhecidos como os celtas, enquanto os Crias escolheram os germânicos e escandinavos como seu grupo de reprodução. Os Presas de Prata estavam entre os primeiros em quebrar a tradição, decretando que, como eram a primeira e mais nobre das tribos, tinham o direito de reivindicar os Parentes mais belos e nobres.

Você pode esperar que os Parentes se encaixem no estereótipo da tribo que os reivindica, mas generalizações são perigosas. Não assumo que todo Parente Andarilho do Asfalto fecha negócios de milhões de dólares no almoço, que uma Parente Fúria Negra nasce com uma placa escrito “feminismo” em sua mão ou que um Parente Portador da Luz passe seus dias em posição de lótus. Por outro lado, os estereótipos começaram em algum lugar, então, apresento algumas tendências gerais sobre as informações que compartilhei com a Senhorita Corrigan.

Fúrias Negras

Pois a beleza da mulher criativa e bela é “feia” para os padrões de “beleza” misóginas...

— Mary Daly, *Gyn/Ecology: The Metaethics of Radical Feminism*

Bem, Professor, tenho certeza que você conhece os estereótipos. Mas não pense que todos os Parentes das Fúrias Negras são ou sapatonas machonas ou mães caridosas. Existem algumas, bem, promíscuas. Você sabe, aquelas que gostam de controlar executivos e destruir carreiras. Aquela piranha que foi encontrada na cama com o Senador Porkbarrel pode muito bem ser uma Parente. Nós temos a mesma variedade como quaisquer outras mulheres, isso significando que seguimos certos



arquétipos ou não — nós só temos uma ajuda generosa da auto-estima.

Obviamente, uma vez que as Fúrias (para o horror das mais radicais) não aperfeiçoaram a partenogênese, muitos dos Parentes da tribo devem ser machos. (É difícil para uma tribo só de fêmeas produzirem uma prole sem **ambos os** pais genéticos possuírem o gene). Algumas Fúrias vão a grandes distâncias para encontrar um parceiro lupino — acho que é porque ele saberá seu lugar e não agirá como um idiota pela manhã. Para dar crédito a eles, as Fúrias geralmente possuem uma opinião melhor sobre um macho se ele for Parente. Vamos apenas dizer que as Fúrias podem sentir os laços do amor tão profundamente quanto qualquer ser possa — mesmo para um homem. E os lobos se acasalam para a vida toda.

— Christina Dobson, ginasta, Parente Fúria Negra
Comentários do Professor Warner:

Como era de se esperar, muitos Parentes das Fúrias são ativistas, de um tipo ou de outro. Como os Parentes dos Filhos de Gaia (com quem eles frequentemente trabalham), os Parentes das Fúrias lutam por uma melhora da sociedade; diferente dos Filhos de Gaia, seu foco normalmente cai sobre as mulheres. Seus Parentes podem ser médicas, assistentes sociais, advogadas ou conselheiras familiares; elas geralmente se associam às organizações que lidam com os direitos das mulheres ou diretamente com saúde. Eu encontrei algumas evidências de um ramo dos Parentes das Fúrias que vivem em comunidades isoladas e praticam um tipo de estilo de

vida como das Amazonas, mas apesar de certo número de expedições, falhei em descobrir qualquer um dos assentamentos.

Roedores de Ossos

Você nunca encontrará uma multidão mais desprezível de escória e vilania.

— Obi-Wan Kenobi em *Star Wars*.

Aqui, experimente um pedaço dessa moela de frango. Consegui isso muito barato no açougue. Ninguém parece querer essas partes extras. Eu as cozinhei com um pouco de molho de churrasco e mostarda. Delicioso! No entanto, o Dia de Ação de Graças é sempre a melhor época. Podemos pegar pescocões de peru!

Então você quer saber sobre nós, os Parentes dos Roedores de Ossos, 'né? Bem, provavelmente a maior parte do que você ouviu é verdade: nós nos unimos melhor do que qualquer outra tribo dos Garou e seus Parentes. Nós guardamos as costas um dos outros 24 horas por dia. Os Roedores de Ossos não fazem uma grande distinção entre Parentes e Garou; estamos todos servindo Gaia juntos, não estamos? Nossas famílias são muito grandes e achamos que até mesmo o primo mais distante ou o amigo de um amigo faz parte do grupo. Nós, Parentes, somos vitais para a manutenção da Corrente do Latido, a linha de fofoca da tribo. A maioria das pessoas nunca dá uma segunda olhada para os mendigos na rua, os cães vira-latas, ou até mesmo para os que ajudam em suas casas. Todos esses caras estão juntando informações

para a Corrente, absorvendo as coisas que ouvem e vêem, e então passando para frente. Ouso dizer que somos melhores informados do que os Andarilhos do Asfalto.

Tem certeza que não tem interesse no pescoço de peru? Eles acabam rápido quando o pessoal chega.

— Mr. Fixer, pretendo gourmet, Parente Roedor de Ossos

Comentários do Professor Warner:

Os Roedores de Ossos possuem Parentes relativamente agradáveis, mesmo que seja um que não preencha o sentido de estética deles. Seus modos e morais parecem drasticamente diferentes daqueles de qualquer outra tribo. Por exemplo, notei que eles possuem poucas restrições em escolher um parceiro; a maioria parece participar em um acordo polígamo que não tem limites. Apesar de tal fato ser ofensivo para nós, devo rapidamente apontar que os Roedores de Ossos parecem perfeitamente contentes e felizes. De fato, em uma ocasião achei difícil distinguir Parentes de Garou, de tão misturados eles eram.

Infelizmente, não fiz conexões com os Roedores de Ossos do “interior”. Um projeto comparando o estilo de vida dos membros urbanos e rurais dessa tribo seria bastante interessante. As evidências mostram que os Parentes Roedores de Ossos vivem na maioria das grandes cidades do mundo, assim como em comunidades isoladas nos Apalaches, Alleghenies e Ozarks.

Filhos de Gaia

A esperança tem lugar no coração de um amante.

— Enya, *Hope Has a Place*

Querida Thea,

É ótimo ouvir suas notícias! Recebi um cartão da prima Rain, de quando vocês dois foram para aquele evento medieval na Pensilvânia, mas não ouvi falar dela desde então. Espero que esteja tudo bem aí em Nova Orleans.

É sempre difícil dar uma resposta clara sobre minha filosofia de vida pessoal, muito menos representando a filosofia dos Parentes! Mas vou tentar o meu melhor. Acho que é justo dizer que os Filhos de Gaia tratam seus Parentes melhor do que qualquer outra tribo. Talvez seja porque os Filhos possuem uma conexão maior com o mundo dos humanos do que os outros. Gosto de pensar que eles vêem e apreciam nosso valor ao máximo. Eles nos dão muitas responsabilidades, mas também oferecem sua gratidão sincera pelo que fazemos. Sei que você sabe, trabalhando com pessoas por todo esse tempo, quão bom é um agradecimento e um sorriso amigável quando você está com medo. É como a aparição do Sol em um dia nublado.

Acho que nossa maior vantagem é nossa disposição de dar uma boa flexionada nas regras da sociedade Garou. Digo, algumas delas estão ultrapassadas! O que há de errado com Parente se casando com Parente, por exemplo? Que mal poderia causar, já que é uma celebração do amor de Gaia? Você ficaria surpresa em saber que nós ocasionalmente tiramos pessoas da rua e

ensinamos a elas os modos de ser um Parente com muito sucesso! Sei que a maioria das tribos diz que é uma questão de herança e genética, mas nós achamos que é diferente. É mais uma questão de crença e pureza de espírito, se me perguntar. Gaia é compreensiva e está disposta a receber qualquer um que procura a paz, mesmo que eles não tenham nascido dos Garou.

Por fim, nós temos a maior Sociedade de todas as tribos, a Rede Gaia. Graças a um Parente Andarilho do Asfalto chamado Strangelove (por sinal, passei seu pedido por ajuda para ele ou ela — não sei qual o gênero), conseguimos que a Rede Gaia se conectasse à Internet. Ela será um grande recurso e poupará nosso tempo. A Rede também tem vários grupos ramificados que se organizam entre jovens, educadores, ambientalistas e outros. Tenho que admitir que seja um pouco triste que a maior das Sociedades tenha apenas mil membros ou mais, mas é um reflexo dos tempos mais do que qualquer outra coisa.

Bem, isso deve ajudar você. Se precisar de mais informações, não hesite em me ligar. E se mudar de idéia sobre se casar com um bom garoto Fianna, me coloque no início da sua agenda de telefone! Diga oi para Rain caso a veja e lembre-a de que tudo que eu quero no meu aniversário é mais do hidromel que ela prepara.

Que o amor e paz de Gaia esteja com você, querida amiga.

— John Hildebrant, mecânico, Parente Filho de Gaia

Comentários do Professor Warner:

A descrição do Sr. Hildebrant sobre os Parentes dos Filhos de Gaia é relativamente precisa; falo, claro, sobre minhas experiências. Posso comprovar o fato que certos humanos *tornaram-se* Parentes com cuidado e aculturação. Isso não quer dizer que é um processo comum e parece que exige algum tipo de predisposição latente às Tradições, mas creio que mesmo assim seja um feito notório. O nível de comunicação que a Rede Gaia mantém entre os Parentes, lobisomens e humanos é impressionante; além disso, os Filhos de Gaia consideram profundamente as descobertas da Rede. Entre todos os Garou, essa tribo é muito mais apta a incluir seus Parentes em suas atividades sagradas. Apesar de eu mesmo não os possuir, certos Parentes possuem Dons, assim como os lobisomens. Veja bem, devo enfatizar que esse conhecimento não é para ser disseminado casualmente, mesmo para outros Parentes, Srta. Corrigan! Rasgar o Véu é, claro, uma violação da Lítania dos lobisomens. Os Filhos de Gaia, no entanto, crêem que quebrar regras injustas algumas vezes é necessário e correto.

Se há algum arrependimento, é que nós, quase tanto quanto os Andarilhos do Asfalto, perdemos o contato com nossos Parentes lupinos. Essa perda afeta todos nós; minha crença pessoal é que um novo contato deveria ser a prioridade para nossos Parentes e com urgência. Somos muitos e estamos dispersos geograficamente; tudo que precisamos é que alguém assuma esse desafio.

Fianna

*Pois todas suas guerras são alegres,
E todas suas canções são tristes.*

— G. K. Chesterton, *Ballad of the White Horse*

Somos guerreiros, artistas, escritores, músicos leais e fiéis, ainda que vibrantes e vivos, além da comparação. E nossos parentes Metamorfos nos são queridos; desde o início, nós lutamos, cantamos e bebemos ao lado deles. Infelizmente, nosso povo tem o temperamento que se equipara ao dos Fianna e quando nós lutamos, levamos esse temperamento conosco. É uma pena. Os Parentes irlandeses sempre têm esse temperamento pior — muitos deles carregam os Tumultos com eles para onde quer que vão e isso os cega da verdadeira guerra frequentemente.

Quanto aos Parentes lupinos, é triste dizer que eles são poucos. Nas terras nativas dos Fianna, nós cuidadosamente os escondemos e protegemos das garras dos turistas e cientistas. Eles têm mais liberdade na América do Norte, onde matilhas de Parentes vagam pelo norte. Apenas o trabalho diligente dos biólogos e das organizações de conservação sustenta os lobos vermelhos, primos em extinção dos cinzentos. Essas raras criaturas vivem ao sul dos Montes Apalaches e na costa da Virgínia e Carolina do Norte. Não sei se podemos salvá-los, mas não desistiremos. Se falharmos, perdemos mais do que simplesmente uma outra espécie; perdemos mais uma ligação na luta pela salvação de Gaia.

— Molly MacArthur, biólogo da vida selvagem, Parente Fianna

Comentários do Professor Warner:

Os Parentes Fianna traçam suas origens a partir dos celtas das Ilhas Britânicas ou da Bretanha. Com a expansão dos Fianna pelo continente europeu, sua influência diminuiu e seus Parentes integraram-se com outras culturas e tribos. Nos dois últimos séculos, os irlandeses iniciaram um êxodo para as Américas; a maioria dos Fianna americanos provavelmente pode ter algum parente nesse fluxo migratório. Os Fianna ingleses e escoceses são comuns no oriente americano, especialmente em montanhas e comunidades rurais. Fora isso, se encontram em grandes números apenas nas Ilhas Britânicas e alguns se concentram um pouco aqui e lá.

Crias de Fenris

*A aliança eles preservam invioladas e nunca
carregarão o menor sinal de traição.*

— Anna Comnena

Nossos ancestrais desenvolveram-se fortes e altos em uma terra imperdoável. Todo o mundo os temia. Eles eram exploradores intrépidos, guerreiros sem medo, mestres artesãos e comerciantes. Suas mãos moldaram a civilização ocidental! E o Fenrir escolheu os maiores deles como companheiros dignos. Juntos, eles trilharam os oceanos e descobriram o Novo Mundo séculos antes dos gananciosos espanhóis. Os ataques ferozes e inteligentes dos Homens do Norte causavam medo na Europa e uniu seu povo. O Feudalismo nasceu do poder de Fenrir. Pois eles comerciavam com a mesma esperteza com que lutava, comerciando com todo o mundo conhecido e suas bandeiras eram reconhecidas de Dublin a Kiev, de Lisboa a Samarcanda, de Alexandria a



Cracóvia. Por sua lealdade e habilidade serem indisputáveis, nossos Guardas Varegue Parentes serviram como guarda-costas dos imperadores bizantinos. Reinos se ergueram e caíram ao poder de nossos Parentes.

Até mesmo agora, todos que chamamos de Parentes carregam o nome com orgulho, pois somos testados e temperados, com nossos limites ultrapassando os de um mortal comum. Para ser testados e aceitos pelos maiores guerreiros do mundo — não poderíamos pedir por honra maior. Claro, nem todos perseveraram. Alguns morreram ou desistiram; outros se viram contra seus irmãos Metamorfofos. Mas todos os que sobrevivem são fortes e orgulhosos.

— Ingrid Andersen, especialista de comunicação, a Águia Negra, Parente Cria de Fenris

Comentários do Professor Warner:

Os Crias se levam até extremos e tratam seus Parentes humanos e lupinos com pouca diferença; para intensificar a força e unidade entre suas famílias. Se você valoriza sua vida, nunca se desentenda com um Parente dos Fenrir. Não só seus irmãos, irmãs e pais virão até você, como farão seus primos, tios, tias e avós, humanos, lobos e Garou! Considere por um momento a história de *Das Nibelungenlied*, e ficará claro o que eu quis dizer. Os Crias nunca se esquecem de um insulto, mas também não se esquecem da lealdade. Eles são bem conhecidos por incluir os parentes mais distantes como parte da celebrada família. O antigo costume da hospitalidade é uma séria obrigação entre essa tribo.

Os Parentes Crias de Fenris tendem a viver próximos de suas famílias Garou, normalmente em pequenas comunidades. Muitos parecem preferir as áreas de Minnesota e Wisconsin, assim como certas partes da Pensilvânia. Sei que a Floresta Negra é um local de reunião entre os Crias, já que ela possui a maior concentração de seus Parentes lupinos e está correndo risco devido às ações de várias corporações.

Andarilhos do Asfalto

Não farás uma máquina à imagem da mente do homem.

— Frank Herbert, *Duna*

Para: theam@hmehlth.no.org

De: strangelove@unowhre.fltworld.com

Assunto: Aquela coisa de Parentes que você tá fazendo

Oi Thea,

Prazer em “conhecê-la”, mesmo assim! Fico feliz que Hildebrant tenha nos colocado em contato. Estou enviando para você um arquivo criptografado sobre os Serralheiros também; se precisar de ajuda para fazer o download, me avise.

O que nós, Parentes dos Andarilhos do Asfalto, fazemos pela tribo? Isso é fácil: nós reunimos e armazenamos informações sobre praticamente qualquer assunto que você quiser. Nós também navegamos a Internet, desenhamos softwares e cuidamos da maioria das finanças da tribo. (Ajuda o fato de nossa tribo ser bastante aberta conosco — eu diria que entre as tribos, os

Andarilhos possuem a maior porcentagem de parentes “esclarecidos”, se você entende o que quero dizer.) Em outras palavras, fazemos muitas coisas do dia-a-dia para que eles possam se preocupar com as grandes pulgas do cachorro, se compreende minha divagação. Oh, e nós servimos como companheiros e amantes também. Mas isso não é tão importante, na minha opinião.

Pense em nós como as pequeninas partes que mantêm a máquina unida. Talvez ela funcionasse sem nós, mas não sem danos ao sistema. Você entendeu minha divagação.

Te vejo depois,

— Strangelove, viciado (a) em computadores, Parente Andarilho do Asfalto

Comentários do Professor Warner:

Strangelove, o que quer que isso seja, ganhou uma reputação não apenas entre os Andarilhos do Asfalto, mas entre as outras tribos também. Ouvi uma especulação de que na verdade é um computador, um Parente com alguma deficiência, um hermafrodita ou até mesmo um místico. Qualquer que seja a verdade, ela exemplifica as habilidades dos Parentes Andarilhos do Asfalto perfeitamente. Mesmo sem ninguém para vê-lo(a), Strangelove está constantemente trabalhando para a tribo.

Strangelove, porém, falha ao não mencionar que alguns Parentes vivem entre os elementos mais sombrios das cidades, na Máfia, Yakuza e gangues de ruas. Alguns chegaram até altas posições nos governos das cidades, nem sempre através de meios legais.

Garras Vermelhas

Pois a força da matilha é o lobo e a força do lobo é a matilha.

— Rudyard Kipling, *Law of the Jungle*

A não ser por Cheiro-Afiado-de-Dominância, eu sou mais forte-rápido-saudável que os outros da matilha e eles se submetem a mim. Se o líder parece fraco, eu o texto. Se ele mostra força, eu paro. Só eu texto Cheiro-Afiado-de-Dominância; os outros ficam nervosos-cautelosos-medrosos perto dele. Depois da presa-chifruda ter me chutado, Cheiro-Afiado não me expulsou, mas cuidou para que eu comesse até poder correr novamente com a matilha. Cheiro-Afiado é forte e nossa matilha tem pouca fome; ele é um bom líder.

— Grande-Pêlo-Orelha-Rasgada (Crina-Cinza), Parente Garra Vermelha

Comentários do Professor Warner:

Temo que meus esforços nesse assunto tenham sido um pouco menos do que bem sucedidos, Srta. Corrigan, apesar da assistência de seu irmão como tradutor. O aspecto lupino da população de Parentes diminui com o passar de cada ano; o que isso quer dizer para uma tribo que reivindica apenas lobos para sustentá-la? À sua própria maneira, eles são tão exclusivos em hábitos de acasalamento quanto os Presas de Prata; consequentemente, os Garras estão entre as menores tribos. Apenas grandes ninhadas parecem sustentá-los.

As relações entre os Garras e os Parentes são bem diretas. Os Garras dominam seus Parentes, que, por sua vez, dominam os lobos normais. Dessa forma, eles evitam disputas e asseguram a harmonia. Os Garras protegem os lobos de seu sangue com uma ferocidade maior do que a normalmente usada contra os humanos. Nos últimos anos, a diminuição do controle de predadores permitiu que eles se expandissem pela Eurásia e em partes do noroeste dos Estados Unidos. O grosso dos Parentes dos Garras Vermelhas agora vive no Canadá, Alasca, Sibéria e partes de Minnesota.

Senhores das Sombras

Vinde, espíritos... preenham-me da cabeça aos pés da mais terrível crueldade!

— Shakespeare, *MacBeth*

Deixe-me primeiro começar dizendo que talvez tudo o que você tenha ouvido das outras tribos sobre o “mau tratamento” de nossa tribo com os Parentes é incorreto. É absolutamente correto e apropriado que nós, Parentes, não tenhamos a mesma consideração que os membros Garou de nossas famílias. Por quê? Porque não somos iguais. Somos criaturas inferiores e seria um crime contra a natureza que nós presumíssemos o contrário. É errado lutar contra o que Gaia ordenou. Nada de bom vem de alguém que tenta fugir da linha; olhe para a bagunça que esse país está hoje, com todos querendo igualdade. Existem aqueles que estão causando todos os problemas ao se rebelar contra as pessoas no poder. Eles precisam se acalmar e ficar contentes com que têm, se quer saber minha opinião.

Com isso dito, mal consigo começar a listar o tanto que nós fazemos pela tribo. E somos orgulhosos disso. O que quer que seja e onde seja o chamado, estamos dispostos a responder; isso serve para os Senhores das Sombras daqui assim como para nossos parentes do Velho Mundo. Veja meu trabalho, por exemplo. Eu sou uma auditoria fiscal e através de meus esforços, a tribo conquistou uma grande quantia de terra e recursos em regiões do Meio-Oeste. Antiético, você diria? Não, não é. Porque o que a tribo me pede, eu dou. Meu código de honra pessoal não é nada comparado com a necessidade dos anciões dos Senhores das Sombras.

— Julia Kamansky, auditora fiscal, Parente Senhora das Sombras

Comentários do Professor Warner:

Eu sou meramente um observador e não é minha função como um cientista social julgar. Posso dizer pouco a mais sobre essa tribo que a Sra. Kamansky não disse. A própria estrutura das palavras, tanto o que ela diz e como ela diz, ilustra a posição dos Parentes na sociedade dos Senhores das Sombras. Mente aberta como minha própria tribo é, nós ainda compreendemos a importância de alguma liderança e hierarquia. Mas particularmente, Srta. Corrigan, eu admito que a extensão da submissão na atitude e aparência dela tanto me assusta como me incomoda. Se todos os Parentes Senhores das Sombras pensam dessa forma, se seus líderes acreditam que esses “destinos” são verdadeiros, então temo pelo futuro. Aqui

temos um caldeirão de pólvora esperando para explodir. Um dia, eu temo. um Parente Senhor das Sombras com muito poder cairá para a escuridão. Rezo para que ele ou ela não leve o resto de nós consigo.

Peregrinos Silenciosos

Oh, o vento passageiro é um vento incansável, um vento incansável que estimula a peregrinar.

E ele nasceu próximo, próximo do vento passageiro.

— Patsy Cline, *Wayward Wind*

Por quê eu deveria me preocupar? É um dia claro. O tráfego está calmo, mas a caminhada está boa. Você precisa ver onde está indo. Eu chegarei em uma cidadezinha antes de escurecer e trocarei uma história ou canção por alguma comida e um lugar para dormir.

Estou caminhando desde os 16 anos. Minha mãe me liberou, vendo como eu queria vagar por aí. Talvez tenha sido seus contos sobre as estradas, de todos os lugares que ela já esteve, que me fez querer ver tudo isso por mim mesmo. Ou talvez seja apenas o sangue dos caminhantes em minhas veias. Pergunto-me se a verei novamente, e quando a vir, ela ouvirá sobre os milhares de locais que vi e sobre as pessoas com quem conversei.

— Johnny Longshank, viajante, Parente Peregrino Silencioso

Comentários do Professor Warner:

Isso sustenta o fato dessa pequena tribo reivindicar poucos Parentes. Para complicar ainda mais, seus Parentes estão espalhados pelo globo. Alguns têm vidas sedentárias, mas muito mais são escravos de seu sangue de Peregrino, agindo como artistas de circo, ciclistas, caminhoneiros, estradeiros e marinheiros, todos eles com a necessidade de ver a próxima cidade, escalar a próxima montanha, encontrar o novo porto e por aí vai. Os Peregrinos sempre são bem recebidos nas terras de seus Parentes; tais visitas os deixam informados sobre quem está onde. Claro, os Peregrinos encontram Parentes de várias tribos em suas viagens e não é incomum para eles adotar um deles por uma noite ou duas. Francamente, eles, sem dúvida, possuem mais Parentes do que está registrado, mas sua predileção nômade faz com que não se consiga perceber infalivelmente quem nasceu com o gene — ou até mesmo quais dos parceiros produziu a criança.

Presas de Prata

Que doçura, que paz, têm de esquecer os reis e gozam as pessoas comuns!

— Shakespeare, *Henrique V*

Cara Senhora Corrigan,

Obrigada por inquirir sobre a história dos Presas de Prata. Naturalmente, você deseja acrescentar nossas visões ao seu interessante pequeno projeto.

É cabível que os líderes dos Garou tivessem os Parentes que da mesma forma liderassem as terras ou as matilhas. Nós traçamos nossas famílias até os reis, príncipes, rajás, arcebispos — e antes deles, senhores de guerras e chefes de clãs. Nós somos, justificavelmente, orgulhosos de nossa herança; nós ordinariamente

ignoramos a inveja dos outros, exceto quando ela se torna violenta. As revoluções são intoleráveis e imperdoáveis. A aristocracia conseguiu sua posição por uma razão, pois apenas os mais dignos foram escolhidos para liderar. Se as classes mais baixas sobrepujarem os aristocratas, a anarquia certamente será o resultado. Precisa-se apenas dar uma olhada na história: os russos podem realmente dizer que a sorte deles melhorou após eles terem assassinados os Romanovs?

Desculpe minha digressão. Não pense mal sobre minhas desgraças, minha cara. A história sempre foi uma matéria adorada por mim. Eu tenho pena dessas almas, deslocadas pelo destino, que são ignorantes sobre sua herança. Como pode alguém saber quem ele é sem saber de onde veio? Um homem — ou mulher — é a soma de todos que vieram antes dele.

Existem registros das linhas de Parentes, então ninguém pode duvidar da posição de um Parente. Certamente seria impossível para um Garou, muito menos um nobre Ahroun, manter um trono humano por muito tempo. Nós, os Parentes, geralmente somos os governantes e nobres, para a tribo melhor trabalhar através de nós. Ocasionalmente, um Presa de Prata se casa com um Parente de outra tribo, mas certos padrões devem ser mantidos. A nova esposa deve ter um caráter e uma herança impecáveis. Dinheiro não é o problema; muitas grandes famílias perderam suas fortunas, porém ainda mantiveram sua nobreza. Além disso, famílias industriais tornaram-se bilionárias recentemente, nos últimos cem anos ou mais, mas isso dificilmente faz delas Parentes dignos. O sangue tradicional ainda é o melhor.

— Sra. June Alfred Barrows, genealogista, Parente Presa de Prata

Comentários do Professor Warner:

A Sra. Barrows é uma forte representante dos Parentes dos Presas de Prata, Srta. Corrigan, e é um bom sinal que ela tenha escrito a você. De vez em quando, os Presas de Prata reivindicam os melhores Parentes que o mundo tem a oferecer. Tais Parentes geralmente já estão unidos às outras tribos, que contestam a questão, mas até os últimos dois séculos, perdiam mesmo assim; a divisão da Britânia no despertar da Conquista Normanda é um exemplo. Tal expansão, apesar de ser pouco relacionada com as relações intertribais, tornou os Presas de Prata mais fortes. Agora, porém, eles se assentaram e raramente assumem novas linhas de Parentes. Aqueles que são escolhidos não necessariamente são ricos ou poderosos, mas eles certamente são a antiga nobreza do mundo. Sua exclusividade os fere incomensuravelmente. Ouvi vários casos documentados de Parentes com graves problemas mentais, que parecem ser tristemente familiares.

Os poucos Parentes lupinos que os Presas reivindicam vivem majoritariamente na Ásia, no Alasca e no noroeste do Canadá. Praticamente não existem Parentes lupinos “perdidos” e os Presas diligentemente protegem aqueles que ainda estão vivos.

Portadores da Luz Interior

O ser é sempre dois. Sempre quebrado... Uma cabeça decepada, um coração, uma narina, um peito, um útero ensangüentado. O que somos nós?

— Meena Alexander, *Nampally Road*





Para nossas mentes, Professor Warner, a relação entre Garou e Parentes é como o laço sagrado entre pedagogo e pupilo. É um professor ruim aquele que não aprende com seu aluno; dessa forma, o conhecimento de ambos aumenta. Muita sabedoria está nos anciões de nossa tribo, e ainda assim, sem a alegria dos jovens, nós perderíamos tamanha bênção. Acredito que nós, Portadores da Luz, tanto Parentes quanto Garou, somos tolerantes com os defeitos uns dos outros e agradecidos por nossa unidade.

É de nossos irmãos e irmãs lupinos, no entanto, que ganhamos nosso maior conhecimento. Os Parentes lupinos não possuem muitos anos nessa Terra, então eles começam a fazer perguntas e procurar respostas no momento em que seus olhos e ouvidos se abrem. Cada momento desperto e, na verdade, até em seus sonhos, eles buscam a iluminação. Nós podemos não compreender como eles não possuem conceitos sobre o passado ou futuro, mas respeitamos seus modos. Sonhos, claro, são as trilhas de nossas almas; aqui estão nossos desejos secretos, medos e esperanças. Pense sobre isso na próxima vez que você acordar de um sono: qual o modo mais fácil que Gaia tem para compartilhar Sua própria presença do que através de nossas vidas não despertas?

— Yasamin Chaudhrv, vidente, Parente Portadora da Luz Interior

Comentários do Professor Warner:

Yasamin, como ela insistiu para que eu a chamasse, parece ser uma mulher de grande serenidade e equilibrada. Ela mencionou passar por um certo estado mental necessário para o renascimento, o que nós podemos assumir que os Portadores da Luz acreditam que os Parentes e Garou renascem em novas vidas após a morte. Alguns lobisomens com quem falei parecem possuir memórias de vidas passadas; eles sabem coisas sobre locais e pessoas que nunca viram ou conheceram. Porém, aqui temos um mistério que não compreendo: a maioria dos Portadores da Luz vive entre os povos do sul e do centro da Ásia, em nações com grandes populações. Considerando a provável abundância de Parentes entre esses povos, por que tão poucos membros dessa tribo encontram parceiros adequados? Por que nós, Parentes ocidentais, não podemos encontrar outros como nós mesmos no distante oriente? O pequenino tamanho da tribo não faz qualquer tipo de sentido. Estará Gaia punindo os Portadores da Luz? Esses Garou e Parentes sofrem de algum tipo de maldição? Eu suspeito que algum destino sombrio tenha caído sobre a tribo, algo sobre o qual eles não irão (ou não podem) falar.

Infelizmente os Portadores e seus Parentes possuem números tão pequenos. Todas as outras tribos poderiam se beneficiar de sua dignidade e visão.

Uktena

Nossa luz é uma voz; nós criamos uma estrada para o espírito.

— Dead Can Dance, *Song of the Stars*

Há um antigo ditado que ninguém está isolado e nós, Parentes Uktena, assumimos isso com nossos corações.

Nenhuma ofensa, mas graças aos europeus terem reivindicado metade do mundo no século XIX, muitos de nosso povo perderam suas casas e vidas. Não estou falando apenas dos índios americanos, mas dos povos da América do Sul, África e Ásia. Não me diga que as Guerras Mundiais, Guerra da Coréia e o Vietnã foram apenas devido à política e a expansão do comunismo. Elas também envolviam questões de territórios e recursos, tanto humanos quanto naturais. Alguém tinha que surgir e ajudar os desprovidos. E é aí que nós, os Parentes Uktena, entramos na briga.

Nós ajudamos a tribo a procurar por Garou e Parentes perdidos. Procuramos por conhecimento oculto e criamos conexões entre os membros mais distantes da tribo. Muitos de nós também servem como protetores e pais substitutos. E nós renovamos o sangue tendo nossas próprias famílias; não deixamos também que diferenças culturais nos atrapalhem. Minha mãe é da Tailândia, enquanto meu pai serve como um conselheiro da seita e um representante da tribo em uma reserva da Costa Oeste americana. Acho que algumas tribos se assustariam; prefiro pensar que temos uma vantagem, extraída de dois passados diferentes.

— Elangonel Rainwater, Parente Uktena

Comentários do Professor Warner:

As palavras do Sr. Rainwater me surpreenderam; os Uktena soam muito mais abertos e receptivos do que eu imaginaria. Os contos mais sombrios que ouvi falam de uma Parente Uktena meio-louca que se uniu a cultos misteriosos e executou sacrifícios com os euro-americanos como vítimas. Da mesma forma, lembro-me que nos dias antigos, uma rixa interna dividia a tribo. Imagino que a verdade está em algum lugar entre a justa visão do Sr. Rainwater e os rumores mais tenebrosos.

Os Uktena estão naturalmente envolvidos nos esforços para preservar os lobos da América do Norte, primariamente porque eles possuem pouquíssimos Parentes lupinos em outro local. Compreendo que os dingos nascem com mais sangue lupino na Austrália, devido a seus esforços e creio que eles reforçaram sua população lupina com o sangue de algum cruzamento interracial entre coiotes e cães nos Estados Unidos. Porém, se afastar demais do sangue lupino é certamente um movimento perigoso. Existem contos sobre alguns desses mais recentes Parentes lupinos serem degenerados...

Wendigo

Somos nós que temos que desistir das nossas sepulturas sagradas para sermos lavrados por milho? Dakotas, eu vou à guerra.

— Nuvem Vermelha

Os Parentes dos Wendigo são os últimos dos Puros. Os Uktena, apesar de serem do nosso povo, são mestiços. Nossos bravos irmãos, os Croatan, não existem mais. Nós temos que ser fortes para derrotar os Estrangeiros da Wyrm, que nos fizeram esquecer quem somos.

Você duvida de mim. Você não fala contra mim, mas posso ver que seu coração é duvidoso. Ouça: muitos

do Povo caíram para as promessas de prazeres fáceis que enfraquecem o espírito, mas os Wendigo raramente seguem esse caminho. Nossos irmãos-lobo, nossa tribo, eles se apegam à pureza. Eles esperam muito de nós, e quem somos nós para dizer que suas tradições são erradas. Não, eu lhe digo, nossos irmãos e pais e filhos Wendigo têm o direito a isso. Eles não precisam de palavras belas para nos convencer — sofremos da mesma forma como eles.

Nós somos membros de muitas tribos humanas e frequentemente essas tribos são inimigas. Mas o laço de sangue do Wendigo enfraquece a hostilidade e nos permite nos unificar contra o inimigo comum: os Estrangeiros da Wyrm. Não me importo com o que você diz sobre os benefícios da cultura branca — nós não precisávamos dos remédios deles antes de pegarmos as suas doenças, certamente não precisávamos de sua comida e bebida imunda antes deles terem desgraçado as fontes naturais. Chame-me de retrógrado se quiser, mas eu sei que essas terras antes eram chamadas de Puras, e que não é mais o caso. Alguém deve ser culpado e o termo Estrangeiros da Wyrm é tão preciso quanto qualquer outro.

— Mato-Nazin, Parente Sioux dos Wendigo

Comentários do Professor Warner:

Devido a suas naturezas independentes, os Parentes dos Wendigo são, talvez, mais organizados em grupos do que nas outras tribos. Porém, a maioria encaixa-se em dois campos principais. Uma facção quer não quer nada relacionado com culturas sem ser nativas americanas (leia-se: brancas). Os “anti-brancos” crêem que tocar um Estrangeiro da Wyrm ou suas armadilhas, até mesmo assistir TV, é se tornar maculado. Eles se separam da civilização moderna, algumas vezes abstando-se de qualquer tecnologia mais complexa que um rifle de pólvora negra. Vilas inteiras desses Parentes Wendigo estão encravadas nas pradarias e florestas do oeste canadense, vivendo como seus ancestrais faziam antes das invasões européias.

A segunda facção faz uma distinção entre “branco” e “Wyrm”. Alguns entre eles crêem que só os Estrangeiros da Wyrm não sejam maculados e podem ser úteis na batalha pela sobrevivência da cultura nativa. A facção pró-ativa fez mais para proteger sua tribo, encorajando a “infiltração” no governo, mídia e no sistema legal para permitir que a voz de seu povo seja ouvida. Infelizmente, essa é uma difícil batalha e alguns sucumbem à influência da Wyrm.

Os Caídos

Dançarinos da Espira Negra

O ar... trouxe a ele nada de agradável, mensagens intrigantes, pois ele estava envenenado com o fedor dos exaustores, fábricas, e dúzias de mortos, odor sem vida.

— Daniel Mannix, *The Fox and the Hound*

Das anotações de Thea:

Encontrei-me esta manhã com uma mulher que

Strangelove me avisou ser uma Parente Espiral Negra; eu estava em dúvida, mas em todo caso carreguei meu *spray* de pimenta. Ela me encontrou como alguém que precisa de um banho e comida decente, mais do que qualquer coisa. Eu acho que esperava a prostituta da Babilônia e encontrei no lugar uma criatura pálida e magricela, um trapo de mulher. Ela se chamava de Maggie Simmons: um nome falso, tenho certeza. Comprei para ela *beignets* e café; ela mal tocou a comida. A impressão que tive era de que ela abusava de outras substâncias.

Perguntei a Maggie o que ela fazia para viver, ela apenas riu. As pessoas ficaram nos encarando. Finalmente, ela disse, “Eu conduzo uma loja de animais. Não, é verdade, eu faço isso! Nós somos especializados em raças raras de cães e gatos, junto com outros animais incomuns como iguanas e cobras. Você deveria vir dar uma olhada qualquer hora”.

“Bem, que tipo de coisas você faz para sua tribo?” Ela não riu, mas um sorriso estranho se ensaiou em seus lábios.

“Por quê, que tipo de coisas você faz para sua tribo, querida? Eu dou a eles o que eles pedem”. Ela pensou por um momento. “Eu pego e entrego coisas. Tenho minha própria van para isso. E eu tenho um lugar para o pessoal ficar”.

Então algo estranho aconteceu. Foi como se o jeito garota do interior fora de casa mudasse tudo junto. Ela começou a falar com certa autoridade sobre a glória das trevas, a corrupção dos humanos e dos Garou, como os Espirais e seus Parentes iriam trazer todos nós para nosso destino com Gaia. Eu juro, ela soava como algum tipo de pregador tentando me converter:

“Eu sou abençoada entre o Povo Favorecido, pois os Sombrios sussurram para mim os Mistérios Antigos. Não todos eles, não. Eu não sou merecedora de saber tais coisas. Mas sei da Wyrn, sim, e eu luto para trazer a destruição e a renovação de todas as coisas. Eles até me deixam ouvir da boca da caverna, daqueles que murmuram sobre Aqueles Abaixo! A maioria de nossa espécie não faz idéia de quem nós realmente servimos. Coitados, pois é difícil cumprir nossa tarefa sem mesmo uma faísca do mais alto propósito para o qual fomos designados”.

“Os da minha família sempre têm servido aos Sombrios. Raramente, eles escolhem um de nós para receber o Antigo Dom. Um dos pregadores da Colméia olhou de modo favorável para meu sobrinho, eu tenho grandes esperanças de que a Colméia vai remodelá-lo e ensiná-lo os Mistérios Antigos. Não há honra maior, a não ser morrer pelos Sombrios. Então minha alma estará renovada — e todos os Mistérios Antigos serão esclarecidos”.

Acho que as últimas palavras dela me atingiram mais forte: “a vida servindo os Dançarinos é difícil, mas o que você esperava garota? Eles são os verdadeiros servos, a verdade vem com um preço. Não há glória maior do que servir ao destino do universo”.

Deus e Gaia tenham piedade daqueles pobres

bichinhos e gatinhos. Eu realmente estou enjoada. Melhor nunca contar ao Ian sobre isso, se eu quiser sair desacompanhada antes dos meus 50 anos.

Comentários do Professor Warner:

A senhorita Corrigan se arriscou demais se encontrando com essa criatura insana representante dos Espirais Negra. Embora a atitude de todos os Parentes vá de devoção ao ódio, o ponto de vista dos Parentes dos Dançarinos é decididamente mais polarizado, pois a loucura toca suas mentes. Poucos sabem realmente sua verdadeira natureza ou ainda que Lobisomens existam — essa “Maggie Simmons” era sem dúvida um caso à parte, por qualquer razão. Todos os íntimos impulsos obscuros dos humanos vêm à tona em sua família: ódio, cobiça, perversão de todos os tipos, ambas óbvias e sutis. O “perfeitamente normal” estudante universitário ao seu lado pode ser tipo Jeffrey Dahmer, ou ainda pior.

Seus poucos Parentes lobos são um pouco melhor. Muitos são na verdade cruzamento entre cães e lobos, instáveis e agressivos de sangue misturado e atitudes cruéis. Tais animais são doentes, perigosos até mesmo para os Dançarinos, e frequentemente incapazes de cuidar da própria cria. Só posso presumir que há muito mais escravos dentro da Colméia dos Dançarinos — um pensamento infeliz o qual não quero desvendar.

Os Dançarinos com frequência raptam Parentes, estupram e roubam suas memórias da experiência e devolvem para a superfície. As memórias da Colméia voltam aos poucos, normalmente em pesadelos terríveis, mesmo com a inesperada criança crescendo em seu interior. Se este tratamento leva a criança e a mãe à loucura, melhor ainda, na lógica deturpada dos Dançarinos.

Entretanto, acho curioso que suas fileiras ocasionalmente mantenham Parentes caídos das outras tribos, como Iolani Lua Negra. E que pobre criatura condenada é descrita nas anotações da Senhorita Corrigan? Quanto do que ela sabe vem de uma Parente que tenha fugido das demandas das Tribos de Gaia para a loucura da Wyrn?

Estou feliz em dizer que, após um dia de descanso e os cuidados de seu Theurge local, Senhorita Corrigan parecia se sentir melhor. Felizmente, o irmão dela não ficou sabendo desta expedição nojenta.

Dançarinos da Pele

“Em uma noite quente de verão, você ofereceria sua garganta para o lobo de nariz rosado?”

— Meat Loaf, *Hot Summer Night*

Das anotações de Thea:

Suficientemente estranho, tudo começou com um encontro único, pouco mais de um ano atrás. Eu estava trabalhando no turno da noite no Pronto Socorro, antes de eu começar a fazer os tratamentos caseiros. Eu tinha acabado de me formar e o PS pagava bem. As coisas nunca ficavam chatas, isso com certeza. Às 3 da manhã, os paramédicos trouxeram um homem branco, 20 anos, com múltiplas lacerações no torço e extremidades. Ele havia perdido muito sangue e pela sujeira e folhas em



suas roupas, ele parecia ter ficado deitado fora de casa a maior parte da noite. Sua carteira de motorista trazia o nome de Alec Walker Jr. Isso não significava muito para mim, mas tive um calafrio quando cortei suas roupas. As lacerações pareciam exatamente com trabalho de dentes afiados, fundo na carne dele. Enquanto tentávamos estabilizá-lo com uma infusão e o doutor saturava os ferimentos, eu dei uma boa olhada na pele dele: nenhuma tatuagem ou jóia ou algo que o marcasse como parte de uma tribo. Alec estava delirando a maior parte do tempo, estava muito fraco para se debater ou falar qualquer coisa. Mas depois que o doutor foi para o próximo paciente, eu fiquei ali pela área. Por sorte foi uma noite devagar.

Talvez tenha se passado uma hora antes dos olhos dele se abrirem marejados. Eles eram de um azul safira lindo. Ele olhou para mim — ele não parecia estar enxergando bem. A garganta dele estava seca, acho que pela perda de sangue e os analgésicos, mas ele tentou falar mesmo assim. Eu peguei na mão de Alec e toquei com meus dedos a sua testa. Eu provavelmente deveria ter tentado mantê-lo quieto, mas ele parecia determinado a falar como eu a ouvir.

“O Ritual do Renascimento Sagrado,” ele resmungou, “é falso. Você não deve dar ouvidos aos Dançarinos da Pele. Avise os outros. M-meu pai... tentou detê-lo. Ele falhou. Eles estão tão desesperados, não percebe?”

“Você é um Garou?” eu sussurrei. “Ou Parente? Qual

tribo? Quem devo chamar?”

Ele balançou a cabeça, uma vez. “Garou não. Tem que avisar a eles. O Ritual... a Wym. É preciso de cinco peles... cinco vidas. A idéia foi do Haight. Ela o transforma em um”.

Eu engasguei ao ouvir o nome de Haight. O Haight era um Parente, agora estava morto, graças a Deus e Gaia. Alec estava se contorcendo de novo.

“Meu pai encontrou a verdade. Os Parentes seguiram Haight. Eles matam pelas peles, para insurgir o ritual. Eles mudam, não percebe? Eles querem mais Parentes para seu ritual, para a caçada. Eles procuram os infelizes, e invejosos os fazem fazer isso. Meu pai quis impedi-los... ele queria perdão da seita. Queria que soubessem”. Alec se afundou de volta no travesseiro, exausto. Eu chequei seus sinais vitais e sentei ali esperando mais algum sinal soar.

Na manhã seguinte, enquanto eu corri para a cafeteria par apegar um lanche, uma comoção apareceu no PS. Parecia que uma matilha de cães selvagens de algum modo atravessou a porta... e no meio da confusão Alec desapareceu. Eu nunca vou me perdoar por tê-lo abandonado; se ao menos eu pudesse ter visto quem o levou. Eu procurei esse ano inteiro por ele ou algum traço dos Dançarinos da Pele que ele havia falado. Sem sucesso. Eu só posso orar para que ele esteja com sua tribo verdadeira, quem quer que sejam.

Comentários do Professor Warner:

Se as palavras de Alec não fossem um pico de



alucinação, é uma boa teoria. Talvez Haight tenha encontrado um modo de mudar Parentes para a forma dos Garou usando peles. Isso pode muito bem explicar a origem do nome e do que o garoto mencionou sobre “caçar” e “cinco peles”. O número cinco não parece ter nenhuma importância particular, a não ser que seja o mínimo requerido para o ritual. Mais perturbador é o que ele mencionou sobre Wyrn. Será que de algum modo o ritual invoca os poderes da Wyrn? Ainda mais, qual a relação ente os Espirais Negras e os Dançarinos da Pele? Alec também mencionou de que eles estavam desesperados por Parentes para participar deste ritual. Talvez seja esse o único modo deles aumentarem seus números? Se for isso, seria útil explicar porquê, um ou dois anos atrás, quase todas as tribos reportaram o desaparecimento de Parentes. Eu sugiro que alertemos quantas Sociedades forem possíveis sobre essa ameaça e comecemos a manter melhores informações sobre a localização dos Parentes.

Os Outros

Comentários do Professor Warner:

A maioria dos Parentes dos outros Metamorfos está espalhada pelo vento. Apenas com muita dificuldade eu vim saber sobre a existência desse povo; muitos não queriam falar com ninguém fora de sua linhagem. Todos eles carregam hostilidades para com os lobisomens de uma forma ou de outra; eu só posso imaginar como nossos ancestrais devem ter destruído e ameaçado esse povo e, ainda hoje, não têm remorso. Não é necessário dizer, faz pouca diferença se minha tribo é a que mais tentou pacificar todos os filhos de Gaia. Por isso, muitas das minhas conclusões são baseadas em ouvi dizer e conjecturas.

Os Parentes Nuwisha, Corax, Gurahl e Bastet parecem mais próximos aos Parentes Garou em temperamento e espírito do que os outros. Eles acreditam no fiel serviço à Gaia e seus familiares Metamorfos; os Parentes Gurahl, em particular, têm a reputação de serem bem ajustados e fortes trabalhadores. Os Parentes Corax tem uma Sociedade chamada Sociedade da Luz Astuta, que se espelha no trabalho dos Serralheiros. Como você deve esperar de criaturas tão misteriosas, os Corax com frequência mantêm sua verdadeira natureza escondida dos seus Parentes. Eu tive a sensação de que alguns dos Parentes com quem falei estivessem, como dizemos, “se fazendo de tolo”? Eles realmente valorizam seus segredos, não é?

Parentes Gurahl são raros nos dias de hoje, eu só posso presumir que são mais ursos do que humanos. Embora uma vez tenham sido bem espalhados, hoje os Gurahl vivem majoritariamente nos climas frios como o Canadá, nordeste da Europa e Ásia, nos campos de gelo do Pólo Norte, e nas distantes montanhas gélidas. Os Gurahl mantêm seu rebanho humano nos povos desses santuários. Tais Parentes, ligando ou não para sua herança, sempre sentem uma forte ligação com Gaia. Muitos vivem sozinhos em condições primitivas, nas

regiões selvagens. Alguns se tornam guias de trilhas, patrulheiros florestais ou biólogos. Seus instintos para curar correm fortes e verdadeiros, e muitos de seus Parentes trabalham como doutores, herbalistas ou curandeiros. Eu suspeito que os poucos Gurahl que restam vigiam seus Parentes, usando espíritos para rastreá-los, sem interferir ou revelar sua existência.

Os Bastet parece ser um povo de beleza e graça excepcional. Eles aparentemente se referem aos seus Parentes como “Bandos”, especialmente os familiares que permanecem mais próximos. A mulher Ananasi que encontrei também falou respeitosamente de Gaia, embora no mesmo fôlego ela salientou que Gaia não era o único poder que merecia consideração.

Os mais estranhos Parentes em minhas pesquisas incluem os Ratkin, Nagah e Kitsune. Os Ratkin odeiam todos que se relacionam com os lobisomens; seus Parentes seguem isso. Um de fato me cedeu um momento quando contei que minha tribo tinha boas relações com os Roedores de Ossos.

As palavras de um esperançoso Portador da Luz me levaram até a Índia, onde eu descobri que os há muito tempo banidos Nagah haviam deixado uma longa dinastia de Parentes. Eu confesso, levou tempo até encontrar um que admitisse ser descendente dos homens-serpente. A mulher que encontrei contou, relutantemente, o pouco que ela sabia; muito parecia interligado com a antiga mitologia hindu. Sua família acredita firmemente que é descendente do povo-serpente e, ainda, o conteúdo da minha entrevista conseguiu todas as descrições de seus familiares Metamorfo em frases distorcidas e sussurros. Meu encontro com o Parente-raposa também me deixou desorientado; de fato, eu me lembro muito pouco do que ele disse. Nem minhas anotações oferecem informações concretas. Entretanto, eu acho que um pinga é melhor do que nada.

Infelizmente, eu não pude encontrar um dos supostos Rokea ou seus Parentes. E quando me aproximei de um homem que parecia ser um Parente Mokolé, ele ameaçou me despedaçar. Ele cedeu apenas por um momento, quando eu explique que estava em uma busca de paz. Eu me arrependo de ele não ter falado comigo muito, pois aqui acho que temos uma cultura tão rica e antiga quanto a nossa própria.

Uma última observação, Senhorita Corrigan. Os nomes e locais desses informantes vieram até mim por inúmeras fontes; em algumas eu confio, outras não. Mantenha o mais anônimo possível; eu entendo a natureza de sua pesquisa, mas não vou comprometer nenhuma de minhas fontes nem contatos. Eu não tenho dúvida que encontramos uma fagulha de que outros Parentes estão entre nós. Se desejamos ir adiante, e, com sorte, educar nossos familiares Garou, é imperativo a boa vontade de todos.

Bastet

Nada pessoal, Professor, mas só estou contando estas coisas porque meus instintos dizem que o senhor é um bom homem com uma missão importante. Os Bastet

sobreviveram e prosperaram *apenas* porque nós não saímos por aí correndo e gritando sobre nossa herança. Então, eu confio em sua discrição e que ensine um pouco de respeito para seus familiares.

Nós, Parentes, dividimos as bênçãos de Selene, e nossos familiares, os Bastet, gostam de nós. Eu arriscaria dizer que nossos laços são ainda mais fortes do que os do senhor e seus malditos lobisomens. Justiça, honra, respeito e obediência permanecem primordiais em nossa sociedade, embora manter os juramentos supere tudo isso. Muitos dos Bastet são solitários, mas isso não torna eles e nós um povo menos amável; nós gostamos de tocar e sermos tocados, nós não gostamos de tornar públicas nossas afeições. Os Balam, por exemplo, são muito devotados aos seus Parentes, dando a eles qualquer luxo ou tesouro que possam desejar. Ei, esse pessoal da comida de gato fez certo! Você pode viver por mais tempo e mais feliz sendo gentil com os gatinhos... minha tribo, os Simba, permanecem uma exceção aos solitários, porque nós tendemos viver em grupos familiares chamados Bandos.

Quanto aos outros, deixe-me dizer dois dos quais vocês deve evitar cruzar. Os Bagheera têm uma rede de Parentes bem parecida com aquelas Sociedades das quais você mencionou, então não fique surpreso se você presenciar um vestígio de nossos Parentes ajudando aqui e ali. Os Pumonca, também, têm Parentes espalhados por todos os lugares, que viajam e lutam lado a lado com seus familiares peludos. Aposto que seus Parentes não são capazes de feitos como esses! Desculpe, mas não é o mesmo que dizer que seus camaradas lobisomens *deixem* você ir junto deles.

Aqui está um pouco de história: como a maioria das tribos de Metamorfo, nossos Bastet disseminaram sua linhagem com os povos locais. Eles outrora cultivavam através da Europa e Ásia, assim como na África; suas tribos de lobos fizeram bem em estar cientes das garras de meus ancestrais. Mas finalmente, humanos e lobisomens levaram a maioria de nós para o sul da África ou leste da Ásia. Pode ter significado o fim dos Parentes-felinos, mas por sorte, meu povo sobreviveu. Com a expansão do poder dos europeus em nossas terras de novo, alguns dos Bastet pegaram um pouco de seus Parentes para eles mesmos. Eu entendo que isso tenha enfurecido alguns dos lobisomens na Rússia, Escandinávia e nas Ilhas Britânicas, mas esse é um preço pequeno para seu povo pagar, considerando o que nós — bem, meus ancestrais — sofremos.

— Serwa Sisal, Parente Simba.

Comentários do Professor Warner:

É realmente uma pena que até mesmo os Parentes das outras Raças Metamórficas desprezem os Garou pelos feitos de seus ancestrais lobisomens. Tenho certeza de que não preciso identificar os inúmeros casos imprecisos que a Senhorita Sisal assume sobre nossas relações com os Garou; não me surpreende, as famílias dos outros metamorfos também parecem ter crescido com um certo ódio pelos lobisomens. Como vocês vão perceber, a

opinião da Srta. Sisal não é única entre os Parentes de Metamorfofos, embora nenhum dos Parentes com quem falei tenha admitido ter visto alguma vez um lobisomem. De fato é um legado amargo de família.

A Sociedade dos Bagheera mencionou certa anomalia entre os Parentes dos Bastet. Os Bastet que restaram são muito exclusivistas e eles têm um registro de cooperação muito pobre. O que compreendi dos vários relatos é que os Bastet deixam seus Parentes à própria sorte e só retornam de novo agora, quando for mais conveniente para eles. Consequentemente, Parentes Bastet parecem tão independentes quanto seus familiares — o que é ambos um laço e um obstáculo para eles.

Nuwisha

Acredite ou não, nós, os Parentes Nuwisha, somos seus primos... removidos algumas dúzias de vezes. Eu ouvi meu pai dizer que nós ensinamos aos ancestrais Garou mais do que alguns truques. Atualmente, parece que nós temos pouco em comum com vocês, exceto a tribo Uktena. Isso é uma pena, porque todos vocês parecem ok para mim. Um pouco metidos e pomposos talvez, mas nós mudamos isso rápido o suficiente.

Você sabe o que as pessoas chamam de lobo vermelho? Bem, tenho certeza de que ainda existem um punhado deles que *são* puro lobos; eu ouvi sobre eles arquitetando projetos nos Apalaches. Mas verdade seja dita, muitos dos bichos que vocês chamam lobo vermelho têm muito do sangue do coiote nas veias. Na verdade, eu já ouvi que algumas vezes nossos coiotes cruzam com cães também; o que aparece em um mês ou dois é chamado de cãoiote. Eles têm o melhor do cão e do coiote no sangue de seus Parentes; eles são espertos, fortes e rápidos. Uns estúpidos branquelos têm tentado fazer filhotes de cãoiotes. Só mostra o quanto são idiotas né?

Assim como nosso próprio povo, nós vemos pouco deles nesses dias. Eles vão qualquer hora aparecer para uma festa ou festival, mas só pra isso. Acho que eles devem ter encontrado algo no mundo dos espíritos que é bem mais interessante que esse covil mortal, né?

— Woody Blackhawk, Parente Nuwisha

Corax

Nós somos criaturas curiosas, exatamente como nossos familiares. Eles não podem estar em todos os lugares de uma vez só, então eles vêm até nós. Nós observamos, juntamos informações, e daí deixamos eles saberem o que vemos.

Nossas tradições Corax são bem mais práticas com relação aos Parentes do que o povo-lobo. Os homens-corvo podem escolher qualquer um, humano ou Corvo, para carregar o ovo sagrado que faz deles Corax. Mas eles nunca, escolhem alguém por capricho — não sei porquê. Altos padrões, eu acho. Os homens-corvo normalmente selecionam seus Parentes simplesmente porque eles são os melhores. Não apenas Parentes Corax, claro; nós já tivemos relações interessantes, particularmente com os Garou, se é que você me entende. Mantemos nossos laços estreitos com as tribos do norte. Ei, você não achou que

toda aquela história sobre os Corvos de Odin, Hugen e Munin, fosse apenas *história*, achou?

— Eric Krol, Parente Corax.

Ratkin

Você tem dois segundos antes que eu expulse você daqui, velho, amigo dos Roedores de Ossos ou não. Porque vocês, malditos lobisomens e aquela vadia de Gaia realmente nos foderam. Nós costumávamos sermos os reis das cidades — éramos ricos e poderosos e governávamos os antigos locais como Babilônia e outros. Agora, nós temos que nos esconder no escuro, e normalmente passamos frio e fome nos becos. Tudo graças aos Garou.

Mas isso *nos* ensinou a sermos leais ao nosso próprio povo. Aposto que nossas famílias de Ratkin recebem muito mais respeito do que vocês, não importa se vocês *vivem* onde o sol brilha. Agora, na próxima vez que um de seus preciosos irmãos Garou te foder de duas formas diferentes, lembre-se do que eu disse. Agora cai fora!

Nota do Professor Warner: Desculpe, Srta. Corrigan, sequer tive a oportunidade de pegar o nome dele. Talvez o Sr. Fixer possa ter mais sorte, não?

Gurahl

Meu espírito totem é a Gurahl, chamado de Urso em sua língua. Eu venero Gurahl como fizeram meus ancestrais desde o início. Os espíritos ursos me guiam e me protegem dos espíritos lobos e estranhos. Uma vez, estranhos vieram até o meu vale. Eles queriam o vale para eles, derrubar as árvores e marcar a terra. Eu não os permitiria, pois esse vale pertence à Gurahl. Nós lutamos e eles me feriram com seu fogo. Eu pedi ajuda à Gurahl. Ela veio e com grande fúria matou os estranhos. Então, ela tomou a forma de uma mulher e me carregou para minha caverna e curou minhas feridas. Eu agradei a ela, cantei as canções de poder que ela me ensinara há tempos e a observei retornar para as florestas.

— Duran-nah, Orador dos Sonhos, Parente Gurahl

Ananasi

Tenho que admitir, senhor, nunca vi ninguém do sangue do Lobo chamar alguém do meu sangue antes. Eu sempre ouvi que seus amigos Garou vêm os Ananasi e nós, sua família, como corruptos, todos fedendo à Wyrm e coisas assim. Acho que eles não percebem — apesar de talvez você esteja aqui porque finalmente compreendeu — que nós também conhecemos Gaia, mesmo ela não sendo o único poder existente.

Vou dizer a você que nós, Parentes, vivemos em grupos familiares com os Ananasi: não exatamente como aqueles de suas seitas, mas próximo a isso. Todos nós trabalhamos juntos para o bem de nossos líderes e nossas famílias. Eu não chegarei ao extremo de dizer que existe uma lealdade imortal, mas nós temos muito respeito uns dos outros. O sangue da Rainha está tornando-se mais raro nesses dias e não temos aliado entre as Feras, nem mesmo os Ratkin! Então, nos unimos o máximo possível. Sei que nem sempre é o caminho da Aranha, mas nossos

primos Ananasi, eles não podem mais se dar ao luxo de serem exigentes.

— Maiba Mullin, Parente Ananasi

Mokolé

Se eu fosse capaz como meus ancestrais, eu mataria você agora mesmo e nunca pararia um segundo para pensar. Outros Parentes das Feras, como os Corax ou os Nuwisha, dividem nosso respeito e entendimento das memórias de Gaia. Mas vocês, lobisomens, nos mataram. Vocês exterminariam todo o meu povo se tivessem a oportunidade. Você deseja saber sobre os Parentes Mokolé? Então, saiba disso: os ovos que seus ancestrais destruíram carregavam os frutos de Metamorfo e Parentes. E nenhuma reparação pode substituir essas crianças perdidas. Ouça meu aviso e não procure mais nosso conhecimento!

— Prokop Radislawski, Parente Mokolé

Comentários do Professor Warner:

Nas lendas da minha tribo, os Mokolé eram aparentemente chamados de a “memória de Gaia”. Não é surpresa que seus Parentes sintam raiva da Guerra da Fúria tão intensamente.

Nagah

O conto completo de nossos ancestrais Nagah, Professor Warner, são milênios de história. Milhares de anos atrás, o povo-serpente escolheu os jovens filhos e filhas de nossa nobreza como parceiros. O poder se apega ao poder, veja, então apenas os melhores e mais brilhantes serviam para os Nagah. Nós, que reivindicamos essa descendência, consideramos nossa herança honrosa acima de qualquer medida; é raro nos dias de hoje que o sangue dos antigos e sábios corra entre os homens. Os poucos Parentes Nagah ainda vivem na Índia; a maioria se tornou líderes espirituais, místicos ou solitários.

Você já viu um Nagah? Bem, não, não exatamente. Pelo menos, eu não acho que já. Minha tataravó dizia ter visto a sombra de um deles, quando ela era apenas uma criança. Na biblioteca da minha família, tínhamos bonitas pinturas de nossos ancestrais Nagah. E em nós, Parentes, há alguma coisa em nossos olhos, ou uma inclinação de nossas cabeças ou os tons de nossas peles que nos diferencia. É difícil de explicar, eu admito, mas não menos acreditável do que quando você me diz sobre as pessoas na sua terra que se transformam em lobos! Em nosso interior, talvez como em você, residem sentimentos, sonhos efêmeros, visões confusas. Nós simplesmente **sabemos** que somos Parentes dos Nagah. Nenhuma outra prova é necessária.

— Supriya Patel, Parente Nagah

Kitsune

Como nossos abençoados familiares do povo-raposa, nós viemos do Japão, apesar de nos dias de hoje você talvez encontre o nosso povo em pequenos números por todo o mundo. Exceto em períodos de acasalamento e celebrações, nós não vivemos juntos em matilhas como o





seu povo; os reverenciados Kitsune se mantêm afastados de seus irmãos humanos e raposas em poder e espírito. Não é cabível que vivamos juntos, pois não temos laços exceto pelos antigos juramentos e algumas gotas de sangue compartilhadas, mais preciosos para nós do que qualquer noção humana de parentesco. Aqueles de nós que conhecem nossa ancestralidade preferem a solidão, assim como os próprios Nove-Caudas. Quando eles precisam de nós, nos procuram e nós nos unimos a eles dispostamente, então nos separamos novamente. Agora, isso satisfaz sua curiosidade? Eu aviso; não semeie essas informações para qualquer um dos humanos. Se o fizer, os Kitsune lidarão primeiro com você, depois comigo. Nunca subestime a esperteza, sabedoria e perspicácia deles. Eles estão sempre observando.

— Yukio Masabi, Parente Kitsune

Rokea

Nota do Professor Warner:

Srta. Corrigan, novamente peço desculpas pela falta de informação sobre os Rokea e seus Parentes. Mencionei que um Ragabash me falou da existência deles? Talvez tenha sido uma peça afinal de contas.

As Tribos Perdidas

Buniyp

Comentários do Professor Warner:

Os Parentes humanos dos Buniyp, os aborígenes australianos, ainda vivem, apesar de em números pequenos. Eles não esqueceram seus primos Metamorfo, mesmo com os Buniyp estando para sempre perdidos da Era do Sonho. Os tilacínios (também conhecidos como Tigre da Tasmânia ou Lobo da Tasmânia) existem em enclaves ocultos e presume-se que estão extintos para a comunidade científica. Até o momento, nenhum Buniyp renasceu.

(Devo confessar que fiquei originalmente surpreso que os lobisomens considerassem os Buniyp como Garou. Devido à distância entre os tilacínios do lobo, como os Buniyp poderia ser da mesma Raça Metamórfica que aqueles com Parentes lobos? E ainda assim, meus contatos Garou afirmam que os Buniyp compartilhavam o propósito comum de todos os lobisomens e eram Garou aos olhos de Gaia desde seu início. A verdade é que muito mais do que a biologia determina quem é e quem não é um metamorfo).

Croatan

Comentários do Professor Warner:

Originalmente, esses nativos americanos viviam por toda a costa leste. Após os Croatan morrerem em uma batalha heróica contra a Wyrn, os Wendigo e Uktena reivindicaram seus Parentes órfãos, muitos dos quais morreram de doenças e da guerra com os Estrangeiros da Wyrn. Alguns contos dão pistas que pouquíssimos de seus Parentes estão vivos, e apesar de nenhum desses órfãos espirituais conhecer sua herança, eles algumas vezes sentem os guardiões espirituais nas proximidades

em seus momentos mais tentadores. Considerando o peso da evidência contra sequer o menor sinal dos Croatan desde o sacrifício da tribo, eu estou inclinado a não acreditar nesses rumores.

Uivadores Brancos

Muitas canções cantaram os Fenrir para seus companheiros de guerra caídos, os Uivadores Brancos. De todas as tribos, só o sangue deles era digno de se misturar com o nosso. Os Uivadores tinham estômago para levar a batalha até o lar do inimigo e por isso os saudamos. Nós recebemos em nossas cabanas os poucos Parentes que escaparam da mácula, e logo, eles tornaram-se valiosos membros de nossa família.

Meu jovem filho sonhava com batalhas nas Terras Altas e lobos brancos como a neve. Minha esposa, uma Theurge, diz que isso é um sinal que o espírito de um ancestral Uivador o observa e abençoa. Ela diz que é um bom sinal, e eu concordo com isso.

— Heinrich Rosenblatt, Parente Cria de Fenris

Comentários do Professor Warner:

Após a descida dos Uivadores Brancos para a escuridão, seus Parentes... mudaram. Apenas um punhado escapou; na verdade, eles foram aqueles que fugiram para seus aliados e os avisaram do que tinha acontecido. Os Parentes Uivadores Brancos se misturaram com os Parentes Crias e Fianna e assim, faleceram como um grupo distinto. Mas o sangue, ainda que misturado, ainda permanece em alguns poucos, e vez ou outra, uma “reversão” genética dos Uivadores nasce entre os Fianna. Porém, esses caras não são mais Uivadores Brancos para todos os efeitos. Apesar do que o Parente dos Nove-Caudas possa ter insinuado, só o sangue não é o suficiente para definir a ancestralidade tribal. Pense nas Fúrias Negras por um momento, Srta. Corrigan. Por que elas não possuem nenhuma criança macha em suas fileiras? Certamente, em alguma ocasião, uma criança lobisomem macha nasce entre elas. Ainda assim, eu nunca vi um único Garou macho se chamar de Fúria Negra e sobreviver! Não, eu acredito que elas enviem esses jovens homens para viver em outras tribos, como a minha própria, onde para todos os propósitos eles se tornam membros da nova tribo, independente do útero que o tenha gerado. E assim é para os Uivadores Brancos, na minha opinião. Talvez o sangue dos Uivadores Brancos realmente corra entre Parentes e até mesmo Garou. Mas esse povo há muito perdido não possui um habitante espiritual para guiá-los, não importando sua herança. Sobre os auspícios do Cervo, Fenris ou quem quer que seja, qualquer Parente ou Garou que *possa* ter sangue de Uivador Branco ainda é um membro de pêlo branco de qualquer que seja a tribo em que cresceu, seja Cria, Fianna ou Roedor de Osso. Não honramos sua memória para não insinuar o contrário.

Sociedades de Parentes

Hora de lutar.

— Bel Canto, *Didn't You know It?*

Das anotações de Thea:

As Sociedades são, simplesmente, grupos de Parentes que trabalham juntos para um propósito em comum. Algumas Sociedades são exclusivas a outras tribos; a Sociedade Genealógica da Árvore Prateada, por exemplo, só permite Parentes ou Garou dos Presas de Prata (e raros convidados, como eu, veja só!) acessar seus registros. Os Serralheiros e a Viatopia, por outro lado, estimulam a entrada de membros de todas as tribos. Algumas são simplesmente pequenos grupos de amigos de uma determinada área; outras são altamente organizadas e móveis. Enquanto algumas Sociedades, como a Águia Negra, possuem exigências baseadas na tribo e habilidade, outras possuem políticas mais abertas. Geralmente, todas elas possuem um objetivo comum: manter as linhas de comunicação entre lobisomens e Parentes fortes ao redor de todo o mundo.

Comentários do Professor Warner:

As Sociedades abertas representam um perigo, apesar de odiar admitir isso. Espiões do governo e sabe mais quem podem conseguir entrar sem ser detectados. Até então, temos tido sorte, mas é apenas uma questão de tempo antes que alguém que não gostamos consiga se infiltrar. Não é que eu queira fechar as fileiras; só gostaria que prestássemos um pouco mais de atenção em quem chega em nossa porta.

Widdershins

Widdershins é uma banda folk celta de Parentes Fianna. Sim, sim, eu sei que você está pensando que somos mais uma banda qualquer. Eu gosto de pensar que somos mais especiais que a maioria. Começamos em Nova Orleans há alguns anos, quando os irmãos Connely, Padraig e Aidan — eles são gêmeos — conversaram com uns caras para tocarem por diversão. Não demorou muito para fazermos nosso verdadeiro show no Gallows Pole em Nova Orleans. Um contrato para um álbum e um pouco de fama nos permitiu a liberdade de abandonar nossos empregos e viajar. Então, é daí que vem a idéia da Sociedade.

Nós somos apenas uma de várias bandas que formam uma rede de Parentes e Garou. Enquanto tocamos, deixamos mensagens para cima e para baixo da Costa Leste e do Golfo, com investidas ocasionais até Vancouver. Qualquer ponto de encontro é garantido incluir pessoas da tribo, e para ser honesto, alguns do povo feérico também fizeram aparições. Ou assim me disseram mais de um libertino que buscava um local aconchegante para ficar!

Desde quando eram pequeninos, Padraig e Aidan foram criados com contos sobre os Tumultos; que colocou um pouco de vontade de ajudar nas cabeças deles. Eles não descobriram os Garou até que terminaram o ensino médio e foram trabalhar em um emprego de verão nas terras de uma prima na Louisiana. Foi quando eles tiveram o azar de perturbar uma urso e seus filhotes. Do nada (ou assim pareceu para os garotos), uma criatura monstruosa saltou entre eles e o urso; os filhotes se afastaram enquanto a urso tentava expulsar o atacante.

Padraig e Aidan nunca tinham visto sua doce e bela prima transformada em um lobo gigantesco! Foi o suficiente para que eles secassem uma garrafa inteira e ouvissem fascinados enquanto Caoilte dava a eles uma lição sobre os Garou e os Fianna. Apesar deles nunca terem abandonado sua fantasia de infância em trazer paz para a Irlanda, os irmãos focaram a maior parte de sua energia no serviço de informação dos Widdershins.

— Maire O'Dwyer, empresária, Parente Fianna

A Rede Gaia

Comentários do Professor Warner:

A Rede Gaia e seus grupos subsidiários, como a GYN (Rede Jovem de Gaia), forma a maior Sociedade de Parentes no momento. A Rede nos ajuda a manter registros dos Garou e Parentes ao redor do mundo, formular políticas e serve como um grupo consultivo para todas as seitas de Filhos de Gaia. Apesar dos Parentes possuírem a maioria das posições da equipe, alguns Garou estão presentes com alguma frequência.

Alguns entre a GYN estão propondo uma aliança com os Serralheiros; os membros da Rede Jovem de Gaia reclamam que muitos dos Parentes na Rede ainda vivem nos anos 60 e precisam acordar para a velocidade da

Guia do Usuário para Convidados: Sociedade Genealógica da Árvore Prateada

Caro patrono,
Obrigado por seu interesse na Sociedade Genealógica da Árvore Prateada. Por favor, certifique-se de assinar nosso livro de visitas antes de sair. Caso tenha qualquer dúvida, sintase livre para pedir ajuda ao atendente no salão principal. Por favor: embalagens, pacotes ou canetas não são permitidos dentro dos arquivos! Ficaremos satisfeitos em fornecer-lhe papel e lápis caso necessite. Armários gratuitos estão disponíveis para os seus pertences.

Os arquivos contêm registros que datam de aproximadamente 600 anos atrás. A maioria está em formato de microfichas (com instruções para o leitor). Alguns raros documentos estão preservados em vidros; pedimos que você peça auxílio caso deseje examiná-los. Para maior facilidade dos pesquisadores, também possuímos árvores genealógicas disponíveis em CD-ROM na sala de computadores. A maioria dos patronos acha que é um bom lugar para começar a procurar por nomes, já que o sistema computacional é bastante preciso e rápido. A partir dali, você pode desejar explorar feitos, diários, testamentos e outros documentos legais nas microfichas. Nós reunimos os documentos de acordo com data e nome; um registro total também está disponível em CD-ROM, caso você venha preparado para uma pesquisa direta sobre um nome.

Obrigado por sua patronagem. Esperamos que sua pesquisa com a Sociedade Genealógica da Árvore Prateada seja bastante frutífera.

Sinceramente,
Sra. June Alfred Barrows, Arquivista

tecnologia moderna. Eu sou mais a favor da aliança do que da tecnologia, mas provavelmente sou um daqueles "velhacos" que eles fazem piadas.

Meu medo é que os membros mais jovens da Rede comecem a confiar nos extremos. Eu, também, acredito no amor e na paz. Afinal, a profissão de estudiosos felizmente nos dá liberdade. Mas eu também desejo cautela em aceitar membros sem pelo menos uma canção ou carta de apresentação. Nós conseguimos muito para que uma maçã podre destrua tudo.

A Sociedade Genealógica da Árvore Prateada

Das anotações de Thea:

Comentários do Professor Warner:

Não posso começar a descrever o imenso volume de material que essa organização possui, Srta. Corrigan. Se você conseguir acesso, e suspeito que a Sra. Barrows seria receptiva, faça uma visita. Presa de Prata ou não, há algo de belo em ler palavras escritas séculos atrás.

A própria Sra. Barrows é uma figura interessante. O casamento de June Richmond com Alfred Barrows, um conselheiro dos conselhos Presas de Prata, foi o evento social de 1961. Até mesmo eu recebi um convite. A amada noiva podia traçar sua ancestralidade até a França Normanda, enquanto a linhagem do noivo carregava o mais nobre sangue inglês. O casamento dos Barrows foi, antes de mais nada, um acordo de negócios e propriedade, mas o cavalheiro e sua esposa ficaram admirados um com o outro.

O Sr. Barrows morreu em 1987, após um devastador ataque de Espirais Negras a sua seita. A Sra. Barrows se encontrou bem preparada para o futuro, mas sozinha pela primeira vez em sua vida. Com o passar dos anos, pesquisar a história de sua família havia tornado-se uma diversão incrível; e tornou-se o trabalho que a sustentou após a morte de seu marido. Ela usou uma pequena porção de seus muitos investimentos para fundar a Sociedade Genealógica da Árvore Prateada em 1989, praticamente a serviço dos Presas de Prata, mas também um recurso para qualquer Garou e Parente que desejasse traçar sua linhagem. A Sra. Barrows controla a Sociedade com um pulso firme, porém benevolente; ela contratará pessoas jovens como internos de verão e dará a elas um quarto, hospedagem e um ordenado. Você poderia mencionar esse programa para alguns jovens que precisam de um emprego de meio expediente.

Os Serralheiros

Das anotações de Thea:

(Como Strangelove sabia que eu tinha um irmão???)

Message-ID:

<91919889.036.EST.strangelove@unowhre.ftwrlld.com>

MIMI: 2.3

Content-type: text/plain

Content-transfer-encoding: STRANGEbit

Ok, Thea, se você está lendo isso, significa que fez algo certo. Bem-vinda aos Serralheiros! Você também

pode checar nosso grupo de notícias privado em alt.kin.com, ou na nossa página na internet www.luvthebomb.kin.sellers.com. Não se preocupe; nem todo mundo pode entrar no site e nós não aparecemos nas pesquisas da Web. ;)

O que exatamente são os Serralheiros? A resposta rápida é: uma rede de Parentes Andarilhos do Asfalto, bem conectada à internet. Tanto Garou quanto Parentes de todos os lugares do mundo se comunicam conosco para melhorar suas explorações de matilha, oferecer avisos sobre a Pentex e, geralmente, manter contato.

Nossos últimos projetos, dos quais estou orgulhoso, são dois grandes bancos de dados; **muitos** caras os mantêm, não apenas nós, Andarilhos do Asfalto. Um banco de dados é uma listagem de todos os produtos maculados conhecidos; o outro contém todas as companhias conhecidas conectadas à Pentex. Estamos constantemente atualizando ambas as listas com informações fornecidas pelos Andarilhos do Asfalto e Parentes do mundo todo.

Você pode estar interessada em um novo projeto que estou desenvolvendo: TaleTime. É um website interativo com vários gráficos legais e todos os tipos de lendas sobre os lobisomens e Parentes. Aposto que você ficaria contente em ouvir que pelo menos um dos contos que já tenho pronto é sobre um certo Fianna que por acaso é seu irmão. Os Parentes Crias também possuem alguns contos bacanas prontos para o site.

Bem, é isso. Espero encontrar você “navegando” uma hora dessas!

Strangelove

A Irmandade

Das anotações de Thea:

A Irmandade não é apenas para Parentes; é uma união de Fúrias Negras e Parentes, machos e fêmeas, humanos e lupinos, que trabalham para a prosperidade da tribo. Isso tende a chocar muitas pessoas! A tribo poderia estar extinta sem seus Parentes machos e muitos deles possuem posições proeminentes na Irmandade. No passado, nós agíamos como um treino “livre” para resgatar prisioneiros livres e escravos. Algumas entre nós são **strega**, bruxas; outras são administradoras, professoras ou curandeiras. E todas nós atendemos o chamado da batalha contra os exploradores de qualquer tipo. Apesar de termos começado na Europa, a Irmandade hoje se espalha por todo o globo.

Os Parentes são vitais para a Irmandade; eles ajudam a fortalecer os laços com os domínios humanos e animais. Além disso, muitos de nossos irmãos e irmãs de duas pernas participam de um projeto importante: a compra das terras das Fúrias e os locais sagrados. Nosso trabalho mais sério está avançando na Ásia central, no leste da África e na América do Sul, terras que estão em perigo da mácula da Wym ou da destruição. A maioria dos membros da Irmandade que estão engajados no projeto usa seus próprios fundos, que estão sendo reduzidos. O trabalho, no entanto, está longe de ser concluído.

Eu? Sim, eu segui a tradição das Fúrias de assumir um novo nome baseado nos papéis que exerço — no meu caso, Audre Lorde, Adrienne Rich e a anarquista Emma Goldman. Eu vaguei bastante pelo mundo, trabalhei em

Para: thearn@hmeh1th.no.org

De: strangelove@nowhre.ftwrlid.com

Ass.: Maldito Senhor das Sombras Estranho
Olá Thea,

Acho que consegui umas coisas sobre esse tapado da Viatopia, apesar de que tenho que dar crédito ao cara por ter um sistema top de linha. Levou mais de uma hora para invadi-lo.

Esse cara, Preston, cresceu em Michigan. Dizem que seu pai morreu nas mãos da Pentex; sua mãe deu origem a seis filhas Parentes antes de dar à luz a Adam e morrer durante o parto. Coincidência? Quem sabe? Mas parece que sua família era surpreendentemente sexista e que eles colocaram muita responsabilidade nos ombros desse “filho de um grande guerreiro”. Mas quando o pequeno Adam aproximou-se da puberdade e não teve a Mudança, ele se sentiu diminuído em sua importância e valor — grande surpresa.

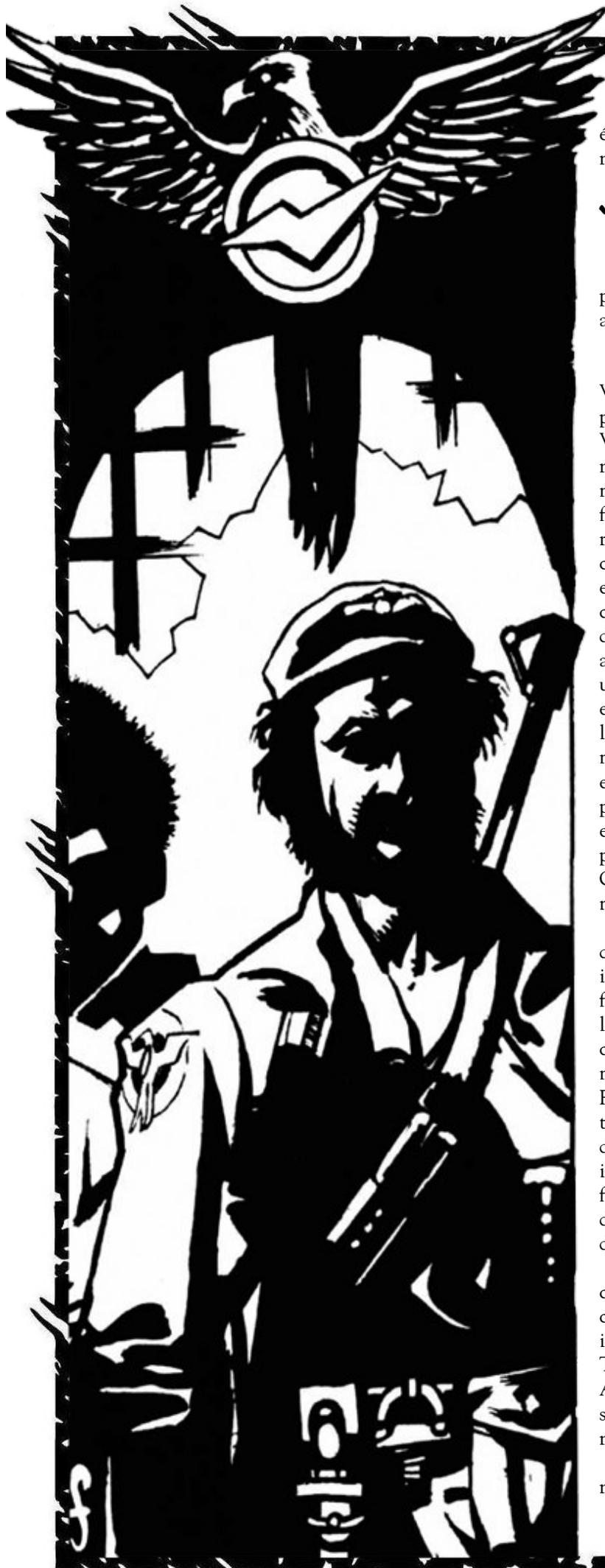
Descobri alguns rumores que dizem que Adam estava bastante tentado a ignorar os lobisomens e viver como um homem normal e ignorante. Porém, ele traçou seu caminho através da escola (entre trabalhos obrigatórios para sua família) e se tornou um sociólogo; tenho um fax sobre a vida dele, se quiser ver e uma ficha da tese dele não seria difícil de arranjar. É

onde consegui muitas coisas. De qualquer forma, Adam estudou a estrutura da sociedade Garou e dos Parentes e decidiu que havia uma forma melhor. Após ler os trabalhos de W.E.B. DuBois, Gandhi, Orwell e vários outros, Adam decidiu que a melhor forma para os Parentes conseguir igualdade dentro da sociedade Garou era se separando da mesma. Apenas quando eles descobrissem seu próprio caminho, e por conta própria, dizia Adam, os Parentes poderiam sonhar em encontrar um lugar no mundo dos Garou. Ele criou os planos para a Viatopia e começou a recrutar seguidores e apoio financeiro.

Segundo os registros, esse cara é realmente um doce. O charme pessoal de Adam e sua maneira direta atraíram vários apoiadores entre várias tribos. Ele se aproxima de Parentes infelizes, assim como daqueles que ainda querem fazer parte da sociedade Garou. Dentro dos próximos cinco anos, Adam esperar colocar a Viatopia em um sistema de auto-suficiência. Por enquanto, ele conta com as contribuições dos membros e com seus próprios escassos investimentos. Pena que eu não confio sequer um pouco nele.

Até mais, garota. Você me deve um bom conto em troca desse.

Strangelove



Um navio de carga e vivi muito tempo em Uganda como médica e professora. Acho que pra mim, o mundo é minha casa; tenho que tomar conta dele, mesmo que ninguém mais o faça.

— Audre-Emma Rich, Parente Fúria Negra

Viatopia

Das anotações de Thea:

(Eu não acredito nesse cara; parece perfeito demais para ser verdade! Digo, provavelmente é... veja a nota anexada de Strangelove.)

Cara Srta. Corrigan,

Muito obrigado por sua carta perguntando sobre a Viatopia Enterprise. Não é todo dia que recebo perguntas, então me perdoe se eu parecer poético! Viatopia, como você parece já saber, é um tipo de “terra natal” para os Parentes no sul de Minnesota. Não somos meticulosos com quem vive aqui; eu venho de uma família de Senhores das Sombras, mas temos representantes da maioria das tribos dos lobisomens. Eu comprei a propriedade original, mas desde então ela se expandiu bastante, graças aos outros membros da comunidade. Todos pagam uma parcela da manutenção da terra, ou fazem um trabalho voluntário ou administrativo e participam das reuniões locais. Temos um conselho de oficiais que cuida das políticas; os cargos estão disponíveis para eleições a cada quatro anos, sem limite de tempo. A Viatopia não é auto-sustentável; a maioria de nós possui empregos fora, apesar de que isto está mudando rapidamente. Nós agora temos nossa própria escola e clínica, junto com vários outros empreendimentos prósperos. Nossa única cláusula de proteção é que os residentes devem ser Parentes ou Garou; eu não gosto muito dessa política de “exclusão”, mas até então não tivemos nenhum problema com isso.

Nossos objetivos são relativamente simples: queremos aceitação completa na sociedade Garou. Isso inclui representação nas assembléias, o direito de recusar funções perigosas e liberdade reprodutiva. Percebo que as leis podem mudar mais rápidas do que o verdadeiro comportamento da maioria dos lobisomens, mas pelo menos é um início. Nós temos vários apoiadores entre os Filhos de Gaia, Fúrias Negras e Roedores de Ossos; as tribos mais “tradicionais” estão levando um pouco mais de tempo para se convencer. Se você souber de alguém interessado entre seus próprios parentes, ficaria feliz de fazer a essa pessoa uma apresentação. Tenho um “show” de apresentação que é bastante convincente, se posso dizer por mim mesmo!

As práticas de alguns grandes líderes guiam nosso caminho. Por inspiração, olhamos para pessoas que conseguiram liberdade e igualdade. Nossa lista de heróis inclui Spartacus, Martin Luther King Jr. Harriet Tubman, Gandhi, os Pankhursts, Susan B. Anthony e Alice Walker. É a hora de nós, Parentes, deixarmos de ser cidadãos de segunda categoria e nos levantarmos pelos nossos direitos. Viatopia é a minha visão desse sonho.

Por favor, não hesite em escrever ou ligar novamente caso tenha mais perguntas. Talvez, você se



importaria de nos visitar? Nossa porta está sempre aberta.

Sinceramente,

Adam Preston, Fundador, Viatopia

A Águia Negra

Comentários do Professor Warner:

A Águia Negra é uma equipe de mercenários de elite dos Parentes dos Crias de Fenris. Entre as organizações paramilitares que são conhecidas, a Águia Negra é considerada a melhor. Seus membros orgulham-se dos registros de serem capazes de atacar qualquer lugar do mundo em menos de 48 horas e fazer o impossível em pouquíssimo mais tempo. Quem quer que contrate a Águia Negra deve estar disposto a pagar quantias exorbitantes, responder todas as perguntas e aceitar uma recusa sem protestar. Na verdade, a razão principal para um comandante da Águia recusar uma missão é se ela ajudar os objetivos da Wyrn.

Suas missões são muitas e variadas. Ataques, extrações, consultas de segurança (estritamente para os Garou), treinamento, reconhecimento... a Águia Negra assumirá praticamente qualquer operação de pequenas unidades. Gerald Schwartz, o comandante do batalhão, raramente se aventura no campo. Ele coordena as logísticas e negociações das operações da Águia Negra de seu quartel-general em Montana e de um pequeno armazém em Washington D.C.; outras “instalações” também estão localizadas em vários países ao redor do mundo. O total de membros é dividido em até duas ou

três companhias de 25 soldados cada, com uma extensa rede de apoio pessoal e contatos que fornece qualquer coisa que uma equipe de combate possivelmente poderia precisar para uma missão.

Esses Parentes se orgulham em não se apoiar em seus aliados Garou para fazer seu serviço. Porém, a Águia prontamente ajuda seus primos Crias quando são pedidos a fazê-lo. Schwartz assume seu papel como “líder de guerra” dos Parentes bastante seriamente e não força seu time a fazer algo que ele não faria. Pelo que ouvi, ele não possui nenhum parente Garou dele mesmo, mas ainda é um Parente assim mesmo. Ele se encontrou com um Cria de Fenris durante um período no exército e não se desesperou com o Delírio — ele até mesmo sobreviveu a um ou dois golpes — quando seu amigo entrou em frenesi. Descobrir os lobisomens foi uma benção para Schwartz. Ele conseguiu uma honrosa dispensa e partiu a construir suas pequenas economias trabalhando como reserva. Por fim, após uma dúzia de anos de investimentos cuidadosos, ele comprou terras em Montana e começou a companhia mercenária. Ele escolheu a dedo todos os membros, que, por necessidade, são Parentes (a maioria dos Cria de Fenris). Seus soldados nunca recusaram uma missão que ele os ofereceu.

Para os empregadores Crias, as taxas da Águia são mínimas, normalmente apenas o suficiente para cobrir o transporte e equipamento; algumas vezes Schwartz até mesmo financia essas missões com seu próprio dinheiro. Para as outras tribos, o preço é alto, porém os

empregadores sempre consegue aquilo pelo que pagaram. Os não-Garou podem esperar pagar bastante pelos resultados (que são, ainda assim, garantidos). O campo de treinamento do grupo abrange 2.500 acres, incluindo uma pequena pista de vôo e a casa de Schwartz é um verdadeiro arsenal. É dito que Schwartz possui amigos na ASN que mantém os olhos federais longe da Águia Negra e suas "atividades". Há também um rumor que diz que eles fazem favores ocasionais para terem essa carta branca, mas minha fonte foi compreensivelmente reticente sobre esse tópico.

Apesar de atualmente Schwartz contar com seus protegidos mais jovens, ele ainda se diverte planejando e ensinando recrutas. Ele é rígido com eles, mas ainda mais rígido consigo mesmo. Não ter um Garou na família o estimula mais do que o chicote de qualquer senhor.

NAMID (Decreto dos Índios Norte-Americanos)

Comentários do Professor Warner:

"Namid", na língua Chippewa, significa "dançarino da lua", um nome bem escolhido para o que parece ser uma excelente causa. O NAMID é basicamente uma organização dos Parentes Wendigo, apesar de receber auxílio dos Parentes Uktena também. Possui vários ramos, inclusive um programa de bolsa de estudos exclusivamente para os nativos americanos em faculdades, uma rede de advogados um fundo de defesa legal e um comitê de ação política. Menos admirável é o ramo militante não-oficializado do NAMID, repleto de jovens nervosos e radicais que desprezam os "inefcazes" métodos políticos (e legais). Esses jovens enfatizam as rivalidades entre lobisomens e humanos; já li que eles encorajam competições entre matilhas de lobos. Eu não finjo compreender sua raiva e frustração com a pobreza das reservas e a perda dos direitos. Ainda assim, não posso condenar sua violência e destruição. Rezo para que as sábias cabeças no NAMID coloquem um fim nesses membros inconseqüentes da Sociedade, antes que seja tarde demais.



Capítulo Dois: Criando Personagens

Personagens Parentes

Apenas as montanhas viveram o suficiente para ouvir objetivamente ao uivo de um lobo.

— Aldo Leopold, *A Sand County Almanac*

Nesses dias, os últimos dos lobisomens, simplesmente não existem Garou o bastante para terminar. Cada vez mais, as tarefas sagradas de Gaia estão sendo passadas para os Parentes, simplesmente porque não há ninguém mais para fazer o trabalho. É uma época terrível para os metamorfos — e, assim, é uma era em que os Parentes podem finalmente ter sua chance de brilhar.

Este capítulo dá detalhes sobre a construção de personagens Parentes, tanto para o uso do jogador quanto do Narrador. Inclui novas Habilidades, Antecedentes, Númina, Qualidades e Defeitos que são únicos aos Parentes. O livro **Lobisomem: o Apocalipse** deve estar próximo para consulta, o **Lobisomem: Guia do Jogador** contém informações sobre Naturezas e Comportamentos, assim como Habilidades adicionais, ainda que não seja absolutamente necessário para uma crônica de Parentes. Narradores e jogadores também podem considerar os livros a seguir úteis para equipamentos especializados e Características: **Project Twilight**, **Os Caçadores Caçados**, **Halls of the Arcanum**, **Ascencion's Right Hand**, **World of Darkness: Combat**, **World of Darkness: Sorcerer**, **Ways of the Wolf** (reimpresso em **Werewolf Chronicles, Volume 2**), e até mesmo **Chronicle of the Black Labyrinth** e **Freak Legion** (se

you for um pouco doente e perturbado).

Lembre-se que os Parentes são mortais! Como consequência, os jogadores começam com menos pontos para construir seus personagens. De qualquer forma, eles também recebem mais pontos de bônus, dando ao personagem alguma esperança de sobrevivência (e a chance de comprar algumas Características que os diferenciem um pouco).

Comece criando o personagem pensando quem ele é e o que faz. Como ele aparenta ser e como é o cheiro dele? Ele é uma pessoa mais voltada ao físico ou sua força reside no cérebro? De qual tribo é sua família Garou? Ele é humano ou lobo? Muito deste material é focado em personagens humanos, mas os jogadores podem se sentir livres para jogarem com Parentes lobos em certas ambientações. Um lobo no centro de Chicago precisa de uma boa razão para estar com seus parentes Garou ou ele corre o risco de terminar drogado e inconsciente em um zoológico!

Mais importante de tudo, leve em consideração a relação do personagem com os lobisomens. Ele é um membro que dá apoio à comunidade? Ou ele é ressentido e amargo? O que os Garou fizeram, de bom ou mau, para que ele se sentisse desse jeito? Ele está feliz com sua parte ou tem ciúmes de seus familiares Garou? Ele ao menos sabe que os lobisomens existem ou ele está para ser jogado em grandes feitos apenas por acaso? Mais do que qualquer outra faceta da personalidade do personagem, seus laços com os Garou definem os cenários ao seu redor e ajudam a determinar o teor da crônica.

Criação de Personagem

Passo Um: Personalidade

Escolha Conceito, Tribo, Raça, Parentesco, Natureza e Comportamento.

Possíveis conceitos para Parentes incluem: arquiteto, arqueólogo, antropólogo, técnico de laboratório, guia da natureza, escritor, líder de matilha, fazendeiro, executivo, advogado ambientalista, fotógrafo, programador, veterinário, filósofo, lobo perdido, policial, caçador de recompensas, ecologista, lobo nascido em zoológico, biólogo ou guarda florestal.

O Parentesco descreve suas conexões familiares com os Garou. "Filha de um Theurge" é um exemplo.

Passo Dois: Selecione Atributos

Priorize uma das três categorias: Físico, Social e Mental (6/4/3). Veja abaixo as regras para Parentes lobos.

Passo Três: Selecione Habilidades

Priorize uma das três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (11/7/4).

Os personagens Parentes lupinos têm uma diferente forma de organizar suas Habilidades. Eles devem colocar suas menores pontuações em Conhecimentos e considerar os Novos Conhecimentos encontrados no **Lobisomem: Guia do Jogador**. Veja abaixo sobre a interpretação de um Parente lupino.

Passo Quatro: Selecione Vantagens

Escolha Antecedentes (5). Parentes podem selecionar Aliados, Contatos, Equipamento, Favores, Mentor, Raça Pura, Renome e Recursos. Veja abaixo para detalhes e restrições.

Opcional: Qualidades e Defeitos são vantagens/desvantagens opcionais. Adquirir Qualidades com os pontos de bônus, os Defeitos selecionados acumulam pontos de bônus, até o máximo de sete pontos.

Passo Cinco: Toques Finais

Registre Força de Vontade (3)

Gaste os pontos de bônus (21). Você não pode adquirir Dons com esses pontos de bônus. Você deve adquiri-los enquanto joga e gastar pontos de experiência.

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Força de Vontade	1 ponto
Númina primária	7 por ponto
Númina secundária	14 por ponto
Qualidades	variável

Númina

Númina vem em três formas: Fenômenos Psíquicos (como Telepatia), Magia Limitada (feitiçaria popular) e Fé Verdadeira (crença espiritual que carrega poder). Para maiores detalhes, incluindo as trilhas específicas de magia e habilidades, veja **World of Darkness: Sorcerer** (a referência para Magia Limitada), assim como **Ascension's Right Hand**, **Os Caçadores Caçados**, **The Quick and the Dead**, **The Inquisition** ou **Project Twilight**. Veja abaixo a Númina à disposição para personagens Parentes.

Parentes Lupinos

Construir um personagem Parente lupino é um pouco diferente da construção dos humanos. Coloque os usuais pontos dos Atributos (6/4/3 entre Físicos, Sociais e Mentais), mas distribua a maior parte em Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor). O nível de Manipulação deverá ser o menor entre os Atributos Sociais. Para as Habilidades (Talentos, Perícias e Conhecimentos), use uma distribuição 7/3/1, deixando o menor número em Conhecimentos. Outra opção é pegar três pontos de Conhecimentos, ainda que isso faça com que a sobrevivência seja mais difícil. Prontidão, Esportes, Briga, Esquiva e Furtividade são excelentes escolhas para Habilidades. Parentes lupinos podem ter o mesmo número de Antecedentes (5) de outros Parentes, mas, como um grupo, eles estão sob as mesmas restrições dos Garras Vermelhas (veja abaixo). Parentes lupinos compensam essas restrições ao possuírem um ataque de mordida Força +1, assim como Força -1 nas garradas. Além disso, eles subtraem 2 nas dificuldades de todos os testes de Percepção envolvendo olfato e audição.

Novo Talento

Intuição

Veza por outra, você recebe boas dicas e costuma acreditar nelas. Às vezes, você não consegue explicar porque você sabe de algo ou como você saltou de um grupo aleatórios de fatos e chegou a uma brilhante conclusão, mas os instintos o servem muito bem. Intuição reflete sua aptidão para as adivinhações e pressentimentos. Este Talento não é uma habilidade física, mas um "sexto sentido" que vem de nascença. Intuição pode deixar o personagem sabendo se alguém está mentindo ou pode permitir ao personagem tirar uma conclusão de um grupo de pistas aleatórias. Os Narradores podem também usar Intuição para passar informações para os jogadores.

- Amador: Seus instintos costumam colocá-lo no caminho certo.
- Experiente: Você aprendeu a seguir sua primeira resposta.
- Competente: Você sempre sabe quando algo está prestes a acontecer.
- Especialista: Você não apenas sabe quando algo está errado, Você também sabe quem é responsável.

••••• Mestre: Suas visões são tão abruptas e precisas que você se assusta consigo mesmo.

Novo Conhecimento

Burocracia

O mundo humano caminha ao lado da burocracia. Esta Habilidade dá a você o poder de compreender toda papelada, obter respostas rápidas e ver resultados. Burocracia permite você negociar com agências governamentais, assim como controlar sua própria organização. Quando combinado com o Antecedente Contatos, você pode conquistar muitas coisas e ser uma força muito efetiva para os Parentes e lobisomens.

- Estudante: Ainda um bebê na selva de concreto, mas ainda assim, é um bom planejador e pode encontrar escritórios oficiais locais na lista telefônica.

- Universitário: Você controla um barco apertado como um amador competente e sabe para quem ligar quando está com problemas.

- Mestre: Suas habilidades organizadoras são numerosas e afiadas. Jovens Andarilhos do Asfalto injejam sua rede de informações.

- Doutor: Apenas os maiores líderes e oficiais o atrasam, o cirurgião burocrático, ou o pedem para esperar. Seu nome pode ter aparecido em alguns memorandos dos Senhores das Sombras.

- Catedrático: Você consegue marcar reuniões com qualquer um e tem as habilidades para controlar um conglomerado multinacional com dezenas de subsidiárias.

Antecedentes

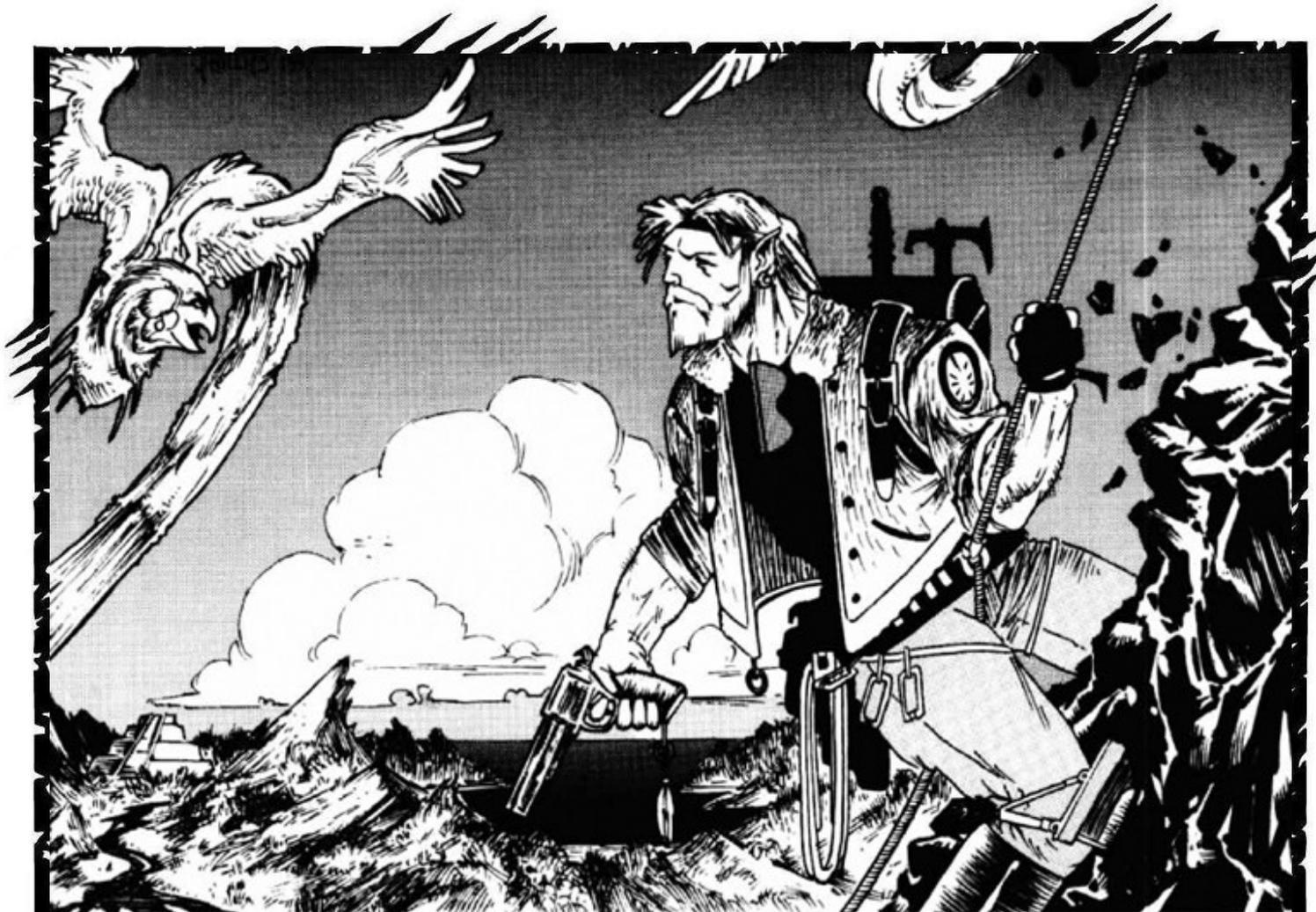
Alguns dos Antecedentes a seguir são inteiramente novos e apenas para os Parentes. Outros podem ser familiares aos jogadores de **Lobisomem**. De qualquer forma, muitos possuem benefícios diferentes para personagens Parentes. Narradores devem trabalhar junto aos jogadores para ter certeza que os Antecedentes escolhidos se encaixam na crônica. Os Antecedentes Aliados, Contatos e Mentor continuam os mesmos para os personagens Parentes (veja o livro básico). Parentes **não** podem adquirir Parentes (dããã), Ancestrais, Rituais, Totem ou Fetiche (Fetiche é uma **Qualidade** para os personagens Parentes).

Equipamento

Enquanto estiver dentro de sua família Garou, de uma Sociedade ou de sua própria sagacidade, você tem acesso a equipamentos especializados que normalmente não estariam à disposição em uma loja. Este equipamento pode ser tão simples como balas de prata ou raras e complexas como uma arma de raios dos magos. Você começa o jogo com este equipamento, mas uma vez que ele se foi, ele se foi. Se você desperdiçar todas as suas balas de bafo-do-dragão em um tiroteio, você terá que encontrar uma forma de conseguir repor o equipamento durante o jogo. Veja "Equipamento" no Capítulo Quatro para mais idéias e amostras de equipamentos.

- Um item menor: Abrange objetos como balas de prata, coletes de kevlar de qualidade, drogas de rua etc.





Ter ou Não Ter

Parentes de certas tribos possuem restrições nos Antecedentes que podem comprar, da seguinte maneira:

Roedores de Ossos: Não podem comprar Raça Pura ou mais de três pontos de Recursos.

Andarilhos do Asfalto: Não podem comprar Raça Pura ou Mentor.

Garras Vermelhas: Não podem comprar Aliados, Contatos, Equipamento ou Recursos.

Senhores das Sombras: Não podem comprar Mentor.

Peregrinos Silenciosos: Não podem comprar Recursos.

Presas de Prata: Devem gastar pelo menos um ponto de Antecedente em Raça Pura.

Wendigo: Não podem comprar Contatos ou Recursos.

•• Dois itens menores: Mais itens menores incluem visores laser, ervas curativas, máscaras de gás ou spray de pimenta dos policiais.

••• Um item maior: Itens maiores incluem munição explosiva, escuta telefônica, remédios, kits cirúrgicos portáteis, geradores de som, aeronave pessoal e assim por diante. Você pode ter um amuleto menor

(Gnose 4 ou menos) com esse nível.

•••• Dois itens maiores: Itens maiores adicionais incluem veículos especializados, armas-de-fogo militares, microscópios eletrônicos etc. Você tem a alternativa de ter um grande amuleto neste nível (Gnose 5-7).

••••• Um item único: Armas-de-fogo experimentais e de alta tecnologia, bolas de cristal mágicas e venenos não-rastreáveis fatais aos Garou são exemplos de itens únicos. Este nível alternativamente permite a posse de um amuleto poderoso (Gnose 8-10). Equipamento neste nível deve ser cuidadosamente regulamentado pelo Narrador.

Favores

Por qualquer razão, um Garou deve a você um grande favor. Talvez você tenha salvo sua vida ou resgatado um de seus Parentes. Qualquer que seja o motivo, você pode solicitar dele um favor. Isso pode tomar a forma de um cartão de “saída de problema grátis”, um prêmio em dinheiro, uma mudança para guarda-costa privado ou até mesmo um serviço sujo (assassinato). Como um Equipamento, uma vez que você tenha gasto o Favor, ele se foi para sempre, a menos que você de alguma forma ganhe outro. Explique ao Narrador como você conseguiu o favor e um pouco sobre a pessoa que deve a você.

- Um Favor de um Garou de baixo posto (0-1).
- Um Favor de um Garou de médio posto (2).

- Um Favor de um Garou de alto posto (3-4).
- Um Favor de um Garou reverenciado (5).
- Um Favor de um líder tribal.

Raça Pura

A Raça Pura determina a nobreza e a linhagem de seu sangue. Os Garou automaticamente reconhecem sua raça pura e provavelmente prestarão mais atenção em você por causa disso. Poucos e raros Parentes possuem também um olho para a linhagem. Parentes com Raça Pura são valiosos para casamento, então esteja pronto para algumas propostas de santo matrimônio (ou encontros atrás dos pinheiros) se você adquirir este Antecedente! Raça Pura também figura discretamente nas chances de conceber uma criança Garou. Para cada nível deste Antecedente que você pegar, a chance de produzir uma prole Garou com um parceiro lobisomem aumenta em 5%. (Nota: a Raça Pura de um Garou, caso haja, *não* será considerada nas probabilidades). Por exemplo, se Ilsa, uma Parente com três níveis de Raça Pura, casa com Klaus, um Cria de Fenris, as chances de terem um filho Garou saltaria dos meros 10% para 25% (a base é a de 10% de chance mais os 15% a mais para cada nível de Raça Pura). Em casos de pares de Parente/Parente, a chance de um filho lobisomem aumentam em 1% para cada ponto de Raça Pura. Certos Peregrinos Silenciosos também postulam que Parentes com Raça Pura podem renascer como Garou. O problema deste Antecedente é que os lobisomens esperam que você atue de acordo com sua linhagem. Parentes que falham em fazê-lo correm risco de receberem escárnio ou censuras.

- Seus ancestrais eram membros e Parentes leais da tribo, mesmo se não fossem heróis famosos.
- Você descende de uma linhagem que esteve ao lado de heróis menores Garou há muito tempo.
- Um de seus ancestrais diretos (Garou ou Parente) era um herói menor na memória recente.
- Sua linhagem teve uma longa lista de grandes guerreiros, sábios, bardos e tudo mais, durante muitos séculos.
- Você tem uma marca de nascença ou alguma característica física idêntica a um dos mais importantes heróis Garou de sua família.

Renome

Renome é um raro e precioso Antecedente entre os Parentes. Mesmo que eles nunca possam possuir o Posto de um Garou, os Parentes ocasionalmente recebem aclamações por seus feitos. Este Antecedente permite ao seu personagem começar o jogo com algum Renome temporário. Você escolhe se esses pontos serão de Honra, Sabedoria, Glória ou a combinação destes três. Você e o Narrador deverão trabalhar as circunstâncias nas quais você recebeu o Renome. (Veja Renome, página 64, para mais informação). Assim como Raça Pura, os lobisomens respeitam Parentes com Renome, mas eles também podem solicitar muito mais trabalho deles!

- Um ponto temporário de Renome.

- Dois pontos temporários de Renome.
- Três pontos temporários de Renome.
- Quatro pontos temporários de Renome.
- Cinco pontos temporários de Renome.

Recursos

Assim como em **Lobisomem**, este Antecedente reflete sua riqueza e propriedades. De qualquer forma, é também expressão daquilo que você pode oferecer aos seus familiares Garou. Os lobisomens esperam que os Parentes com dinheiro ajudem a tribo comprando terras sagradas ou adquirindo equipamentos para investir contra a Pentex. Fique tranqüilo, tribos como os Senhores das Sombras ou os Andarilhos do Asfalto mantêm cuidadosas tabelas sobre o que seus Parentes têm. Parentes de Portadores da Luz Interior e de Garras Vermelhas não podem ter este Antecedente. Alguns Parentes de Roedores de Ossos têm dinheiro e propriedades para ajudar suas famílias Garou, mas nunca nada acima de três pontos.

- Estudante: Você se vira com um apartamento prático, um trabalho de baixa remuneração, uma moto velha e vários pacotes de miojo. Você provavelmente ajudaria um familiar Garou por um pequeno período de tempo.

- Classe Média: Você tem um apartamento (ou uma casa pequena) e um carro velho. O trabalho é estável, mas sem glamour. Se você contar moedinhas e comprar pedaços baratos de bife, você poderia tomar conta de uma dupla de Garou por três meses ou de um Garou durante um tempo maior.

- Classe Alta: Você ganha bastante dinheiro profissionalmente. Você vive numa casa legal ou em um condomínio, dirige um carro de no máximo cinco anos e tem belas roupas. Meia dúzia de lobisomens poderia viver com você por um ano e desfrutar de um bife ao molho tártaro toda noite.

- Rico: Os bens da família são seus, terras, alguns criados, um par de carros finos e uma conta bancária recheada. Você poderia facilmente dar apoio a uma grande matilha de Garou por um tempo indefinido.

- Podre de Rico: Dinheiro não é problema. Você possui múltiplas casas, carros e negócios. Suas propriedades provavelmente ajudariam o trabalho de uma tribo Garou inteira no continente, pelo menos por um tempo.

Novas Qualidades e Defeitos

Qualidades e Defeitos são ferramentas opcionais para dar mais cor ao seu personagem. Compre as Qualidades com seus pontos de bônus, os Defeitos dão a você mais pontos de bônus, até o máximo de 7, totalizando 28. Além dessas Qualidades e Defeitos, o **Lobisomem Guia do Jogador** e **Project Twilight** listam outros (assim como os **Guias do Jogador para Vampiro, Mago, Wraith e Changeling**) que podem ser apropriadas para o seu

jogador (principalmente se ele for um Parente sobrenatural). Consulte seu Narrador em quais Qualidades e Defeitos ele prefere em sua crônica. Muitos Narradores podem escolher usar os Defeitos (ou os personagens se livrando deles) como base para as crônicas.

Psicológicos

Ousadia (Qualidade: 2 pontos)

Audácia, coragem, ímpeto — qualquer que seja o nome, você a possui. Você não tem medo de enfrentar ninguém, de crianças pirracentas até líderes tribais. Isso não é o mesmo que insolência, ou um comportamento tolo; você ainda é educado. Você simplesmente não treme quando o Ahroun Presa de Prata vem para falar com você. Muitos lobisomens e Parentes o respeitam pela sua honestidade e franqueza. Adicione um dado em qualquer Teste Social que envolva a demonstração de sua determinação.

Complexo de Inferioridade (Defeito: 1 ponto)

Não, você não é digno. Nunca foi, nunca será. Você continuará tentando e assumirá qualquer tarefa que os Garou dêem a você, mas mesmo que seja bem sucedido e faça um bom serviço, ainda não será bom o suficiente para você. Em situações que exijam que você assuma o controle, todas as suas dificuldades são aumentadas em um.

Masoquista (Defeito: 1 ponto)

Você *gosta* de sofrer pelos Garou! Dor, tortura e ridicularização são seus alimentos, então você se voluntária para qualquer aventura que garanta agonia física ou mental. O masoquismo vai além do desejo de provar seu valor e lealdade; sua mente sente prazer com a dor. Lobisomens que não se importam com você tiram vantagem desse Defeito; os mais sábios acham que você tem uma doença mental.

Motivo Oculto

(Defeito: 2 pontos)

Algo além do amor e respeito pelos seus parentes Garou e Parentes guia suas ações. Esse “algo” pode ser tão simples quanto ganância ou um desejo por vingança contra um inimigo; poderia também ser que você seja um traidor trabalhando para um outro grupo, como os Cainitas ou ASN. Qualquer que seja o caso, a causa ou seu empregador secreto possui sua completa lealdade. Caso alguém suspeite que as coisas não são o que parecem, você pode estar em grandes problemas.

Mentais

Intuição Lupina

(Qualidade: 1 ponto)

Essa Qualidade é uma mistura de cultura popular,

senso prático e instinto animal. Se você possuir Intuição Lupina e fizer um teste bem sucedido de Inteligência, o Narrador pode optar por dar a você algum conselho quando você está prestes a fazer algo estúpido. Não quer dizer que ele dirá que você deveria ou não fazer, ao menos você terá algum aviso.

Cabeça de Vento

(Defeito: 1 ponto)

Você está tão preso em seu próprio mundinho que não faz a menor idéia do que acontece na realidade! Talvez você se retraia porque tem medo ou para evitar problemas, ou mais provavelmente, você simplesmente não está usando sua massa cinzenta. Talvez entre e saia de conversas e recita conclusões ilógicas. Qualquer que seja o caso, os lobisomens e os outros Parentes riem de você nas suas costas.

Percepção

Reconhecer Garou

(Qualidade: 3 pontos)

Com o passar dos anos, você se tornou adepto em perceber os lobisomens em uma multidão. Ao invés de ter uma consciência mística, você simplesmente aprendeu quais traços físicos e de personalidade tendem a marcar os guerreiros de Gaia. Eles simplesmente são claros para você, uma vez que tenham passado pela Primeira Mudança. Essa Qualidade não permite que você encontre filhotes de lobisomens prestes a Mudar pela primeira vez, mas você pode notar a sua propensão à violência. Todas as tentativas de Percepção para notar quais pessoas em um quarto parecem possuir aquele toque especial da Fúria ou selvageria que pudesse indicar que elas são lobisomens têm a dificuldade diminuída em 2.

Sobrenaturais

Fetichismo (Qualidade: 5-7 pontos)

Você possui um fetiche, um que você realmente pode usar (ou, pelo menos, empresta aos Garou, ostensivamente em troca de outros favores). Você pode ter herdado o item, o recebido como um presente ou encontrado por si só. De qualquer forma, o fetiche é altamente valioso. Fetiches não são comuns entre os Garou, muito menos entre Parentes. Você e seu Narrador devem trabalhar juntos para construir o item e estabelecer como ele parou em sua posse. Cinco pontos equivalem a um fetiche de Nível Um, seis pontos um fetiche de Nível Dois e sete pontos um fetiche de Nível Três. Veja o Capítulo Quatro para exemplos de fetiches para Parentes. Alguns raros fetiches permitem o gasto de Força de Vontade ao invés de Gnose para serem ativados e harmonizados.

Gnose (Qualidade: 5-7 pontos)

Mais do que qualquer outra bênção, a posse de Gnose entre os Parentes é uma marca especial do favor

de Gaia. É *extremamente* raro para os mortais serem tão abençoados. Possuir Gnose garante muitos privilégios, como a habilidade de aprender Dons, usar fetiches e, no caso do Abraço dos vampiros, a chance de morrer com dignidade e honra, ao invés de sofrer com a não-vida. Até mesmo os Garou mais limitados dão um pouco de respeito a um Parente que possui Gnose. Os Parentes sortudos o suficiente para possuir Gnose a recuperam da mesma maneira que os Garou. Parentes *não podem* ter Fúria; eles não possuem a ira de Gaia em seu interior. Cinco pontos gastos nessa Qualidade dão um ponto de Gnose; seis pontos, dois pontos de Gnose e sete pontos garantem três pontos de Gnose.

Parente Sobrenatural (Qualidade: 4-5 pontos)

Não destinado a mortais, essa Qualidade é necessária para personagens vampiros, aparições, magos e changelings que são Parentes. Apesar de seu status de morto-vivo, mágico ou feérico, sua tribo o aceita como Parente (apesar de que eles não necessariamente o vêem com bons olhos). Indivíduos fora de sua família podem não gostar de você e as outras tribos provavelmente não o tratarão bem — eles podem até mesmo não reconhecê-lo como Parente. Afinal, a maioria dos lobisomens vê os magos como destruidores de caerns e vampiros como crias da Wyrm. Da mesma forma, sua “outra” vida pode algumas vezes atrapalhar os assuntos como Parente. Ainda assim, há valor em conhecer ambos os mundos.

Parente Sobrenatural é uma Qualidade de 4 pontos

para changelings, magos e aparições. Ela custa 5 pontos para vampiros. As criaturas metamórficas e os vampiros sempre tiveram problemas entre si e até mesmo os laços familiares pouco fazem para apagar a distância entre suas ideologias. Se você tiver um amigo, especialmente próximo entre os Garou, você também precisará comprar Companheiro Lobisomem (Qualidade: 3 pontos). Caso você construa um personagem Parente com as regras normais que *não* está morto, Abraçado, Despertado ou não é um Kithain, você *não* pode comprar essa Qualidade, ela é estritamente para personagens construídos como aparições, vampiros, magos ou changelings e baseada nas regras dos outros jogos do Mundo das Trevas. Veja o Capítulo Três para mais informações.

Maculado Pela Wyrm (Defeito: 4 pontos)

Seja devido a seu pervertido serviço à Wyrm, um infeliz distúrbio de hereditariedade ou devido a um acidente sobrenatural, você fede como a podridão do inimigo. Alguns Dons permitem aos metamorfos perceberem seu odor pútrido e a maioria pode querer matá-lo imediatamente. Esse é um Defeito perigoso!

Sensível ao Veu (Defeito: 5 pontos)

Você pode acreditar em Gaia e nos modos Garou com todo seu corpo e alma, mas, por alguma razão, você não é imune ao Delírio. Dons como Romper o Veu e o





Ritual da Laceração do Véu não tem efeito em você. Você recebe um bônus de +1 na Tabela de Delírio e retém todas as memórias do que vê, mas a visão de um Garou em Crinos ainda invoca algum tipo de reação instintiva e incontrolável em você.

Social

Cara (ou Moça) Legal (Qualidade: 2 pontos)

Para ambos os sexos, essa Qualidade significa a mesma coisa: você é, intrinsecamente uma boa pessoa, que se importa genuinamente com seus companheiros. Dependendo da situação, lobisomens e outros Parentes (humanos e lupinos) tendem a gostar de você e confiar na sua pessoa. Até mesmo os Garou lupinos podem se aproximar de você de maneira amistosa; algo em você parece confiável e convidativo. Acrescente um dado em todos os Testes Sociais que envolvam interação com Garou e Parentes.

Intruso (Defeito: 2 pontos)

Devido a falsos rumores, um ato desastroso ou alguma outra razão, você possui uma reputação ruim entre os Parentes e Garou. Eles não o machucam necessariamente, mas eles deixam que você saiba que você não é bem vindo em seus lares e campos. Todos os testes que envolvam interações com lobisomens e Parentes recebem +2 de dificuldade.

Físicos

Aparência Selvagem (Qualidade: 1 ponto)

Seja mais hirsuto que a média das pessoas ou possua um olhar faminto e insípido em seus traços, os lobisomens gostam do que vêem. Não é questão de beleza natural; há algo em você que atija a natureza animalisca deles. Você recebe um dado extra em todos os testes com Aparência quando lida com Garou hominídeos e é considerado como se você tivesse um ponto extra em Carisma entre os Garou lupinos (porém, não pode exceder 5 pontos).

Sem Cheiro (Defeito: 1 ponto)

Por alguma razão, você não possui um cheiro distinguível; ele falta completamente em seu corpo. Apesar de essa condição poder ser uma vantagem para se esconder dos predadores, é uma desvantagem entre os lobisomens. Eles podem o atacar, inconscientes de que você é um Parente. Nenhum Dom, como Faro para Forma Verdadeira, pode detectá-lo como Parente. Pior, os tipos mais suspeitos podem pensar que é algum tipo de poder da Wyrn! Entre as pessoas que baseiam pesadamente no olfato, você possui uma desvantagem.

Infértil / Estéril

(Defeito: 4 pontos)

Os Parentes preenchem um número limitado de papéis na sociedade Grou. Para os Parentes que servem os lobisomens como perpetuadores da espécie, a inabilidade de se reproduzir é de fato um sério Defeito. Ele não carrega apenas um estigma social, mas também traz consigo o abuso, negligência ou exílio. Homens ou mulheres Parentes que não podem se reproduzir perdem uma boa parte de sua utilidade aos olhos dos Garou. Por motivos óbvios, Parentes vampiros e aparições não podem ter esse Defeito.

Dons dos Parentes

Certos Parentes *podem* possuir e usar os Dons dos Garou, mas algumas restrições se aplicam. Além disso, os Parentes aprendem Dons não *simplesmente* comprando e gastando pontos, mas sim através de uma boa interpretação e desenvolvimento do personagem. Os jogadores, assim, não podem comprar Dons durante a criação dos personagens. Se um Theurge de posto alto, como o Andarilho do Asfalto Roger Daly possui 10 Dons, enquanto o Portador da Luz Galliard Cliath Howard Koar possui três, quantos Dons possuiria um simples Parente? Talvez um, se ele tiver sorte, talvez dois se ele for incrivelmente talentoso ou digno. Para um Parente possuir Dons umas boas necessidades devem ser cumpridas — ponto. Essa seção pode ajudar tanto Narradores quanto jogadores a dar cor no uso dos Dons de Parentes em suas crônicas.

O Aprendizado

Primeiro de tudo, os Parentes que querem aprender um Dom precisam encontrar um professor. Na maioria das vezes, tal instrutor é obtido a partir de algum tipo de espírito. Mas como o Parente contata um espírito? Ele pode encontrar-se com o Theurge local para conjurar um espírito para seu aprendizado ao mostrar evidências de sua necessidade do Dom, suas conquistas em nome da tribo. Caso o Theurge esteja disposto e capaz (e uma razão convincente deve estar presente), ele pode tentar conjurar o espírito. O pupilo deve negociar com o espírito também, normalmente através de um intérprete com Comunicação com Espíritos. O Theurge provavelmente evita intervir, a menos que uma ameaça à seita esteja presente. O Narrador pode pedir ao jogador para fazer testes Sociais durante esse momento.

Por suas próprias razões, os espíritos algumas vezes contactam Parentes sem a conjuração de um Theurge. Talvez o Parente tenha executado uma tarefa que agradou ou serviu ao espírito; ele pode desejar recompensá-lo ensinando um Dom. Apesar dos Parentes não aprenderem um Dom tão rapidamente quanto os Garou, um espírito ainda pode ensinar a um Parente seu Dom em uma questão de horas.

Menos provavelmente, um Garou pode estar disposto a ensinar seu Parente um Dom. Novamente, o esperançoso aprendiz deve fazer um apelo por ajuda; as chances são de que o lobisomem peça a ele para executar uma tarefa ou derrotá-lo em alguma forma de disputa.

Caso seja bem sucedido, o processo de aprendizado começa e é um processo demorado. O Parente deve praticar a execução do Dom sem parar, *ad nauseam*. O melhor que ele pode esperar é ser capaz de executar o Dom após alguns meses.

Renome, Tribo e Raça

O Renome funciona positivamente para o Parente que quer aprender um Dom. Ele pode recitar seus feitos como parte do preço pelo aprendizado ou para se apresentar ao Theurge. Se o esperançoso estudando se porta bem, isso irá colocá-lo bem aos olhos dos Garou. Por outro lado, os Parentes não possuem Posto; ao invés disso, eles podem ter Renome permanente até certo limite (veja abaixo). Assim, nenhum Parente pode ter Dons maiores do que os de Nível Um.

Não muitos lobisomens fora da raça ou tribo do Parente divulgam seus segredos. Um Parente Garra Vermelha, por exemplo, não seria capaz de convencer um Peregrino Silencioso Theurge lupino a conjurar um espírito sem motivo merecedor. As tensões tribais e de raça ainda causam desconfiança e cautela.

Um Parente terá mais chance procurando sua própria raça e tribo. Na verdade, quanto mais próximo de sua seita, mais sortudo ele será. O Parente diligente que serve como soldado, pai e dono de terra tem muito mais chances de conseguir ajuda do que o Parente recém-chegado.

Gnose

Em sua imensa maioria, os Parentes não possuem Gnose, o que restringe os Dons que eles podem aprender. Dons como Embaçamento da Própria Forma, Chama Tremulante ou Toque da Queda não exigem Gnose para serem invocados. Os Parentes normalmente aprendem esses Dons (caso aprendam algum). Os Parentes sortudos que *possuem* Gnose possuem mais opções. Eles possuem o *potencial* de aprender qualquer Dom de Nível Um, exceto por aqueles que precisam do gasto de Fúria ou exigem um teste de Fúria, mesmo se tais Dons exigirem Gnose ou não.

O Ponto Principal: Custos

Após longas sessões de barganha com Garou e espíritos, horas ou meses de prática e acordos e subornos acertados, se o personagem ainda quiser obter um Dom, ele pode gastar seus pontos de experiência para fazê-lo. Os custos para os Parentes aprenderem Dons são:

Ensino	Custo
Dom de raça ou tribo do Parente	15 pontos
...de outra raça ou tribo	20 pontos
...ensinado por um Garou, não por um espírito	+5 pontos

Dons Originais

Muitos Filhos de Gaia apóiam o aprendizado de Dons por parte de seus Parentes e ajudaram-nos a criar

seus próprios Dons. A seguir, alguns exemplos de tais Dons. Claro, os lobisomens podem aprendê-los também. Com a aprovação do Narrador, os jogadores podem querer criar Dons especializados para seus personagens. Tais Dons contam automaticamente com sendo pertencentes a raça e tribo do Parente, para propósitos de gasto de experiência.

- **Toque de Eva (Nível Um)** — Esse Dom permite ao Parente curar as feridas de outros humanos ou animais através de seu toque.

Sistema: O Parente testa Inteligência + Medicina, dificuldade 6, e tocar a ferida com suas mãos. A ferida não pode ser de fonte alguma que normalmente seria considerada agravada. Os ferimentos do alvo curam um Nível de Vitalidade a cada dois sucessos. O Parente pode tentar a cura de apenas uma pessoa por dia. O Dom é ensinado por um espírito-pelicano.

- **Dona Nobis Pacem (Nível Um)** — O Parente é capaz de manter uma aura de paz sobre si mesmo e qualquer um que toque.

Sistema: O Parente pode usar esse Dom apenas uma vez por cena e deve gastar um ponto de Força de Vontade para o efeito acontecer. Os humanos nas imediações devem testar Força de Vontade, dificuldade 8, para continuar qualquer tipo de discussão ou violência. Os Garou tocados pelo Dom sofrem +2 de dificuldade para entrar em frenesi. Um espírito-unicórnio ou -pombo ensina o Dom.

- **Ecos (nível Um)** — Um Parente utiliza esse Dom para ouvir os “ecos” de uma conversa que aconteceu mais cedo em uma sala vazia.

Sistema: Pelo menos cinco minutos devem ter passado após a conversa antes que o Parente possa invocar o Dom. Ele testa Percepção + Empatia (dificuldade 7) para “ouvir” quais palavras foram ditas. Com um sucesso, ele pode ouvir conversas que aconteceram na última hora; com dois sucessos, ele pode ouvir os diálogos do dia anterior. Com três ou mais sucessos, ele pode acessar uma conversa que aconteceu até uma semana atrás. Um espírito-cachorro ou -lobo ensina o Dom.

Númina

Númina abrange uma variedade de poderes místicos que não caem no reino dos Dons, Magia Verdadeira, truques, Disciplinas ou Arcanoi. Apesar que talvez não ser tão variada quanto esses poderes, a Númina pode ser bem potente e efetiva. Alguns mortais possuem essas Núminas “naturalmente”, nascendo com elas. Outros as aprendem em segredo através de anos de treino. São conhecidos três tipos de Númina: a Magia Limitada, os Fenômenos Psíquicos e a Fé Verdadeira. Os jogadores adquirem Númina com pontos de bônus durante a criação do personagem, eles podem posteriormente aumentar tais habilidades com pontos de experiência ou possivelmente diversificar seus talentos com novas Núminas (e a aprovação do Narrador). Raramente um mortal possui mais de um tipo de Númina. Por exemplo,

a psíquica Jane pode ter a Psi Animal e Psicometria (ambas Fenômenos Psíquicos), mas apenas sob as circunstâncias mais extraordinárias ela também teria qualquer Trilha da Magia Limitada. As Núminas são dispendiosas para se aprender; além disso, elas operam em paradigmas bem diferentes (e normalmente opostos). Aprender muito pode custar a sanidade de um personagem. A tabela acima lista os custos para jogadores que usam os pontos de bônus ou os de experiência para aumentar os Fenômenos Psíquicos e suas habilidades da Magia Limitada. A Fé Verdadeira aumenta apenas através de recompensas dadas pelo Narrador por boa interpretação.

A Magia Limitada consiste em diferentes facetas de habilidades místicas, como Cura, Conjuração, Alquimia e Maldições. Cada Trilha possui cinco níveis de habilidade, junto com rituais especializados. Claro, o lançamento e a preparação consomem tempo, mas a Magia Limitada é bastante poderosa. Para uma palavra final sobre Magia Limitada, veja **World of Darkness: Sorcerer**. O **Ascension's Right Hand** também é muito bom e o **The Book of Madness** contém uma Trilha particularmente poderosa e detestável, chamada Feitiçaria Negra. Caça Espiritual (abaixo) é uma nova Trilha especialmente para os Parentes que praticam Magia Limitada.

Fenômenos Psíquicos envolvem poderes da mente. Dominar mais de um Fenômeno Psíquico é quase tão raro quanto ter acesso a mais de um tipo de Númina. Como com a Magia Limitada, cada Fenômeno possui cinco níveis; quanto mais alto o nível, maior a habilidade. O **Project Twilight**, **Caçadores Caçados** e **Ascension's Right Hand** contêm informações sobre os Fenômenos Psíquicos. A Cura Empática e Roubar Almas são novos Fenômenos Psíquicos para Parentes (veja abaixo).

A Fé Verdadeira reflete a profunda crença espiritual de um personagem. O nível da Númina vai de 1 a 10, com cada nível dando poderes ainda maiores derivados de tais crenças. A Fé Verdadeira é especialmente dolorosa para os mortos-vivos, mas também pode servir para afetar lobisomens... ou fazer milagres. **The Inquisition**, **Vampiro: A Máscara**, **Vampiro Guia do Jogador**, **Vampiro: A Idade das Trevas** e **Caçadores Caçados** contêm detalhes sobre a Fé Verdadeira.

Trilhas de Magia Limitada

Assim como a Magia Verdadeira, as crenças de um místico e o fundo cultural guiam a prática da Magia Limitada. O estilo de vida de um mágico, seu código ético e seus focos favoritos determinam como seus rituais manifestam seus poderes. Apesar de normalmente não serem tão poderosos como os praticantes da Magia Verdadeira, feiticeiros limitados ainda desejam moldar a realidade. Suas crenças sobre magia tendem a tocar a maioria dos aspectos de suas vidas.

Cada nível em uma Trilha de Magia Limitada possui vários rituais; um personagem obtém um ritual para cada novo nível aprendido. Por exemplo, um personagem que

Custos de Númina

Gastando Pontos de Bônus	Custo
Primeira Númina (Trilha de Magia Limitada, Fenômeno Psíquico ou Fé Verdadeira)	7 pelo primeiro ponto
Níveis adicionais do mesmo Fenômeno Psíquico	7 por ponto
Segunda Númina ou segundo Fenômeno Psíquico	14 pelo primeiro ponto
Terceiro Fenômeno Psíquico	14 pelo primeiro ponto
Trilhas de Magia Limitada adicionais ou níveis	7 por ponto
Rituais de Magia Limitada (o primeiro é de graça)	3 cada
Níveis adicionais de Fé Verdadeira	7 por ponto
Gastando Pontos de Experiência	
Aumentando Trilha de Magia Limitada	Nível atual x 7
Novas Trilhas	7 pelo primeiro ponto
Novos Rituais	Nível da Trilha x3 (primeiro grátis ao adquirir a Trilha)
Aumentando Fenômeno Psíquico	Nível atual x 7
Novo Fenômeno	14 pelo primeiro ponto
Fé Verdadeira não pode ser aumentada com experiência	

domina dois níveis de uma Trilha automaticamente possui dois rituais. Narradores e jogadores podem criar novos rituais que se encaixam especificamente com suas crônicas.

Caça Espiritual (Manipulação + Ocultismo)

Apesar do nome dessa Trilha implicar uma similaridade com a Conjuração, ela possui pouca ligação com essa variante da Magia Limitada. A Caça Espiritual cria um laço entre um místico e sua planta ou animal escolhido. Os praticantes dessa Trilha acreditam, assim como os lobisomens, que dentro de toda criatura viva existe uma alma, espírito, animus ou o que quer que seja. Os Caçadores Espirituais tentam observar e aprender sobre esses seres; diferente do aprendizado dos Dons, no entanto, o espírito não necessariamente entra em um tipo de “barganha” com o místico. Ao invés disso, o praticante estuda o espírito, primeiro fazendo contato com ele, depois fazendo perguntas e imitando suas habilidades naturais que se manifestam nesse mundo. Por exemplo, um Caçador Espiritual que estuda os ursos começaria observando os ursos e assistindo seus movimentos e padrões de vida. Ele então participaria de algum tipo de ritual privado de sua própria criação, pedindo para um espírito do urso para aparecer; algumas vezes, esse processo leva anos para funcionar. Em seguida, o místico explicaria para o espírito que ele gostaria de aprender os modos dos ursos em seu habitat natural. O espírito poderia pedir uma prova da sinceridade do místico. Mas, caso concorde, o Caçador Espiritual pode aprender os princípios de se viver como um urso. Ele poderia, por exemplo, descobrir como sobreviver com carne crua, raízes, frutas, nozes ou insetos, até mesmo aqueles venenosos para os humanos. Enquanto compreende esse processo, o místico poderia também aprender como focar seus sentidos como um urso, hibernar ou até mesmo desenvolver garras. Caçadores

Espirituais não se restringem apenas a mamíferos ou até mesmo ao mundo animal. Muitos deles escolhem plantas para serem alvos de sua Caça Espiritual. Essa Trilha é única para todo praticante. Para executar a tarefa é necessário o gasto de um ponto de Força de Vontade e um teste de Manipulação + Ocultismo contra uma dificuldade de Nível da Trilha + 4.

- Esse nível permite ao místico aprender como “comer” a comida de seu espírito escolhido. Exige que a comida esteja disponível (por exemplo, luz do sol e água para plantas ou migalhas para insetos). Ele recebe o valor nutricional completo da refeição, como se ele fosse o animal ou planta. Os rituais podem incluir ruminar, esconder comida para comer mais tarde e outros.

- Com esse nível de Caça Espiritual o personagem pode expandir sua percepção sensorial para se igualar à do seu animal ou planta escolhido em um aspecto. Se o Caçador Espiritual possui uma ligação com um lince, por exemplo, ele pode ver no escuro. Descobrir caçadores, farejar um rastro ou encontrar comida são exemplos de rituais.

- Animais e plantas possuem um inato senso de auto-preservação. Criaturas machucadas lambem seus ferimentos para limpá-los, enquanto plantas usam a energia da fotossíntese para curar suas folhas e raízes danificadas. Quando o inverno se aproxima e a comida é escassa, alguns animais e plantas hibernam; eles despertam quando chega a primavera. Esse nível permite ao Caçador Espiritual esse mesmo luxo; eles podem entrar em um sono curativo e recuperar um Nível de Vitalidade para cada sucesso obtido no teste da Trilha. Cada nível recuperado exige quatro horas de descanso. Assim, uma pessoa que obteve três sucessos pode recuperar três Níveis de Vitalidade após 12 horas de sono. Os rituais incluem se esconder, curar ferimentos venenosos e dar luz à uma criança.

- Esse nível da Caça Espiritual dá ao místico perspicácia e sabedoria. O Narrador decide baseado na

quantidade de sucesso, que tipo de informação dar ao jogador. Por exemplo, se um personagem escolheu o carvalho como seu espírito aliado e obtém três sucessos, a sabedoria que vem até ele envolve ver como um evento no passado afetou o presente. A idéia é que o carvalho esteve presente por muitos anos e viu o bastante. O Narrador pode usar esse nível de Trilha para dar pistas ou ganchos para os personagens. Rituais possíveis envolvem visões do passado, detecção de mentiras ou intuições.

••••• Apenas os Caçadores Espirituais mais dedicados alcançam esse nível. Nesse nível, ele pode praticar uma habilidade única de seu espírito. Um praticante unido a um cervo poderia correr rapidamente ou saltar sobre uma cerca alta. Se um personagem escolheu erva venenosa, qualquer um que o tocar poderia desenvolver uma coceira ardente. Um mínimo de três sucessos são necessários para invocar esse efeito; talvez seja o mais próximo que os Parentes podem chegar de possuir as habilidades metamórficas de seus parentes Garou. Adquirir talento físico (tais como grande força), poderes ofensivos (desenvolver garras ou presas) ou defensivos (desenvolver um pêlo grosso) são rituais possíveis.

Fenômenos Psíquicos

Fenômenos Psíquicos são conhecidos por vários outros nomes: Percepção Extra-Sensorial, poderes psíquicos ou até mesmo dominação mental. Os Parentes que possuem essas habilidades encontram uma grande variação de reações, de interesse e respeito até suspeita e

desconfiança. Muitos Theurges, Portadores da Luz e Peregrinos Silenciosos são ávidos por aprender mais sobre os Fenômenos Psíquicos e eles podem procurar por um Parente que os possua.

Cura Empática (Carisma + Empatia)

Essa habilidade é tanto bela a sua própria maneira, quanto perigosa para seus praticantes. O curandeiro une sua mente e corpo com a mente e corpo do alvo doente ou ferido. Ele então absorve seus ferimentos para seu próprio corpo, onde eles se curam normalmente (por exemplo, o curandeiro recebe o mesmo número de Níveis de Vitalidade que cura como dano em seu próprio corpo). Os Curandeiros Empáticos podem até mesmo restaurar os mais terríveis ferimentos agravados, o que torna tais praticantes bastante valiosos entre os Parentes e lobisomens. O problema é, claro, que pode levar meses até que o curandeiro seja capaz de voltar a usar seus poderes. Normalmente, o curandeiro terá um assistente ou amigo que cuide dele durante o processo de cura. A maioria dos praticantes passa de seus próprios limites, usando seus poderes para ajudar os outros, apesar de Dons como Toque da Mãe ajudá-los a se recuperar mais rapidamente.

Cada nível da Cura Empática requer um mínimo de três sucessos (Carisma + Empatia) para funcionar; os sucessos podem ser cumulativos, apesar de que o esforço do curandeiro torna-se mais difícil de suportar. A dificuldade base é 6, mas aumenta em 1 a cada nível de





Cura Empática além de Mitigar o Espírito. Assim, Costurar a Carne tem dificuldade igual a 7, Corrigir os Ossos tem dificuldade 8 e assim por diante.

- Mitigar o Espírito: O curandeiro absorve machucados menores, depressões simples e mágoas. Ele pode curar dano do Nível de Vitalidade Escoriado. Seu corpo se recupera em um dia. Dificuldade: 6

- Costurar a Carne: O psíquico pode curar cortes profundas e parar hemorragias; os níveis Escoriado e Machucado são curados, apesar de levar uma semana para o psíquico recuperar sua força. Dificuldade: 7.

- Corrigir os Ossos: Os Níveis de Vitalidade Ferido e Ferido Gravemente desaparecem do alvo, enquanto o empata remenda os ossos despedaçados e o tecido conjuntivo rasgado. Na melhor das hipóteses, ele pode esperar sua própria recuperação após vários meses. Dificuldade: 8.

- Reparar os Órgãos: O curandeiro pode reparar danos internos graves e até mesmo salvar pacientes à beira da morte. Os níveis Aleijado e Incapacitado são curados. O tempo de recuperação mínimo para o curandeiro é de um ano. Dificuldade: 9.

- Aplacar a Loucura: Apenas os psíquicos mais hábeis alcançam esse nível de treinamento, pois exige uma rígida disciplina mental e grande coragem. O curandeiro absorve as formas mais severas de doenças mentais (incluindo Harano) em sua própria mente e cai no mesmo estado de psicose do qual salvou seu paciente. Alguns curandeiros nunca se recuperam; no mínimo, leva

muitos, muitos meses de descanso. Dificuldade: 10.

Roubar Almas

(Força de Vontade)

Esse terrível Fenômeno permite a um psíquico invadir o subconsciente de uma vítima e destruir os elementos essenciais da personalidade. Roubar Almas não provoca loucura; ao invés disso, ele transforma seus alvos em simples amebas. A maior parte de seus praticantes são Dançarinos da Espiral Negra, apesar de outros lobisomens serem avessos a admitir, um punhado de seus próprios Parentes desleais conhece um nível ou dois dessa Númina. Alguns Parentes Senhores das Sombras aprendem essa Númina para alcançar um poder mó dico em sua tribo. Os Parentes que conhecem Roubar Almas tendem a manter o conhecimento para eles mesmos.

Para tentar Roubar Almas, o psíquico faz um teste de Força de Vontade e gasta um ponto de Força de Vontade; a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 2 (máximo de 10), e a vítima deve estar em sua linha de visão. As vítimas geralmente não se lembram do incidente; porém, o Narrador pode permitir a eles um teste de Percepção + Enigmas para perceberem Roubar Almas. Os Ladrões de Almas podem tentar esse Fenômeno uma vez por cena em qualquer ser vivo. Eles geralmente evitam vampiros e aparições; alguns Portadores da Luz Interior sussurram contos sombrios sobre ladinos que perderam *suas* mentes após confrontar essas criaturas mortas-vivas.

- Invasão Onírica: O psíquico pode entrar nos sonhos da vítima e interagir com o subconsciente. Ele não pode implantar ou roubar memórias, mas pode participar como um “ator” em seus sonhos e lembrar-se do que viu.

- Exaurir Vontade: Para cada sucesso, o psíquico pode drenar um ponto temporário da Força de Vontade da vítima. A vítima recupera sua Força de Vontade da maneira normal.

- Drenar Essência Vital: Cada sucesso do psíquico drena um Nível de Vitalidade da vítima. Esses ferimentos não são agravados e a vítima se recupera normalmente. Nenhuma marca física aparece na vítima. Esse é um dano “mental”.

- Deslocar Vida: Para cada *dois* sucessos, essa variação do Dreno de Essência Vital permite ao psíquico transferir um dos Níveis de Vitalidade da vítima para seu próprio corpo, como um nível extra de Escoriado (ou para curar um de seus Níveis de Vitalidade perdido). Ele pode acrescentar Níveis de Vitalidade extra até duas vezes o normal (por exemplo, mais sete níveis).

- Roubar Gnose: Para cada *dois* sucessos, o psíquico pode roubar e manter um ponto de Gnose para si mesmo. Mesmo que o psíquico não possua a Qualidade: Gnose, ele pode usar essa Númina para utilizar Dons ou fetiches — mas uma vez gasta, ele não recupera a Gnose como faria um Garou. Ele precisa roubar mais.

Fé Verdadeira

Você possui uma fé profunda e um grande amor por

Gaia, Deus ou o qual quer que seja o poder maior em que você acredite. Você começa o jogo com um ponto de Fé (uma Característica que vai de 1 a 10). Essa Fé dá a você uma força interior e um conforto que continuam a auxiliá-lo mesmo quando tudo mais o trai.

Sua Fé é acrescentada aos testes de Força de Vontade em tempos de grande necessidade e dá a você + 1 nas Paradas de Dado para cada ponto em Fé. Entretanto, ela não ajuda rituais, Dons ou habilidades semelhantes. Os efeitos sobrenaturais exatos da Fé, se existirem, ficam completamente a cargo do Narrador, apesar de que ela normalmente expulsará vampiros e aparições, caso o jogador seja bem sucedido em um teste de Fé contra a Força de Vontade do oponente. A Fé tem efeitos que diferem de pessoa para pessoa e quase nunca são óbvios — algumas das pessoas mais santas nunca executaram um milagre maior do que conseguir aliviar o sofrimento de uma alma ferida.

Um benefício adicional da Fé Verdadeira é a inata proteção dos poderes dos magos — cada ponto de Fé age como um dado de contramágica contra os Efeitos dos Nomeadores.

A Fé Verdadeira é um atributo raro nos dias de hoje. Apenas mortais podem começar o ponto com mais de um ponto de Fé. Os pontos adicionais devem ser recompensados de acordo com o Narrador, baseado no comportamento e feitos do personagem.

(Para uma olhada mais completa sobre a Fé Verdadeira, veja **The Inquisition**, pág. 63-71. Apesar de muitos dos catequismos da Igreja serem inapropriados



para a fé em Gaia, esse livro ainda assim trata a Fé com o detalhe que ela merece.)

Regra Opcional: Renome

A maioria das tribos reconhece (mesmo rancorosamente, para muitas delas) que os Parentes merecem louvor. Afinal, esconder seus grandes feitos (por menores que eles pareçam, aos olhos dos Garou) traria desonra para a tribo. Com o passar dos séculos, os Parentes ocasionalmente *salvaram* as vidas de líderes Garou e ganharam reconhecimento por tal proeza. Apesar dos lobisomens certamente não darem tanto peso aos feitos heróicos dos Parentes, eles normalmente não negam a coragem de seus aliados em face das evidências.

Então, em casos de grande valor e honra, os Parentes ganham Renome. É o mesmo sistema de Renome para os Garou, com algumas limitações.

Primeiro, como lobisomens, o Renome temporário de um Parente se converte em Renome permanente através do Ritual da Conquista. Porém, os Parentes nunca podem ter mais de cinco pontos permanentes de Renome em qualquer uma das três categorias: Honra, Glória e Sabedoria. Assim, a maior quantidade de Renome permanente que um Parente pode conseguir *sempre* será 15 pontos (cinco em cada categoria). Um Parente desse porte provavelmente executou feitos extraordinários em sua vida; a premiação provavelmente é póstuma!

Tabela de Númina

Fenômenos Psíquicos

Fenômeno	Efeito	Teste	Dificuldade	Custo
Cura Empática	Curar pessoa	Carisma + Empatia	8	Especial
Roubo de Almas	Destruir psiquê alvo	Força de Vontade	Força de Vontade do alvo + 2	1 ponto de Força de Vontade

Magia Limitada

Trilha	Efeito	Teste	Dificuldade	Custo
Caça Espiritual	Funções animais/plantas	Manipulação+ Ocultismo	Nível + 4	1 ponto de Força de Vontade

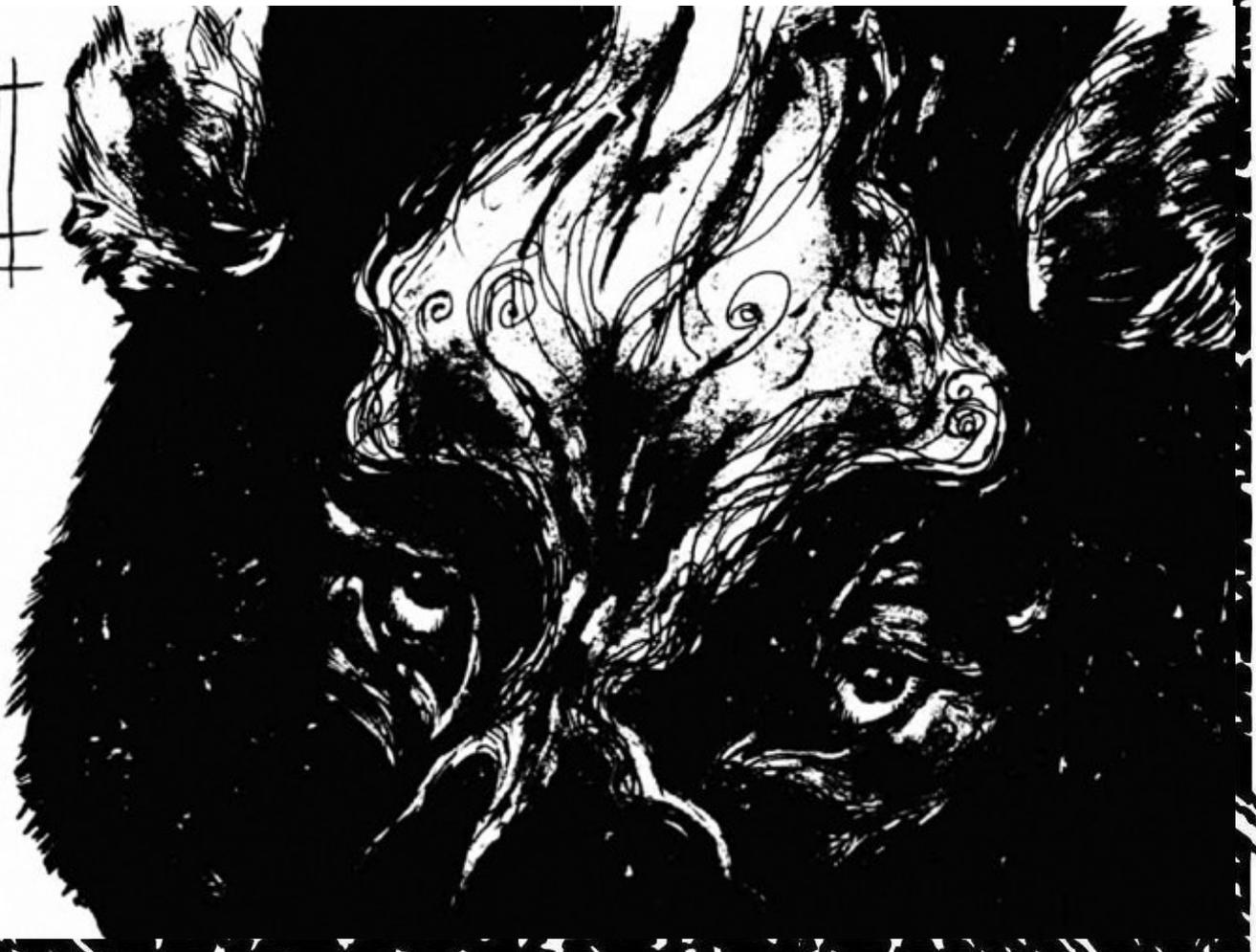




Tabela de Premiação de Renome para Parentes

Atividade	Glória	Honra	Sabedoria
Combate e Encontros			
Extremo valor diante da morte	1	1	
Sobreviver a um ferimento Incapacitante	1		
Eventos Místicos			
Revelar um Parente Maculado pela Wyrn		1	
Revelar um Garou Maculado pela Wyrn			4
Ter e seguir uma visão profética			2
Descobrir fetiches, amuletos ou antigos conhecimentos			1 a 3
Ser convidado e participar de um ritual ou assembléia		1	2
Atividades de Caern			
Ser convidado a ajudar um caern		1	
Morrer em defesa de um caern	3	3	
Recusar-se a lutar em defesa de um caern		-3	
Relações com Garou e Parentes			
Servir sua tribo com lealmente (por 5 anos)		1	1
Manter boas relações com outros Parentes			1
Dar origem a uma prole Garou	1	1	
Recusar-se a acasalar		-4	
Hábitos e Comportamento			
Responder por um pedido de conselho sábio			1
Proteger Garou que não sejam de sua tribo		1	
Ser rude	-1	-1	
Falar mal dos Garou			-3
Agir sem honra	-1 a -5		



Além disso, os lobisomens são *muito* mesquinhos em conceder Renome ou fazer o Ritual da Conquista nos Parentes, principalmente nos tempos modernos. Se um guerreiro Garou recebeu três pontos de Glória por matar um vampiro neófito, as chances são de que um Parente nas mesmas circunstâncias receberia um, na melhor das hipóteses. Os Parentes certamente não ganham pontos extras por combater prata; para eles, ela não é mais perigosa do que qualquer outra arma. Se estiver em dúvida, apegue-se ao lado sovina e não distribua Renome para os Parentes.

De qualquer forma, os Parentes não possuem Posto. Um parente Garou respeitoso pode introduzir um Parente com Renome como “meu primo que matou doze Malditos” ou “meu irmão, conhecido por suas sábias palavras para a tribo”, mas essa é a extensão. Percebe, também, que os Parentes não recebem nenhuma recompensa por proteger os Garou de sua tribo e os Parentes; é a função esperada deles.

Por fim, é bem mais fácil para um Parente *perder* Renome, uma vez que ele tenha conquistado. Os Garou irão esperar muito mais de um Parente que conquistou algo e manterão seus olhos abertos para qualquer erro. As tribos fazem muito mais alarde das burradas que dos grandes feitos. A maioria das tribos mantém cuidadosas etiquetas nos Parentes com Renome e rapidamente pune os tolos o suficiente que mexem com eles. Na maior parte das vezes, o Parente terá que provar mais de uma vez que ele merece o reconhecimento. Assim, apesar do Renome poder ser um benefício, ele normalmente é uma maldição.

A seguir temos uma tabela para Renome de Parentes. Aumente-a e extrapole as recompensas para melhor se encaixar com sua crônica. Lembre-se, para cada recompensa negativa, existe uma recompensa negativa provavelmente maior. Se você se referir à tabela de Renome no livro básico de *Lobisomem* (pág. 190-192), não se esqueça que as recompensas para Parentes *não* valem tantos pontos. Como valor aproximado, pense em recompensar um ponto de Renome para Parentes para cada quatro pontos para os lobisomens. Se você acha que o Renome irá atrapalhar o equilíbrio de sua crônica, não o use.



Capítulo Três Parentes Sobrenaturais

*Eu estou caminhando em uma corda bamba,
E tenho medo de altura.*
— The Jody Grind, “Eight Ball”

Caminhos Divididos

Parentes humanos são simplesmente pessoas normais... a maioria das vezes. No entanto, os humanos *algumas* vezes passam por mudanças bizarras. Pense no pobre familiar que cai nas garras de um vampiro e se torna um dos Membros. E a irmã de um Garou que subitamente sente seu Avatar pulsar em seu interior? A morte chega a todos os humanos, mas e os humanos que ainda não estão prontos? E os Parentes que sequer são completamente humanos? Um bom número de Parentes nasceu com certa natureza feérica.

Portanto, vampiros, magos, aparições e changelings também podem ser Parentes. Mas tais coincidências são exceções, não a regra. Gaia influencia quem são seus Parentes guerreiros e, geralmente, estar ligado aos lobisomens já é fardo suficiente! Ser algo além de um humano torna a situação milhares de vezes mais complicadas. Existem ramificações sociais que vão desde o ódio e escárnio até a apreensão, entre os lobisomens e os Parentes “normais”. A maioria dos seres sobrenaturais

dança a beira do precipício entre sua identidade humana e sua identidade Inquieta, Desperta, morto-viva ou feérica (de acordo com cada caso). O status de Parentes apenas traz tais seres um passo mais próximo do limiar do abismo.

Se você optar por interpretar um Parente sobrenatural, construa seu personagem de acordo com as regras normais de Vampiro, Aparição, Mago ou Changeling; obviamente, você precisará do livro apropriado para as especificações das Disciplinas, Arcanoi e outras durante o jogo. Você também deve comprar a Qualidade: Parente Sobrenatural (Qualidade Sobrenatural: 4 pontos; 5 pontos para vampiros). Se você quiser um amigo entre os Garou, precisará comprar Companheiro Lobisomem (Qualidade Sobrenatural: 3 pontos; veja o Guia do Jogador do jogo em questão) — você *não* tem automaticamente um bom relacionamento com seus parentes. Existem também certas questões de regras que surgem quando se trata de Parentes sobrenaturais; as colunas laterais abaixo são notas aos Narradores e jogadores sobre efeitos colaterais potencialmente perigosos para os Parentes sobrenaturais.



Vampiros

*Agora eu estou apaixonada com a idéia,
Eu poderia viver com um único beijo.*

— Kelly Hogan, “The Idea of You”

Transcrito das anotações do Professor Warner:

Por volta de cento e cinquenta anos atrás, eu perdi minha vida. Parece soar como se eu estivesse fora de meu lugar, mas não é o caso. Pensando nisso, tudo aconteceu nessa rua, em um armazém em péssimas condições. Acho que ele foi demolido alguns anos atrás. Não tenho certeza.

Nathaniel Rhodes, um Nosferatu, se aproveitou de mim; parece que ele se impressionou com minha habilidade de desvendar a verdade por trás dos desaparecimentos e roubos na área. Ele pensou que eu seria um espião perfeito. Claro, meu senhor não fazia a menor idéia sobre os lobisomens ou do contrário teria vivido mais. Cinco noites após meu Abraço, eles descobriram o que tinha acontecido com *seu* espião e rastream o pobre bastardo. Meu irmão, Henry, arrancou a cabeça de Nat de seu corpo. Os outros de meu clã me esconderam nas profundezas dos esgotos, longe de minha família que me procurava. Meus companheiros eventualmente se esqueceram de mim. Mas eu nunca esqueci dos Garou. Eu estou junto deles, observando-os das sombras. Meu irmão viveu o suficiente para ver seu neto passar pela Primeira Mudança. Com o passar dos anos, eu observei seus filhos e os filhos de seus filhos, até essa noite. Até mesmo agora eu posso ver um pouco de Henry nesses jovens.

Eu não sou o único Parente que caiu perante a Maldição de Caim, mas os Membros que nos Abraçaram raramente sabem o que estão fazendo. Seu desejo por progênie geralmente significa destruição tanto para o senhor quanto para a cria; os lobisomens rastreiam Parentes vampiros com uma vingança que você nunca verá. O estereótipo do senhor é um Gangrel, mas aposto que qualquer clã possui Parentes entre seus membros. Eu reconheço que as tribos urbanas são quem mais contribuem com esses novos vampiros. Algumas vezes, eles permanecem leais à tribo, mas mais freqüentemente, todos os laços com os lobisomens desaparecem nos primeiros anos de sua não-vida.

Tornar-se um vampiro é complicado, se me permite dizer. A existência como um dos Membros é um golpe pesado a princípio — ser privado de seus parentes mais próximos, perder a conexão com a vida, nunca mais sentir o sol ou a chuva de uma tarde de verão... bem, a maioria começa trilhando sua morte final. Suicídio não é tão incomum entre os Parentes Abraçados, pelo menos aqueles que aprenderam o suficiente para saber o que perderam. Outros se entregam aos seus irmãos Metamorfo, que significa a mesma coisa que a Morte Final. No entanto, pensando bem, eu conheci uma Gangrel que corria com alguns Filhos de Gaia — ela dizia ser Parente e eles obviamente a aceitaram (ela estava sob a Caçada de Sangue da Camarilla, no entanto — por

tentar viver em ambos os mundos). Então, talvez, existam exceções por aí.

Eu queria morrer? Claro que sim, porra! A Morte Final parecia realmente tentadora. Mas eu sempre fui do tipo prático — a rua o ensina essas coisas e percebi que estava em uma posição que me permitia ajudar as tribos de formas que nunca imaginei. Pegue aquela garota perambulando pela rua ali. Seu nome é Heather. Ela é uma garota das ruas, patrulhando sua cidade da forma como eu fiz, há gerações. Ela é especialmente querida por meu coração, pois ela tem os olhos de Henry e o mesmo senso de propósito que me fez olhar onde eu não deveria. Eu a protegerei e àqueles que a seguirem. Afinal de contas, para que serve a família?

O Beijo Fatal

O relacionamento entre Parentes vampiros e os Garou é, certamente, problemático. A ira dos Garou cai bruscamente sobre qualquer vampiro responsável por Abraçar um Parente... e provavelmente atinge também o infeliz Parente. Até mesmo o mais gentil dos Garou considera a existência como um vampiro um destino muito pior do que a morte. Para muitos, a rápida execução dos Parentes Abraçados é um golpe de misericórdia. Parentes que se tornam vampiros são extremamente inúteis aos olhos dos lobisomens; eles não podem gerar filhotes ou ajudar durante o dia, por exemplo. Além disso, a maioria dos Garou crê que todos os vampiros, Parentes ou não, são, inegavelmente, peões da Wyrn.

Quaisquer Dons ou Gnose que o Parente Abraçado possa ter se perdem para sempre. Ponto. Sem exceções. A maioria das Núminas se vai também, apesar que um Narrador pode permitir que um vampiro permaneça com sua Fé Verdadeira ou compre Disciplinas relacionadas (Taumaturgia, por exemplo, se o Parente conhecia Mágica Estática) a um custo reduzido. Aqueles raros Parentes com Gnose possuem uma pequena esperança: eles podem testar sua Gnose para morrer. Um único sucesso, com dificuldade 6, indica que o Parente morre rapidamente e sem dor alguma; uma falha faz com que o Parente morra, ainda que dolorosa e lentamente. Uma falha crítica significa que o Parente em questão se tornou um Membro.

Parentes vampiros que mantêm sua lealdade a Gaia são mais prováveis a se juntar à Camarilla ou aos anarquistas, o que permite ao Parente a permanecer com alguns de seus códigos morais. Qualidades e Defeitos recomendados para Parentes vampiros incluem: Código de Honra, Segredo Sombrio, Exclusão de Presa (Garou), Territorialista, Vingança, Sentido Aguçado (qualquer um), Ingerir Comida, Inofensivo a Animais, Inimigo, Notoriedade e Protegido (outro Parente). Para mais detalhes veja **Vampiro: Guia do Jogador**.

Compreendo que alguns Parentes possuam uma conexão espiritual com Gaia, como os próprios lobisomens. Bem, quando o sangue desses sortudos cretinos se for e sua vida estiver por um fio, a conexão pode liberar sua alma antes que ela seja aprisionada. Ouvi um Ventrue dizer a um companheiro de clã que em sua primeira tentativa de criar uma progênie, o neófito morreu inexplicavelmente, com um olhar completamente calmo em sua face. Uma pequena pesquisa me levou à conclusão de que a vítima era a filha de um figurão Andarilho do Asfalto! Após pensar um pouco, decidi que a guerra que seria provocada por divulgar o destino da garota causaria mais mal do que bem aos Andarilhos, portanto, esse é um segredo que eu guardo desde então.

— Kevin Addison, Parente Roedor de Osso, Clã Nosferatu.

Magos

Quando descobriremos a fenda no paraíso, Nós deveremos estar ascendendo.

— ‘Til Tuesday, “Rip in Heaven”

Transcrito das anotações do Professor Warner:

Você terá que me desculpar pela bagunça; acabei de voltar de uma conferência e não tive chance de arrumar o local ainda. Sente-se nessa cadeira, Professor, deixe-me saber qual a sua opinião. Design especialmente ergonômico, eu quem fiz.

Aquilo no canto? Oh, eu estou fazendo uma experiência com a força de tensão de vários pêlos tribais. Huh? **Qual o sentido?** Você perguntou isso? As implicações para a genética são **impressionantes**. Eu planejo enviar um trabalho para a publicação na Internet do site de Strangelove que apóia o acasalamento intertribal. Veja, eu tenho várias amostras dos Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos! E meu grande prêmio é aquele pedaço marrom de um daqueles lobisomens errantes. Até então, tenho que dizer, não há nenhuma diferença. Mas eu preciso de mais amostras! Acha que pode me ajudar? Digo, não é como se eu fosse raspar todo um flanco ou algo do tipo! Apenas um punhado aqui e ali. Não machuca! Deus, você acha que eu poderia, algum dia, machucar um Garou? Deve pensar que tenho um desejo pela morte ou algo assim. Eu sou uma Cientista, caralho, e bastante ética!

Como me tornei uma Cientista? Bem, acho que tudo começou quando eu tinha oito anos. Minha mãe, ela é uma programadora com o nome de Celeste Coates. Já ouviu falar dela? Ela é uma mediadora em sua seita no Texas. De qualquer forma, ela costumava trazer velhas partes de computadores da loja de manutenção. Você sabe, algumas dessas partes iriam apenas ser jogadas fora. Eu costumava brincar com elas e construir brinquedos, até que, um dia, eu construí meu primeiro robô que andava e falava. Era bastante simples comparado às coisas que fiz depois; tudo que fazia era gravar vozes e então executá-las. Mas chamou muita atenção de um grupo de Andarilhos do Asfalto que tinham ido pedir o conselho

da minha mãe em um projeto! Um dos caras arrancou o ventilador do teto quando transformou-se em um homem-lobo. Ele ficou um pouco temperamental por um momento, mas a maioria dos outros achou meu robô o máximo.

Mamãe gastou **muito** dinheiro em brinquedos depois daquilo — blocos de encaixar, kits de química, microscópios e assim vai. Eles nunca funcionavam como eu queria, então os adaptava até que fizessem coisas como acender ou emitir fumaça colorida. A maioria deles realmente gostava daquilo; acho que eles esperavam que eu, você sabe, **mudasse**. Mas nunca aconteceu.

Quando tinha 14 anos, consegui uma bolsa de estudos para uma escola de ciências e matemática; de lá, parti para a universidade e pós-graduação. Conheci alguns outros Cientistas ali, incluindo meu parceiro, Dr. Bogdan. Coisas maravilhosas aconteceram! Finalmente conheci pessoas que compreendiam e estavam interessadas! Ah, foi uma benção conversar sobre

Ciências e os outros ouvirem. Aprendi bastante com eles, especialmente sobre outros grupos chamados Tradições e Convenções. Alguns eram tipos Cientistas, mas mais envolvidos nas questões do “pensamento puro”; eu tinha visto caras como esses na pós-graduação: cheio de regras, mas nem um grama de criatividade em suas veias! Outros se envolviam naquelas coisas espirituais; você sabe xamanismo e mágica do corpo. Não é Ciência! Bem, acho que nem todo mundo tem sorte o suficiente para compreendê-la.

Eu me dou esplendidamente bem com os lobisomens, devo dizer! Mais de um Andarilho do Asfalto veio até mim para que eu ajudasse com um problema técnico. Você os conhece, bem como seus temperamentos; se um único chip der problema, eles já estão prontos para jogar toda a CPU no chão! E mais de uma vez, eles estavam dispostos a conseguir certos suprimentos para mim; eles possuem conexões maravilhosas.

Espelhos da Alma

Apesar de provavelmente os escolhidos de Gaia não despedaçarem seus Parentes Despertos à primeira vista, os lobisomens continuam desconfiados em relação aos magos. Vários Garou temem que os magos desejem drenar caerns, ou pior, usar lobisomens em experiências bizarras. Em muitos casos, os Garou não estão errados.

Em primeiro lugar, nenhum Parente que possua Gnose ou Dons pode Despertar; a Gnose e a ligação com Gaia impossibilitam a agitação do Avatar. Parentes sem Gnose ou Dons, entretanto, podem Despertar da mesma forma que qualquer outro Mago. A maioria das Núminas é perdida no Despertar, exceto a Fé Verdadeira (na realidade, elas são substituídas por uma mudança no Paradigma e uma mudança geral de como o novo mago faz as coisas — para mais informações, veja **World of Darkness: Sorcerer**).

O lado interessante de ser um Parente Desperto é que a Mágica Verdadeira, **se coincidente**, muitas vezes simula (com menos Paradoxo) Dons Garou. Efeitos Vulgares, mesmo se bem sucedidos, causam um ponto de Paradoxo. É também mais difícil conjurar mágica vulgar (sem testemunhas Adormecidas, Esfera mais alta +4, com testemunhas Adormecidas, Esfera mais alta +5). Magos continuam errando na precaução e recostando suas mágicas em termos coincidentes, mas perto de lobisomens a coincidência é um pouco mais flexível. Considere os Garou como Despertos para determinar a dificuldade e Paradoxo. E mais, exerça um pequeno julgamento criativo ao determinar o que é vulgar e o que não é. Muitos Parentes magos estudam efetivamente como os Dons Garou se manifestam e eles imitam Dons com Efeitos, particularmente quando praticam sua mágica nos lobisomens.

Por exemplo, digamos que um mago quer encantar

sua irmã Ahroun com Garras de Prata (imitando o Dom de Nível Três: Garras de Prata). O Efeito é Matéria 2 e Vida 3, então a dificuldade deve geralmente ser 7 (vulgar, sem testemunhas, Esfera mais alta +4). Entretanto, o mago está tentando um Efeito perfeitamente coincidente aos olhos do Garou. Os Ahroun e Presas de Prata de Posto Três podem muito bem ter Garras de Prata. Quando as garras do Garou tornam-se prata, ninguém presente irá associar o mago com mágica vulgar, supondo que o lobisomem coopere e interprete os gestos e uivos normalmente associados com o Dom. Considerando a dificuldade de execução a mesma usada em Efeitos coincidentes (Esfera mais alta +3) e não determinando o ponto automático de Paradoxo. Trate falhas críticas da mesma forma (um ponto de Paradoxo para cada ponto na Esfera mais alta usada).

Agora, se um mago tenta transformar o Garou em um cacto — ou transformar **a si mesmo** em um lobo — é outra história...

Tipicamente, os raros Parentes que são Despertos frequentemente encontram-se atraídos pelos Oradores de Sonhos, cuja afinidade com o mundo espiritual espelha a sociedade dos metamorfos. Dependendo das relações tribais, os Parentes podem também acabar em muitas das outras Tradições, ainda que o Culto do Êxtase e a Ordem de Hermes tenham menos ligações ideológicas com os Garou. A Tecnocracia é geralmente um anátema para os Parentes que seguem Gaia, até mesmo os Andarilhos do Asfalto. Qualidades e Defeitos recomendados incluem Código de Honra, Segredo Sombrio, Centelha de Vida, Esfera Natural (Espírito), Magnetismo Espiritual, Inimigo e Notoriedade (veja **O Livro das Sombras** para maiores detalhes).

Exceto que... eles não tiveram muita sorte com minhas amostras de pêlo. Se você quiser me ajudar, ficarei feliz em colocar seu nome nos agradecimentos quando o trabalho for publicado na *Paradigma*. O que acha?

— Dra. Isabella Coates-Bogdan, Filha do Éter, Parente Andarilha do Asfalto

Anotações do Professor Warner para Thea:

Senhora Corrigan, quase me odeio por perguntar, mas, talvez, você poderia mencionar esse pedido ao seu irmão?

Aparições

Somos pó e sombra — o sonho da história.

Nós somos os fantasmas famintos chorando “Lembre-se de mim, lembre-se de mim”.

— Shriekback, “Dust and Shadow”

Das notas do Professor Warner, excerto de um trabalho em construção, *Contos na Noite: Considerações Etnográficas das Visitas Espirituais Entre os Oglala Sioux*

Um dia de sol, um dia de trevas. A água fresca de um rio espirrada em meus dedos e a jovialidade de Wihakayda e Ptaysanwea, minhas filhas, ecoa pela margem. Na próxima lua, Ptaysanwea irá nos deixar para unir-se à família de Mahpiua Luta, Nuvem Vermelha. O nome de Ptaysanwea, em nossa linguagem, significa Mulher Búfalo Branco. O espírito guia prometeu que ela seria uma sábia conselheira, pela marca de Gaia que tinha sobre ela, uma meia-lua em sua bochecha. Ela era jovem demais para mostrar-nos o lobo interno, mas nós éramos orgulhosos, tão orgulhosos dela. Minhas filhas...

Eles vieram, cinco deles. Arautos da Wym. Pequena, minha Wihakayda, por que eu não pude salvá-la?

A razão é bem simples, Dama Cisne. Você não era forte o bastante! Assim como também é uma vergonha você não poder ser Garou. Então você poderia ter arrancado os corações deles para fora! Mas Gaia não parece se importar, parece? Você deve ter feito algo errado para ser tão frágil, tanto na carne quanto na mente. Primeiramente por que você estava no rio distante? Que estupidez o levou a vagar tão longe!

Pequena havia visto menos de nove verões. Eles rasgaram e abriram seu ventre diante de nossos olhos. Tão rapidamente? Isso foi eterno para mim. Ptaysanwea lutou vigorosamente com eles; talvez se ela tivesse tido mais tempo, a Mudança poderia ter tomado-a, assim como aconteceu com seu pai. Suas mãos fortes agarraram os cabelos imundos de um deles; uma pequena quantidade daquela pelugem nojenta foi arrancada fora. Ele gritou e como seu rifle acertou-a até que ela não se movesse mais. Oh, Gaia, como eu odiei você por isso! Seus próprios filhos, assassinados antes de provarem de Seus prazeres?

Obviamente, ela ainda não era digna. Por que Gaia não interveio? Talvez você tivesse passado sua mácula para suas crianças? Eu não posso pensar em



outra explicação razoável.

Meu fim durou longas horas. Eles roubaram minhas roupas, minhas malas, minhas peles e aquelas das minhas filhas assassinadas. Eles forçaram seus corpos sobre mim, todos os cinco deles. Finalmente, um deles puxou sua arma de pólvora negra e destruiu meus seios. O homem me deixou para morrer no frio pôr-do-sol, mas a lua chegou antes que eu deixasse o mundo. Foi esse o único conforto de Gaia? Eu não senti gratidão. A sua luz foi a última que eu vi.

Cheguei ao Mundo Inferior sem entendimento, sem expectativas. O que havia ali na terra dos espíritos para mim? E como eu fui parar ali? Aquele não era o meu lugar, não era o mundo do meu Povo. Um Arauto da Wyrn, uma sacerdotisa branca, rasgou minha Coifa e me contou sobre o Ceifador que me roubou das terras dos meus ancestrais. Eu queria que ela morresse, mas a morte já a havia reivindicado. Ela me disse que eu era um membro da Legião Esquelética, que ela me ajudaria a encontrar poder se eu desejasse. Eu não queria nada além da vingança. Eu desejei ver aqueles que me mataram caídos sobre o próprio sangue, afogados nos estrume de seus animais. Eu deixei a mulher branca. Eu encontrei outros entre os Inquietos do sangue do meu Povo e fomos marcados como Hereges. Não encontrei nenhum outro Parente Garou no meu tempo aqui.

Bem, você pelo menos procurou? Parece-me que você tem um plano razoável, Dama Cisne. Agora, faça algo sobre isso! Vá e fique de pé. Mostre sua fúria!

Eu assisti meus bens roubados passar das mãos dos assassinos para seus filhos e para os filhos de seus filhos. Minhas roupas e peles perderam-se há tempos, mas meus sacos e colares continuam em um museu dos Arautos da Wyrn. O tatara-tataraneto do meu assassino os exhibe e não sabe nada de como seu ancestral os tirou de meu corpo.

Cavalgue-o, Dama Cisne. Possua seu corpo e faça-o sofrer! Por que se importa com os Códigos?

Mas também eu vi uma jovem garota entre os últimos remanescentes da tribo dos Wendigo. Ela é alta e esguia. E sobre sua bochecha direita está a marca da meia-lua. Enviei sonhos a ela, e ela os ouviu. Seria ela a reencarnação de Ptaysanwea? Talvez, finalmente, Gaia achou certo tecer o conto da minha vingança.

— Magaskawee (Dama Cisne), Parente Wendigo

Changelings

Tudo através do pó e os restos de uma centena de anos, eles chamaram.

Até o tempo em que eles recusaram-se a deixar que suas lágrimas continuassem caindo.

— Kelly Hogan, “Waiting”

Transcrito da gravação de Thea:

Ah, a multidão parece estar desaparecendo na pista de dança. É hora dos contadores de história começarem a narrar seus contos de forma mais ardente. Eu queria saber se Lady Vaughn estará lá essa noite? Você nunca ouviu falar dela, já? Bom, você está convidada, ousou dizer.

A Coragem do Desespero

Apenas uma pequena quantidade dos Mortos Inquietos deseja desafiar o Código de Caronte e lidar com o mundo através de Phantasma e Titerismo; mas se existe um grupo cujo “assuntos familiares” pudessem impedir que um parente deixasse para trás o passado completamente, esse grupo é o dos Parentes. Nenhum Parente animal jamais se torna uma Aparição, pelo menos, não nas lendas da Europa Ocidental e das Américas; Gaia tem um local especial para eles e proíbe que retornem para o mundo como fantasmas. Além disso, exceto pelo ocasional Peregrino Silencioso, os lobisomens e seus Parentes têm pouca interação com a Umbra Negra. Na África, os místicos tecem alguns contos de animais fantasmagóricos, que são monstros terríveis que assustam tanto os humanos quanto os Metamorfos. A pequena fração dos Parentes que se tornam Mortos Inquietos tipicamente sofre de algum tormento ou tragédia incomum e terrível. Seus Grilhões e Paixões são excepcionalmente fortes e difíceis de resolver, indo além até mesmo daquelas das aparições comuns. Os Parentes que possuem Gnose, Dons ou Númina os perdem imediatamente; os Inquietos não podem suportar as bênçãos espirituais de Gaia e as mágicas mortais ou poderes psíquicos não tem significado algum nas Terras das Sombras.

Parentes Aparições estão às vezes aborrecidos com a Hierarquia — alguns sentem-se mais atraídos pelos Hereges, que perseguem algo semelhante aos ideais de Gaia. A maioria concentra-se nos Arcanoi que os permite perfurar a Mortalha e experimentar o mundo vivo, assim como Encorporar e Insulto. Qualidades e Defeitos recomendados para Parentes Aparições incluem: Código de Honra, Ecos do Passado, Cheio de Vida, Companheiro Mortal, Aliado Psíquico, Grilhão Desconhecido e Brilho ou Conexão Umbral (para maiores detalhes, veja **Wraith Players Guide**).

Hmm? *Sea, Sea*, é Thea minha jovem, eu a escuto. Sobre quem você estava perguntando? Oh, sim, o jovem Sr. Danahur? Ele é Parente, certo, mas eu vou alertá-la para não crescer os olhos sobre aquele rapaz, porque ele não será nada mais que problema. Por quê? Você tem que perguntar! Ele é tocado pelas fadas, certamente, e por isso o sangue de Dana soltou uma conjuração sombria sobre o pobre rapaz. Você não acredita em mim, não é garota estúpida? Vou falar-lhe francamente, você tem o sangue do Povo Belo em você, assim como eu, assim como ele. Mas o sangue corre forte e rápido dentro das veias do jovem Jamie e os Unseeligh exercem influência em sua alma.

Você me ouviu bem, donzela! As fadas têm um apreço por pessoas como nós. Claro, o Povo Gentil não é nada se não caprichosos e todas as tribos podem invocar

Parentes que são Kinain, se não forem completamente changelings. Os Peregrinos têm seus encontros com as Fadas errantes do deserto oriental e os Uktena e Portadores da Luz Interior enrolam a si próprios em uma charada das fadas num passe de mágica. E tenho visto alguns Presas de Prata que possuem a loucura das fadas em seus olhos. É de dar dó.

Brilhante Através do Espelho

Parentes Changeling ainda são incomuns, mas são em números maiores do que os outros Parentes sobrenaturais. Com o passar dos anos, o laço entre as fadas e os lobisomens permaneceu forte; afinal, os Kithain consideram os Garou como Pródigos — fadas caprichosas — ao invés de inimigos. A maioria dos Parentes feéricos é bem recebida, apesar de que alguns lobisomens são um pouco desconfiados de seus truques e caprichos.

É impossível para um Parente changeling possuir Dons; eles interferem no uso do Glamour, a magia das fadas. Da mesma forma, um Parente com Gnose e uma alma feérica nunca poderá entrar no Sonhar; ele viverá sua vida sem experimentar a Crisálida e morrer sem saber que carregava consigo o aspecto de um changeling. Uma fada com Tino pode perceber o changeling em potencial, porém, eles são avessos a chamar a atenção do Parente. Esse silêncio pode parecer cruel, mas não quando remover a Gnose do changeling em potencial (um processo incrivelmente banal) é o preço para despertar o aspecto feérico do alvo. Além disso, não alertar um Parente com Gnose e uma alma feérica para a verdade é, de fato, uma bondade; é melhor que eles continuem como Parentes sem conhecer toda a história. Nenhum Parente changeling tentaria obter Gnose após despertar completamente para sua natureza feérica.

Os Fianna há muito tempo fizeram um juramento de amizade aos Altos Reis das fadas, e os Kithain ainda respeitam essas palavras. Muitos Kithain também acham a companhia dos Garou agradável e uma forma de conseguir Glamour.

Os Parentes changeling normalmente ficam entre o ponto de vista Seelie (se eles foram criados em um ambiente de Gaia). O kith deles normalmente reflete suas relações tribais (tais como o troll Parente dos Crias de Fenris ou o slugh relacionado aos Presas de Prata e aos Senhores das Sombras), apesar de que essa correlação não ser uma regra! Qualidades e Defeitos sugeridos incluem: Código de Honra, Mente Desordenada, Resistência a Venenos, Regeneração, Magnetismo Quimérico, Proibição ou Obrigatoriedade Mágica (Tabus são especialmente apropriados para Parentes Fianna), Boa Reputação (as pessoas de alguns reinos, especialmente as fadas de Gwydion, vêem os Garou como aliados), Notoriedade (novamente...) ou Protegido (outros Parentes).

Mas os Fianna possuem a grande fatia do fogo das fadas, todo mundo sabe disso. Por quê? Bem, você é uma jovem curiosa, e claramente o Círculo de Canções irá ficar sem minha companhia até que suas dúvidas sejam esclarecidas. Meu tio (um Galliard de mais alto renome, olha só) contou isso dessa forma: Há muito tempo, ele disse, nos primeiros dias dos Garou, a deusa Dana escutou o doce uivo de um jovem Galliard enquanto ele elogiava Luna em uma floresta coberta de neve. Tão encantada ficou ela pela bela voz, que ela chegou até ele em uma forma lupina e uniu sua voz com a dele, e é claro, além disso, eles uniram outras coisas! Os frutos daquela noite brotaram com ela, e depois de dias, ela deu a luz a gêmeos. Um deles foi o primeiro Fianna e o outro, um Daoine sidhe. E é por isso que os Fianna são ligados por um laço de sangue com as Fadas. Esses laços eles renovam de vez em quando, especialmente com os sidhe das Casas Fiona e Scathach, nossos aliados Arcadianos mais próximos.

A propósito, jovem, você deveria, toda vez que você encontrar um daqueles do Povo Gentil, tomar cuidado para não acreditar nos demônios caprichosos, apenas lembre-se disso: deixe claro de quem você é Parente e clame pelos antigos votos de amizade. Existem alguns juramentos que não podem ser quebrados.

E esqueça o rapaz. Olha aqui, eu conheço aquele jovem Galliard ali, e por um acaso ele estará no círculo poético essa noite...

— Frank Shea, contador de histórias, Parente Fianna.

Sementes Ruins

O que acontece quando um Parente sobrenatural torna-se um fruto apodrecido? Devido a um distúrbio maléfico, os Narradores podem desejar usar um Parente vampiro, aparição, mago ou fada como inimigo em sua crônica. Esses personagens poderiam causar graves problemas para o grupo de Parentes “normais”, com grandes lutas e algumas questões morais a serem sanadas. Por outro lado, um Narrador que conduza outro jogo no Mundo das Trevas poderia ter diversão permitindo personagens Despertos aprender que eles não são mais bem vindos na companhia de lobisomens. Considere essas opiniões do lado sombrio...

Aqueles malditos viadinhos! Um deles me encontrou logo após meu novo bando ter executado o ritual e envolvido a minha família. Eles não perceberam que era matar ou morrer entre o Sabá? Ei, sinto muito, mas eu sou um sobrevivente. Talvez eu não tenha pedido para ser transformado em um cadáver ambulante, mas aprenderei a lidar com isso. E escalarei meu caminho até o topo, também, assumindo que meu irmão não me rastreie e me estilhaasse por ter matado nosso pai. Oops.

— Bill Caldicott, sacerdote Lasombra, Parente Filho de Gaia.

Os lobisomens são uma terrível ameaça a todos nós e é por isso que ensinei à minha cabala as melhores

formas de derrotar essas pobres e insanas bestas. Quando era uma criança, ouvia horríveis contos deles matando os humanos aos bandos. É isso o que queremos? Não, as maquinações da Tecnocracia são pequenas em comparação com o perigo e a violência desses cães.

— Clark Rubin, Ordem de Hermes, Parente Uktena

Sim, eles ouvem minhas canções e com orelhas erguidas. A loucura em seus olhos, os uivos de dor, essas são as coisas que eles amam. Minhas canções são mais amáveis do que aquelas de Orfeu e tudo que os selvagens lobos irlandeses em breve escutarão será o timbre de minha voz reverberando pelas charnecas. Quando sua fúria explodir, meu banquete se iniciará.

— Judith Holt, Bardo, Parente Fianna

Algumas pessoas chamam os lobisomens de Pródigos. Bem, eu os chamo de um bando de idiotas. A maioria do povo-lobo virou suas costas para as fadas e digo para fazermos o mesmo a eles. Eles estão perseguindo sombras ao invés de se envolver na verdadeira luta, e a única coisa que faz com que eles quase valham algo é o medo palpável que eles causam nos sobreviventes de seus ataques. Não é um alimento ruim, esse tipo de medo. Não espero que consigamos matar todos eles, mas seria bom se descobríssemos um poço fundo para jogá-los.

— Ileana Gunderson, troll Unseelie, Parente Cria de Fenris





Capítulo Quatro: Narrativa

A maioria das pessoas está sobre o mundo, e não nele em si.
— John Muir

Como tecer uma crônica sobre um bando de mortais no Mundo das Trevas? É isso que essa parte de **Parentes** busca responder. Esse capítulo trata sobre alguns elementos essenciais, tramas mais densas, conflitos, regras para crossovers e sugestões para crônicas com ambientes históricos. Lembre-se que o material aqui não será perfeitamente adequado para toda crônica! Pegue essas idéias, desenvolva-as e altere-as para encaixar com seus jogadores, personagens e visões pessoais sobre os Parentes e a sociedade Garou.

Um aviso: se você está acostumado a narrar campanhas de **Lobisomem**, tenha em mente (mais uma vez) que os Parentes não são Garou. Muitos são durões, alguns possuem habilidades mágicas ou psíquicas. Mas eles ainda não podem suportar a injúria física como um Garou. Se você lançar constantemente Rastejantes Nexus contra os Parentes, os pobres humanos vão morrer aos montes, os jogadores acabarão cansados e infelizes após criarem vários personagens, só para vê-los ser esmagados. Boas lutas *são* muito divertidas e vitórias fáceis ficam chatas. Coloque os Parentes contra adversários que eles possuem *alguma* chance de derrotar, mesmo quando a vitória não é certa. Eles não triunfarão

sempre, mas quando eles o fizerem, o gosto da vitória será mais doce.

Você também pode manter seus jogadores interessados ao misturar combates excitantes com intensas discussões e debates. Talvez os personagens sejam divididos por disputas éticas, o que leva a uma boa chance de interpretação. Alguns conflitos apresentam uma grande arena para interpretar as conexões familiares e obrigações entre lobisomens e Parentes. Talvez os personagens tenham “conversas” freqüentes com seus parentes Garou sobre questões como os direitos dos Parentes. Em outras palavras, mantenha um equilíbrio entre a empolgação do combate e a exploração da sociedade dos Garou e Parentes. As chances existem que você tenha jogadores que prefiram um desses lados ao invés do outro; manter o equilíbrio garante que todos tenham a chance de fazer o que mais gostam.

O **Guia de Jogadores de Lobisomem** possui muitas sugestões excelentes para tramas, temas, ambientes e histórias. Possui uma seção detalhada sobre crônicas históricas (veja abaixo). Muitas das idéias nesse livro se traduzem facilmente para uma crônica de Parentes, mas certifique-se de dar uma olhada.

O Grupo

*Você é um rei, Tristram, pois você é um
Dos poucos testado pelo tempo que deixam o
mundo,*

Quando eles se vão, o mundo não é mais o mesmo.

— Edward Arlington Robinson, *Tristram*

Que tipo de grupo você quer usar em sua crônica — todo composto de Parentes? Se sim, suas histórias serão frequentemente mais focadas no mundo mortal. Talvez os personagens sejam parte de uma Sociedade, trabalhando junto para ajudar suas tribos. Ou os Parentes podem ser todos de uma mesma tribo; talvez eles sejam uma família tentando ajudar seus parentes Garou com alguns objetivos específicos. Se os Parentes são lobos, talvez eles estejam tentando ajudar sua matilha a encontrar um novo local para viver ou para evitar confrontos com os invasores humanos.

E quanto a um grupo que é composto em grande parte por Parentes e possui alguns lobisomens? Ou grande parte por Garou com alguns Parentes? Crônicas desse tipo podem ter um equilíbrio interessante de histórias, desde grandes lutas contra a Pentex até aventuras na Umbra. Um grupo misto de lobisomens e Parentes dão aos personagens uma chance de conversar sobre o que significa ser um Parente... com os lobisomens apresentando seu próprio ponto de vista, frente a frente. Pode também enfatizar as diferenças entre alguns Garou jovens e liberais e seus anciões conservadores — se os jogadores dos Garou forem mais igualitários em relação aos Parentes (e eles podem não ser!). Talvez os personagens sejam instrumentos que farão tanto lobisomens quanto Parentes ouvirem o outro lado e chegar a um novo entendimento. Ou talvez a matilha tenha que se conformar temporariamente com um status menor, como consequência por seus esforços. Tudo depende de como eles lidam com a situação.

A Perspectiva Garou

Lembre-se que os sentimentos dos Garou em relação a seus Parentes variam imensamente. Alguns dos lobisomens percebem o valor intrínseco dos Parentes e querem protegê-los a qualquer custo. Esses Garou protegem seus Parentes ao ponto dos humanos (ou lobos) desejarem fugirem da proteção paternal e exagerada de qualquer forma possível, incluindo a violência. Por mais trágico que pareça, alguns lobisomens super-protetores tratam os Parentes como pouco mais do que escravos — uma propriedade altamente útil que tem valor e, portanto, deve possuir comida e abrigo satisfatórios (mas apenas os privilégios suficientes para evitar que eles se rebellem). Para esses Garou, os Parentes possuem um lugar e uma missão; eles preenchem o propósito mas não merecem consideração como seres pensantes e emotivos.

Do outro lado do espectro estão os lobisomens que realmente não dão a mínima para seus Parentes. Os Parentes podem viver ou morrer; o que acontecer é a vontade de Gaia, então, por que não enviar os Parentes



contra os piores servos da Wyrn? Esses lobisomens deixam seus Parentes ao vento, apesar de ficarem rapidamente nervosos se o vento sopra tudo de volta em suas faces.

Claro, há algo entre esses dois extremos, onde os Garou cuidam de seus Parentes como parceiros capazes. Esses lobisomens percebem que sem os Parentes, os Garou chegariam a um fim. Alguns sentem o fato dos Parentes não compartilharem todas as bênçãos de Gaia; outros tratam o tema simplesmente como destino. A maioria pode não ver os Parentes como iguais, mas percebem que trata-los como escravos ou buchas de canhão estúpidas é completamente errado, que os Parentes são pessoas (ou lobos) com necessidades, sentimentos e dignos à sua maneira.

Então, e sobre os lobisomens em sua crônica? Como eles vêem os Parentes — como frágeis objetos de valor a serem enclausurados, como coisa alguma ou como grandes aliados? Que tipo de relacionamentos eles têm com os personagens Parentes dos jogadores? Defina as perspectivas dos Garou que você usa como personagens do Narrador. Peça aos jogadores com personagens Garou para fazerem o mesmo. O ponto de vista deles terá grandes efeitos em como os Parentes reagem a praticamente toda situação.

Os Parentes: Não Somos Uma Minoria Modelo!

Como os pontos de vistas dos lobisomens, as perspectivas dos Parentes passam por uma vasta gama de possibilidades. Alguns Parentes são perfeitamente contentes com seus cargos, não importa o que possa ser; é o destino de Gaia para eles. Além disso, tenha em mente como as vítimas de abuso podem se transformar em ofensores. A maioria das vezes, a visão de um Parente é moldada por sua vida doméstica, por bem ou por mal. Ele carrega seus defeitos com os magros restos que os Garou jogam para ele. Alguns Parentes crescem acreditando que não merecem nada melhor do que já possuem, que talvez eles tenham feito algo de errado e que ser tratados como escravos ou autômatos sem mente é a sua punição.

O grupo oposto se sufoca com veneno em seu próprio problema. Seus membros clamam por aceitação e atacam em fúria quando não conseguem igualdade. Eles querem ser apenas tão bons quanto os lobisomens, e se Gaia não permitiu que eles Mudassem, bem, eles mostrarão a Ela o erro que cometeu! Eles tentam ser “mais Garou que os Garou”, e geralmente, tudo que conseguem é incompreensão dos lobisomens e Parentes.

Os Parentes do “meio” pensam que as coisas não são ruins, mas poderiam ser melhores. Geralmente, eles estão felizes com a relação Garou/Parente, mas se cansam de ser menos que iguais. Eles se perguntam como a vida, para os Parentes, pode ser melhorada. Alguns acreditam que provar seu valor é a melhor opção; “se mostrarmos aos lobisomens quão valiosos nós somos”, eles dizem, “eventualmente eles nos tratarão como iguais”. Outros preferem planos separatistas, onde os Parentes

estabeleceriam seus próprios padrões de valor, trabalhando para Gaia e a causa Garou, mas fora da esfera de influência direta dos Garou. Uma vez que eles tiverem mostrado (ao invés de “provado”) sua igualdade, eles esperam que os lobisomens os recebam como parceiros completos.

O ponto que *nunca* deve ser ignorado na Narrativa é que os Parentes são a *família*. Apesar de alguns lobisomens generalizarem suas atitudes em relação aos Parentes, tais visões, geralmente, mudam quando o conflito chega até o lar. Um Presa de Prata traído por um Parente pode rosnar para os Parentes no geral, mas ele realmente daria as costas para sua família? Se você pensar que as políticas vampíricas são complexas, tente contemplar as relações familiares por um momento...

Os personagens dos jogadores obviamente possuem seus próprios pontos de vista. Eles compartilham com a visão dos Garou? E quanto aos outros Parentes na crônica? Eles seguem a visão mundial dos personagens dos jogadores? Ou a perspectiva deles muda de situação para situação? Como eles se relacionam com os Garou e outros Parentes? Novamente, ter uma boa idéia de como cada personagem Parente sente-se sobre as relações Garou/Parente permite que você responda apropriadamente quando estiver contando a sua história.

Mas, como sempre, lembre-se que os Parentes (e os Garou também) são antes de mais nada pessoas e um grupo demográfico em seguida. Apesar de existirem estereótipos nos pontos de vista de ambos os grupos, isso não significa que você deva forçar os pontos de vista gerais nos personagens apenas por eles pertencerem ao Grupo X. Se um personagem acredita que os Parentes merecem um tratamento melhor, pense no *porquê*. Até mesmo as pessoas mais filantrópicas possuem alguma razão para sua boa vontade, seja a criação, fé pessoal ou outro motivo. As pessoas têm um motivo para agir da forma como agem, e as razões por trás das ações de um personagem podem acabar moldando uma história melhor do que as ações em si.

Elementos Essenciais Temas

Os temas envolvem as histórias como o fio delgado de uma teia de aranha, invisível, ainda que sempre presente. Eles geralmente formam a base mais fundamental sobre a qual os grandes contos são tecidos e eles influenciam os personagens, conflitos, inimigos e cenários. Os temas transformam as histórias de episódios isolados de monstro-da-semana para sagas coesas. Pense neles como o quadro geral de sua crônica; você pode possuir um só tema ou vários trabalhando juntos para ajudá-lo a desenvolver uma história curta ou longa, sobrepondo os filamentos da história. Dê uma olhada nos temas abaixo. Eles apresentam apenas um pequeno exemplo das possibilidades para as crônicas de Parentes; provavelmente, você surgirá com muitos temas de sua própria autoria.

Provando Valor

Talvez os lobisomens *realmente* parem e digam obrigado em certas ocasiões, mas não tão frequentemente quanto os Parentes gostariam! Nas crônicas com esse tema, os personagens querem desesperadamente que os Garou os apreciem e os tratem como verdadeiros parceiros. Assim, todos eles estão dispostos a fazer tudo e qualquer coisa para mostrar aos lobisomens quão maravilhosos (e dignos) os Parentes podem ser. Você pode colocar os personagens em uma grande variedade de aventuras, desde lutas diretas até espionagem, ou até mesmo fazer com que eles busquem que suas vozes sejam ouvidas. Provar valor envolve mais do que apenas músculos; também exige cérebro e uma demonstração de espírito. O desafio para você, como Narrador, é colocar os personagens Parentes em uma variedade de situações onde eles podem se provar... ou morrer tentando.

Sobrevivência

O mundo é brutal e cruel, principalmente se você for diferente de “alguma maneira”. Talvez os Parentes não sejam Garou, mas eles sabem demais para levarem uma vida completamente normal. Nesse tipo de crônica, mantenha os personagens constantemente nas pontas dos pés e atentos. Mantenha um grande nível de paranóia deixando pistas, coincidências estranhas ou encontros inoportunos. Quem (ou o quê) está atrás deles? Talvez os personagens possuem inimigos Garou nos altos escalões. Qualquer que seja o caso, eles estão envolvidos em uma batalha por suas próprias vidas; todo dia que eles acordam respirando é uma vitória. Talvez as forças do grande inimigo não apareçam a toda sessão, mas os personagens nunca sabem com certeza que é amigo e quem é inimigo.

Buscando uma Identidade

Os Parentes geralmente nascem com seus papéis definidos na vida: guerreiro de Gaia, rebanho de procriação e outros. Qual o papel das personalidades individuais e desejos em tal existência? O que acontece quando o estilo de vida de um Parente entra em conflito com as esperanças e planos de sua família? Como os Parentes lidam com o fato de viverem em um mundo que preza o pensamento livre enquanto eles estão pessoalmente presos pelas expectativas? Esse tema se foca na busca dos personagens sobre quem eles são e o que eles querem da vida. Talvez eles não tenham nenhum caminho claro diante de si, mas desejem ir em uma jornada de auto-conhecimento ainda assim. Ou talvez eles desejem encontrar formas de permanecerem como Parentes leais e obedientes sem ser apenas mais um corpo quente (na batalha ou na cama) para os lobisomens. De qualquer forma, o processo envolve os Parentes descobrindo não apenas sobre si mesmo, mas também sobre o mundo e onde eles se encaixam nele.

Os Missionários

Há muito trabalho a ser feito e alguém tem que fazê-lo. Por que não os Parentes? Uma crônica com esse tema tem várias aventuras desafiadoras — o que não é o

mesmo que dizer que não há espaço para uma boa interpretação. No entanto, essas histórias se focam na resolução de problemas. Se há um serviço a ser feito, seja física ou mentalmente desafiador, os personagens são escolhidos para fazê-lo. Talvez os Parentes assumam essas tarefas para ganhar reconhecimento, mas, mais provavelmente, eles o fazem por gostarem do trabalho. Pense em histórias com esse tema como solucionadoras de problemas para os Garou e você não terá problemas em criar várias aventuras.

Trama

Resumindo, a trama é na verdade uma questão de causa e efeito. Quais são os eventos de sua história? Como os personagens de seus jogadores alteram esses eventos? Você prever certos resultados, e caso sim, como você manipula a trama para encontrá-los? A trama de um bom jogo parece com a de um bom livro, já que ambas as tramas se movem entre eventos, cenários, conflitos e personagens para um clímax e resolução.

Um esboço é uma boa forma de manter o registro dos eventos, causas e efeitos de uma história. Pense na seqüência da trama; então escreva os eventos em um rascunho. Considere como os personagens podem alterar seu esboço e imagine alguns resultados alternativos. Com o tempo, você se tornará mais apto a prever como certos jogadores (e seus personagens) reagem a determinadas situações. Esboços são bons porque você pode ser flexível na seqüência de eventos, especialmente se os jogadores saem pela tangente. Se, por exemplo, os jogadores vão para o terceiro evento que você planejou antes de irem ao primeiro, você pode facilmente rearranjar as coisas.

Obtendo Idéias

Então você quer narrar uma crônica de Parentes... mas o que vem a seguir? Onde você vai encontrar esses esquemas complexos e detalhes saborosos que fazem certas crônicas tão memoráveis? Para a maioria dos Narradores, o processo envolve uma mistura de criatividade, recursos, sorte e informações dos jogadores. Você pode começar com a origem de uma idéia, acrescentar complicações e então deixar os jogadores livres para amarrar seus próprios personagens.

Antes de tudo, ouça o que seus jogadores querem. Eles estão dizendo coisas como “cara, ia ser bacana viajar para o meu lar ancestral no Tibet e encontrar meu irmão, que deixou o lar quando eu tinha três anos”? Caso sim, vá em frente! Quando os jogadores fazem comentários como esse, eles estão dando a você um punhado de idéias úteis; eles podem não perceber, mas estão recitando seus desejos para a crônica. É uma boa prática ouvi-los e agir de acordo com seus desejos quando possível.

Os suplementos também podem ajudar com idéias, especialmente se as energias criativas forem poucas. A maioria dos suplementos para Lobisomem: o Apocalipse são ajustáveis para incluir Parentes. Veja **Project Twilight**, por exemplo. E se os personagens Parentes

tivessem que lidar com uma investigação governamental? Eles irão para a cadeia se mentirem, ainda que eles não possam contar a verdade. Como eles podem ajudar a manter Veu sem comprometer os Garou?

Por fim, não tenha medo de “pegar emprestado” idéias da televisão, filmes, livros ou até mesmo suplementos de outros jogos. Você gostou da forma brilhante em que os personagens foram formados em *Os Suspeitos*? Quando os Borg capturaram o Capitão Picard em *Star Trek: The Next Generation* visões de fomi sequestrando Parentes surgem em sua cabeça? Algumas vezes criar pequenos elementos como esses ajudam você a conduzir um grande jogo.

(Claro, você provavelmente não quer repetir todos aqueles elementos de uma mesma fonte; se seus jogadores entenderem e começarem a recitar os diálogos do Capitão Picard, a atmosfera vai para o espaço. Hollywood mostra uma grande aptidão em mutilar histórias para que elas caibam em seus propósitos — você pode também retornar o favor e brutalizar pesadamente qualquer trama que tenha pego emprestada. A sua versão, ilimitada por concessões como o simbólico final feliz e a horrorosamente forçada interação romântica, provavelmente se mostrará melhor.)

Visualizando as Cenas

Como a maioria dos Narradores cria o progresso de seus jogos em uma trama bastante linear, eles acham útil visualizar as cenas como um filme. A cena um pode ser em um escritório brilhante, onde os personagens encontram seu desconfortável (e irritado) patrono

Garou. A cena dois pode colocá-los em um cruzeiro; a cena três pode ser na mesa do capitão e assim por diante. No entanto, lembre-se que nem todas as cenas têm que ocorrer na ordem; mais uma razão para você ser capaz de descrever claramente cada um dos jogadores.

Ao contar para os jogadores sobre as cenas, use uma grande gama de descrições. Pense nos sentidos normais: audição, visão, tato, paladar, olfato e a temperatura. Ao descrever uma pessoa, considere tanto as características físicas quanto de personalidade. Passe pela cor dos cabelos, olhos e pele. Em outras palavras, fale sobre seus personagens do Narrador em termos que os torne únicos. Os Parentes possuem alguma habilidade especial que você precisa pensar um pouco sobre, como Poderes Psíquicos? Esteja pronta para descrever seus personagens e cenário a partir dessa perspectiva.

Por fim, considere as influências mais sutis da mente. Crenças, memórias, identidades — tudo molda a percepção das pessoas; elas provêm filtros e lentes para que os personagens vejam o mundo. Considere esses filtros ao descrever as pessoas que os personagens encontram. Leve em conta as múltiplas partes da identidade de cada personagem. Um combatente Andarilho do Asfalto grosseiro e rude pode acabar alienando a maioria dos personagens — mas os outros podem olhar um pouco mais de perto e perceber sua coragem e grande honra pessoal. As relações amor/ódio que possam



florescer entre a matilha e o Andarilho do Asfalto podem acabar alimentando várias sessões fascinantes.

Expandindo os Elementos

Vamos usar o exemplo dos fomori acima e falar sobre a expansão dos elementos da trama. Você gosta da idéia do programa de televisão e quer adaptá-lo para a crônica. Digamos, por exemplo, que um grupo de fomori cientistas relativamente normais deseja seqüestrar os personagens, transformar os pobres Parentes em fomori, e então enviá-los de volta aos lobisomens. Talvez os “novos” fomori carreguem algum tipo de pestilência em seus corpos que infecta outros Parentes e Garou. Como capturar e separar os personagens é difícil de se fazer bem, você decide que os Parentes não terão qualquer memória de seu seqüestro e alteração; eles vão para cama uma noite e acordam um pouco mais tarde na manhã seguinte, sentindo como se um caminhão tivesse passado por cima deles. A cena um pode ser os personagens se reunindo para o jogo de pôquer na noite de sexta-feira, onde alguém nota que todos eles parecem frios como mortos. Você pode desejar colocar algumas pistas como um sono perturbado, pesadelos estranhos e coisas assim.

Dentro de alguns dias, outros Parentes começam a adoecer com uma terrível gripe. A cena dois pode ser um Parente ou até mesmo um Garou indo falar com os personagens dos jogadores e vê que eles estão doentes também. Eles podem perceber que os Parentes foram os primeiros a pegarem o vírus. A cena três poderia ser com os Parentes tentando descobrir a verdade. Talvez eles conheçam alguém que tem poderes psíquicos e pode

enxergar o passado. Se eles descobrirem que a cura para essa maldita doença é o veneno de alguma criatura mística do Território Noroeste, a cena quadro envolveria os preparativos deles para viajarem para o Canadá e a caçada a tal fera. Aqui, você pode colocar conflitos entre as tribos; os Garras Vermelhas, Wendigo ou Uktena tolerariam que Parentes contaminados atravessassem seus territórios tribais? E por aí vai, até que você tenha uma história coesa.

Vê como as cenas são relativamente permutáveis? Por exemplo, um Parente pode pular a cena dois e ir direto ao psíquico da cena três. A beleza de um esboço é que você pode fazer a alteração bem facilmente.

Colocando no Papel

Nesse momento, pense sobre a preparação. Quais os personagens do Narrador você precisa construir? Você quer breves parágrafos e estatísticas resumidas ou escritos completos? Você precisará de mapas ou plantas? É melhor estar um pouco super-preparado do que não ter um personagem ou cenário pronto quando você precisar. A maioria dos mercados vende plantas de casas por menos de cinco pratas; elas poupam um bom tempo de planejamento.

Ao invés de um esboço, você pode preferir usar um fluxograma, que permite que você mantenha registros dos eventos e personagens da história visualmente. Também ajuda a mostrar que os eventos de uma história são flexíveis ao invés de lineares. Uma tabela rápida de referência sobre os dados importantes dos personagens do Narrador também é útil; você pode checar a iniciativa,



Força de Vontade e Níveis de Vitalidade com uma rápida olhada.

Personagens

Uma crônica não é nada sem bons personagens, tanto os dos jogadores como os do Narrador. Personagens têm seus próprios enredos e suas próprias histórias para contar sobre o que eles esperam, sonham e temem. Parte de seu trabalho é explorar esses conceitos, tornando-os a parte central da crônica.

Pergunte a si mesmo qual é o enredo de um personagem. Só porque ele não é um lobisomem não quer dizer que ele não possa ter uma história ambiciosa para contar. Será que ele quer provar seu valor gerando mais filhos de Garou do que qualquer outro Parente na história? Ou ele se contentaria em traficar armas ilegais para lobisomens e Parentes pelo mundo inteiro? Com o que o personagem se preocupa mais — sua reputação ou sua família? Não se esqueça que tanto os personagens quanto seus antagonistas algumas vezes estão no meio termo. Nem todo mundo pode ser um completo santo ou um demônio total. Quais tramas você pode desenvolver para deixar os personagens contar suas histórias? Com sorte, você vai ter algumas idéias quando você e seus jogadores construírem seus personagens.

Às vezes, as histórias dos personagens dos jogadores não irão fazer sentido para uma crônica em particular. Se você estiver conduzindo uma saga que se passa na selvageria do Alasca com Parentes dos Wendigo, Garras Vermelhas e Fúrias Negras, tanto com humanos quanto com lobos, então quão bem se encaixará o Parente hacker dos Andarilhos do Asfalto? Certamente não é impossível, mas se você planejou várias aventuras de sobrevivência com pouca ou nenhuma tecnologia, o Parente dos Andarilhos do Asfalto pode não se divertir muito.

Sempre trabalhe em conjunto com os jogadores no desenvolvimento dos personagens. Tenha uma idéia de como eles visualizarão seus personagens crescendo e evoluindo. Técnicas como jogos individuais ou até mesmo conversas descontraídas podem ajudar muito a tornar fichas de personagens em Parentes interessantes e complexos.

Cenários

Passe algum tempo desenvolvendo seu cenário. Como Narrador, o clima e sensações do cenário mais ou menos dependem de você. O mundo é um lugar irremediavelmente e negro, algo como a *art déco* de Gotham City? Ele é uma estranha justaposição da normalidade, horror e batalha espiritual entre o bem e o mal, como em *Twin Peaks*? O cenário de uma crônica anda lado a lado com seus temas.

Você provavelmente vai querer começar na comunidade dos próprios personagens. Eles vivem em uma cidade grande ou em um vilarejo? Ou o cenário é isolado e rural? De qualquer forma, pense em lugares interessantes e pessoas que irão fazer parte de seu cenário.

Narrar uma crônica histórica (veja abaixo) requer muito mais pesquisas, mas pode ser bem gratificante. Você pode até querer situar o jogo na sua cidade real com uma mistura do Mundo das Trevas. Quem disse que não tem alguma coisa sinistra acontecendo de baixo da loja de conveniência local?

Mas tenha em mente que um cenário é tão bom quanto a história e os personagens dentro dele. Um bom cenário deve inspirar e melhorar a história, não enterrá-la. Trabalhe criativamente com seus materiais e, como sempre, converse com seus jogadores. Encontre um equilíbrio entre cenário e saga. A história é o evento, não o acontecimento bizarro da semana.

Conflitos

Ninguém disse que a vida é fácil, e Parentes têm papéis muito mais difíceis na sociedade do que a maioria. Aqui se tem uma multidão de pessoas que encaram uma série de problemas: seus próprios conflitos interiores, pressões por parte dos lobisomens, uma gama de ameaças sobrenaturais ou mesmo apenas as atrocidades humanas de cada dia que atingem um e outro.

O seu personagem tem um grande antagonista? Se sim, quem é ele? As possibilidades incluem outros Parentes rivais, uma seita Garou furiosa, os Progenitores, Pentex, ADN, uma agência governamental ou até alguns vampiros. Quem quer que sejam os antagonistas, eles tornam a vida dos personagens Parentes uma miséria. Os maiores objetivos do inimigo podem ser envergonhar os personagens... ou matá-los imediatamente.

Pense como você apresenta os antagonistas. É só uma questão de os Parentes estarem no lugar errado na hora errada? Eles inadvertidamente ferraram alguma pessoa poderosa? Talvez os personagens tenham muitos inimigos diferentes de vários escalões. Por exemplo, o Parente rival pode estar querendo cooperar tendo em vista um inimigo comum, como a Pentex.

Vilões não são as únicas fontes de conflito na crônica. Que tal desastres naturais? Ou as próprias frustrações dos Parentes? Jogando um mau caráter diferente contra os jogadores toda semana enjoa depois de um tempo. Quando você pensar que os personagens precisam de um empurrão, explore a Natureza, o Comportamento e os Defeitos deles. Tem alguma coisa na ficha do personagem implorando para entrar no jogo? Mantenha conflitos diferentes e interessantes, e você vai criar histórias mais empolgantes e complexas.

Conclusões

Amarrar a história de modo organizado é complicado; você quase sempre vai ter tarefas incompletas e complicações para resolver em futuros jogos. Quando for possível, permita os personagens terminarem o que eles começaram. É difícil, por exemplo, parar de jogar no meio de uma grande luta. Até a hora que a próxima sessão começar, muito da sensação do momento já se passou.

Mantenha registros de quem os personagens

encontram e quais os efeitos dos encontros em futuras sessões. Eles fizeram um grande aliado ao ajudar a Portadora da Luz Interior Ragabash que tem amnésia? Talvez ela possa falar dos Parentes favoravelmente na próxima assembléia. Por outro lado, eles insultaram um respeitado Parente Presa de Prata? Tais eventos têm sérias repercussões. Contatos e coisas do tipo são ainda mais importantes para Parentes com poucos poderes do que são para os Garou. Um don da Máfia não tem de ser um faixa preta para ser assustador — tudo está em quem você conhece.

Depois de conferir experiência e possivelmente Renome, reserve algum tempo para “desconstruir” a sessão. Será que todos se divertiram? O que funcionou como planejado, e o que precisou de improvisação? Será que os personagens têm ideia do que os Parentes gostariam de fazer a seguir? As chances são de que eles possam colocar a próxima aventura bem nas suas mãos, se você os escutar!

Conceitos de Histórias

Os conceitos de histórias a seguir lhe darão alguns pontos para começar um jogo. Estes são formas “clássicas” que você pode usar para começar uma crônica rapidamente. Espera-se que, uma vez que você se acostume a narrar uma saga de Parentes, você expanda muito além do comum e banal para as histórias que são únicas e originais.

Resgate da ADN

Algo horrível aconteceu! Uma equipe de operações da ADN capturou um lobisomem... e foi dado aos Parentes a missão de resgatá-lo, talvez com apoio Garou se você tem um grupo misto. Os personagens precisam fazer o reconhecimento, conseguir equipamento adequado e assaltar o complexo da ADN. Eles podem encontrar criaturas horríveis alteradas geneticamente ou apenas agentes bem treinados com armas grandes. Você vai precisar focar no complexo ADN e decidir sobre a força da oposição. Aqui vai um truque sujo: faça com que o lobisomem capturado sofra uma “lavagem cerebral”, para que ele lute contra os próprios Parentes! Este tipo de história pode ser uma boa forma de juntar os personagens na primeira vez; ei, é uma desculpa melhor do que a velha taverna vagabunda...

Tarefa de Guarda

Os lobisomens pedem aos Parentes para ajudarem a guardar algo — pode ser um fetiche ou até mesmo um Garou ou Parente muito jovem. O problema é que alguém (ou alguma coisa) quer o que eles estão guardando e ataca. Se os Parentes vencem, tudo está bem, mas se eles perdem a guarda, os Garou raivosamente ordenam que eles a recuperem. Se o que é guardado for uma pessoa, talvez ela fuja de seus guardiões e os leve em uma agradável perseguição. O tempo está passando, e os pobres Parentes não têm muito tempo até os lobisomens chegarem para pegar o objeto.

O Custo da Redenção

Os Parentes *realmente* estragaram tudo dessa vez. Talvez eles tenham acidentalmente ferido um Garou ou outro Parente, ou não protegeram algo que deveriam ter guardado com suas vidas. Agora, eles devem se provar para serem readmitidos na sociedade Garou. Eles possuem algum aliado entre os lobisomens que acreditam que eles foram mal tratados? Por outro lado, talvez alguém entre os Garou os queira mortos; talvez os Parentes falharam em sua tarefa por causa de alguma armação. Quem entre os lobisomens (ou outros Parentes) teria mais a ganhar com o exílio ou morte dos personagens? Esse cenário inclui bastantes discursos e intrigas, assim como um grande combate no clímax da história.

Caça aos Insetos

Veloz ou outra, uma grande briga com alguma criatura é divertida. Se você estiver narrando uma longa série de jogos com temas cerebrais, talvez os jogadores estejam prontos para se sujarem. Por que não ter uma matilha selvagem de animais fomori entrando pela porta da cozinha durante o jantar de Ação de Graças? O desafio é que ninguém espera por isso; assim, os Parentes não estão armados até os dentes. Eles terão que contar com a astúcia para derrotar a ameaça (e salvar o peru e as roupas caras). O Livro da Wyrn possui algumas criaturas que podem realmente destruir qualquer reunião de feriado.

Linhas Gerais para Crossovers

Este é o lugar onde cometi meus melhores erros.

Este é o lugar onde até mesmo os anjos não compreendem.

— Elvis Costello, *Our Little Angel*

Vampiros

Parentes podem estar espiritualmente “separados” do resto da humanidade, mas não têm nenhuma chance de que um vampiro espiritualmente morto possa fazer esta distinção. O sangue dos Parentes não garante sustentação extra para os Cainitas, nem apresenta maiores chances para um vampiro entrar em frenesi. No ponto de vista dos Cainitas, Parentes não são diferentes de quaisquer outros humanos; esta perspectiva inclui aparência física assim como auras. Simplificando, a menos que um Cainita tenha um espetacular alto nível de Conhecimento Lupino, ele nem mesmo irá saber que os Parentes existem, muito menos compreender seus papéis na sociedade Garou. Mas coitado do vampiro faminto que saciar sua sede em um Parente, ou, pior, matar ou Abraçar um! Os lobisomens irão caçá-lo e destruí-lo sem piedade. Suas vinganças serão cruéis contra qualquer humano que matar um Parente; e é mil vezes mais terrível contra qualquer sanguessuga. A maioria dos Garou e seus Parentes estão convencidos de que os Sanguessugas são criaturas da Wyrn; por isso, o ódio deles pelos Cainitas. Tal atribuição de ódio também seria

geralmente estendida para o recente Parente Abraçado. Apenas nas circunstâncias mais extraordinárias eles iriam permitir o novo vampiro viver. Os Garou não veriam este ato como assassinato; para eles, seria piedade, até mesmo uma gentileza, para o Parente decaído.

Carniçais são tratados de forma similar. Um Parente poderia provavelmente esconder seu status de carniça — por algum tempo. Mas eventualmente, os Garou irão se questionar por quê ele não está envelhecendo ou por quê ele está tão forte de repente. Se o Parente quiser continuar bebendo sangue vampírico, ele corre o risco de ser preso num Laço de Sangue. Eventualmente, um lobisomem irá pegá-lo compactuando com Sanguessugas, e então o inferno será um lugar agradável.

Parentes são tão ignorantes dos vampiros como os Sanguessugas são deles. Eles não têm nenhum meio de detectar a presença de um Cainita, mesmo se souberem que vampiros existem. A não ser que um vampiro seja pego em flagrante quebrando a Máscara, ele poderá interagir com Parentes e sair sem ser percebido. Os raros Cainitas que sabem alguma coisa sobre os lobisomens podem considerar beber o sangue de um Parente um símbolo de status ou prova de sua bravura. Ou ele poderia sabiamente decidir que discrição é a melhor parte do valor e passar despercebido!

As idéias para histórias envolvendo vampiros são inúmeras. Os filhos de Caim são os inimigos eternos dos lobisomens; eles possuem grande poder e influência nas cidades; eles geralmente depravaram e envolveram-se em várias operações sinistras — as possibilidades são infindáveis.

Magos

Enquanto a maioria dos Parentes não são místicos Despertos, muitos deles já viram muita bizarrice acontecer pelos anos. Um número de Efeitos mágicos até mesmo lembra certos Dons dos Garou. Narradores, então, devem escolher tratar Parentes como “iluminados” quando determinando penalidades para magias vulgares e Paradoxo. De forma geral, Parentes são menos tendenciosos a serem descrentes; eles têm muito mais tendência a aceitar “coisa estranhas” do que uma pessoa qualquer no meio da rua seria. Até porque, o que é um relâmpago em um dia ensolarado comparado com sua mãe, que pode mudar sua forma para a de uma loba, ou ainda o Maldito que comeu o bebezinho no almoço?

Como vampiros, magos não têm nenhum conhecimento especial sobre os Parentes. Não existe nenhum brilho místico nos Parentes ou qualquer coisa sem sentido. Por outro lado, um mago com aptidão em Espírito, Primórdio e Consciência poderia notar os excepcionalmente raros Parentes que possuem Gnose; eles podem tanto parecer “brilhantes” ou “mais quentes” para o mago, ou mesmo parecer um pouco “confusos” ou “desnorteados”. Sem Conhecimento de Lobisomens, por outro lado, o místico não terá idéia do que é que ele está olhando.

Idéias para histórias envolvendo um grupo de Parentes com magos podem normalmente se desenvolver





em um simples fato: a maioria dos magos faz alguma idéia de que os lobisomens estão por aí, mas quase todos são totalmente ignorantes de que os Garou têm uma rede de apoio dos Parentes. Por isso, os Parentes podem na verdade estar em melhor posição para se envolverem em um enredo de mago, especialmente se o mago pensa nos lobisomens como “animais estúpidos” e não leva suas famílias em conta. Salvar um caern de ladrões de Quintessência sempre é divertido, mas magos podem ter algum motivo realmente intrincado que pareça envolver os Garou apenas de forma periférica — a princípio...

Aparições

Como a maioria dos mortais, os Parentes geralmente não podem ver as aparições, na maior parte das vezes porque é bem difícil para o Morto se manifestar no mundo real. Mas por causa de seus conhecimentos gerais do sobrenatural (“Ei, *existem* tais coisas como lobisomens...”), alguns Parentes podem ser mais inclinados para acreditar que aquele frio no cantinho da sala é obra dos Mortos Inquietos ao invés de achar que é alguma falha no encanamento. Parentes dos Peregrinos Silenciosos, em particular, acreditam no poder dos Mortos e são muito curiosos sobre assombrações. Eles algumas vezes irão viajar uma longa distância para investigar rumores de poltergeists ou espíritos incansáveis, então levar esta informação para seus aliados Garou. A maioria dos Parentes que recebem visitas de aparições por sonhos leva tais acontecimentos a sério. Provavelmente, eles irão reportar para um membro da tribo imediatamente. Tais comunicações noturnas e mensagens poderiam até elevar o status do personagem entre os lobisomens. Por outro lado, os Parentes não atraem aparições por qualquer motivo especial. Como qualquer outro humano, eles podem fazer parte das Paixões ou Grilhões, mas estas condições são relacionadas meramente às suas conexões com o falecido.

Changelings

Os Kithains sabem uma quantidade razoável sobre os Garou e os consideram Pródigos há muito perdidos. Eles geralmente apreciam agir em conjunto com lobisomens, dos Eshu com os Peregrinos Silenciosos no Oriente Médio aos Nockers e Trolls com os Crias de Fenris na Escandinávia. Encontros entre os Nunnehi e os Uktena e Wendigo eram numerosos no em tempos passados. Os grandes contos e canções dos Garou emocionam as almas das fadas e os lembra de um tempo de sagas e grandes aventuras. Seu conhecimento dos Parentes é mais limitado; eles não conseguem distinguir um Parente na multidão (ou vice-versa) e geralmente não entendem o Delírio ou outros fatores que torna alguém Parente ou não.

Parentes são provavelmente menos tolos do que os humanos normais, talvez com um nível de Banalidade de seis (ou em casos de Parentes particularmente estranhos, cinco). Muitos deles já viram em primeira mão as maravilhas de Gaia e dos Garou. Eles são geralmente mais inclinados a serem criativos e receptivos a novas

idéias do que uma pessoa qualquer na rua. Muitos Parentes certamente já **ouviram** falar do povo das fadas, mesmo se muito destes fatos são incorretos.

Será que os antigos juramentos de amizade entre os Kithain e lobisomens valem para Kithain e Parentes? Na maioria dos casos, sim, mas aqueles juramentos não impedirá um Sátiro ou Sidhe de galantear uma bela garota Parente, apreciando completamente seus encantos, e então desaparecer pela manhã!

Parentes em Cenários Históricos

Apenas o novato destreinado é capaz de falhar em sentir a presença ou ausência de lobos, ou o fato de que as montanhas têm uma opinião secreta sobre eles.

— Aldo Leopold, *A Sand County Almanac*

Apesar de exigirem mais pesquisa e construção de mundo, as crônicas históricas oferecem uma mudança criativa de ritmo. Imagine um Parente estando ao lado de um Garou em alguma das batalhas históricas mais importantes — Hastings em 1066, Constantinopla em 1453, Little Big Horn em 1876. (Personagens Parentes também são uma forma interessante de assumir o papel de um **mortal** na história do Mundo das Trevas; eles podem ter um ou dois truques, ou até mesmo alguns amigos poderosos, mas ainda é um desafio para um humano sobreviver à batalha de Gettysburg.) Crônicas históricas tiram proveito do interesse e conhecimento de seus jogadores; as chances são de que você tenha pelo menos um jogador que goste de história no seu grupo! Muitos Narradores ficam relutantes em criar crônicas históricas por causa da possibilidade de os personagens mudarem o “cânone” da história. Não se preocupe com isso; ao invés, mergulhe os jogadores dentro da história. O *Werewolf Storytellers Handbook*, *Garou Saga* e as histórias das “Lendas dos Garou” em quase todos os livros de *Lobisomem* podem te dar alguma inspiração.

No fim das contas, a história é ainda mais dramática do que o tempo e o lugar. Um cenário histórico deve inspirar boas histórias, e vice-versa. Não importa quão intrincado seja seu cenário, não vale a pena se ele não é capaz de lhe dar uma boa história para contar. Pergunte a si mesmo que papel os Parentes vão representar neste cenário. Para alguns cenários, eles têm um lugar óbvio — escudeiros e serviçais dos cavaleiros Garou medievais, família para ajudar a cultivar as fazendas do Velho Oeste. Outras épocas são mais desafiantes, como a pré-história e o Impergium.

Se você está preocupado com mudanças no mundo, se pergunte se os personagens dos jogadores **realmente** podem fazer algo para afetar a crônica que você planejou. Se não, proceda tranquilamente. Se certos eventos históricos têm de ocorrer e você teme a intervenção dos personagens, guie a crônica para longe dessas áreas. Por exemplo, se é vital que Gandhi morra apesar da vontade dos personagens de salvá-lo, trame os eventos da crônica



de forma que a tentativa de resgate se torne mais difícil; um ataque de tigres, uma batalha surpresa com bandidos ou ainda um problema com o carro poderia atrapalhá-los. Não tenha medo de premiar a ingenuidade, por outro lado; se os jogadores chegaram a um bom plano para salvar Gandhi, você não deve impedi-los meramente pelo bem da história. Você pode tornar suas vidas mais difíceis de várias outras formas e provavelmente remontar a linha do tempo de sua crônica mais rápido do que você possa recobrar a confiança perdida por parte de seus jogadores. Finalmente, seja claro com seus jogadores sobre seus sentimentos em relação a mudar a história. Se você é flexível e quer que eles participem na construção de uma história mundial “alternativa”, deixe que eles saibam. Se, por outro lado, você não quer maiores mudanças nos eventos, conte-os desde o início de sua crônica.

Antes de começar, faça alguma pesquisa; linhas do tempo e mapas são essenciais para a maioria das crônicas históricas. Comece com uma visita a uma biblioteca. Pesquisas históricas ou livros são boas formas para conseguir uma visão plena da época da crônica. A maioria das histórias gerais tem boas bibliografias para estudo, e muitas incluem mapas e linhas do tempo para comparar com eventos pelo mundo. Se aproveite de filmes e romances históricos, também; muitos canais de TV a cabo apresentam especiais de história e programas de viagens que podem dar a você uma “sensação” do seu cenário. Alguns livros que você não pode deixar de incluir: *The People's Chronology* de James Trager, o *Atlas of World History* de Rand McNally, *Cosmos* de Carl Segan e *A History of World Societies* de Robert McKay. *Connections*, livro e programa de TV de James Burke, é uma peça fantástica que liga história mundial, ciência e arte. Finalmente, não se esqueça que outros jogos de rpg têm grandes materiais de recursos históricos.

Pré-História

Historiadores referem-se à “pré-história” como a época anterior ao surgimento das grandes civilizações no Egito, Mesopotâmia, leste da África e os Vales Hindus. A pré-história a grosso modo é datada de 10.000 a.C. à 5.000 a.C.. Sociedades pré-históricas se organizaram através da caça e da coleta; eles não combatiam os Grupos Avançados da Pentex, eles lutavam diariamente para sobreviver. A maioria das tribos era nômade, até que avanços na agricultura permitiram a construção de assentamentos permanentes. Assentamentos, por sua vez, facilitaram o desenvolvimento de linguagens escritas e uma cultura material mais sofisticada.

A magia e a espiritualidade eram bem importantes para os povos pré-históricos. Evidências arqueológicas de escavações de sítios mostram que mesmo tribos Neandertais tinham algum conceito de pós-vida; seus túmulos continham comida, flores e ferramentas simples para uso no além. As cavernas de Lascaux e em qualquer outro lugar mostram uma apreciação tanto pela estética como pelo fantástico.

As tribos de lobisomens ainda estavam se formando no que eles chamam de Primeiros Dias; enquanto distintas, as tribos não se pareciam muito como suas contrapartes do século XX. Alguns Garou, como os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos, nem mesmo existiam; eles eram parte de outras tribos, como os Presas de Pratas (ver *Livro de Tribo: Roedores de Ossos* e *Livro de Tribo: Andarilhos do Asfalto*). As Feras (e seus Parentes) eram muito mais numerosos e variados nesta época e eram capazes de ser mais amigáveis com os Garou do que depois da Guerra da Fúria. Os Garou escolheram números iguais de lobos e homens para serem seus Parentes (como sempre, os Garras Vermelhas foram a exceção). Os Parentes tinham poucas preocupações com a Wyrn, o que era uma ameaça mais abstrata do que um leão das cavernas.

Como a agricultura criou meios para uma explosão demográfica, os lobisomens (e algumas das Feras) começaram o Impergium para controlar o fluxo dos humanos. A matança se espalhou por três longos milênios. Humanos escolhidos como reserva de reprodução, os Parentes, foram em grande parte poupados da seleção, apesar de que uma tribo ocasionalmente caçasse os Parentes de outra tribo. Alguns Garou foram atraídos para o crescente grupo da humanidade, e assim foi com os Guardiões dos Homens, os progenitores dos Andarilhos do Asfalto. Depois do Impergium veio a Guerra da Fúria, quando os Garou se voltaram contra as Feras. Garou e Feras por sua vez arrastaram seus Parentes para esta rixa.

Como Narrador, centre sua crônica em temas básicos: vida e morte, sobreviver a um inverno implacável, lutas contra animais enormes, exploração do mundo espiritual e assim por diante. Nestas épocas mais primitivas, rituais e crenças eram muito importantes, assim como era a unidade da tribo. Todos têm de se manter juntos para sobrevivência mútua. Parentes caçam junto dos lobisomens e, em algumas formas, têm maior igualdade do que em tempos modernos.

Cenários para a crônica podem girar por encontrar comida, abrigo e as necessidades da vida. Jogadores acham o jogo mais interessante se seus personagens têm outras pessoas para se preocupar e cuidar — crianças, os anciões ou a vila inteira. Que tal um cenário onde há uma disputa contra a civilização “avançada” do vale próximo? Talvez estes vizinhos tenham melhores armas. Como os jogadores poderão derrotar seus inimigos e agarrar essas novas descobertas? Para Narradores e jogadores interessados no mundo espiritual, que tal um conflito acontecendo com uma das forças místicas do cenário, como a Grande Serpente ou Espírito Búfalo? Que tal uma crônica no meio do Impergium ou da Guerra da Fúria? Se os jogadores são Parentes dos Filhos de Gaia, talvez eles viajem pela região e levem uma mensagem de paz na esperança de acabar com a matança.

De fato, uma das direções mais interessantes a se tomar com esta crônica seria se jogar com um grupo de Parentes ignorantes de sua condição. Nenhum dos

jogadores sabem exatamente porquê os grandes lobos algumas vezes vêm à vila ou porque eles algumas vezes salvam os moradores de outras ameaças. Ninguém sabe o nome do povo belo e estranho que de vez em quando chega a um jovem e forte vizinho, passa a noite com ele, então desaparece novamente. Se a presença dos Garou não for constante (ou não se possa contar com a ajuda deles), os jogadores têm de trabalhar muito mais para conseguir seus objetivos. E imagine quais seriam as reações se os jogadores finalmente descobrissem suas verdadeiras naturezas...

Provavelmente os melhores livros escritos sobre este período são de Jean Auel; eles incluem *The Clan of the Cave Bear* (também um filme) e *The Valley of Horses*. *The Tangled Wing* de Melvin Konner oferece uma visão mais acadêmica, ainda assim fascinante, sobre o desenvolvimento da inteligência, espiritualidade e destino biológico do início dos tempos. *The Naked Ape* de Desmond Morris é também útil para explorar as conexões entre biologia, pré-história e a alma. Apesar dos vários filmes de “homens da caverna”, *A Guerra do Fogo* é um dos poucos filmes sobre o período que vale a pena ser visto.

A Idade das Trevas

O Feudalismo, guerras religiosas e um avanço preguiçoso da cultura marcaram a Idade Média na Europa, desde 500 d.C. até 1450. A queda de Roma criou um vácuo de poder e conhecimento vazio por centenas de anos. Era uma época de superstição e trevas durante a qual os piores medos dos humanos os levaram à violência

e desespero.

Podre como a Idade Média deve ter sido, ela pode ser um cenário histórico rico para sua crônica. Parentes humanos superam numericamente os lobos de dois para um. Garou protegem ferrenhamente seus Parentes, uma tarefa mais fácil uma vez que a maioria dos Parentes vai do berço para a sepultura na mesma vila. Conflitos entre Parentes de diferentes tribos é mais comum uma vez que as pressões populacionais estimulam migrações e invasões. Talvez os personagens dos jogadores sejam Parentes de diferentes tribos tentando negociar alguma forma de paz duradoura. (Ou eles poderiam tão facilmente querer apenas destruir Parentes de outra tribo, que vivem logo após o rio).

Considere ambientar sua crônica em meio a vida no domínio feudal; Índia e Japão históricos funcionam tão bem para este período quanto a Europa medieval. Os Parentes podem ser vassallos a serviço de um senhor Garou; eles podem agir como soldados, camponeses ou agentes para todos os propósitos. Que tal ter os Parentes sendo suspeitos de heresia? *The Inquisition* tem algumas idéias excelentes para os inimigos confundirem os jogadores. Alternativamente, os Parentes podem ser comerciantes em um navio viking ou em caravanas mercantes. Isto daria a você a chance de “explorar o mundo” e ter aventuras interessantes em vários lugares diferentes. Lembre-se, também, que outros seres, como as fadas, por exemplo, vampiros e magos, também eram presentes.

Vampiro: A Idade das Trevas apresenta informações valiosas para iniciar uma crônica na Alta



Idade Média; veja o Capítulo Nove para uma visão geral da sociedade Garou. *Pendragon*, da Chaosium, lida com a cavalaria Arturiana e a sociedade feudal; o suplemento irlandês, *Pagan Shores*, é especialmente bom para cenários celtas, *GURPS's Japan* e *Bushido*, da Gold Rush Games são úteis para crônicas no extremo leste. O melhor filme é provavelmente *The Lion in Winter*, seguido por *Becket* e *Coração Valente*. *San Goku Shi (O Romance dos Três Reinos)* é bom para a China. Qualquer filme histórico de Akira Kurosawa é altamente recomendado para crônicas japonesas, particularmente *Ran, Os Sete Samurais, Yojimbo, Throne of Blood* e *Rashomon*. O clássico de Sergei Eisenstein *Alexander Nyevisky* mostra as batalhas entre os Rus de Kiev e os cavaleiros teutônicos da Polônia.

A Era Industrial

Desde quase o fim do século XVIII até 1900, uma onda de rápidos avanços tecnológicos atingiu a Europa. Ela gradualmente alcançou os Estados Unidos por volta de 1850 e vagarosamente invadiu o extremo leste e a Rússia na segunda década do século XX. A Revolução Industrial mudou completamente a terra, o poder e a forma como as pessoas viviam. Ela começou o processo de globalização e continuou largamente o massacre e roubo às pessoas na África, América do Sul e partes da Ásia.

Para a maioria dos Garou e Parentes, foi um pesadelo trazido à vida. Estradas de ferro cortaram as matas pelas terras onde a mineração já tinha mastigado e cuspidado a terra. A mudança das estações e o nascer do sol não mais marcavam agendamentos; o tempo estava nas mãos de administradores e relógios. Os lares selvagens dos lobisomens lupinos e Parentes lobos definhavam das vastas florestas primitivas para pequenos e espalhados pedaços de terra. O urbanismo espalhou-se, fábricas e fumaça dominaram os horizontes. Os Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos fizeram grandes descobertas durante a Revolução Industrial, mas eles passaram por maus tempos, também. Eles e seus Parentes combateram a loucura da Weaver onde ela era mais forte — no coração das cidades.

Considere ambientar sua crônica em meio às mudanças do estilo de vida rural para o urbano. E se Parentes repentinamente perderem suas terras e tiverem de viver na cidade? Como eles manterão contato, se forem, com os Garou? Talvez eles queiram preservar a natureza que está desaparecendo a qualquer custo. Eles podem entrar em conflito com Espirais Negras ou até mesmo com o surgimento da Tecnocracia. A crônica também poderia explorar as lutas entre Parentes que apoiam as “boas” máquinas e os Parentes que querem destruir a tecnologia completamente.

Livros de Charles Dickens (e os filmes que eles inspiraram) são fontes perfeitas para este período; *Hard Times* é particularmente bom. *Alton Locke* e *The Making of the English Working Class* também mostram a perspectiva das classes baixas. Para cenários na Era Vitoriana, *Young Sherlock Holmes* oferece um vislumbre

na mentalidade da Era Industrial. Outros filmes mostram lutas entre culturas ou entre a humanidade e a natureza, como *The Far Pavillions* ou *The Ghost and the Darkness*.

O Velho Oeste

Destino Manifesto, direitos de terra, mineração, estradas de ferro, liberdade religiosa — todos estes componentes se somam para assentar o Oeste estadunidense como um ótimo cenário para uma crônica de Parentes. A compra da Louisiana e a Guerra entre o México e os Estados Unidos abriram novos territórios, perfeitos para serem tomados. Ou será que foi assim? Os Wendigo e Uktena estavam lá muito antes das tribos dos Estrangeiros da Wyrn, assim como magos Oradores dos Sonhos. As disputas entre tribos Garou certamente afetam os Parentes.

O assentamento foi um longo e duro processo. Assim como nos tempos primitivos, as pessoas tinham pouco com o que trabalhar; repentinamente, famílias se tornaram de grande valor. Talvez sua crônica poderia seguir um grupo de pioneiros, lobisomens e Parentes, enquanto eles se movem para o oeste e fazem novas casas para eles mesmos. Talvez os Parentes estejam frustrados e desiludidos: eles partem para o oeste para fugir dos Garou, apenas para encontrar tribos de nativos americanos enfurecidos esperando para lutar contra eles. Talvez os personagens dos jogadores sejam Parentes humanos e lobos misturados dos Puros, ansiosos para provar seus valores e salvar a terra dos Estrangeiros da Wyrn. Considere, também, que o Oeste estadunidense atraiu pessoas da China e outras partes da Ásia e que os russos uma vez possuíram uma parte do noroeste Pacífico. Uma crônica no Oeste poderia ter uma grande mistura de tribos e perspectivas.

A fonte principal para este tipo de jogo é, claro, *Werewolf: The Wild West*. Tão variados como os filmes, programas de televisão e livros são, tire sua inspiração de centenas de clássicos: Zane Grey, *Gunsmoke, Sete Homens, Um Destino* e a maioria dos filmes de faroeste com John Wayne, apenas para citar alguns. Todavia, *O Cavaleiro Solitário*, especialmente em suas imagens da chegada das indústrias, é um que não deve ser esquecido. O gibi *Tex Arcana* mistura contos de vampiros, fadas e magos no Velho Oeste; é fácil de imaginar uma história similar com lobisomens e seus Parentes dentro dessa briga. E, claro, você não deve esquecer também da última minissérie *Jonah Hex* de Joe Lansdale (a autoridade no oeste de horror) — qualquer coisa intitulada *Riders of the Worm and Such* tem de ser lido para o universo de Lobisomem. Procure pelas compilações de *Hex* na loja de quadrinhos mais próxima.

Animais Parentes

O mais inteligente dos humanos daria um corvo impossivelmente estúpido e, claro, vice versa.

— Corvi #71, Ascarr

Interpretar um animal Parente deve ser desafiante,

até mesmo um pouco assustador; se não for, você está levando o animal pouco em conta. Apesar de tudo, ninguém é capaz de entender realmente como é ser de outra espécie. Claro, enquanto essas generalizações sobre o que se passa na cabeça de um animal são de longe conjecturas, você tem de começar de algum lugar. Aqui estão apenas algumas coisas para se levar em consideração quando estiver interpretando um lobo (ou qualquer não-humano).

Animais Não São Estúpidos

Animais são tão inteligentes quanto precisam ser. Você poderia dizer que um lobo é estúpido por não conseguir fazer uma divisão longa de matemática ou por não entender que não deve atravessar uma rua quando as luzes não permitirem? Por outro lado, eles pensariam que humanos são completamente inaptos porque eles iriam congelar ou morrer de fome no território deles, deixando passar tudo que é perceptível aos sentidos lupinos.

Imagine os Sentidos

A grande maioria dos humanos anda desatencioso por toda sua vida. Apenas mudanças óbvias ao seu redor — alguém falando, o semáforo fechando — requerem atenção. Em parte, as pessoas são assim porque, em cenários urbanos, os estímulos os bombardeiam: também é porque, por mais perigosa que a cidade possa ser, os humanos apreciam a segurança relativa. Você não espera que alguma fera dê um bote de dentro de um prédio e o agarre no meio de uma calçada lotada, e você não teme morrer de fome só porque você não é perceptivo ou rápido. Se você comprou este livro é presumível que você tenha dinheiro para comprar comida.

Contraste este estado com o estado dos humanos tribais. Todos os sentidos deles devem estar alerta para encontrar comida e sentir o perigo. Alguém que viva numa planície iria observar o horizonte atrás de comida rastreando as pegadas de cascos, enquanto ele subconscientemente catalogaria rastros no chão e identificaria qualquer barulho ou movimento súbito que pudesse revelar um grande gato esperando em uma emboscada. Assim também é com os lobos: sempre se movendo, balanceando o peso, observando atentamente, aguçando a audição, farejando a brisa.

O olfato é tão importante quanto todos os outros sentidos juntos. Lobos conseguem detectar cheiros de animais que estiveram em algum lugar a dias ou até mesmo semanas; mais importante, seu nariz é capaz de separar, identificar e classificar todos os cheiros que eles sentem no ar. O olfato pode identificar um lobo que se aproxima, assim como detalhes sobre sua saúde. Um “sinal” na neve pode dizer se uma matilha caçou naquele território recentemente. O vento carregando o cheiro de um veado além de uma colina anuncia a oportunidade para um festim.

A visão de um lobo, enquanto que não tão sofisticada como a de um humano, é mais preparada para a captação de movimentos e sensível a pouca luminosidades; muitos mamíferos conseguem distinguir

uma variedade maior de tons de azul enquanto que o amarelo é quase inexistente para eles. A audição deles também é mais aguçada do que a dos humanos, uma vez que eles têm orelhas parabólicas que permitem rotacionar para captar sons (infra- e ultra-) em quase todas as direções.

Se você consegue imaginar todos estes sentidos, agora imagine a ausência deles. Imagine o que aconteceria se você subitamente perdesse a visão. Qual seria sua primeira reação? Pânico viria à cabeça; até porque, a visão é de longe seu sentido mais importante. Para lobos, o olfato é igualmente importante. Um filhote pode ficar agoniado em sua primeira nevasca, quando se der conta que não consegue farejar nada. Um lobo sem o faro que funcione estaria tão em desvantagem em seu mundo quanto uma pessoa com problemas visuais estaria no nosso. E a perda de um sentido pode ser letal na natureza.

Vivendo no Presente

Pesquisas mostram que animais aparentemente vivem no “agora”. O passado e o futuro são conceitos vagos; eles se lembram das coisas apenas em contexto. Por exemplo, um lobo pode ter perdido sua parceira em uma armadilha de um rancheiro. Anos depois, o cheiro do rancheiro pode ativar uma conexão entre o rancheiro e a experiência: uma mensagem para evitar esse humano. Animais reconhecem relações de causa e efeito apenas se o efeito for imediato. Um lobo não irá reconhecer a conexão entre uma ação e uma consequência posterior (por exemplo, um alfa pode não perceber que a matança das ovelhas leva os humanos a caçarem os lobos dias depois).

No presente, animais perseveram dificuldades e saboreiam suas recompensas. O passado é vago, e o futuro é incompreensível. Apenas algumas poucas tribos humanas primitivas se aproximam desses conceitos. Talvez o exemplo mais surpreendente seja da tribo dos Kykuyu; oficiais coloniais aprenderam logo que o aprisionamento era uma punição que os condenava. Qualquer promessa de liberdade futura eram infrutíferas, e um dia enclausurado em concreto era o mesmo que uma eternidade para um Kykuyu. A morte seguia rapidamente.

O Sentido da Vida

Já que animais vivem no presente, eles não possuem idéias muito elevadas ou planos para o futuro distante. Para eles, o instinto de fome é que instiga a caçada, que continua até que haja matança. Quando os predadores não terminam a carcaça em uma sentada, a matilha se reúne e faz guarda até que a fome volte. Quando é hora de procriar, o alfa realiza os rituais de acasalamento. Então, a fêmea prepara seu refúgio. Filhotes recebem a comida da boca de seus companheiros de matilha. Lobos não sentem a angústia que amaldiçoa a humanidade, o que é uma verdadeira bênção.

Além disso, note que lobos não são máquinas de guerra. O seu interesse é a sobrevivência, pura e simples.

Conceitos abstratos, como “Liberdade, Igualdade, Fraternidade” ou “Preservar a Nação Garou”, etc., são alienígenas para eles. Quando confrontado com um oponente superior, um lobo foge ou se submete, o que for mais apropriado. Diante de uma ameaça, não é raro para uma fêmea no cio deixar vago o seu refúgio.

A dica para o Narrador é: aprenda o que teria significado para os animais. O que for importante para os animais deve ser o que importa para os personagens animais.

Um Lobo Não é um Cachorro

Não cometa o erro comum de supor que um animal selvagem pensa e age como seu análogo doméstico. Lobos e cães possuem linguagem e tendências similares, mas possuem maneiras de pensar e condicionamentos distintos. Mesmo um lobo criado em cativeiro, domado, está gerações de distância de ser domesticado. Cães tiveram muito de seus antepassados removidos com sucessivos cruzamentos, e retêm diversas características juvenis, mesmo quando adultos. Por exemplo, cães possuem uma aceitação muito maior de estranhos do que um lobo (teoricamente porque alguns cães domésticos consideram todos os humanos de serem parte de suas matilhas). O mesmo vale para outros animais — você pode conhecer a personalidade do seu gatinho muito bem, mas é um salto muito grande daquela preguiçosa massa sobre a janela para o puma que não matou nada há uma semana.

A Vida em Matilha

Um animal alfa pode ser alfa apenas em algumas ocasiões, por uma razão específica, e, deve ser notado, é o alfa em deferência a todos os outros lobos na matilha.

— Barry Lopes, *Of Wolves and Men*

Matilhas de lobo seguem uma ordem estrita, ainda que dinâmica. Uma vez estabelecida, a hierarquia se mantém constante até que seja abalada: se um membro for ferido, por exemplo, ou se um novo membro se unir a matilha.

Em geral, a líder não delega, ela **lidera**. Se houver algo não familiar (e potencialmente ameaçador) no território da matilha, a alfa é geralmente a primeira a investigar.

Animais possuem personalidades individuais. Dependendo das circunstâncias e da personalidade do indivíduo, uma alfa pode controlar a matilha de uma forma estritamente hierárquica, de forma “um por todos e todos por um”, ou pode ser mais tolerante a fraquezas.

Se Eu Pudessem Falar com os Animais

Lobos usam todos os sentidos quando se comunicam com outros. Sua linguagem é extremamente expressiva e (para humanos) sutil e inclui postura, expressão facial, movimento e odores. É a culminação da linguagem que é incrivelmente frustrada em cães domésticos. Como é

Outros Animais Parentes

Falando no geral, construir animais Parentes como personagens entre outras raças metamórficas funciona da mesma forma como construir um Parente lobo. Exceto os de pequena estatura como corvos, ratos e raposas, os Atributos geralmente serão mais fortes na categoria Físicos e mais fraco em Manipulação. O menor nível de Habilidades quase sempre será Conhecimentos. Use algum senso comum aqui e faça alguma pesquisa no animal em questão; corvos, por exemplo, têm ótima visão. Pense como você pode melhor refletir esta característica em termos de Atributos e Habilidades.

A seguir estão alguns **exemplos** de características para animais. Você pode querer ter algumas variações individuais entre seus personagens, claro.

Urso

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

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 1

Perícias: Armas Brancas 2, Furtividade 1

Conhecimento: Enigmas 1

Força de Vontade: 4

Ataques: Garras com 7 dados; mordida com 6 dados

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Deslocamento: Andando/Correndo: 5/20

Corvo

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

Talentos: Prontidão 3, Esquiva 2, Expressão 1, Intimidação 1

Perícias: Performance 1, Furtividade 1

Conhecimento: Linguística 1

Força de Vontade: 3

Ataques: Garras ou bico com 1 dado (quando desesperado)

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

Deslocamento: Caminhando/Correndo/Voando: 1/2/20

Leão

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

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

Perícias: Intimidação 4, Furtividade 3

Conhecimento: Enigmas 1

Força de Vontade: 5

Ataques: Garras (5 dados); mordida (6 dados)

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

Deslocamento: Andando/Correndo: 10/30

possível se mostrar dominante quando sua cauda foi cortada? Ou demonstrar sua atitude para outro cão quando suas orelhas só conseguem ficar abaixadas?

Embora a linguagem seja muito sutil para todos, exceto os mais atinados humanos, cada nuance é clara para outros lobos, o que significa que mentir é bem difícil. Embora um cão consiga enganar seu dono algumas vezes — é mais fácil quando não se fala a mesma língua — é quase impossível para um lobo mentir para outro. Como você consegue esconder o seu medo quando seu cheiro o denuncia?

Desentendimentos Letais

Humanos classificam os animais selvagens como “imprevisíveis” porque é quase impossível para a pessoa mediana atinar para o que bicho está pensando. A maior parte dos conflitos entre homens e animais se dá por interpretação errada de um dos lados. A aparição súbita de um campista a centenas de metros do esconderijo de comida de um urso pardo pode fazê-lo partir pra cima; o humano pode considerar a distância adequada, mas o marronzinho pode pensar de outra forma. Existe uma famosa foto de um homem voando pelos ares; ele chegou perto para acariciar o que pensava que era uma grande e plácida vaca. O bisão do qual ele se aproximou (eles são os maiores bovinos selvagens) acharam a invasão de seu espaço, humm, *desrespeitosa* e potencialmente ameaçadora. Da mesma forma, podem matar a si mesmos ou morrer de medo quando manuseados por veterinários, biólogos ou pessoas bem intencionadas, mas ignorantes, cuja única preocupação é o bem estar da criatura.

Outros Parentes

Estas pequenas reflexões sobre lobos nem de perto abrangeram os nuances do mundo animal; cada uma das outras raças metamórficas tem suas próprias particularidades de detalhes. Os Bastet e Gurahl, por exemplo, abrangem diferentes espécies, com diversas habilidades e comportamentos. Aqui, então, estão apenas alguns conselhos para alguns outros animais Parentes. Para mais informações, cheque a bibliografia na Introdução.

Bastet

A maioria dos felinos são basicamente força e velocidade; o método típico de caçada deles é esconder-se e emboscar, diferente das longas perseguições da matilha de lobos. Muitos grandes felinos (com os leões sendo uma exceção) vivem e caçam sozinhos ou em pequenos grupos familiares. Felinos são exclusivamente carnívoros, o desenho de seus dentes favorece apenas para prender e rasgar a carne.

Alguns analistas comportamentais descrevem o instinto de ataque dos felinos como “instintivos” comparado aos instintos do lobo e de outros predadores. Desta forma, eles são mais fáceis de reagir instintivamente quando um estímulo se apresenta. Exemplos de ataques a humanos incluem pessoas fazendo cooper (por se parecerem com uma caça fugindo) ou

alguém se abaixando ou curvando (deixando expostos a cabeça e o pescoço, o ponto de ataque favorito). Na Índia, onde ataques de tigres são comuns, alguns camponeses usam uma máscara na parte de trás da cabeça, acreditando que grandes felinos não atacam uma presa que esteja olhando diretamente para eles. Esta teoria de comportamento instintivo vai longe para explicar porque, na América do Norte, ataques de pumas em humanos estão aumentando enquanto que ataques de lobos selvagens são desconhecidos.

Corax

Corvos (e muitos outros corvídeos) são pássaros muito inteligentes; e mais, eles apresentam uma habilidade cognitiva que humanos reconhecem e podem se relacionar. A compreensão que eles têm de causa-e-efeito em relacionamentos é avançada, assim como sua capacidade de memória e habilidades para solucionar problemas. Além do mais, corvídeos gozam de poderosos mecanismos de observação.

Corvos podem voar sozinhos ou em pequenos grupos, mas uma vez que eles encontram um animal morto, eles se juntam de longe e esperam até que predadores (normalmente lobos e ursos) abram caminho até a carcaça e pegam sua parte. Então, os pássaros pousam e se banqueteam.

Gurahl

Existem oito espécies de ursos espalhadas pela Ásia, Europa e Américas; os mais comuns, de longe, são os ursos negros, pardos e polar. Destes grupos vem a parte principal dos Animais Parentes Gurahl.

Ursos são criaturas curiosas que investigam barulhos, objetos ou cheiros para determinar se as coisas são ameaças, comida, ou apenas algo para brincar. Eles são geralmente onívoros (o urso polar sendo a exceção) e tem mais tendências a recolher a comida do que matá-la por si próprios. Ursos são geralmente solitários, apesar de que eles toleram a si mesmos quando se tem uma fonte grande de comida para se pegar, como quando acontece um cardume de salmão ou em restos de lixo.

Mokolé

Jacarés e crocodilos se valem de emboscadas como estratégia de caça. Eles esperam por horas com apenas seus olhos acima da água (ou completamente submersos). Sem aviso, eles disparam fora da água, agarram um porco ou veado (ou cachorro ou pessoa) infeliz, arrastam sua caça para dentro da água e os afogam.

Jacarés aprenderam a ser tímidos com humanos, mas em regiões onde não houve caça, eles enxergam pessoas como apenas outra espécie de presa. Turistas alimentando jacarés é uma receita para problemas. Como muitos répteis, os crocodilianos não são muito espertos, e podem não ser muito divertidos de se interpretar.

Nuwisha

Coma mais carneiros. Um milhão de coiotes não podem estar errados.

— Adesivo de pára-choque

Coiotes são possivelmente os mais bem sucedidos canídeos selvagens. Sua esperteza e cautela em face de extremas perseguições fizeram com que eles aumentassem seu alcance enquanto outros predadores foram rejeitados. Seu latido ecoa desde o Alasca até o México, em cada estado, menos o Havaí. Alguns coiotes reclamam territórios em áreas suburbanas.

Menores do que *canis lupus*, estes “lobos de arbustos” nunca correm em matilhas. Seus sentidos aguçados os avisam de perigo, e eles aprendem rápido. É raro um coiote cair num mesmo truque duas vezes.

Ratkin

Cerca de 80 espécies de ratos existem, e algumas variedades de ratos existem em cada continente, exceto na Antártida. Agressivos, onívoros e prolíficos, estes pequenos roedores têm sentidos aguçados e força física. Ratos são rápidos e adaptáveis, e geralmente, as fêmeas são mais hostis do que os machos. O maior problema com ratos é que duas espécies em particular, o rato preto e o rato norueguês, carregam algumas doenças contagiosas, como a peste bubônica, raiva e tifo.

Muitos ratos vivem em longos, ramificados túneis; eles são adeptos de cavar e entrar em lugares isolados. Quando agitados, ratos maiores são conhecidos por atacarem animais de rebanho e até mesmo humanos.

Kitsune

Raposas são animais noturnos geneticamente aparentados com os cães e chacais; eles vivem primariamente na América do Norte, Europa, Ásia e África. Contudo, como os próprios Kitsune, os Parentes atuais dos Nove-Caudas estão normalmente limitados à Ásia, ou em poucas áreas onde os Kitsune migraram recentemente. Seus habitats gerais são bosques e planícies. Raposas sobreviveram apesar da caça pela pele e envenenamento. Muitos desses animais curiosos se abrigam em tocas, pedaços de tronco ocos ou fendas em penhascos; suas refeições preferidas incluem pequenos herbívoros, mas raposas também gostam de comer insetos, pássaros, sapos ou grãos. As cores de suas peles normalmente incluem vermelho, cinza, branco e preto. Raposas prateadas são raras, exceto em fazendas especializadas em pêlos.

Equipamento

Alguns dos equipamentos abaixo (especialmente os fetiches e amuletos, muitos dos quais requerem Gnose) são raros entre Parentes. Os jogadores devem gastar os pontos apropriados em Antecedentes durante a criação do personagem e checar com seu narrador antes de tomar posse de qualquer equipamento especial.

Fetiches

Fetiches requerem primeiramente uma ligação através de um teste de Gnose (dificuldade é o nível de Gnose do fetiche); apenas um sucesso é necessário. Depois disso, em qualquer momento que o Parente

invocar os poderes do fetiche, ele deve fazer outro teste de Gnose (mesma dificuldade) ou gastar um ponto de Gnose. (Ver “Fetiches”, em *Lobisomem: O Apocalipse* para mais informações).

Alguns fetiches incomuns podem ser feitos apenas para Parentes, apesar de que conseguir isso requer mais negociação da parte de um Theurge; os espíritos que estão dentro aceitam uma disputa de vontade (um teste de Força de Vontade ou gastar um ponto de Força de Vontade) ao invés de Gnose, ambos para criação e para o uso. A dificuldade ainda é o nível de Gnose. Qualquer Parente pode usar estes itens; eles são especialmente valorizados e geralmente herança de famílias.

Chifre do Perigo

Nível 1, Gnose 3

Apenas em tempos de grande necessidade os Parentes sopram esses chifres. Tais chifres variam a aparência de acordo com a cultura; muitos carregam marcas tribais. Este fetiche usa Força de Vontade ao invés de Gnose. Quando soprado, o chifre alerta todos os lobisomens dentro de um raio de 16 quilômetros. Quer eles escolham vir ou não depende deles, mas eles sabem que o som do chifre significa apuros. Geralmente, esses chifres contêm um espírito-pavão; alguns poucos contêm um espírito do Ar.

Amuleto do Parentesco

Nível 2, Gnose 5

Os Garou concedem este fetiche a Parentes honrados como um símbolo de proteção e serviço. Todo Garou que o usuário encontra instantaneamente sabe que o Parente é digno de nota. Claro que, a emanção do objeto pode também ser detectada por magos e espíritos, sem mencionar Dançarinos da Espiral Negra, que estão sempre procurando aumentar seus números...

O Amuleto do Parentesco deve ser ativado pelo lobisomem (teste de Gnose) quando é entregue ao Parente; depois disso, nenhum teste é necessário. O amuleto não funciona se colocado em qualquer outra pessoa que não seja o receptor pretendido.

A aparência de um amuleto e sua construção variam de tribo, mas o glifo tribal apropriado é sempre gravado em algum lugar nele. Para criar o fetiche, um Espírito-Ancestral deve ser aprisionado no amuleto.

Martelo de Klaive

Nível 3, Gnose 5

Klaives são difíceis de serem feitas por lobisomens; enquanto um Theurge aprisiona um espírito na arma, um Parente habilidoso com a Gnose algumas vezes forja a klaive ele mesmo. Um Martelo de Klaive permite que o Parente crie uma klaive tão perfeita na forma que o espírito invocado possa sentir-se agradado em aceitar prender-se permanentemente dentro do fetiche (o Theurge ou outro invocador ainda deve ser bem sucedido em chamar o espírito). O artesão deve gastar um ponto de Gnose quando usando o martelo para forjar a klaive.

Para criar um Martelo de Klaive, um dos seguintes



espíritos devem ser aprisionados dentro de um martelo tocado pelo artesão: Equilíbrio, Luz ou Fogo. Cada Martelo de Klaive é unicamente ligado ao seu dono; por outro lado, se deliberadamente entregue pelo antigo dono, o novo dono pode também tentar ligar-se ao martelo.

Amuletos

Amuletos diferem dos fetiches na medida que eles só podem ser usados uma vez. Nenhuma ligação é necessária, apesar de que o usuário deve ainda fazer um teste de Gnose ou gastar um ponto de Gnose (ou Força de Vontade em alguns casos) para ativar o amuleto. (Ver “Amuletos”, em *Lobisomem: O Apocalipse* para mais informações.)

Âmpola de Teste

Gnose 3

Este útil amuleto permite um personagem determinar se uma pessoa é Garou ou Parente — presumindo que o personagem possa obter uma amostra de fezes ou de sangue. Parece um simples tubo de ensaio com uma tampa. Quem está sendo examinado coloca sua amostra dentro da âmpola, a fecha, balança, gasta um ponto de Força de Vontade e dentro de cinco segundos, aparece uma pasta grossa avermelhada (Garou), uma pequena quantidade de pó marrom (Parente) ou nada (qualquer outra pessoa, não importa quais outras associações sobrenaturais que a pessoa possa ter).

Qualquer um dos seguintes espíritos devem ser aprisionados dentro de um tubo de ensaio comum para se criar o fetiche: Ancestral, Adinção ou Corvo.

Hidromel do Herói

Gnose 5

Este amuleto é uma mistura seca de ervas em uma pequena garrafa ou bolsa. O usuário adiciona água, mistura e bebe enquanto faz um teste de Gnose ou gasta um ponto de Gnose. Se bem sucedido, ele se encontra com duas vezes mais força física do que antes (até o limite de 5 pontos). A força adicional dura por uma cena (uma luta, por exemplo). Para fazer este amuleto, o criador deve misturar ervas especiais em um recipiente, então aprisionar um espírito-Trovão às amostras.

Longos Sussuros

Gnose 7

Não importa onde o destinatário esteja, ele poderá receber uma pequena mensagem escrita (um parágrafo ou cerca de cinco frases inteiras) por meio deste amuleto; ele poderá ler o bilhete mesmo que esteja na Umbra. O amuleto em si parece com uma folha macia de pergaminho em branco. O usuário escreve a mensagem, endereça ela (apenas pelo nome), então ativa o amuleto com Gnose. O bilhete voa de sua mão como se levado por um vento súbito. Depois de uma cena, ele chega às mãos do destinatário de forma semelhante. Para criar o amuleto, um espírito-Pombo deve ser aprisionado em papel pergaminho de alta qualidade.

Chamado Urgente

Gnose 9

Este amuleto se parece com um fino pauzinho branco, quase do tamanho de um canudo. Quando o usuário parte o pauzinho em dois gastando sua Gnose, um chamado atinge um único Garou mais próximo. Este amuleto difere do fetiche Chifre do Perigo uma vez que o lobisomem deve vir uma vez que o amuleto é ativado. É arriscado, por outro lado, pois o poder do amuleto não faz distinções entre tribos ou raças. Um Parente poderia partir o pauzinho e convocar um Garra Vermelha enfurecido ou um Dançarino da Espiral Negra! De qualquer forma, ele deveria ter uma razão muito boa para chamar o Garou. Um Luno deve ser aprisionado em um galho de bétula para fazer este amuleto.

Outros Equipamentos

Os exemplos de equipamento abaixo são um pouco menos padrão do que as armas básicas ou equipamentos de sobrevivência; conseguir estes itens mais incomuns requerem um investimento no Antecedente: Equipamentos. Jogadores e Narradores devem negociar quais equipamentos estão disponíveis de acordo com os pontos investidos no Antecedente. Manha ou Contatos também são úteis em tais aquisições. Para outras sugestões de equipamentos especializados, veja o Capítulo Dois.

Balas de Prata

Balas de prata podem causar dano agravado em Garou, dependendo da raça do lobisomem e a sua forma (veja "Prata", em **Lobisomem**). Além do que, prata é relativamente barata e fácil de se trabalhar; com alguma prática e o equipamento adequado, Parentes podem fazer balas de prata na privacidade de suas próprias casas! Elas são ótimas armas contra Espirais Negras... ou parentes. Por esta razão, qualquer Garou irá olhar desconfiadamente para um Parente que carregue bandoleiras de balas de prata. Alguns lobisomens até mesmo a morder primeiro e perguntar depois; é uma boa idéia para um Parente armado com balas de prata explicar imediatamente o que estão fazendo e porquê. Manter estas balas escondidas pode trazer sérios problemas de saúde.

Remédios à Base de Ervas

Remédios populares são normalmente bem respeitados entre lobisomens e Parentes; remédios à base de ervas são o tipo mais comum. Um pacote de remédios de ervas de um habilidosos farmacêuticos (talvez um especializado em curar Garou e Parentes) é bem valioso. Remédios à base de ervas se apresentam em várias formas (chás, xaropes, compressas, emplastos, pomadas etc.); sua utilização varia de suavizar uma urticária (com aloe) a até reduzir alta pressão sanguínea (com espinheiro). Algumas ervas, como a beladona, são venenosas (ver abaixo). Jogadores que gastaram pontos no Antecedente: Equipamento podem considerar que as ervas de seus

Exemplo de Custo de Equipamentos (Pontos de Antecedentes)

Dependendo dos recursos e das razões de um personagem, certos itens podem ser mais fáceis ou difíceis de se encontrar. A seguinte tabela apresenta ao Narrador as possibilidades dos custos de pontos de Antecedentes para alguns exemplos de itens.

Balas de Prata (• a ••)
Coletes Kevlar (• a •••)
Produtos Farmacêuticos (••• a ••••)
Ervas Medicinais (•• a ••••)
Grampos Telefônicos (•••• a •••••)
Geradores de Interferência (•••• a •••••)
Tasers (•• a ••••)
Spray de Pimenta (• a ••)
Silenciadores (••• a ••••)
Destruidores de Dados (•••• a •••••)
Chips de Encriptação (••••• a ••••••)
Bomba Córtecx (•••••, e uma boa história!)
Venenos altamente tóxicos (••• a ••••)

personagens são seguras e de boa qualidade. O Narrador e o jogador devem decidir quais ervas o personagem possui.

Que tal aconito, comumente chamado acônito? Para iniciantes, é uma toxina mortífera, mesmo em pequenas doses. Fúrias Negras há mutio contaram histórias sobre Hécate matando seu pai e Medea assassinando Jasão com acônito. Outras tribos o usaram em forma líquida como eutanásia para Parente velhos e enfermos ou para embeber as extremidades das armas. Ela também foi uma arma mortífera quando colocada em reservatórios de água de inimigos. Místicos juram que ela faz uma excelente poção de vôo se combinada com a beladona — desde que a dosagem seja correta.

Aconito, quando ingerido, desacelera o coração e diminui a pressão sanguínea; a erva ainda é usada medicinalmente na China e Índia. Aplicada na pele, ela gera enfraquecimento e formigamento. Apesar de que a planta ainda lembre uma salsa ou um rábano silvestre, ela *não* é. A morte pode ocorrer em até 10 minutos, talvez até mesmo entre Garou.

Para mais informações sobre aconito e outras ervas medicinais, veja *Rodale's Illustrated Encyclopedia of Herbs*, particularmente as págs. 276-293, que detalham tratamento com ervas.

Grampos Telefônicos

Grampos são equipamentos de escutas; eles se apresentam em todos os formatos e tamanhos. Alguns são pequenos transmissores de sinais de rádio; outros são pequenos microfones. A maioria precisa estar exatamente no local da conversação, apesar de que grampos mais poderosos podem "ouvir" através de paredes. Algumas vezes, uma pessoa coloca uma escuta em si mesmo voluntariamente, para que sua conversa possa ser monitorada ou gravada. Geralmente, quanto menor e mais poderoso for o grampo, mais pontos de

Antecedentes: Equipamento serão requeridos. Um equipamento extremamente sofisticado pode ter capacidade auditiva e visual.

Geradores de Interferência

Como os grampos, geradores de barulho branco podem ser simples ou sofisticados. Seu propósito é “perturbar” um sinal, quer ele seja de um grampo ou de outro tipo de aparato de comunicação. A variedade mais simples emite um sinal de rádio agudo que bloqueia a transmissão de um grampo; outros operam em ondas diferentes e têm alcance muito maior. Lobisomens em forma lupina, assim como lobos normais, podem ouvir certos geradores de interferência e provavelmente rastrear sua localização.

Armas não Letais

Só porque uma arma ou equipamento não é letal não quer dizer que ela não cause dor ou traumatismos. Tasers e spray de pimenta são provavelmente os equipamentos de proteção pessoal mais comuns; você pode consegui-los em lojas de ferramentas, casas de material policial ou em boas lojas especiais de esporte. Tasers causam choques elétricos agonizantes e se apresentam em dois formatos básicos: a versão mano-a-mano, que requer que o usuário toque o assaltante com as pontas do taser, e a versão de longa distância, que dispara um par de fios com agulhas que eletrocutam o alvo. Uma vez que as agulhas penetram a carne e causam mais dano, esta última versão é geralmente disponível apenas para agentes policiais. Custos, formatos e voltagens variam, mas pode ficar sossegado, a maioria das pessoas perdem a vontade depois de serem atingidos com um taser.

Para uma criatura que se confia na sua capacidade olfativa, spray de pimenta significa debilitação total. Mesmo uma pequena borrifada causa lágrimas nos olhos, tosses fortes, inflamação na garganta e perda da capacidade olfativa. Estes efeitos podem durar por horas. Pior, para lobisomens, o gás de pimenta tende a permanecer no ar por algum tempo; se, por exemplo, uma bomba explodir em um poço ou próximo a um caern, o lugar ficaria temporariamente inabitável. Os efeitos do spray de pimenta, simplificando, deixam o alvo em estado de desgraça. (Nota do Autor: Estas são as palavras de uma vítima acidental do spray! Confie em mim, eu não conseguia falar ou parar de tossir por quase um dia).

Fios de concertina, ou arame farpado, é um adicional imundo para as medidas normais de segurança. Ele vem em bobinas; para retirar os fios, os usuários devem usar luvas pesadas e reforçadas com placas de aço. Muitos usuários colocam os fios em três bobinas, duas camadas cobrindo uma terceira. A única forma segura de passar pelos fios é com um tipo de prancha. Ou então, tanto a carne quanto a pele serão cortadas em pedaços. Agora, imagina só o que uma concertina com fios de prata fariam para um lobisomem descuidado...

Silenciadores

Ao contrário da crença popular, silenciadores não

conseguem silenciar uma arma de fogo. Eles fazem com que o tiro cause menos barulho mas nunca totalmente silencioso. Silenciadores funcionam confundindo o som e liberando gás da pólvora explodindo, o que diminui a pressão no barril. Esta modificação também faz com que a bala viaje em velocidade subsônica e não quebre a barreira do som (balas geralmente viajam a cerca de 360 metros por segundo, criando uma pequena explosão sônica no processo). Silenciadores funcionam melhor em armas não automáticas; armas semiautomáticas com silenciadores são furtivas mas não silenciosas. Fazer um revólver silencioso é praticamente impossível, uma vez que é muito mais difícil cobrir os espaços entre o tambor e os cilindros que liberam o gás. Múltiplos tiros com uma arma silenciada tendem a ser menos precisos, uma vez que a arma fica cada vez mais quente. Um armeiro talentoso poderia provavelmente criar uma arma quase silenciosa, desde que tivesse tempo, mas alguma precisão seria sacrificada (em conjunto com uma bela grana), e o usuário ainda teria de lidar com uma arma de fogo alterada *permanentemente* (e completamente ilegal).

Para mais informações sobre armas de fogo, consulte *Armed and Dangerous* de Michael Newton. É uma ótima introdução para jogadores totalmente leigos sobre armas e munição.

Itens Computadorizados

Parentes dos Andarilhos do Asfalto podem ter acesso a alguns computadores de altíssima tecnologia e ferramentas “inteligentes”. Programas de destruição de dados valem o nome: quando inseridos em um drive de disquete, eles destroem o disco rígido, completamente e irreparavelmente. Chips de encriptação previnem hackers de roubar informações, enquanto programas worm ultrapassariam a encriptação do computador. Para um toque mais desprezível, considere garantir a lealdade de um Parente com uma bomba córtex. Um controle remoto ativa a bomba, que é implantada cirurgicamente no crânio; é garantida a morte ou danificam permanentemente o alvo.

Venenos

Venenos se apresentam em várias formas (líquidos, pós, gases) de várias fontes (animais, plantas, indústrias químicas ou até drogas medicinais). Mesmo “antídotos” para venenos clássicos como arsênico e cianeto são quase sempre venenosos por si mesmos; um antídoto para estricnina, por exemplo, é escolina, uma perigosa droga paralítica similar ao curare. A maioria dos venenos tem um nível tóxico: quanto menor o número, maior a quantidade de veneno necessária para matar uma vítima. Um veneno com um nível dois, como o Tilenol, requer uma grande quantidade para ser letal. Hemlock, com um nível tóxico de seis, é mortífera mesmo em pequenas doses. Claro que, idade, saúde, peso e todo o resto fazem parte nesta equação.

Muitos venenos estão nas prateleiras das lojas de ferramentas: detergentes cationicos, metanol, naftalina, permanganato de potássio e turpentina. Outros, como

nozes de Barbados, nightshade, ou veneno de cobra, podem estar no quintal. Muitos farmacêuticos, incluindo codeína ou digitoxin, podem ser usadas como venenos; hospitais mantêm controle cuidadoso destas drogas.

Possuir certos venenos é ilegal; além do que, muitos venenos são difíceis de se obter em primeiro lugar. Jogadores precisam pagar pontos de Antecedentes: Equipamentos (ver Capítulo Dois) se eles querem algo restrito ou incomum (ver Ervas Medicinais acima). Para sugestões na criação de venenos únicos, ver *Deadly Doses: A Writer's Guide to Poisons* de Serita Stevens e Anne Klarnner.

Idéias para Histórias

Estas amostras básicas dão a você um exemplo de possíveis histórias para personagens Parentes. Use-as ou adapte-as como você achar melhor para sua crônica.

Escondido nas Colinas

No meio das colinas do Apalaches, imigrantes do norte da Escócia e seus descendentes cultivaram a terra desde o século XVIII. Dentro de suas veias corre o sangue da antiga Caledônia e Escandinávia, e nenhum pouco dele vem dos Fianna, dos Crias de Fenris e de uma tribo quase esquecida. Pela vontade de Gaia ou uma iluminação por parte da Wyrn, algo incrível ocorre aqui. Queira ou não que este milagre sobreviva depende dos personagens dos jogadores.

Chega aos Parentes a notícia de que um grande número de gado e ovelhas estão desaparecendo sem deixar rastros. Talvez os personagens tenham parentes nos Apalaches; pode ser até que eles tenham propriedades lá que estão alugadas para outros Parentes. Se os personagens resolvem problemas para suas tribos, eles podem ouvir falar de um desaparecimento de animais por algum conhecido ou simplesmente pela mídia. Talvez os Garou ordenem que eles vão investigar o que está acontecendo. De qualquer forma, eles irão investigar.

O que está acontecendo é que uma jovem acabou de passar por sua Primeira Mudança. Ela não faz idéia do que está acontecendo, e pior, ela teve de fugir de casa. Seu tio, que a criou depois de uma trágica explosão em um acidente de carro que matou seus pais, está agora tentando matá-la! A garota não entende a verdade, que seu tio é um ex-Parente Fianna que virou um Espiral Negra e que ela mesma carrega alguns dos genes dos Uivadores Brancos em seu sangue. A garota sobrevive em sua fuga atacando ocasionalmente ovelhas ou vacas, em uma terra onde não teve aparecimento de lobos selvagens há mais de 100 anos.

O tio avisa os Espirais Negras, e eles estão freneticamente procurando pela garota. Quem alcançar ela primeiro — os Espirais a serviço da Wyrn ou os personagens Parentes? O que tem com os fazendeiros raivosos, que chamam um investigador especial do Departamento de Agricultura? (Sim, eles tem os mesmos poderes legais de qualquer agente especial). Poderão os Parentes salvar a garota e manter o Véu intacto? Como





eles irão lidar contra um feroz grupo de Espirais Negras? A guinada para os Parentes é que, ao menos que eles sejam incrivelmente bem versados nos conhecimentos Garou ou histórias da Wyrn, eles não irão ter idéia da descendência da garota. Sua missão é resgatá-la e levá-la em segurança para alguma tribo que irá aceitá-la (possivelmente Fúrias Negras, Filhos de Gaia, Fianna, Crias de Fenris ou Andarilhos do Asfalto).

Era uma vez na Hora do Sonho

Um Andarilho do Asfalto Ahroun de Sydney, um Senhor das Sombras Philodox de Melbourne, um Fianna Theurge de Brisbane — jovens, filhotes nunca testados — desapareceram sem deixar vestígios ou durante ou antes de seus Rituais de Passagem. É como se eles simplesmente tivessem sumido no ar. Apenas os Uktenas da Seita do Sonho Desperto (ver **Caerns: Places of Power**) não perderam ninguém no ano passado. As outras tribos estão olhando com suspeitas e raiva os Uktenas e seus Parentes. Os segredos dos Uktenas não ajuda nada neste caso.

Na verdade, os Uktenas estão tão perplexos quanto todos, mas não querem admitir isto. O que ninguém

Se eu tivesse um Martelo

Apenas para leitores com dúvidas, vamos recaptular o status dos Uivadores Brancos. Para a perspectiva de um personagem, veja o Capítulo Um.

Enquanto é possível que um filho do sangue dos Uivadores Brancos possa ter nascido entre Parentes, Espirais Negras ou até mesmo Garou, a criança não é um Uivador Branco em nenhum sentido significativo. Seu pêlo é branco, e ela meio que lembra um Picto (para qualquer um que reconheça um Picto ao vê-lo) — e é só isso. Nenhuma regra especial de Força de Vontade ou restrições de Atencedentes se aplicam. Uma tribo é muito mais do que linhagem sanguínea e alguns genes aleatórios. Para início de conversa, o totem tribal dos Uivadores Brancos, o Leão, não mais reconhece a tribo como existente, o que significa nenhum Dom tribal único, nenhuma conexão especial com o Totem, e essencialmente, nenhuma tribo.

Então, simplificando, quaisquer remanescentes “Uivadores Brancos” têm gerações à frente (e *muita* sorte para começar) antes que eles possam ressucitar a tribo ou redescobrir qualquer conhecimento esquecido ou Dons (imagine *pelo menos* um ou três séculos para reconstruir todos). Se um filhote de sangue Uivador Branco for sortudo, lobisomens de qualquer tribo irá aceitá-lo e torná-lo parte de sua família. Para todas as intenções e propósitos, o filhote se torna um membro completo da nova tribo. Adicionando uma história como esta descrita aqui pode trazer um tom desolador para sua crônica, mas não deverá ser construída como “O Retorno dos Uivadores Brancos” *Quod erat demonstrandum*.

descobriu é que os desaparecimentos são obras de um Parente dos Bunyip da tribo aborígine Aranda, um **wirinun** (curandeiro) chamado Karambal. O **wirinun** teve visões da Serpente Arco-Íris que o levou até um poderoso fetiche, um **digiridoo** que envia os Garou para o coração do Tempo do Sonho. Os lobisomens desaparecidos não estão mortos, mas podem morrer, já que eles nunca conseguirão encontrar o caminho de volta para casa sem ajuda, graças a Karambal e seu fetiche. Mesmo um Theurge poderoso teria dificuldades em resgatar os filhotes dos redemoinhos do Tempo do Sonho.

Karambal não é um homem violento; ele meramente acredita que banindo estes Garou ajuda a expiar os pecados de seus ancestrais perante os olhos de Gaia. Ele também tem uma pequena esperança de que, durante suas jornadas no Tempo do Sonho, eles possam encontrar meios de falar com os há muito extintos Bunyip e talvez enviar uma mensagem dele ou outros Parentes e Gaous através dos sonhos. O **wirinun** é velho e sábio em seu próprio estilo; ele entende o poder da Gnose e a usa cuidadosamente. Ele poupou os Uktenas pois eles estão trabalhando duro para descobrir os segredos do Tempo do Sonho e dos Bunyip.

Os personagens dos jogadores podem se envolver de várias formas. Talvez eles cheguem como embaixadores para visitar os Uktenas, levando mensagens ou presentes de suas tribos. Os Parentes poderiam estar em uma das cidades mencionadas acima quando os Garou desapareceram; talvez os Garou tenham laços com um dos Parentes. Um personagem com determinada Númina pode ver os eventos na Austrália revelados em um sonho — fazendo com que ele reuna todos para uma jornada. Uma vez que eles chegam, eles podem oferecer sua ajuda para as outras tribos. O dilema, claro, é o que fazer com Karambal. Será que as tribos querem ele morto, como fizeram com os Bunyip? Ou eles darão misericórdia? Os Parentes estão em uma posição única pra entender ambos os lados deste problemas e possivelmente virar a maré de um jeito ou de outro.

O Pai da Noiva

Que grande honra que um líder tribal de posto elevado pede aos personagens dos jogadores para escoltar sua filha Parente enquanto ela viaja para encontrar seu noivo. Que grande merda que a mulher é uma megera. O grupo tem uma grande viagem de sofrimento, até que eles param para abastecer e são emboscados por um maldito Dançarino da Espiral Negra e seus dois irmãos Parentes bastardos. Eles estão muito tristes e enfraquecidos; os personagens provavelmente podem acabar com eles fácil.

Mas antes que a vitória seja completa, o Dançarino lança um dardo do Beijo da Wyrn (ver **Freak Legion**) na queridinha do Papai Ahroun... e subitamente ela se agita com um medo gigantesco de fomori. Claro, os personagens podem (alegremente) bater na cabeça dela para ficar quieta, mas quem irá curá-la? Curar o veneno requer um Ritual de Purificação. Os Parentes seriam idiotas de aparecer no casório (apenas dois dias depois) e pedir ajuda! Eles vão precisar de ajuda de outra parte.

Talvez os Parentes ouviram falar de magos e seus grandes poderes; sua busca desesperada poderia fazer da sessão um interessante crossover com **Mago: A Ascensão**. Talvez um dos personagens saiba de um Ronin, e talvez o desgarrado tenha familiaridade com o Ritual de Purificação. Os personagens podem querer recorrer a lobisomens de fora de suas tribos, ainda que o preço pela ajuda e silêncio possam ser pesados.

De qualquer forma, eles estão lutando contra o relógio em mais de uma forma. Se eles falharem em levar a noiva saudável e em tempo, o pai dela (e provavelmente o resto da tribo) irá machucar de verdade o pobre grupo.

Trabalho Sujo à Meia Noite

Algo impensável acontece: um dos vampiros Abraça um Parente. Infelizmente, mas com absoluta determinação, a tribo demanda a destruição do novo vampiro. Os Garou querem que a morte seja rápida e piedosa. Eles dão o trabalho para um grupo de assassinos frios e de confiança — os personagens dos jogadores.

O fator complicante é que um dos Parentes tem uma razão para estar relutante. Talvez o Sanguessuga seja um velho amigo, amante ou até mesmo parente. O personagem Parente entende todas as razões porque o Sanguessuga deve morrer, mas nenhuma delas o faz parar de ter segundas idéias. Se o vampiro implorar por sua vida, isso fará o assassinato muito mais difícil. Talvez ele esteja envergonhado e aterrorizado com o que aconteceu, mas auto-preservação é um instinto forte.

O que nem os lobisomens nem os Parentes percebem é que eles podem estar pisando no calo de algum poderoso vampiro. E se o novo vampiro é a criança do Príncipe ou a progênie de um Justicar? A morte do neófito pode comecar uma guerra que ninguém quer.

Qualquer que seja o resultado, esta história é emocionalmente carregada. Do ponto de vista de um Garou, executar o Parente vampiro é absolutamente a coisa certa a se fazer. Ainda que não seja uma tarefa fácil, fisicamente ou psicologicamente. Mesmo um vampiro neófito não é uma presa fácil, especialmente um que esteja desesperado para salvar a si mesmo.





Apêndice: Relações Sanguíneas

Modelos

Apesar de muitos Parentes terem papéis quase invisíveis nos assuntos Garou, muitos mais são descontentes com o fato de serem engrenagens vitais — porém desprezadas. Muitos da última geração, especialmente nas culturas ocidentais modernas, conflitaram com a idéia de interpretar os mesmos papéis ingratos de seus pais. Até mesmo os Parentes que são leais aos ideais de Gaia se encontram querendo ajudar mais, fazer coisas maiores, especialmente se existe a chance de finalmente serem reconhecidos por seus esforços.

Por outro lado, mais e mais Parentes estão descartando a idéia de que eles deveriam seguir os passos de suas famílias. Muitos, preenchidos com a amargura de seu destino e do destino de seus pais, trilham seus próprios caminhos. Frequentemente, essas crianças peregrinas se encontram do outro lado do campo de batalha, trabalhando contra os esforços de seus familiares Garou. Essas maçãs podres geralmente provam-se muito perigosas aos Garou, simplesmente porque eles sabem demais.

Os modelos a seguir detalham alguns caminhos possíveis que os Parentes podem trilhar. Eles podem ser personagens iniciantes na sua crônica ou personagens do Narrador que acabam tendo um efeito nas suas histórias como têm os Garou. Entretanto, qualquer que seja seu papel, esses Parentes não devem ser ignorados. Eles têm muito a oferecer — ou a ameaçar.

Político

Mote: *Eles dizem que o povo tem o governo que merece. Bem, o povo merece mais!*

Prelúdio: Criado a uma cuspida de distância do lado errado das coisas por Parentes Fúrias Negras, você aprendeu uma visão um pouco diferente do mundo que qualquer um dos políticos “mocinhos” que controlam o sistema. Você viu a pobreza, a humilhação, a revolta das mulheres, o racismo, o sofrimento dos desfavorecidos e a opressão da sociedade. Você compreende isso porque viu a injustiça em primeira mão, assim como a resposta das Fúrias extremistas, mesmo que elas desdenhem você por ser um homem. Mas seu sexo dá a você uma vantagem no sistema e você aprendeu como enganar os líderes nos enfumaçados quartos dos fundos a pensarem que você era um deles. Você se apresenta como sendo mais moderado do que é. É preciso, para se eleger. As pessoas caras da mídia confiam em você, por enquanto. Quando eles descobrirem o contrário, será tarde demais.

Algumas entre as Fúrias o odeiam por seu semblante traidor, por não combater abertamente as batalhas, por se unir ao inimigo. Algumas poucas pensam que o que você está fazendo é por uma causa valiosa, ainda que inútil. Outras, sem dúvida alguma, gostariam de simplesmente decepar certas partes de sua anatomia e deixá-las apodrecer em um beco qualquer, sem dúvida alguma. Mas você sabe bem que ser cabeça quente não ajuda em nada. Muitas das Irmãs mortas provaram que você está certo. Um dia, no entanto, você estará em Washington, lentamente se virando com todos os tolos políticos que pensam saber o que está acontecendo. Você conseguirá o apoio deles e fará com que o amem. Então, você agirá como uma força de mudança para o seu povo.

Conceito: Você é um manipulador, uma estrela ascendente na política local com um olho na Colina de Capitol. Você é jovem o suficiente para acreditar que pode fazer alguma diferença. Você tem uma vantagem — sendo Parente — certas conexões que ajudam a ser bem sucedido onde os outros falham. O inimigo está por toda a sua volta e você tem que ser cauteloso com as ofertas que aceita. Você nunca sabe quando um inofensivo pedido de apoio irá custar à sua alma...

Dicas de Interpretação: Um verdadeiro camaleão, você pode aparecer para apoiar os direitos civis e os pobres, mas ainda faz as pessoas no poder *pensar* que é tudo um fingimento. Elas acreditam que você é tão corrupto quanto elas. Elas estão erradas.

Equipamento: Telefone celular, laptop e papelada.



PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Nome:

Raça: Humano

Natureza: Operário

Fogador:

Parentesco:

Comportamento: Diretor

Crônica:

Tribo: Fúrias Negras

Conceito: Político

Atributos

Físicos

Força
 Destreza
 Vigor

Sociais

Carisma
 Manipulação
 Aparência

Mentais

Percepção
 Inteligência
 Raciocínio

Habilidades

Talentos

Prontidão
 Esportes
 Briga
 Esquiva
 Empatia
 Expressão
 Intimidação
 Instinto Primitivo
 Manha
 Lábia

Perícias

Emp. c/Animais
 Ofícios
 Condução
 Etiqueta
 Armas de Fogo
 Armas Brancas
 Liderança
 Performance
 Furtividade
 Sobrevivência

Conhecimentos

Computador
 Enigmas
 Investigação
 Direito
 Lingüística
 Medicina
 Ocultismo
 Política
 Rituais
 Ciências

Vantagens

Antecedentes

Contatos
 Recursos

Dons

Outras Características

Burocracia

Renome

Glória

Honra

Sabedoria

Cinose

Força de Vontade

Vitalidade

Escoriado 0
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido Gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Lobo de Apresentações

Mote: Whuf!

Prelúdio: Você tinha acabado de desmamar e estava aprendendo a caçar quando os caminhantes encontraram o refúgio de sua matilha. Sua mãe correu, na tentativa de que os humanos a seguissem. Ao invés disso, eles estupidamente entraram no refúgio e o pegaram. Que filhotinho bonito, eles disseram. Como um cachorro. Eles pegaram você e desceram a montanha, passando furtivamente pela guarda florestal e voltaram para a cidade.

Bem, não muitos meses se passaram até que ficou aparente que você certamente *não* era um cachorro. Você tinha um problema de atitude quando os humanos tentavam mexer no seu prato de comida. Mostrar a sua dominância sobre as crianças assustava os adultos por alguma razão. E eles perderam a paciência quando você rolou sobre suas próprias fezes e saltou contra a mulher em seu terno de trabalho. Você estava apenas tentando brincar e dizer o quão feliz você estava por ela estar em casa, mas eles não viram dessa forma. O homem teria levado você para caminhar na floresta com sua .45, se não fosse a intervenção de uma funcionária de uma reserva florestal. Ela era uma Parente — como você — apesar de você ainda ter de compreender a verdadeira natureza de sua conexão. Algumas pessoas na matilha queriam levá-lo de volta para as matas, mas sua tribo anterior não o queria. Você não era completamente domesticado, mas também não era feral. Então, você ficou na reserva florestal e é levado em escolas e nos escoteiros para apresentações. A comida é boa e existe uma matilha de duas-pernas e quatro-pernas para você correr, então talvez as coisas não sejam tão ruins quanto poderiam ser...

Conceito: Você é um lobo retirado de seu habitat natural por alguns cafajestes da cidade e foi entregue a Parentes humanos e lobisomens, que agora cuidam de você.

Dicas de Interpretação: Para você, a maioria dos humanos é como membro da matilha, trate-os como tal. Mas assegure de cheirar os quadris dos mais novos e faça com que eles saibam que você é mais importante do que eles. Algumas vezes, você fica confuso. Afinal, você é um animal, mas você ainda se sente fora do seu lugar entre os lobos nas matas. Você não teve o treinamento de seus companheiros de matilha em questões como caçar e como ser um lobo. E você paga por isso quando lida com outros lobos.

Equipamento: Coleira e identificação.



PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Nome:

Raça: Lobo

Natureza: Filhote

Fogador:

Parentesco:

Comportamento: Conformista

Crônica:

Tribo: Uktena

Conceito: Lobo de Apresentações

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●○	Carisma	●●●●○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●●●●○	Raciocínio	●●○○○

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Dons		Outras Características	
Mentor	●●●●○			Instinto Primitivo	●●○○○
Raça Pura	●●○○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○

Renome

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinose

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado	0	□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Experiência

--

Cientista Vingativa

Mote: Algo realmente deve ser feito a respeito dessas nojentas aberrações mentais e eu ficaria deliciada em ver essa questão resolvida. Agora, posso pegar um pouco de chá para você?

Prelúdio: Criada para ser uma rainha da beleza, você tinha uma vida praticamente perfeita. Mamãe e Papai compravam tudo que você queria: brinquedos, roupas, um cavalo e um carro esportivo. Eles a enviaram para a melhor escola e depois para uma cara e respeitável universidade. Mamãe e Papai queriam que você estudasse algo respeitável e apropriado, como literatura ou arte. Os sonhos deles deram errado quando você começou o exigido curso de química e se descobriu pedindo pelo próximo programa de matérias. Seus pais resmungaram um pouco, uma garota da sua descendência supostamente seria um ornamento ou uma gentil esposa, e não estaria enfiada no trabalho até o pescoço. Eles se consolaram com a idéia de que talvez você encontrasse um jovem digno em um círculo social influente quando você se formasse. Afinal, Mamãe e Papai também jogavam golfe e tênis. Mas então, você decidiu seguir a pesquisa genética, uma linha de trabalho que a retirou da cena do clube de campo por mantê-la no laboratório durante todas as horas do seu dia.

Isso foi o fim. Você sabia que Papai podia agir irracionalmente às vezes, que ele colocava suas obrigações com a tribo acima de qualquer coisa. Mas você não contava em ser renegada, não ser respeitada e ter seu nome retirado dos registros da família, como se nunca tivesse existido. Por Mamãe obedecer Papai, ela sequer falaria com você, mesmo que sempre chorasse quando atendia o telefone durante suas tentativas de reconciliação. A princípio, você se sentiu lesada, você amava o seu trabalho, mas se importava com sua família. Você não queria dar as costas à família, pensou que talvez pudesse até ajudar. Mas eles não viam dessa maneira, eles a viam como nada mais do que material genético que carregaria a nobre linhagem. À medida que os meses se tornaram em anos, seu ódio e raiva amenizaram. Você se ressentiu da tribo e de seus ensinamentos, da forma como eles transformaram seu pai e fizeram de sua mãe pouco mais que uma escrava. Então, você decidiu se vingar.

Seu trabalho de vida agora mudou de melhorar a saúde das pessoas para corromper o potencial genético da tribo. Tarde da noite, após seus colegas voltarem para suas casas, você trabalha em um projeto secreto: um vírus geneticamente modificado que você espera que vá apagar sua tribo cretina do mapa. Ainda não está pronto, mas estará, mais cedo ou mais tarde. E aí, eles **sentirão muito** por terem dado as costas a você.

Conceito: Você é uma princesa mimada que se transformou em uma cientista louca. Antigamente, você amava ver pessoas doentes serem curadas devido a sua ingenuidade e dedicação, cuidar de vidas significava tudo para você. Agora, tudo que você busca é morte e destruição. O que você não pode ver é que você sofre de uma megalomania não menos terrível do que a que aflige alguns de seus parentes lobisomens.

Dicas de Interpretação: Sua empatia natural e boa vontade para com os humanos e lobos foram jogadas pela janela no dia em que Mamãe e Papai pararam de falar com você. Você geralmente é gentil com seus colegas, mas a verdade é que você gradualmente se transformou em uma mulher fria e impiedosa. A eficiência é o mais importante. Não deixe que ninguém perceba que possa existir uma fatia de bondade em sua alma.

Equipamento: Grande laboratório, muito dinheiro, suprimentos médicos e Jaguar XK8



PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Nome:

Raça: Humano

Natureza: Fanático

Fogador:

Parentesco:

Comportamento: Juiz

Crônica:

Tribo: Presas de Prata

Conceito: Cientista Vingativa

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

<i>Antecedentes</i>		<i>Dons</i>		<i>Outras Características</i>	
Raça Pura	●●●○○				○○○○○
Contatos	●●○○○				○○○○○
Recursos	●●●○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○
	○○○○○				○○○○○

Renome

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinose

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado	0	□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido Gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Experiência

Descobridor de Filhotes

Mote: *Está tudo bem. Você está entre amigos agora.*

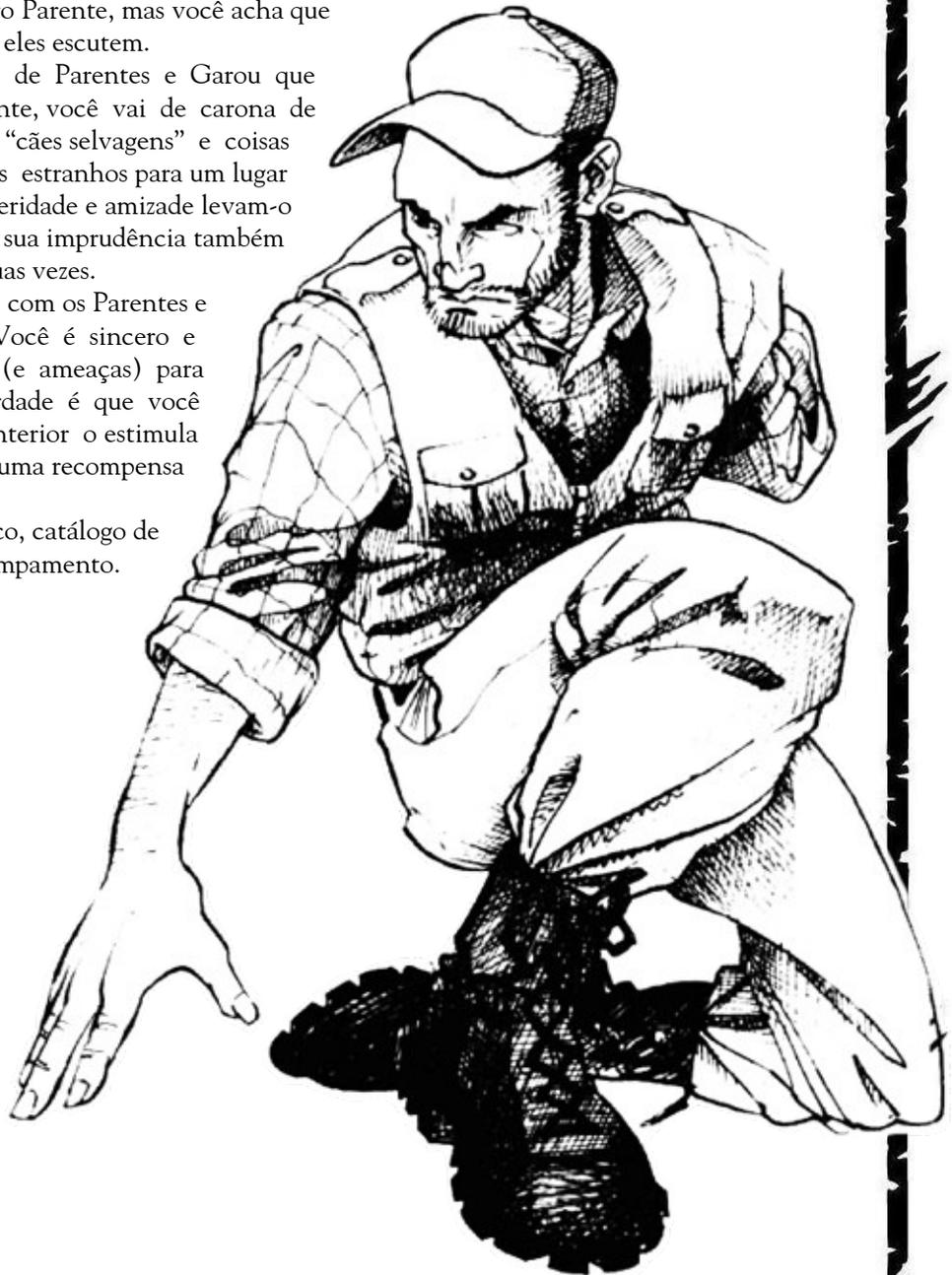
Prelúdio: O evento que para sempre mudou sua vida aconteceu na fazenda de laticínios, ao final de um verão preguiçoso. Você mal tinha passado de seu 16º aniversário quando seu primo ficou realmente louco. Difícil de acreditar, ele se transformou em um gigantesco animal bem diante de seus olhos. Você tinha certeza de que de alguma forma ele tinha se tornado um lobo, você o ouvia uivar do outro lado da fronteira canadense na escuridão da noite. Os uivos e murmúrios que saíam de suas mandíbulas com presas soavam da mesma forma como aqueles que soavam à meia-noite. Então, subitamente, ele estava em sua própria pele novamente. Sua mente disse para correr gritando pelas colinas, mas o olhar no rosto do garoto o encheu de simpatia. Apesar de não saber o que estava acontecendo, você falou com ele e conseguiu acalmá-lo antes de pedir por ajuda. Foi aí então que seu tio o puxou de lado e explicou a você algumas coisas...

Agora você sabe. Quando você vê aquele olhar de desespero, quando você sente o abrasador calor da Fúria recém nascida queimar através de jovens veias, você sabe o que fazer e com quem falar. Há algo de belo nos lobisomens, mas algo assustador também. Você ainda tem medo, mas range seus dentes e faz o que precisa ser feito. Ninguém da tribo pediu para que você fizesse isso, você viu um dever e o assumiu. Claro, houve momentos ruins: aquela garota de cabelos pretos que arrancou seu braço nunca se desculpou. Mas tudo bem. Você ainda pode escrever, telefonar e dirigir um carro automático, se algum dia você conseguir um. Seus objetivos futuros incluem fazer alguns contatos no governo e tentar ser apresentado a alguns dos agitadores das tribos. Você apreciaria algum dinheiro, pelo menos o suficiente para uma van, para facilitar seu trabalho. Talvez alguns dos mais arrogantes não queiram falar com um mero Parente, mas você acha que a importância de sua missão fará com que eles escutem.

Conceito: Você é parte de uma rede de Parentes e Garou que procuram por filhotes perdidos. Basicamente, você vai de carona de lugar para lugar, checando rumores sobre “cães selvagens” e coisas do tipo. Você apóia-se na bondade dos estranhos para um lugar para dormir e algo para comer. Sua sinceridade e amizade levam-o a lugares que os outros não podem ir, mas sua imprudência também o levou para próximo da morte uma ou duas vezes.

Dicas de Interpretação: Preocupe-se com os Parentes e lobisomens do fundo de seu coração. Você é sincero e disposto a passar por muitas maldades (e ameaças) para ajudar seus camaradas em perigo. A verdade é que você realmente é um mártir, algo em seu interior o estimula a agir em várias oportunidades, sem nenhuma recompensa óbvia.

Equipamento: Amuleto de Parentesco, catálogo de endereços e equipamento básico para acampamento.



PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Nome:

Raça: Humano

Natureza: Filântropo

Fogador:

Parentesco:

Comportamento: Autista

Crônica:

Tribo: Peregrinos Silenciosos

Conceito: Descobridor de Filhotes

Atributos

Físicos

Força

Destreza

Vigor

Sociais

Carisma

Manipulação

Aparência

Mentais

Percepção

Inteligência

Raciocínio

Habilidades

Talentos

Prontidão

Esportes

Briga

Esquiva

Empatia

Expressão

Intimidação

Instinto Primitivo

Manha

Lábia

Perícias

Emp. c/Animais

Ofícios

Condução

Etiqueta

Armas de Fogo

Armas Brancas

Liderança

Performance

Furtividade

Sobrevivência

Conhecimentos

Computador

Enigmas

Investigação

Direito

Linguística

Medicina

Ocultismo

Política

Rituais

Ciências

Vantagens

Antecedentes

Contatos

Recursos

Dons

Outras Características

Cultura Garou

Burocracia

Renome

Glória

Honra

Sabedoria

Cinose

Força de Vontade

Vitalidade

Escoriado 0

Machucado -1

Ferido -1

Ferido Gravemente -2

Espancado -2

Aleijado -5

Incapacitado

Experiência

Parentes de Nota

Fionn MacCumhail

Das anotações de Thea:

Eu não sou uma poetisa, ainda que seja minha função escrever sobre o maior Parente Fianna de todos os tempos, Fionn MacCumhail. Onde começar? Bem, primeiro de tudo, vamos considerar seu nome. Eu já o vi escrito de uma dúzia de formas, mas para todos vocês que não são políglotas, pronuncie-o “Fin Mahk Kool”, e você estará certo. Desde que eu usava meias até os joelhos, ouço falar sobre a sua morte na batalha de Gabhra e como ele passou a tarefa de liderar os grupos de guerra dos Fianna para seu companheiro lobisomem Diarmaid uí Duibhne. Fionn criou uma série de testes para todos os Fianna, Parentes e Garou, que parecia praticamente impossível. Dizia ele que os Fianna se provavam não apenas como poderosos guerreiros, mas também como criadores do mundo e da canção. Então, nós temos sua morte e alguns fatos básicos. Mas e sobre seus feitos anteriores?

Novamente, eu ouvi isso de várias formas diferentes, mas a fonte da sabedoria de Fionn parece ter vindo do salmão do conhecimento. Normalmente, os contadores de contos dizem que o assassino de seu pai pegou o salmão e pediu para que o jovem Fionn o cozinhasse. Fionn se queimou ao tentar virar o peixe com seus dedos e quando ele colocou seu dedão na boca, ele subitamente soube como seu pai havia morrido e aprendeu poesias e cultura. Outro conto, um que eu realmente gosto, diz que

Fionn pegou o salmão do conhecimento e cortou seu dedão no anzol, o mesmo anzol que já havia cortado o pobre peixe. Ele provou o sangue do salmão e subitamente soube de tudo. Mas *qualquer* conto que você prefira, definitivamente envolve um salmão sábio, um ferimento a Fionn e um dedão chupado.

Fionn ficou famoso por matar incontáveis gigantes, bestas fantásticas e homens fora-da-lei. Seus grandes cães de caça, Bran e Sceolung, que dizem ser seus sobrinhos, lutavam ao seu lado. Em tempo, ele vingou o assassinato de seu pai e, aram, *salvou* sua esposa Grainne quando ela fugiu com Diarmaid em uma perseguição selvagem. Acho que os celtas eram um pouco mais despreocupados em relação a seus parceiros. De qualquer forma, Ossian, o mesmo que contou todos aqueles contos de São Patrício, era filho de Fionn e pai de um grande herói Fianna, Oscar. Fionn empunhava a grande espada Mac a'Luin, Filha da Lua, uma lâmina feita pelas fadas para os Fianna. Sua poderosa arma, no entanto, passou pelas canções dos Fianna após a morte de Oscar. Não seria algo grandioso se *isso* aparecesse? A Ilha de Skye e Tom-na-hurich, próximo a Inverness, têm sepultado os restos mortais de Fionn. Ninguém sabe com certeza onde estão seus ossos. Mas já ouvi dizer que as altas fadas carregaram-no para Tir Nan Og, onde ele celebra e aguarda para ser conjurado novamente para essas terras mortais. Se as coisas estão tão sombrias quanto meu irmão e os outros dizem, talvez seu retorno não demore tanto.

Harald Hardrada

Comentário do Professor Warner (como ouvido de Eric Amundsen, estudante de graduação, Parente Cria de Fenris):

Apesar de vários invasores e reis terem seguido-o, nenhum se equiparou à glória desse homem chamado Harald Sigurdsson, *Hardradi*, “o Impiedoso”. Essa é uma razão pela qual ele é popularmente conhecido como “o último viking”.

O maior fato a respeito dele, na minha opinião, é que todas suas conquistas foram obtidas por ele mesmo. Em seu nascimento, um Theurge previu que, apesar de que o sangue de Fenris tê-lo feito grande, caso Harald algum descobrisse sua linhagem metamórfica, desgraças e vergonhas cairiam sobre a tribo. Então, os Crias de Fenris assistiram de longe sua escalada ao poder.

Sua vida facilitou bastante as coisas para os skalds. Ele fez tanto, que nenhum embelezamento era necessário. Como um jovem guerreiro, ele lutou ao lado do Rei Olavo (depois São Olavo). Ele enfrentou os polacos ao lado dos Rus. Da Turquia à Sicília, ele destruiu os inimigos de Bizâncio com a ajuda da Guarda Varengue. Retornou ao norte sob uma mágica e azul bandeira chamada Devastadora-de-Terras, ele conquistou a realeza da Noruega. A morte o encontrou na invasão à Inglaterra, quando seu exército encontrou uma esmagadora derrota nas mãos de Harold Goodwinson, na Ponte de Stamford.





Esse é um curto poema sobre Harald, moldado como as Edda. É algo que eu fiz para uma aula; quando eu tiver mais experiência, escreverei uma saga completa. Assim que eu terminar um curso de Nórdico antigo, na verdade...

Famoso Harold
 Filho de Sigurd
 Parente de Fenrir
 sem nunca saber
 A Lua Crescente
 descobridora do futuro
 Pronunciou a runa
 de um aviso sombrio
 O sangue de Fenrir
 traria grandes glórias
 E desgraças sucederiam
 o conhecimento do Parente
 Então em silêncio
 observaram o povo lobo
 E o jovem Harald
 peregrinou para o leste
 A glória se seguiu
 abaixo do Dnieper
 Polacos e árabes
 sentiram sua fúria
 Seguiu o céu de fogo
 em direção a seu lar
 Tomou a coroa
 da Noruega
 Tostig foi ameaçado

um earl em exílio
 Tentado Rei com
 a coroa incapturada
 Harald reuniu
 um grupo de guerra que esperou
 Navegar à Inglaterra
 e juntar ouro
 Harald buscava
 dobrar os ingleses,
 Muitos saxões
 inimigos o seguiram
 Com a bandeira em frente
 o sombrio Devastador de Terras
 Harald sentiu
 em sua fúria
 A lâmina morder a cota
 escudo e capacete
 Inimigos caíram para
 o banquete dos corvos
 A linha dos ingleses
 se rompe na batalha
 Dando espaço
 diante do Devastador de Terras
 Uma flecha arqueada
 acerta Hardrada
 Cortando acima
 da maldita cota de malha
 Morto em combate
 morto com bravura
 A glória seguiu-se
 junto com os corvos
 Grande renome
 nas sagas cantadas
 Ganhou o nome
 do duro Hardrada
 Nome lembrando
 eras depois
 Cantado hoje
 como o último dos vikings

Adendo de Thea:

Humpf! Eu sempre ouvi que o Clã MacLeod tinha a Bratach Sith, a bandeira feérica, em *sua* posse. Acho que essa Destruidora-de-Terras é uma fraude.

Red Willie Ammons

Das anotações de Thea:

Quando eu digo ao pessoal que sou de Nova Orleans, eles me perguntam sobre duas coisas: comida e música. Eu dou a eles a informação de costume, mas tento encontrar formas de falar um pouco sobre Willie Ammons, provavelmente um dos maiores homens do blues de todos os tempos. Robert Johnson, Johnny Shines, Sonny Boy Williamson — suas canções ainda ecoam pelas ruas e varandas. Não as canções de Red Willie. Você encontrará poucos da minha tribo que conhecem seu nome, mas provavelmente ninguém mais o conhece, exceto por sua própria família, os Roedores de



Ossos. Ainda assim, quando um de seus Galliards toca as notas do homem, aqueles que passam próximo sempre param para ouvir. Eles perguntam de quem é a música que está tocando e ninguém pode responder. Menos de meia dúzia de suas músicas permanecem por aí, nenhuma delas escrita, o que sobrou está apenas nas memórias dos lobisomens. É por isso que a maioria das pessoas nunca ouviu falar dele. Aqueles sortudos o suficiente para ouvir falar sobre isso, no entanto, nunca se esquecem.

Como vários músicos, Red Willie viveu dura e rapidamente. Ele tocou em bares clandestinos nos anos 20 e em tavernas de classe mais alta nos anos 30, por todo o Delta do Mississipi. Sua última grande apresentação foi na Maison Rouge, um elegante salão a oeste de Nova Orleans, em 1937, durante um quente verão. Os poucos que ainda estão vivos e se lembram dessa noite dizem que ele cantou e tocou melhor do que nunca e no público, um casal de produtores de discos tinha seus olhos nele, para fazerem um grande contrato. Talvez Red Willie soubesse disso também, porque ele tocou sua guitarra como mágica, dançando em seus dedos, enquanto suas canções ecoavam pesadamente nas paredes. Todas as pessoas do local tinham suor escorrendo em suas costas, mas ninguém se importava, as notas de Red Willie faziam tudo parecer frio e solitário.

Se você crê nos relatos, sua namorada, uma Roedora de Ossos chamada Ginny Preciosa, foi a última pessoa — além do assassino — a vê-lo vivo. Ela o deixou nos bastidores para se lavar e trocar de roupa. Quando ele não apareceu no carro, ela foi atrás dele. Foi quando ela

encontrou Red Wille com uma faca enfiada em seu peito, seu corpo ainda quente. Ninguém viu ou ouviu nada, pelo menos ninguém disse nada.

De quem foram as mãos que o esfaquearam? O assassino provavelmente não era um amante ciumento, como no caso do envenenamento fatal de Robert Johnson. Ammons não possuía nenhum outro amor senão a música e, até onde se sabe, Ginny Preciosa não tinha nenhum outro amante. Não, acho que a verdade é um pouco mais suja. Acho que um dos lobisomens fez isso, apenas por maldade. Pode ter sido um Fianna, pelo que eu sei. Por quê? Porque Red Wille era um Roedor de Ossos e um simples Parente. Alguém queria estar em seu lugar... e esse alguém talvez quisesse roubar sua música. Deve ter sido um golpe duro para o assassino ver que Red Willie não tinha nenhum registro ou até mesmo gravações de suas músicas para ele levar. Mas essa é a minha opinião. Qualquer um que se importe em tentar resolver esse assassinato provavelmente conseguiria a ajuda dos Roedores e ganharia um pouco de fama e um pouco de emoção.

Névoa Noturna

Comentários do Professor Warner (como ouvido de Alana Edwards, Parente Fúria Negra):

Em uma noite de outono, enquanto caçava com sua última companheira, um velho lobo caiu durante a perseguição de um alce e morreu. A companheira farejou e tocou o solo, ela sentiu o cheiro de pêlo seco, pele rachada e um leve odor de parasitas, mas não entendeu porque o lobo estava ali parado. Seu focinho se ergueu ao ar e não sentiu odor de homem algum. Finalmente, soube a fêmea. Ela choramingou e ficou sobre o corpo, sob a lua, seus membros se esticando e ficando sem pêlos.

Nenhum grito de lobo partiu a noite, apenas o silencioso choro de uma mulher nua. Seus seios doíam, mas sua barriga mostrava apenas um leve volume. O velho lobo nunca teria compreendido o que a primavera traria. Não era o "agora". Mas a mulher limpou suas lágrimas e rapidamente enterrou o corpo. Era algo totalmente humano de se fazer, mas ela não podia suportar a idéia de algum ganancioso caçador descobrindo o pêlo prateado e negro. Então, ela se virou para correr nas quatro patas.

Várias tribos, incluindo as Fúrias Negras, Uktena e Wendigo, cantam a história de um lobo chamado Névoa Noturna, um Parente Garra Vermelha, que viveu muitos, muitos anos no norte distante do Alasca. Em sua juventude, ele liderou sua própria matilha. Em algumas temporadas de acasalamento, novas fêmeas alfas apareciam. Eles acasalavam, algumas dessas fêmeas nunca estavam por lá na próxima estação. Névoa Noturna não compreendia essa descontinuidade, nem pensava muito a esse respeito. Após encontrar a afiada ponta dos cascos de um alce algum tempo depois, ele perdeu sua posição e sua última parceira

para um lobo mais jovem. Névoa Noturna se tornou um intruso, pegando as sobras que conseguiu. Ele dificilmente sobreviveu.

Ele viveu dessa maneira até que encontrou uma estranha loba cinza e marrom em um verão. Ela cheirava de forma saudável e era forte. Ela derrubou a fêmea alfa, a antiga companheira de Névoa Noturna, mas a nova fêmea não assumiu a matilha. Ao invés disso, ela permaneceu com Névoa Noturna. Ela caçava para ele: uma vez, ela apareceu para ele em duas pernas e deu a ele uma carne com gosto estranho. Névoa Noturna não gostava das duas pernas e da carne amarga, mas seu corpo ficou mais forte e saudável com os cuidados dela. Antes que o frio chegasse, ela ficou ao seu lado. Ele a lambia com carinho e se sentia muito bem; era prazeroso novamente ter uma parceira. Ela ficou ao seu lado até que um frio e escuro sono o levasse. Hoje, alguns Garou e Parentes, lupinos e hominídeos, ainda carregam a marca de Névoa Noturna: seu pêlo, seus olhos brilhantes, seu uivo agudo. Seu espírito ainda caça com a matilha... foi o que ouvi dizer.

Então, por que esse lobo tem um nome? O que justifica que ele tenha um local de memória? Bem, para começar, eu disse que ele foi um dos Parentes lupinos conhecidos que mais viveram, sei que ele viveu mais de 20 anos, se ouvi o conto direito, e isso é realmente estranho. Além disso, ele liderou a matilha por muitos desses anos. E mais, nós, Parentes, falamos frequentemente sobre os humanos, acho que é importante não nos esquecermos do lado lupino de nossa herança. E sim, tenho uma razão pessoal para dizer tudo isso também. Minha mãe me disse que os Uktena deram a ele esse nome, que quando muitas de suas mulheres foram ao norte, elas voltavam com seus filhos em suas barrigas, e praticamente todos eles cresceram e passaram pela Mudança. Um trabalho muito bom para apenas um lobo! Talvez seja o que fez minha mãe ir para o norte também.

Strangelove

Retirado das anotações de Thea:

Ninguém sabe com certeza com o que Strangelove parece — jovem, velho, homem, mulher, nativo americano, asiático ou algo completamente diferente. Strangelove sempre usa um pronome neutro ao referir a si mesmo, sem dar pistas de sua identidade. Esse Parente Andarilho do Asfalto está presente apenas na Net. Já surgiu em incontáveis ocasiões para sujeitos que precisavam de informações ou até mesmo de uma pequena ajuda em suas contas bancárias. Strangelove é o(a) fundador(a) e presumidamente o (a) líder de um grupo Parentes e Garou destruidores cibernéticos chamados os Serralheiros. A Sociedade está na ativa desde o final dos anos 80 e conquistou bastante admiradores (e inimigos) em poucos anos.

Strangelove é fácil de ser contatado, seu nome e e-

mail são conhecidos entre a maioria dos Andarilhos do Asfalto, Roedores de Ossos e Sociedades de Parentes. Até soltar seu nome é efetivo, qualquer que seja a forma, Strangelove possui contatos em todo mundo, entre todas as tribos (possivelmente não contando com os Garras Vermelhas). Tudo que você tem que fazer é colocar o nome e aguardar. Os Parentes sabem que realmente estão falando com Strangelove por causa do ícone misterioso que aparece embaixo da tela de seus computadores. O ícone é uma face que continuamente alterna-se entre homem e mulher, através de uma grande gama de aparências. Eu não sei muito sobre computadores e o cyberspaço, mas acho que Strangelove é algum tipo de inteligência artificial ou possivelmente é alguém que sofre de agorafobia.

Iolani Lua Negra

Comentários do Professor Warner:

Antigamente, um nome brilhante como sonho, Iolani Lua Negra, hoje mancha a reputação de todos os Parentes. Filha de um Theurge Uktena, Iolani entrou na Universidade do Havaí para estudar antropologia. Lá, ela conheceu e se casou com um Ahroun chamado Kawika Nahelan. Por um tempo, eles foram felizes. Tanto Iolani e Kawika se envolveram imensamente no movimento havaiano por independência; a luta por liberdade e autonomia contra os *haoles*, entretanto, foi uma árdua batalha. O casal e seu grupo experimentaram mais derrotas do que vitórias. Então, logo após Iolani se descobrir grávida, a família de Kawika morreu em um



acidente de avião em Kauai. Quando a seita local descobriu evidências do envolvimento da Pentex, o Ahroun passou por acessos de insanidade e Harano. Então, sua fúria tempestuosa recaiu sobre Iolani. Primeiro vieram os abusos verbais, depois os físicos. Iolani perdeu seu filho quando ela “caiu” de um lance de escada.

Iolani queria fugir, mas ela não tinha dinheiro e nem um local para ir, seus parentes sobreviventes já haviam ido para o Noroeste Pacífico. Ninguém da seita de Kawika ousava ajudá-la, pois eles temiam sua fúria. Ela sofreu em silêncio por muitos anos, uma sombra de sua antiga personalidade. Mas quando Kawika a estuprou selvagememente e ela ficou grávida de novo, algo dentro de Iolani despertou. Ela determinou que se vingaria da pior forma possível do homem que ela um dia amou.

Iolani sabia que os Espirais Negras procuravam por Parentes descontentes e ela caminhou até os braços da Wyrn com seus olhos completamente atentos. Não foi difícil fazer contato com a subsidiária da Pentex mais próxima. Um dos diretores providenciou para ela um esconderijo dos Uktena, em troca da entrega da vida de seu próprio filho (visto por um Dançarino da Espiral Negra como sendo um Garou, como seu pai).

Tudo isso aconteceu alguns anos atrás... e o filho de Iolani se aproxima da puberdade. Em sua própria loucura, ela celebra que ele logo cairá para a escuridão, talvez para destruir seu próprio pai. Qualquer tribo, em especial os Uktena, pagaria bastante para levar sua justiça até Iolani.

Antes, uma bela mulher de ancestralidade havaiana, Iolani, pelos últimos relatos, agora possui um semblante assombrado. Seus olhos escuros estão sempre sombreados e ela é magra e pálida. Talvez ela desista de seu caminho antes que seu filho seja consagrado à Wyrn, mas a esperança não se mostra eterna no coração dessa mulher.

Kesin, o Viajante

Comentários do Professor Warner:

Kesin nasceu em uma vila nas montanhas da Ásia Central. Ele tinha pais, claro, mas a vila inteira, um pequeno grupo de Portadores da Luz Interior Garou e Parentes, o criaram. Toda criança tinha muitos avós, pais e mães, irmãos e irmãs. Eles cultivavam durante a curta temporada de cultivo e teciam lã dos bodes e ovelhas. A ninguém faltava algo, todos eram donos de tudo. Se um morador ficasse doente, outras famílias cuidavam de seu rebanho. As crianças aprendiam dos anciões, para passarem conhecimentos a seus próprios filhos e filhas.

Então o mundo apareceu. Primeiro foram os telefones, depois os rádios e as televisões. As crianças não queriam mais cuidar das fazendas, elas queriam viver nas cidades e ter motos. A fumaça dos caminhões e das construções destruiu as águas. A terra começou a enfraquecer, assim como a população. A vila se



transformou em uma pilha de barracões e entulho. Kesin viu o “progresso” destruir seu lar. O jovem Parente deixou sua família, não para viajar para as áreas urbanas, mas para ver que nenhuma outra vila teria o mesmo destino que a sua. Antes de partir, ele recebeu a bênção de um velho Theurge e se purificou física e espiritualmente de todos os desejos de homem. Outros lobisomens e Parentes talvez tenham ficado alarmados, mas os Portadores da Luz compreenderam. Kesin não seguiria o caminho de sua tribo, pois seu dever estava em outro lugar.

Kesin agora viaja pela Ásia, tentando preservar as antigas tradições entre todos os povos. Alguns Garou e Parentes se recusam a falar com ele, outros se maravilham com sua força de caráter e sua mensagem. Apesar de que alguns possam achar que ele é um mendigo ignorante, Kesin possui uma boa dose de senso prático e de “aprendizado”. Ele é especialmente sábio em mitos e lendas antigas de todas as partes do mundo.

O viajante parece ser mais velho do que seus 25 anos, sua cabeça é raspada, sua pele enrugada por causa dos dias quentes e secos e das noites frias. Geralmente, Kesin veste um robe feito em casa e uma capa com capuz, com sandálias em seus pés. No frio, ele fica feliz em calçar meias grossas e se enrolar em um cobertor de lã.

PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Nome:

Raça:

Natureza:

Fogador:

Parentesco:

Comportamento:

Crônica:

Tribo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Sociais

Mentais

Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

Talentos

Perícias

Conhecimentos

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

Vantagens

Antecedentes

Dons

Outras Características

_____	OOOOO	_____	_____	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	_____	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	_____	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	_____	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	_____	_____	OOOOO
_____	OOOOO	_____	_____	_____	OOOOO

Renome

Vitalidade

Glória

Cinose

Escoriado	0	<input type="checkbox"/>
Machucado	-1	<input type="checkbox"/>
Ferido	-1	<input type="checkbox"/>
Ferido Gravemente	-2	<input type="checkbox"/>
Espancado	-2	<input type="checkbox"/>
Aleijado	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado		<input type="checkbox"/>

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

Honra

Força de Vontade

OOOOOOOOOO

OOOOOOOOOO

Sabedoria

OOOOOOOOOO

Experiência

PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Perturbações

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Poder: _____ Dedicado

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Poder: _____ Dedicado

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Poder: _____ Dedicado

Idiomas

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Poder: _____ Dedicado

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Poder: _____ Dedicado

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Poder: _____ Dedicado

Informações Familiares

Combate

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

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____

PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Antecedentes Detalhados

Aliados

Raça Pura

Contatos

Equipamento

Recursos

Favores

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Equipamento (carregado)

Equipamento (possuído)

Veículos

Outro (_____)

Seita

Experiência

Nome: _____
Localização do Caern: _____
Nível: ____ Tipo: _____
Totem: _____
Líder: _____
Obrigações na seita: _____

TOTAL: _____
Adquirido em: _____

TOTAL GASTO: _____
Gasto em: _____

Agradecimentos: À Família Que Podemos Escolher

*We're Blood Bound — We aim for the sun
The luminous moon will take us high over ground
We're Blood Bound — Collecting the stars
We hold a power that is greater than all
We're Blood Bound
— Hammerfall, Blood Bound*

Temos Duas Mãos...

Chegamos ao todo de 15. Nada mau?

Hoje o Nação Garou abre suas portas para outros cenários que não possuem grupos tão compromissados com seus cenários, se torna referência a cada livro de responsabilidade, eficiência e qualidade. Mas o que seríamos de nós sem a nossa comunidade de Parentes? São eles quem divulgam nossos livros, notificam erros nos pdfs e enchem nosso caern com mais de 2.400 membros!!! Sabemos que destes, não temos apenas Parentes Garou, agora temos Parentes de todas as etnias sobrenaturais.

Isso é sucesso.

...uma delas afaga e parabeniza...

O Nação Garou agradece o feito de Joffison Vanblacken, que nos ajudou adquirindo o pdf do livro original, visto que o que há na internet está com cerca de

10 páginas a menos. Ou seja, ele evitou de passarmos um grande vexame publicando um livro faltando páginas! E nós não somos o tipo de grupo que solta um livro para seu público com páginas faltando. Não é verdade?

Obrigado, Joffison Vanblacken.

...e a outra bate e derruba!!!

Lamentamos que um Ronin desgraçado chamado “Uivo do Além” esteja enganando seus colegas de jogo lá no Rio de Janeiro, reivindicando notoriedade através do Nação Garou”.

Só queremos deixar claro o seguinte, este cidadão não recebeu nenhum convite especial para ir a nossa 1º Grande Assembléia, foi convidado como qualquer um (e nem notamos que ele não foi, visto que nem sabíamos que ele existia), nem figura em nenhum de nossos trabalhos, ou seja, nunca ajudou o projeto.

Não engane as pessoas, é feio.

(Comentários: Folha do Outono)

MoonLover "Alvorada-do-Porvir"

Galliard Fianna Cliath

Se os Garou são os atores, certamente os Parentes compõem a Staff. Por trás das cortinas do palco de Gaia, esperanças e anseios de existências nobres colaboram, almejam e choram perdas da Nação. É fascinante como os Parentes, em face de suas limitações físicas, dão asas de Ícaro para seus corações e voam alto pela causa de Gaia.

Os Parentes assemelham-se diretamente ao nosso papel no grupo Nação Garou. Nós, os tradutores, os revisores, os diagramadores e os colaboradores exercemos uma tarefa árdua e cansativa para proporcionar a você, estimado leitor, qualidade em nossos trabalhos. Muitos se perguntam: "*E o que vocês ganham com isso?*" É complicado explicar, mas é fácil sentir. É essa satisfação de saber que você, nesse exato momento, está nos lendo e apreciando nosso esforço. Nós, da Nação Garou, ampliamos os sonhos de Gaia, mas é você, leitor, o protagonista onírico. Juntos, damos vida a essas linhas. Juntos, mantemos a chama acesa e o copo meio-cheio.

Minha gratidão vai além dos leitores e atinge Chokos e Folha, pela perseverança. Aline Marx, que interpretando Angeline na crônica "*Last Breath*" fez com que eu me encantasse pelos Parentes. E a nossa Equipe de Tradução, pelo esforço! Conseguimos, senhores... Subimos mais um degrau rumo à Glória!

Brianna "Olhos de Estrelas"

Theurge Fianna Cliath

Depois da Assembléia, o Livro dos Parentes foi muito interessante, afinal, por lá tínhamos algumas pessoas que poderíamos considerar Parentes, com o espírito da Nação Garou mesmo que sem saber.

Na maioria das histórias existe o ator principal e o coadjuvante, muita gente pode pensar nos Parentes dessa maneira, mas lendo esse livro pude ver que essas posições são facilmente "trocáveis" ^_^ . Jogar com um Parente no Mundo das Trevas se tornou uma opção atraente.

Para nossos filhotes que um dia se descobrirão Garou ou Parentes, Ian, Giovanna e Caio, o importante é que são da Nação.

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Fostern

Eles são aqueles que não celebramos em nossas canções. Eles são aqueles que, por trás dos panos, nos amparam, guiam e aconselham. Para alguns, são apenas material genético, para outros, parte fundamental da Nação Garou. Mais do que simples humanos, mas jamais completamente Garou, os Parentes caminham uma trilha difícil, sempre exigidos mais do que eles podem dar, sem méritos reconhecidos. Eles não são guerreiros natos, eles não ouvem as vozes dos espíritos sussurrando em seus ouvidos, mas sem eles, estaríamos extintos. Ouça a canção! Reúna sua família. Celebre suas alegrias, suas

tristezas, as perdas dos entes queridos, a chegada dos recém-nascidos. Eles são o futuro, eles são nossa história.

Eles são alvos para nossos inimigos. Proteja-os, pois eles são nosso sangue espalhado.

Paulo "Uivo-Solitário-na-Noite" Lima

Ragabash Senhor das Sombras Cliath

O mundo precisa ser salvo. Você está fazendo sua parte? Todos somos escravos das vontades daqueles que decidem o que é melhor para nós. Sempre foi assim, mas sempre há a resistência. Faça sua parte e seremos livres para escolher, é uma tarefa ingrata resistir, mas necessária.

Este livro traz a canção dos resistentes, pessoas como eu e você que lutam e morrem, e é para todos os que resistem e lutam para fazer deste um mundo melhor que eu dedico meus agradecimentos.

Custavo "Anarção do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

A família é importante? Sei lá, é difícil analisar... só sei que os Parentes, definitivamente, são importantes.

Talvez por isso que seja preocupante a confusão que há entre família e Parentes - ao menos, a Devil (Entendeu? Entendeu?) parece ter feito esta confusão ao ter deixado de lado este importante livro ao nunca tê-lo traduzido. Como defesa da editora, resta lembrar que eles não fizeram isso só com este livro, fizeram com muitos outros livros de grande relevância, fato que foi remediado pela Nação Garou, este grupo que vos fala.

À medida que fui traduzindo e revisando este livro, várias idéias de cenários foram surgindo na cabeça. Méritos do livro que é bem escrito, mas méritos dos livros anteriores que, por sua vez, me ajudaram a enxergar o mundo dos Parentes de uma forma completamente diferente!

E viva o antigo WoD (especialmente se for *by Nação Garou*)!!!

Diego "The Falcon Raider" Bona

Venganza

Philodox Presa de Prata Cliath

Um líder nato como eu, nunca se preocupou muito com as parafernalias que os Andarilhos costumam inventar, mas devo admitir que esse tal de Orkut é muito bom. É uma teia tecnológica gigante, entrelaçando a todos nós, sem querer me levou a encontrar milhares de outros de minha tribo e muitos seguidores fiéis.

Ao chegar nesta gigante Seita, logo fui agraciado com um dever supremo: Cantar a Canção dos Parentes. Para ser sincero, isso seria dever para os mais conceituados Galliards, mas quando o assunto é Parente, qualquer um cantaria tão inspirado como se fosse a sinfonia da criação de Gaia. Ingressei numa matilha de honrados Garou, que tinha como objetivo viajar através

dos reinos umbrais mais distantes para executar esta tarefa, mas independente da raça, da lua e da tribo, quem não teria orgulho em cantar sobre bem tão precioso quanto nossos Parentes?

Estou orgulhoso de ter feito parte dessa incrível missão, de ter compartilhado experiências com meus companheiros de matilha (ou de tradução), que nossos pulmões se encham profundamente com o hálito de Gaia e que possamos liberar essa bela canção abalando as estruturas do universo!

Yann Marten "Sussurros-do-Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

“Esse Garou viajou para Itu. E lá fez suas Palavras Finais. Porém, como tudo em Itu, elas ficaram grandes demais para serem colocadas nesse livro. Talvez lançaremos um suplemento, **Lobisomem: As Palavras Finais de Sussurros**. Porém ainda é grande o debate sobre tal livro. Mas temos a plena certeza de que ele gostou de revisar cada linha desse livro. Aqui, fica o nosso muito obrigado a você, Sussurros, pelo tempo gasto com esse trabalho e as horas de conversa jogadas fora pelo msn.”

Abrços do Nação Garou!
(A Diretoria)

Takel "Réstia de Luz"

Philodox Filho de Gaia Cliath

Bem, pode parecer clichê, mas gostaria de agradecer aos líderes deste grande coletivo que é a Nação Garou, pela oportunidade dada a este humilde Philodox de mostrar o seu valor em batalha. Que o Parentes seja a primeira de muitas guerras juntos! E fiquem de olho que o livro dos Filhos de Gaia vem aí!

Daniel "Voz do Falção"

Galliard Presa de Prata Cliath

Parentes, tão longe de nossa natureza e tão perto de nossos corações. Alguns sabem mais sobre nós, outros nem tanto, mas nós sabemos tudo sobre eles, ou assim achamos, sejam patrícios ou plebeus todos são importantes para nós, lutamos por Gaia, lutamos por Luna e pela Nação... A verdade é que muitos lutam mais por eles do que qualquer outra coisa, os Parentes são nosso passado, são nossos laços com o humano ou o lobo, nos fazendo sentir mais do que Guerreiros de Fúria... Eles são uma gota palpável do amor de Gaia por nós. Nos ajudam porque entendem nosso destino e tentam fazer

com que esse destino seja menos pesado, mesmo com seus corpos frágeis eles nos honram com seus espíritos bravos ao se posicionarem ao nosso lado na Guerra contra o mal do mundo. Honrados sejam mesmo sem canção eles vivem em nossos corações.

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

O final de cada um dos livros dá uma sensação de trabalho realizado, e realizado com sucesso. Esse não poderia ser diferente. O processo de tradução começou cedo, porém pouco evolui no início. Era período de férias, carnaval e volta às atividades rotineiras. Alguns se ausentaram do projeto, outros simplesmente sumiram. Mas a equipe foi forte para seguir em frente e aí está o resultado.

Os Parentes são elementos fundamentais em uma crônica de **Lobisomem** e sinceramente espero que o livro tenha tanta utilidade para vocês quanto teve para mim. Por isso, agradeço ao Bone que sugeriu e defendeu com unhas e dentes a tradução desse livro. Talvez se não fosse por você esse livro não estaria feito.

E falando em pessoas essenciais para esse trabalho, um agradecimento mais que especial para o grande Joffison, que não traduziu esse livro, mas que permitiu que isso fosse possível ao comprar o PDF, já que o encontrado na internet não possuía contracapa, algumas páginas faltavam além de estar com uma qualidade no mínimo suspeita. Obrigado mesmo, Joffison! Ainda espero você chegar aqui em Ouro Preto de carro. Teu destino é aqui, Magalhães!

E obrigado a todo o pessoal da Nação Garou. Trabalhar com vocês é sempre recompensador e é bom ver que o projeto cresce tanto que atualmente abrange outros cenários. E a expansão continuará. Almejamos todo o Mundo das Trevas, e com essa **matilha** não tenho dúvidas de que alcançaremos nossos objetivos.

Folha do Ontono

bani Oradores dos Sonhos (ex-Coronel Andrew Bates, da Divisão de Batalhões de Fronteira, dos Engenheiros do Vácuo).

Em meu coração, repousa meu mais profundo sentimento de gratidão à Bruxa Verbena.

Por razões demais para caber aqui.

Rafael Tschope (RGIT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

(som de grilo falante.....)

PARENTES

HERÓIS ESQUECIDOS

Sangue do Meu Sangue

Nós somos seus pais, suas esposas, suas amantes. Somos seus irmãos, suas irmãs e seus filhos. Nós conhecemos a guerra secreta que vocês travam e estamos dispostos a fazer grandes sacrifícios em seu nome. Tivemos que ser fortes para ajudar vocês e aprendemos sabedoria através de sua orientação. E ainda assim, somos menos que iguais em sua sociedade – “apenas mortais”, vocês dizem. Mas pensem por um minuto – quanto poderiam fazer sem nós? Vocês precisam de nós. Nós somos suas famílias. Nós somos os Parentes.

Tão Afiada Quanto a Presa de uma Serpente

“Você pode escolher seus amigos, mas não sua família”. **Parentes: Heróis Esquecidos** é o suplemento que trata dos familiares mortais, lobos ou humanos, dos Garou. Descubra como é ser os primos pobres dos lobisomens, os familiares com a maior responsabilidade de todas. Aprenda o que é ser um amante, um pai ou uma criança de um lobisOMEM. Veja o que inspira a lealdade dos Parentes – e o tratamento que faz muitos se voltarem contra dos Garou. **Parentes: Heróis Esquecidos** inclui:

- Detalhes sobre a sociedade dos Parentes lobos e humanos, algo útil para qualquer crônica de **LobisOMEM**;
- Regras completas para criar personagens Parentes, assim como as orientações para jogos apenas de Parentes;
- Diretrizes detalhadas para criar Parentes vampiros, magos, aparições ou changelings.

LOBISOMEM
O Apocalipse



Nação Garou
Grupo de Traduções