Dançarinos da Espiral Negra

O lado negro dos Garous.

Um complemento para

Lobisomem
O Apocalipse

Dançarinos da Espiral Negra

O lado Negro dos Garous

Também conhecidos como a Tribo Perdida, os famigerados Dançarinos da Espiral Negra são Garou que passaram para o lado da Wyrm. Houve um tempo em que eles eram conhecidos como os Uivadores Brancos, uma tribo nobre, que se sacrificaram em nome de Gaia, para tornar-se a maior expressão da mácula da Wyrm. Antes até que o Impergium ou a Guerra da Fúria, a conversão dos Uivadores Brancos causa uivos de tristeza em todos os Caerns. Mas eles foram corrompidos pela Wyrm, tornando-se as coisas repugnantes e malignas que são hoje. Há eras que os Dançarinos habitam as entranhas da Terra, convivendo com horrores indescritíveis, e a grande maioria são insanos. Porém, a Wyrm conferiu aos seus escravos poderes terríveis e um ódio violento pelos Garou.

Os Dançarinos da Espiral Negras assemelham-se aos Garou. Porém, muitos deles são deformados, seja por nascerem de uniões impuras, seja por viverem próximos aos dejetos radioativos da Wyrm. Na forma Crinos, suas cabeças, dotadas de grandes mandíbulas, costumam ser parecidas com as de hienas, enquanto as orelhas são pontudas e desprovidas de pêlos, como as de um morcego. Os olhos são grandes e arredondados, brilhando com uma luminescência vermelha ou verde, enquanto sua pelagem é desigual e normalmente ou albina ou verde acinzentada. A forma humana dos Dançarinos normalmente é deformada, mas alguns deles são muito bonitos. O nome "Espiral Negra" foi tomado de um labirinto que existe no reino da Wyrm. Dizem que eles "adoram" essa Espiral Negra através de danças, de modo a obter poderes macabros e sabedoria. Dançar a Espiral Negra e sobreviver é considerado por eles o mais sagrado dos atos. Os Dançarinos da Espiral Negra devem ser gerados como quaisquer outros Garou, mas a maioria deles são impuros, tendo se reproduzido inter-racialmente durante eras.

Mas é exagero dos anciões Garou dizer que todos eles são loucos. Por trás de sua aparência, com mandíbulas de hiena e orelhas de morcego, escondem-se os maiores adversários que os Garou possuem. O que seria mais temível do que aqueles que são exatamente os opostos dos Garou? O mais terrível Fomor nada seria se comparado a um "irmão caído" dos Garou. E os Dançarinos espreitam, ganhando poder e desafiando os Garou cada vez mais.

Inimigos formidáveis

Os Dançarinos da Espiral Negra têm uma grande vantagem sobre todos os outros adversários dos Garou: eles conhecem seus segredos e ritos. E quem conhece seu inimigo tem uma grande vantagem estratégica. Faça com que os personagens temam os Dançarinos por causa de seus Rituais, Dons, poderes Garou e a sua extrema resistência a produtos tóxicos, fogo e prata, além do conhecimento das táticas dos Garou.
Eles podem infiltrar-se entre o grupo como Parentes, ou ainda sem nenhuma razão. Alguns dos novos Dons para os Dançarinos (veja abaixo) podem deixá-lo muito difícil de detectar como um enviado da Wyrm. O segredo do Dançarino pode ser revelado tarde demais para a Matilha... Algumas tarefas comuns dadas a espiões Dançarinos são caçar algum Fetiche escondido, ou roubar um Fetiche do Caern. Algumas tarefas incluem matar um líder importante para o Caern, ou desacreditar um Garou na frente de seus companheiros. Tudo é válido na guerra pela Wyrm...

A melhor maneira de incluir os Dançarinos em sua Crônica é tê-los como os melhores servos da Wyrm, e não como os "lobisomens adversários - bucha de canhão". Além do mais, como todo Garou, os Dançarinos são uma espécie rara, não por causa da devastação causada pela Wyrm, mas sim pelo gene recessivo que gera os Garou. Um espião (ou melhor, espiã) Dançarino, com alguns dos Dons apresentados, pode ser o sonho de todo personagem, antes de se tornar o ser mais odiado pela Matilha em toda a crônica. Saiba criar o seu Dançarino, e você terá horas e horas de diversão.

A Gnose da Wyrm

A força que move os Garou é certamente aquela que nasce do interior de Gaia, uma força que dá a eles o conforto para que a guerra continue. Essa força se chama Gnose. Mas como os Dançarinos da Espiral Negra, adoradores da Wyrm e inimigos declarados de Gaia, podem viver sem esta força?

A solução é a Gnose da Wyrm, uma energia que brota da podridão e da decadência que a Wyrm representa. Esta espécie de versão negra da Gnose fornece aos Dançarinos acesso a Dons e todas as outras vantagens da Gnose normal, só que direcionadas à Wyrm. Esta energia inclusive dá aos Dançarinos condições de usarem suas Adagas Rituais e Grandes Adagas, feitas de urânio, e não de prata. Estas Adagas aprisionam espíritos da poluição e do mal, e causam danos agravados nos Garou por elas feridos.
Para recuperar Gnose da Wyrm, o Dançarino deve permanecer em solos malditos, como os Caerns da Wyrm ou depósitos de lixo tóxico, ou enfrentar espíritos chamados Sussuros, nascidos dos pecados sussurrados pela Wyrm no ouvido dos puros de coração. Considere um Sussurro com as mesmas estatísticas de um Engling.

Criação de Personagens

Totem da Tribo: Curiango.
Força de Vontade Inicial: 3.
Dons Iniciais: Sentir a Gnose, Sentir a Wyrm.
*Normalmente estes "Garous" são Impuros.

DONS

Na descrição dos Dançarinos da Espiral Negra em Lobisomem: O Apocalipse (pág. 252),somente 5 Dons exclusivos desta Tribo são apresentados (*eles estão rescritos aqui*), mas se queremos tornar os Dançarinos da Espiral Negra os maiores vilões de nossa Crônica, devemos "apimentá-los" um pouquinho, adicionando alguns novos e poderosos Dons, que ainda assim assemelham-se a mutações causadas pelo lixo tóxico mantido próximo a estes Garou renegados.

- **Nível 1 (*um*)**

Sentir a Gnose (nível 1)

Indica quando um Garou, Caern, Parente ou Fetiche estão na proximidade do Dançarino. Ele pode determinar o tipo de influência, mas não saber detalhes específicos (eles podem saber que há um Fetiche enterrado sob o cemitério, mas não qual o nível de poder que ele apresenta). O Dançarino deve testar sua Gnose da Wyrm, e cada sucesso revela um pedaço de informação para o Dançarino.

Sentir a Wyrm (nível 1)

O Garou pode sentir manifestações da Wyrm nas proximidades. Este Dom desenvolve um sentido místico, não uma imagem visual ou olfativa, embora os Garou costumem dizer "Este lugar fede a Wyrm". Este poder requer concentração ativa. É um Dom é ensinado por qualquer espírito servo de Gaia. Sistema: O Garou testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade para este Dom se baseia na concentração e na força da influência da Wyrm (sentir um único fomor numa sala teria uma dificuldade 6). Os vampiros podem ser sentidos mediante o uso desde Dom, mas apenas aqueles com níveis de humanidade inferiores a 7.

Aumentar garras (nível 1)

Testando sua Gnose da Wyrm com dificuldade 7, o Dançarino pode fazer com que suas garras fiquem maiores. Cada sucesso no teste aumenta em um dado o dano causado pelas garras. Uma falha crítica indica que as garras diminuem por um turno, não podendo ser usadas. Esse Dom só pode ser empregado 1 vez por cena.

Braço Elástico (nível 1)

O Dançarino precisa gastar 1 ponto de Força de Vontade. Este Dom permite ao Dançarino tornar seu braço elástico. O braço se estende por até 2 metros, podendo ser usado para pegar alguma coisa ou alguém.

- **Nível 2 (*dois*)**

Disfarçar o odor da Wyrm (nível 2)

Com este Dom, o Dançarino da Espiral Negra ficará indetectável ao Dom Sentir a Wyrm, e poderá passar-se por um humano normal durante 3 horas. Ele não poderá transformar-se enquanto estiver mantendo esse Dom, ou utilizar qualquer outro Dom de nível maior ou igual a este (a exceção é o próximo Dom, Atração do Predador). Patágios (Dom nível 3) devem ser disfarçados da maneira convencional, sendo que este Dom só camufla o cheiro da Wyrm que impregna os Dançarinos. O Dom Faro para a Forma Verdadeira é enganado por este Dom.

Envenenar bebidas (nível 2)

Gastando 1 ponto de Gnose da Wyrm, testando Raciocínio + Medicina (dificuldade 7) e derramando uma gota de seu sangue, o Dançarino pode fazer com que qualquer bebida fique envenenada (aproximadamente um jarro cheio). Após ter jogado o sangue, ele sumirá, até mesmo em uma água cristalina, mas pode ser percebido com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9). A cada 1 sucesso no teste indicado acima, o veneno causará 1 nível de dano a quem tomar o líquido envenenado. Uma falha crítica indica que o veneno é inócuo.

Orelhas de Morcego (nível 2)

Os Dançarinos da Espiral Negra dotados com este Dom possuem orelhas grandes, semelhantes às de morcegos. Mesmo em suas formas humanas, suas orelhas são anormalmente grandes. Este Dom lhes possibilita usar SONAR, como um morcego, o que lhes permite sentir objetos e inimigos, mesmo na escuridão absoluta

Olhar paralisante (nível 2)

O Dançarino testa Manipulação + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade da vitima). Se bem-sucedido, a vítima ficará paralisada durante um turno/sucesso. Uma falha crítica indica que o Dançarino ficará paralisado durante o efeito do Dom.

- **Nível 3 (*Três*)**

Atração do Predador (nível 3)

Este Dom torna o Dançarino uma encarnação do conceito humano ou lupino de beleza. Graças a ele, as populações de Dançarinos da Espiral Negra são as que mais se mantém num número estável de membros. O Dançarino gasta um ponto de Gnose da Wyrm e muda completamente de aparência, transformando-se em um espião fatal. Atributos como a cor dos cabelos ou olhos podem ser escolhidos, mas o odor liberado pelo Dançarino só pode ser mudado com o uso do Dom Disfarçar o Odor da Wyrm. O Dom Sentir a Gnose também pode ser usado enquanto o Dançarino está disfarçado, mas as transformações para as formas intermediárias e Garou não podem ser feitas sem anular o Dom, que dura o número de pontos de Gnose da Wyrm do Dançarino em horas.

Regeneração Negra (nível 3)

Com este Dom o Dançarino pode recuperar níveis de vitalidade. É necessário um gasto de 1 ponto de Gnose da Wyrm e um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade 7). A cada sucesso um nível de vitalidade é recuperado, e, se três sucessos forem conseguidos, um nível de dano agravado pode ser regenerado.

Baba de fúria (nível 3)

O adorador baba um fluido esverdeado. Qualquer um que seja mordido precisa ser bem sucedido num teste de Vigor (dificuldade 8), para não ser tomado por um frenesi selvagem

Patágios (nível 3)

O Dançarino possui membranas sob os braços, semelhantes às asas de um pterodátilo ou de um esquilo voador. Ao esticar os braços e saltar de uma determinada altura, o Dançarino pode planar a uma velocidade de 40 quilômetros por hora. O Dançarino possui o patágio em todas as formas.

Olho da Wyrm (nível 3)

O Dançarino cria um terceiro olho, com o gasto de 1 ponto de Gnose da Wyrm. Este olho, que se localiza na testa do Dançarino, pode ver através da escuridão ou da neblina e pode enxergar qualquer um sob efeito de invisibilidade (Ofuscação, Dons, Efeitos de Mágika, etc). Nenhum dom que afete a visão funcionará contra um Dançarino sob o efeito deste Dom. Com um gasto de um ponto de Força de Vontade o Dançarino que emprega este Dom pode ver através de qualquer material sólido, como uma parede, que possua uma espessura inferior a 15 cm. Uma falha crítica cega o Dançarino por um turno.

Face da Degradação (nível 3)

Gastando 1 ponto de Gnose da Wyrm e um ponto de Força de Vontade, o Dançarino transformará sua própria face em uma aberração da Wyrm, sendo necessário um teste de Força de Vontade (dificuldade 8; e pelo menos 2 sucessos) para todos os Garou que o enxerguem, ou serão tomados pelo Frenesi raposa. Uma falha crítica indica que o Dançarino fica atordoado por 1 turno, e não pode retornar à forma humana ou lupina durante um dia.

Cauda de Lagarto(nível 3)

Com este Dom, o Dançarino da Espiral Negra cria atrás de si uma cauda reptílica, idêntica à cauda de um estegossauro, capaz de golpear e com espigões feitos de osso. O Dançarino testa sua Gnose da Wyrm, e com 3 sucessos, pode gerar a cauda instantaneamente. Ela golpeia como um membro comum, e pode atacar oponentes atrás do Dançarino. O dano causado pela cauda é de Força+5. A cauda, por ser muito musculosa, não pode ser usada para segurar objetos, mas pode prender um Garou com um teste de Destreza + Briga (dificuldade 8).

- **Nível 4 (*quatro*)**

Pedido Irresistível (Nível 4)

Com este Dom, o Dançarino pode influenciar as ações de qualquer ser, apenas dizendo-lhe algumas palavras tentadoras. O Dançarino pode declarar qualquer intenção ao alvo, desde que esta não inclua uma ordem que afeta o próprio bem-estar do alvo (cometa suicídio, por favor?). O Dançarino fará um teste de Carisma + Lábia (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo). O Garou pode resistir, jogando Gnose (dificuldade 7, 8 se o Dançarino for do sexo oposto). O encantamento durará 1 dia, ou até que a tarefa determinada seja cumprida.

Injetar veneno (Nível 4)

Este Dom permite ao Dançarino da Espiral Negra infeccionar os outros Garou com um veneno de ação lenta. Este veneno, quando injetado num Garou através de um arranhão ou mordida inibe seus poderes regenerativos. O Dançarino testa sua Gnose (a dificultade é a Vitalidade da vitima); o efeito dura uma hora por sucesso.

Carapaça tóxica (Nível 4)

A carapaça tóxica é um Dom empregado pelos Dançarinos freqüentemente, enquanto lutam contra os Garou. Este Dom gera uma cobertura, semelhante à pele de lagarto, que recobre todo o corpo do Dançarino. Ela fornece a ele proteção contra ataques e fogo. O Dançarino deve gastar um ponto de Fúria, e ele recebe mais 3 dados em Vigor para absorver danos, e divide pela metade os danos sofridos por fogo (arredonde para baixo). O Dom dura 1 hora, ou até que o Dançarino receba 30 níveis de dano absorvidos pela carapaça.

- **Nivel 5 (*cinco*)**

Baba Ácida (Nível 5):

O Dançarino gasta 1 ponto de Força de Vontade e 1 ponto de Gnose da Wyrm, cuspindo um líquido negro e viscoso em um alvo. Este alvo receberá 3 níveis de dano agravado (sem direito a absorção), e caso o líquido não seja removido, continuará causando 2 níveis de dano não-agravado a cada turno. Uma falha crítica faz com que o lançador do cuspe queime a própria boca (2 níveis de dano agravado).

Forma Corrupta (Nível 5)

Este Dom é o símbolo da corrupção da Wyrm no cerne de cada Dançarino. Ele permite que o Dançarino assuma uma forma podre, com pouco mais de 3 metros de altura, e que parece ser feita de lama acinzentada dura. Ele aumenta a Força do Dançarino em 6 (não considere os bônus da forma Crinos), seu Vigor em 4, mas reduz Destreza em 3, Percepção em 2, Raciocínio em 3, Aparência a 0 e Carisma a 1. O único atributo que chega a zero nesta forma é a Aparência, portanto se em algum atributo o redutor o transformar em zero, considere-o no valor 1.

(Exemplo: Jack é um Dançarino da Espiral Negra Hominídeo. Ele decide assumir a Forma Corrupta, ganhando seus bônus e penalidades. A Força de Jack é 3, portanto ela se torna 9. Da mesma forma, o Vigor de Jack é 2, tornando-se 6. A Destreza de Jack é 5, e ela se torna 2. A Percepção de Jack é 3, e se torna 1. O Raciocínio de Jack é 2, mas como o único atributo a ser zerado é a Aparência, Jack fica com 1 neste atributo. Jack ainda fica com 1 em Carisma e zera seu atributo Aparência.)
Para realizar este Dom, o Dançarino precisa gastar um ponto de Gnose da Wyrm, e fazer um teste de Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 10 menos a Gnose da Wyrm restante no Dançarino).

Chamas tóxicas (Nível 5)
O Dançarino pode lançar esferas de chamas esverdeadas contra seu oponente. Se acertar o alvo (Destreza + Esportes; dificuldade 6) a vitima precisa testar Vigor (dificuldade 8) e igualar ou exceder o numero de sucessos do Dançarino. Se ele fracassar, sofrerá uma mutação cujos efeitos ficarão a cargo do Narrador. Essas mutações são sempre prejudiciais, e cada sucesso obtido pelo Dançarino é tratado como um nível de dano agravado para o propósito de cura ou rejeição da mutação.

Dançarinos da Espiral Negra

Nome: | Raça: | Nome da Matilha:
Jogador: | Augúrio: | Totem da Matilha:
Crônica: | Campo: | Conceito:

Atributos

Físicos
Força_____OOOOO
Destreza_____OOOOO
Vigor_____OOOOO

Sociais
Carisma_____OOOOO
Manipulação_____OOOOO
Aparência_____OOOOO

Mentais
Percepção_____OOOOO
Inteligência_____OOOOO
Raciocínio_____OOOOO

Habilidades

Talentos
Prontidão_____OOOOO
Esportes_____OOOOO
Briga _____OOOOO
Esquiva_____OOOOO
Empatia_____OOOOO
Expressão_____OOOOO
Intimidação_____OOOOO
Instinto Primitivo____OOOOO
Manha_____OOOOO
Lábia_____OOOOO

Perícias
Emp. c/Animais_____OOOOO
Ofícios_____OOOOO
Condução_____OOOOO
Etiqueta_____OOOOO
Armas de Fogo_____OOOOO
Armas Brancas_____OOOOO
Liderança_____OOOOO
Performance_____OOOOO
Furtividade_____OOOOO
Sobrevivência_____OOOOO

Conhecimentos
Computador_____OOOOO
Enigmas_____OOOOO
Investigação_____OOOOO
Direito_____OOOOO
Linguística_____OOOOO
Medicina_____OOOOO
Ocultismo_____OOOOO
Política_____OOOOO
Rituais_____OOOOO
Ciências_____OOOOO

Vantagens

Antecedentes
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO
_____OOOOO

Dons
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Dons
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Renome
Poder
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Astúcia
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Infâmia
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Posto
_____

Fúria
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Gnose
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado	0	☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Fraqueza Tribal
(Opcional)
PERTURBAÇÃO:

Dançarinos da Espiral Negra

Hominídeo

Nenhuma Mundança

Dificuldade: 6

Glabro

Força(+2)__
Vigor(+2)__
Aparência(-1)__
Manipulação(-1)__

Dificuldade: 7

Crinos

Força(+4)__
Destreza(+1)__
Vigor(+3)__
Manipulação(-3)__
Aparência 0

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS

Hispo

Força(+3)__
Destreza(+2)__
Vigor(+3)__
Manipulação(-3)__

Dificuldade: 7

Adiciona 1 dado de dano em Mordidas

Lupino

Força(+1)__
Destreza(+2)__
Vigor(+2)__
Manipulação(-3)__

Dificuldade: 6

Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Fetiches

Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado
Item: _____ Nível: ____ Gnose: ____
Poder: _____ ☐ Dedicado

Dons

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Rituais

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Combate

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

Armadura

Nível: _____
Penalidade: _____
Descrição:
_____
_____
_____

Dançarinos da Espiral Negra

Natureza: Comportamento:

Hidra:

Qualidades & Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Aliados

Recursos

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Equipamento (Carregado)_____

Bens (Possuídos)_____

Experiência

TOTAL:_____

Adquirido em:_____

TOTAL GASTO:_____

Gasto em:_____

Colméia

Nome:_____

Localização do Poço:_____

Nível:____ Tipo:_____

Totem:_____

Líder:_____

Dançarinos da Espiral Negra

História

Prelúdio

Descrição

Idade:_____
Cabelos:_____
Olhos: _____
Raça: _____
Nacionalidade:_____
Sexo:_____

(Altura / Peso)

Hominídeo:_____ /_____
Glabro: _____ /_____
Crinos:_____ /_____
Hispo: _____ /_____
Lupino: _____ /_____

Cicatrizes de Batalha: _____

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

Considerações Finais

- Este artigo foi baseado em material encontrado na internet e no próprio livro: Lobisomem O Apocalipse. Se você conhece o autor das outras informações, ficarei satisfeito em colocar a fonte.

- Se você gostou deste artigo e deseja complementar mande um email que coloco a origem das informações, para aumentar o NOSSO conhecimento destes Garous.

Um oferecimento

http://www.rolador.rpg.automails.com