

Dançarinos da Pele



*“Cansei de ser um humano! Sempre quis ser um Garou.
Agora eu posso... Agora eu sou...”*

Um complemento para

LOBISOMEN
O APOCALIPSE

Dançarinos da Pele

Existe uma tribo nova entre os Garou. Pequena, oriunda da loucura e dos crimes de um parente insano, cujo nascimento é marcado pela própria Wyrn. As trezes tribos os odeiam, os Dançarinos da Espiral Negra ambicionam o seu poder. Eles são a tribo proibida: Os dançarinos da Pele (ou "Skin-Dancers").

Quem são eles? Como usá-los em minha crônica? Calma. Muitos jogadores de Lobisomem, especialmente aqueles que tem acesso á livros em inglês já ouviram falar do nome Samuel Haight. este grande inimigo dos Garou surgiu no suplemento Valkenbourg Foundation, seguindo sua jornada em Storyteller's Guide to the Sabbat e Rage Across Amazon, até se tornar uma grande ameaça em Chaos Factor. Mas quem é Samuel Haight?

A Origem

Samuel Haight era um parente dos Filhos de Gaia. Apesar de seus esforços e dedicação, Samuel não se tornou um Garou. O Mundo espiritual, a conexão com Gaia, o poder das transformações, todos os direitos e poderes naturais dos Garou foram negados a ele. Amargurado e sentindo-se traído por Gaia e por seus companheiros Garou ele buscou um meio de corrigir isso... e encontrou.

Samuel descobriu o ritual do Sagrado Renascer. Usando peles de alguns Garous podia transformar-se em um deles. Repetindo o processo, conseguiu transformar outros Parentes em Garous. O ritual só tinha duas desvantagens: eram necessárias peles de cinco garous para o ritual e aqueles que eram transformados em Garou (falsos Garou, como são chamados pelas outras tribos) já nasciam com as marcas da Wyrn.



Isso não era problema para Haight. Ele conhecia bem as tradições Garou e não pretendia segui-las. Considerava os Garou seus inimigos e estudou suas fraquezas para derrotá-los. Haight inicialmente escolheu 4 parentes como vice-líderes dentro da tribo; os escolhidos conheciam bem as tradições Garou e sua sociedade e também possuíam alguns dons. Haight criou um conjunto de regras que ele chamou de Leis de Haight, que satirizavam a litania e ensinavam como lidar com Lobisomens, espíritos e Malditos.

Os Dançarinos da Pele e a Wyrm

A Wyrm estava radiante. O ritual do Sagrado renascer tinha um nome irônico para um ritual da Wyrm para se criar um outro Garou que já nascia com a marca da Wyrm. O grande corruptor contava com o ressentimento dos furiosos e vingativos parentes ao seu lado, mas não funcionou.

A transformação para a maioria dos Garou é uma experiência traumática e dolorosa, mas para os Dançarinos da Pele é a realização de um sonho. O renascer não se tornou uma vingança, mas sim um contentamento divino com qual vem a compreensão de porque os Garou consideram os parentes cidadãos de segunda classe. O parente transformado não pensa : *"Agora sim eu poderei ter minha vingança contra os malditos Garou "* mas sim : *"Ah, entendo....Eles não me odiavam, tinham pena de mim..."*.

Muitos dentre os dançarinos da pele acreditam que Gaia contra atacou a Wyrm, acalmando a gigantesca fúria de Samuel Haight, concedendo a eles uma chance de redenção, apesar de sua origem. Infelizmente, a maioria dos Garou que ouviu falar dessa tribo não acredita nessa redenção e luta pelo extermínio dela.

Os dançarinos da Espiral Negra adoraram a novidade. Tinham a chance de transformar diversos de seus parentes de seus Parentes em novos Dançarinos da Espiral, tudo isso só ao custo de matar mais Garou! Eles propuseram a união das tribos, mas foram rejeitados. já que a absorção pacífica não funcionara , mandaram uma poderosa matilha para forçar a união , a Deep Waters Hive. Nenhum deles sobreviveu ao encontro.

As Divisões da Tribo

Após a morte de Haight, cada um dos líderes assumiu a liderança de uma das facções da tribo. Um deles segue as leis de Haight, continuando a luta de seu criador. O outro segue a litania, reinterpretando ela para os tempos atuais. Outro segue uma nova litaniaciada para unir as tribos e destruir a Wyrm. O último não segue litania alguma , apenas espera descobrir os segredos por trás da Tríade.

Os dons

Os espíritos, que por séculos se associaram aos Garou se recusam a ajudar os dançarinos da pele. Portanto, a nova tribo tem que buscar seus dons com espíritos não filiados com as demais tribos. Os Dançarinos da Pele que continuam a cruzada de Haight se associam com os Pupeeters (Malditos descritos no livro Valkenbourg Foundation) assim disfarçam sua corrupção e através deles se associando com outros malditos.

A maioria dos Dançarinos da Pele que não tenta destruir os Garou se associam a totens abandonados ou ignorados pelos Garou. Totens como o Minotauro, Aquilo-que-uiva-na-floresta e outros. Como esses totens tem poucos seguidores, esses dons ainda são fracos.

Caerns

Os dançarinos da pele possuem 2 Caerns. O maior deles fica no Arizona e é chamado de Caern holandês; fica oculto nas montanhas da superstição, cercado pelo deserto. Os Dançarinos da Pele foram guiados até lá por uma imagem de Samuel Haight, que desapareceu após chegar ao Caern. Examinando-o, descobriram antigos artefatos Nuwisha, mostrando que o caern já pertencera á eles. A imagem de Haight deveria ser um

truque do totem dos Nuwisha para trazê-los até lá. O caern foi reaberto e as antigas mágicas Nuwisha voltaram a funcionar. Nenhum maldito é invocado lá, e desde que o caern foi reaberto, coiotes tem aparecido na região. Eles são deixados em paz para usar o caern.

Caern	Nível	Película	Tipo	Estrutura Tribal	Totem
Cranberry Caern	1	6	Vigor	Dançarinos da Pele e Ronins	Magpie(Pega)
Caern do Holandês	4	3	Sabedoria e Enigmas	Dançarinos da Pele e possivelmente Nuwishas	Trickster (Totem dos Nuwisha)

O segundo caern fica nas florestas de Nova Jersey e é bem mais fraco que o primeiro. Os dançarinos o encontraram adormecido e tiveram fortes esforços para reabri-lo. É nesse caern que são realizadas as reuniões dos Dançarinos da Pele. As regras do caern são: manter a localização do caern em segredo e nunca revele aos ronins que ele é mantido pelos Dançarinos da Pele. Este é o Cranberry Caern, usados por diversos ronins.

Corrupção

Um traço opcional para os Dançarinos da pele (e ronins em geral) é a corrupção. Ela marca o quão próximo da Wyrn o Garou está (qualquer Garou). Cada vez que um Garou fizer uma ação listada na tabela, deve compará-la com seu nível de Corrupção. Se a ação for de uma escala maior que seu nível de Corrupção, deverá rolar um dado. Um resultado menor ou igual a seu nível acrescenta mias um ponto de Corrupção, aproximando-o mais da Wyrn. Quando atingir Corrupção 10, o personagem passa a pertencer à Wyrn e é retirada do jogo.

Remover a Corrupção é muito difícil.

Um ritual de Purificação irá eliminar q ponto se for realizado ate uma lua depois da ação ter sido feita. O ritual deverá ser feito por um Garou sem Corrupção e pelo menos três outros Garous deverão participar e gastar 1 ponto de Gnose.

A Fé Verdadeira ou ações abnegadas em prol dos Garou podem, se o Narrador assim o permitir, eliminar pontos de Corrupção. O método mais seguro é se banhar no lago de prata do Erebus (para mais detalhes veja suplemento importado Umbra: The Velvet Shadoen). Isso irá remover 1 ponto de Corrupção por ano passado nas águas ferventes.

Corrupção	
N. Corrupção	Ações
1	Acidentalmente quebrar uma lei da litania , viver na cidade
2	Intencionalmente quebrar uma lei da litania , recusar um desafio justo , canibalismo (devorar humanos ou lobos) , desarmonia espiritual (falha em recuperar gnose um mês depois de te-la gasto)
3	Recusar-se a reconhecer a perda de um desafio (perda de instinto),ensinar caminhos (dons rituais e etc) a servos da W'yrn (incluindo vampiros e Garous-Ikthya),roubar gnose de um espírito que naum é da W'yrn e naum é aliado dos Garou.
4	Não tentar se redimir por seu banimento , injustamente matar outro garou,trair um garou para sevos da W'yrn , roubar gnose de um espírito aliado dos Garou.
5	Trabalha para a Pentex (exceto espionagem e sabotagem), prender ou tráficar espíritos malignamente , roubar gnose de um maldito
6	Destruir um lugar natural (ferir Gaia) , causar o crescimento de um covil da W'yrn.
7	Aliar-se a servos da W'yrn (incluindo vampiros e Ronins-Ikthya) , sofrer o ritual do Sagrado Renascer (Dançarino-da-Pele).O dom sentir a W'yrn detectará qualquer Garou com 7 ou mais em corrupção.
8	Canibalismo (devorar outro Garou) , depelar um Garou (Dançarino-da-Pele) , sadismo e perversão (virtudes dos Dançarinos-da-Espiral-Negra).
9	Trair a localização de um Caern , guerrear contra qualquer uma das tribos.
10	Destruir um Caern.

Criação de Personagem

Totem da Tribo: Minotauro

Força de Vontade inicial: 4.

Antecedentes: Qualquer um, menos Vidas Passadas, Raça Pura.

Dons Iniciais: Ver Além da Pele; Uivo da grande força

Raça: Somente homínídeos.

Físico: Os dançarinos da Pele, na verdade são humanos que passarão pelo ritual do Sagrado Renascer. Em sua forma homínídea podem se parecer com qualquer cultura humana, já que não tem uma tribo específica. Na forma Crinos são grandes e seus pelos possuem uma coloração marrom/avermelhado meio manchado, a claridade do pelo depende das peles adquiridas no ritual (se for mais peles escuras, tende a ter uma coloração escura) assim como em sua forma lupina.

Território: Eles são uma tribo sem território pré definido, mas a maioria fica no Arizona, principalmente perto do Caern do holandês que fica oculto nas Montanhas da Superstição, cercado pelo deserto. Outra grande aglomeração de Dançarinos fica em Nova Jersey, na floresta dos pinheiros. Os dançarinos, ao contrário do que todos pensam, estão crescendo e surgindo em vários outros pontos do globo.

Citação: *"Eu sei que vocês nos culpam pela morte de seus irmãos, e também sei que vocês acham que somos criaturas vendidas a Wyrms, no entanto, ao contrário de vocês, nós ainda estamos vivos, não importa que todos estejam contra nós, pois somos unidos. Se o que dizia o sábio, quando as formigas se juntam, elas podem levantar um elefante. Não tenho olhos, mas enxergo, não tenho ouvidos, mas eu ouço, não tenho nenhuma charada, mas eu sempre decifro as decifro, não tenho dúvidas, mesmo assim sempre pergunto tudo o que acontece na minha frente."*



Dons

- **Nível 1**

Ver Além da Pele (*nível 1*)

Um Garou que usar este dom pode detectar um Dançarino da Pele através das marcas místicas levemente presentes na pele dele, que são como cicatrizes ou costura. Este dom é usado pelos dançarinos para reconhecer uns aos outros e não é conhecido pelas treze tribos (elas usam sentir a Wyrn para desmascarar Dançarinos da Pele escondidos entre eles). este dom é ensinado por um espírito Magpie.

Sistema : O Garou testa Gnose (dificuldade 6). Apenas um sucesso é requerido
Nota: os dons Faro para a forma Verdadeira e senso do sobrenatural irão revelar um dançarino da Pele como um Garou e não como um membro da tribo proibida.

Uivo da grande força (*nível 1*)

Através de um poderoso uivo, o garou se torna mais poderoso e com maior disposição. Sendo assim mais poderoso na caçada, e mais fervoroso na luta. Esse Dom é ensinado pelo totem aquilo-que-uiva-na-Floresta.

Sistema: Teste de Carisma +Instinto Primitivo (6) cada dois sucessos aumentam a parada de dados do lobisomem. Esse Dom só pode ser utilizado uma vez por cena.

- **Nível 2**

Achar caminho (*nível 2*)

Através de sentidos sobrenaturais, e capacidade de raciocinar rapidamente, o garou pode encontrar caminhos em qualquer túnel, labirinto, quebra-cabeça, etc... Esse Dom é ensinado por um espírito do minotauro.

Sistema: Gasta um ponto de força de vontade. Testa Percepção +Enigma (5-9 dependendo do labirinto) quanto mais sucesso mais rápido encontra o caminho.

Cólera do predador (*nível 2*)

Com um poderoso grito, o personagem mostra que está com uma cólera incontrolável , deixando assim o adversário intimidado. Até os mais poderosos guerreiros ficarão com receio de atacar. Este Dom é ensino pelo espírito de Aquilo-que-uiva-na-Floresta.

Sistema: Gasta um ponto de fúria e testa Carisma +Inteligência (Dificuldade Raciocínio +3 do alvo) cada sucesso tira um da parada de dados do oponente na batalha. É preciso testar a fúria do usuário.

- **Nível 3**

Incitar fúria (nível 3)

Através desse Dom, o alvo é induzido a ser tomado pelo frenesi, lembrando de sentimentos de depredações sofridas, angústia, vilipêndio (desprezo) e principalmente raiva, muita fúria. Este Dom é ensinado por um Esguio.

Sistema: Teste da fúria do personagem (dificuldade é a força de vontade do alvo) cada sucesso é um turno que fica em frenesi. Depois de usar esse Dom deve jogar um dado, se o valor for igual a 0, o personagem ganha mais um de corrupção.

Chifre do minotauro (nível 3)

Através de sua força de vontade, o usuário pode receber o dom de possuir poderosos chifres mágicos, do próprio minotauro, podendo assim ferir seus mais poderosos inimigos. Esse Dom é ensinado por um espírito de minotauro.

Sistema: Gasta um ponto de força de vontade. O chifre possui dificuldade 5 para atacar, e causa o dano de força+5.

Força do Elefante (nível 3)

Com o Dom do poderoso, mas pacífico totem do elefante, o garou pode conseguir força descomunal, igual a de um elefante. Ensinado obviamente por um espírito do elefante.

Sistema: Gasta um ponto de força de vontade e teste força de vontade dificuldade 8. Cada sucesso permite que fique um turno com a força multiplicada por dois. Devido a natureza pacífica do elefante, não é permitido que utilize pontos de fúria para atacar enquanto estiver com esse Dom.

- **Nível 4**

Toque fúngico (nível 4)

Um Dom malévolo, que permite transformar o garou em uma criatura contaminada e decadente, tendo toxinas em sua própria pele. Os poderes são imensos, mas deixam graves seqüelas. Esse Dom é ensinado por um filho da contaminação.

Sistema: Quem, por ventura tocar o usuário, tem que testar vigor dificuldade 8, ou perde um ponto em todos os atributos físicos e a aparência por dia, até ser curado. Além disto, todos que estiverem lutando tem que subtrair 2 na parada de dados devido ao cheiro nauseante do usuário. Toda vez que for usado esse Dom, deve jogar um dado. Se o resultado for igual ou menos que a corrupção, o usuário deve adicionar mais um ao seu nível atual.

Grito do Aquilo-que-uiva-na-Floresta (nível 4)

Através de toda a raiva do garou, aliado ao sangue quente da batalha, o garou é capaz de liberada uma poderosa energia, capaz de destruir, derrubar e causar dano em todos que estiverem na área. Esse Dom é ensinado pelo Aquilo-que-uiva-na-Floresta.

Sistema: Gasta de gnose, e testa fúria (dificuldade 6). Todos são jogados para trás, além de ter que absorver uma vida por sucesso(dificuldade 9).

- **Nível 5**

Mascarar a Corrupção (*nível 5*)

Um Garou com este dom pode esconder totalmente sua corrupção para a Wyrn em todos os sentidos, incluindo dons que detectam essa corrupção. Este dom é ensinado por um maldito Puppeteer.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose e testa Aparência + Lábia (dificuldade 8). O efeito dura 1 cena. Cada vez que esse dom é usado, o Garou deve rolar um dado. Se o número for maior ou igual ao seu nível de corrupção, ele deve adicionar mais 1 de corrupção, aproximando-se da Wyrn. O dom não pode ser usado por um Garou com 10 de corrupção.

Labirinto da mente (*nível 5*)

Não existe labirinto mais profundo, e sem saída do que a própria mente. Ninguém jamais consegue fugir, apenas fingir que está livre. Com esse dom aprendido pelo próprio espírito do minotauro, o garou prende o alvo em seus pensamentos, tendo que encontrar a saída através de seus medos, conflitos e objetivos. Em muitos casos o alvo acaba preso em sua própria loucura para sempre (assim o narrador deve julgar com grande atenção a ficha dele, vendo principalmente suas desvantagens do tipo: Meta pessoal, fobias, compulsão etc, mas sem esquecer de suas virtudes). Esse Dom é ensinado pelo próprio Minotauro.

Sistema: Gasta um ponto de gnose. Testa Raciocínio + Enigma (a dificuldade é a força de vontade do alvo) quando mais sucessos, mais o alvo estará preso na sua própria mente, as vezes por anos, até encontrar a saída, que geralmente vai a critério do narrador, mas um número de Raciocínio e Enigma alto, e ser esclarecido ajuda a sair com mais facilidade.

Os dançarinos podem ter outros dons além destes. Os dons que tinham quando eram parentes, dons ensinados por ronins ou mesmo dons ensinados pelos totens citados. É recomendável, que como os totens ainda são fracos, os dons não passem do nível 3. Como os totens da treze tribos os rejeitam, eles dificilmente terão um dom acima do nível 3 desses totens. Dons da Wyrn não tem essa restrição.

Fetiches

Rosnador Nível 4 ,Gnose 5

Esta longa faca farpada é similar a uma adaga ritual, mas não é tão bem feita. Irá causar dano agravado a qualquer oponente que atinja e frequentemente rosna enquanto afunda na carne do alvo. Rosnadores não são de prata, logo o dano pode ser absorvido por Garous normalmente. A dificuldade é 6 e causa Força +1 de dano.

Para criar um rosnador, o Garou deve prender um espírito de Guerra, Dor, Fúria ou do Lobo. se ao invés disso um Maldito for preso ele poderá se voltar contra o usuário. A primeira vez que o usuário tiver uma falha crítica em um ataque , a lamina irá reverter em torno de si mesma e afundar na carne do usuário , rosnando enquanto morde. O Maldito irá então fugir e se reformar em algum lugar da Umbra, deixando o fetiche.

O Ritual do Sagrado Renascer (*Místico Nível 5*)

Depois de conseguir cinco peles de Garou, o realizador deve untá-las com um preparado de ervas minerais raros e cada uma delas deve ser retirada durante um mesmo auspicio lunar. Este ritual pode demorar bastante para ser preparado e as peles devem ser constantemente preparadas sobre o mesmo auspicio sob o qual foram retiradas. As peles podem ter anos de diferença de diferença, desde que sejam preservadas.

A cerimônia final deve ser celebrada sob o auspicio adequado as peles e deve ser completado em uma hora. O realizador do ritual rola Raciocínio+Rituais (dificuldade 9). Apenas um sucesso é requerido. Ao fim do ritual, as peles dos cinco Garou se fundem ao parente e ele se torna um Garou, com todas as suas vantagens e desvantagens. Ele terá a marca da Wyrm (nível 7), a menos que os Garou tenham dado suas peles voluntariamente. Obviamente, os Dançarinos podem conhecer diversos rituais além deste, sem restrição de nível.

Totem

Minotauro Custo: 6 pontos

Rei dos labirintos, senhores do enigma. Apesar de seus poderes, o minotauro foi abandonado pelos garous, mas acabou sendo aceito pelos dançarinos da pele, e a eles concederam enormes poderes. Sua aceitação está cada vez ficando maior, junto com seu poder.

Devido a sua natureza extremamente enigmática, seus filhos ganham +2 em enigmas, e reduza a dificuldade em -3 em todos testes para achar caminhos, ou fugir de labirintos. Também concede aos seus filhos +1 de força. Os dançarinos demonstrarão grande confiança pelas matilhas aceita pelo minotauro, e os dançarinos da pele que tem ele, ganham +2 de sabedoria

Dogma: O minotauro, não permita que seus filhos se percam em labirintos durante a vida, não importa que tipo qual seja ele, podendo ser desde túneis, até um financiamento de uma casa própria. Se ver que seu protegido está perdido e não consegue sair, então ele ajuda seu filho, mas em seguida o abandona.



Dançarinos da Pele

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Jogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talento

Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Expressão _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Instinto Primitivo _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícia

Emp. c/Animais _____ 00000
Ofícios _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Liderança _____ 00000
Performance _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimento

Computador _____ 00000
Enigmas _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Rituais _____ 00000
Ciências _____ 00000

Vantagens

Antecedentes

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Dons

Dons

Renome

Poser

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Artista

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Infância

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Posso

Virtude

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Cinze

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vulnerabilidade

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

Fragorza Tribal

(Opcional)
PERTURBAÇÃO:

nos

Lucas

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

Dificuldade: 6

Reduz dificuldades
de Percepção em 2

Fotisches

[illegible]

Rituale

[illegible]

Combate

Armadillo

Dangarinos da Pele

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Contatos

Totem

Aliados

Recursos

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seita

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Prefatio

Descrição

Definiciones de inputs: _____

Esboço do Personagem

Considerações finais



- ❖ Este artigo foi baseado em material encontrado na internet, criado por mim (Aspectos físicos destes Garous, pois não encontrei) e na Revista Dragão Brasil; ano 4 – Numero 37. 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>