

LIVRO DA WYLD



O Livro de Referência da Wyld para Lobisomem: O Apocalipse

LIVRO DA WYLD[™]



*Por Richard Dansky, Lica Clark-Fleishman,
Shannon W. Hennessy e Rick Jones*



A.K.F.

LENDAS DOS GAROU

O Nascimento

Ela chegou até a mim, e eu soube o motivo antes dela sequer dizer uma palavra. Pude ver o arrepio em suas mãos, e o suor frio que cobria seus lábios. A preocupação e o medo que enrugavam sua testa confirmavam que ela estava apavorada pela revelação que chegou a ela.

Ela não foi a primeira criança que eu tinha visto com aquelas características. Elas chegam com muita frequência nesses dias. Todas elas se parecem com bebês, jovens, inseguros e assustados.

Todavia, ela tentou agir confiante, como se ela soubesse exatamente no que havia se metido. Quase ri do seu feminismo. Ela estava, talvez, um ano fora em seus Primeiros Rituais, e já estava atuando no papel de uma mulher forte e auto-suficiente. Eu a convidei a se sentar, e ela o fez, incomodada com a protuberância na parte inferior da blusa. Ela olhou pra cima, e percebeu que eu estava a assistindo, e ela imediatamente apertou uma mão na outra para que elas parassem de se mover.

Perguntei se ela gostaria de um chá, e ela balançou a cabeça. Pude vê-la engolir a náusea ao pensar em colocar algo no estômago. Houve um momento de silêncio e, então, finalmente, perguntei, “O que posso fazer por você, Gail?” Ela parou um momento e finalmente reuniu coragem para responder.

“Ouvi que você é muito sábia nos caminhos do nascimento. Isso é verdade?” A voz dela estava trêmula, e ela limpou a garganta silenciosamente.

Eu confirmei. “Isso é verdade. Você precisa de alguém assim?” Uma rápida e afirmativa resposta. Eu me perguntei, por um momento, quão velha ela seria... Dezesseis, dezessete? Sabia que ela ficaria nervosa, defensiva, caso eu ousasse perguntar. Aos olhos de sua

matilha, ela era uma mulher, com todos os privilégios e responsabilidades que vêm junto com seu título. Aos meus olhos, ela era uma garotinha que havia mordido um pedaço maior do que podia mastigar.

“Você conversou com as Anciãs sobre isso?”, insisti.

Novamente, ela confirmou. “Elas me enviaram até você.”

“Você disse ao seu parceiro?”

Ela fez um gesto sem cuidado. “Não é da conta dele.”

“Está certa disso?”

Ela desferiu um olhar de aviso que, em seu rosto de bebê, mais parecia um beicinho.

“Então, muito bem,” comentei. Gail não foi a primeira jovem Fúria a silenciar-se imediatamente sobre a vida da jovem criança ao pai dela. Segurei um suspiro enquanto entregava uma almofada para ela sentar e ficar mais confortável. Perguntei quanto tempo havia que esperava o bebê, então ela me disse um mês ou dois, pelo que se lembrava. Me perguntei como ela não podia saber o exato momento em que engravidou. Ninguém está tão perto do ciclo da vida como as Fúrias, mas ela era jovem e, provavelmente, não pensou se tinha tempo para tal introspecção. Perguntei se algum outro parente sabia das boas novas, e ela respondeu que não havia compartilhado o segredo com ninguém, com exceção das anciãs e eu mesma. Perguntei ainda se estava pronta para trazer uma criança ao mundo, e ela me deu outro olhar de desaprovação que me fez sorrir. Depois de um pouco de discussão, contei que a ensinaria sobre o milagre que havia acontecido com ela. Gail sorriu, mas soube que ela apenas sorriu porque imaginou que eu esperava isso dela. A ideia de dar a luz era quase mais do que ela podia

suportar. Ela não tinha ideia da importância de ser mãe.

Eu pensei em como teria sido a mãe dela, como a havia nutrido e se era carinhosa. Gail parecia ter sido maltratada antes mesmo de ter visto os horrores que nosso povo presencia. Ela não estava em posição de trazer outra vida ao mundo. Não havia dúvidas em minha mente que seu pobre bebê viveria uma vida de sofrimento, conforme o temperamento e frustração de Gail se manifestassem — se ela não abandonasse a criança aos cuidados de outra pessoa, para melhor seguir sua vida de Garou. As expectativas de seu novo “eu” recém-descoberto fizeram com que ela se transformasse em algo muito antes de estar preparada.

Mas isto também é bem comum nestes dias. Não entrarei em como me sinto sobre uma jovem Garou sendo forçada à maturidade antes de estar preparada; nestes dias, a primogênita entre nós é considerada uma necessidade. Ao invés disso, meramente contarei uma história de uma jovem garota assustada que procurava por respostas para as perguntas que ela não conseguia nem ao menos conceber.

No início, Gail sofreu em minhas aulas e perguntas sobre sua condição. Entendi que ela realmente não queria nada com a gravidez, mas aborto, simplesmente, não é uma opção entre nosso povo. Ela parecia estranhamente sombria, me perguntei se ela havia caído em Harano. A ideia deste destino horrível para alguém tão jovem me deu um calafrio em meus ossos. Jurei que não deixaria isso acontecer caso pudesse evitar.

Depois de um mês cuidando de seu enjoo matinal e suas dores, decidi focar a situação dela abertamente. “Gail”, perguntei, “como você se sente sobre a dádiva que a Mãe Gaia irá conceder a você?”

Ela me deu novamente aquele insincero e familiar sorriso. “Estou orgulhosa de trazer uma nova vida a este mundo, que Gaia a abençoe e dê continuidade à força de nossa tribo.”

Meditei sobre a declaração e fiquei imaginando de quem ela havia ouvido isso. Ela estava miseravelmente arruinada e ressentida com o inchaço de seu jovem corpo. Ela temia ser deixada para trás — a matilha não teria o luxo de esperá-la dar a luz, e sem uma matilha sempre presente, nenhum de nós está completo. Para ela, a gravidez era um inconveniente sem significado. E o pior.

“Você parece cansada demais”, diagnostiquei. “Para manter sua força e raciocínio sobre você, precisamos entrar em ação.” A cabeça dela se voltou para cima, e ela levantou uma sobrancelha questionadora. “Quero que você mantenha seus olhos relaxados um pouco. Foque em manter sua respiração devagar e constante.” Como um bom filhotinho, ela obedeceu, mas pude perceber que nem o relaxamento era benéfico a ela. Tentei dar a ela outros pontos de concentração, mas ela continuava incomodada, como se suas preocupações e frustrações a houvessem emboscado nas esquinas de sua mente.

Continuei me encontrando com ela nas próximas semanas, e não houve melhoria em sua meditação ou atitude. Ela começou a crescer, e tentou esconder isto sob

roupas mais largas. Perguntei sobre sua dieta, sabendo que ela não estava comendo o que era necessário, e saudável, a despeito do que ela me contou. Precisava de uma abordagem diferente. Gail nunca conseguiria aceitação, e menos ainda a alegria, do milagre em seu interior se ela não mudasse. Eu contei a ela sobre a grande alegria que é se tornar mãe, e falei sobre a emoção de assistir uma criança crescer. Falei sobre muitas coisas, mas nada parecia tocá-la. Pude sentir minhas próprias frustrações se formarem, conforme o tempo passava. As anciãs dela me chamaram e disseram sobre a crescente tristeza dela, perguntando se eu poderia dar a ela um remédio. Eu tentei todas as ervas curativas que conhecia, sem nenhum resultado. Passei muitas noites ponderando sobre o que poderia ser feito para melhorar a sua situação.

Gail veio até mim um dia, e eu chequei sua situação física. Uma carranca cobriu seu rosto, e quando eu perguntei o que havia de errado, ela disse que estava apenas cansada. Eu olhei diretamente nos olhos e disse, “eu me recuso a ajudar você, se você não falar a verdade comigo.” Eu posso ter estapeado o rosto dela também. As bochechas ficaram vermelhas enquanto ela engolia a raiva. “Gail, este deve ser o momento mais emocionante na sua vida. Nem todas as criaturas são abençoadas de sentir a vida que cresce, como você pode.”

Gail começou a discutir, “se isso é sorte, eu odiaria ver o que é azar.” Eu fiz uma careta em resposta à sua declaração arrojada. “O que você quer dizer?”, eu perguntei cuidadosamente.

“É assim”, ela começou, “eu nem ao menos sei por que estou fazendo isto. Parecia uma boa ideia na época, mas agora eu desprezo isso. Enoja-me. Olhe pra mim!” Ela exclamou, apontando à sua barriga arredondada. Eu pude ver como os anos crescendo na sociedade humana danificaram sua visão de quão bela uma mulher deve ser.

“Não posso correr”, ela quase chorou. “Não posso lutar. Não posso mudar mais, nem ao menos para farejar uma pista. Eles não me permitirão ir com eles. Estou presa nesta forma humana, estou tão feia e inútil agora! Eu —”

Senti minha própria fúria crescer e ela abruptamente caiu silenciosamente conforme a tensão tomava meu rosto. Fechei meus olhos por um momento para considerar suas palavras. Ela sentou silenciosamente como um rato.

“Você é uma criança malcriada e egoísta”, eu finalmente disse, “nem um pouco melhor do que a mulher vã que você amaldiçoa por sua visão superficial de mundo.”

“Eu não tenho que suportar isso”, ela disse conforme começava a se levantar.

“Vai sentar aí até que eu dispense você”, ordenei. Ela piscou surpresa, mas sua bunda imediatamente achou um assento. “Vou explicar porque você não é nada além de uma garotinha brincando de ser adulta.” O rosto dela estava completamente vermelho, mas ela permanecia sem se mover.

“Com exceção das suas irmãs, nenhum outro ser de

Gaia tem a capacidade de se maravilhar com o nascimento como você pode. Mas, ao invés de agradecer sua Mãe pelo que ela lhe deu, você amaldiçoa e se suja de auto-compaixão. Você se pergunta se os homens a veem atraente como a jovem namorada que era. Passa fome, e sua criança também, em um esforço de evitar o crescimento do seu corpo. Você se esconde de vergonha, esperando que ninguém a veja por tempo demais. Você se ressentido de seus companheiros de matilha por se preocuparem com sua segurança. Eu tenho pena de você. Talvez fosse melhor pra você fugir e deixar seu bebê em uma lata de lixo, como uma jovem garota humana faria.” Meu tom era contundente e crítico, e a carranca dela tremeu, conforme as lágrimas ameaçavam cair.

“Por que você está sendo tão cruel?” Gail acusou.

“Por que você nega seu direito de parto?”

Gail permaneceu em silêncio por um tempo; o orgulho dela não a permitiria chorar. Eu pude vê-la lutar para manter sua expressão facial.

“Eu quero contar a você uma história, o conto de seu legado.”

Eu me sentei perto dela.

• • •

Há muito tempo, houve um grande tumulto entre o nosso povo, e a única tribo se dividiu em muitas. Conforme as seitas cresciam, todas elas procuravam uma maneira de agradar a Mãe Gaia, para confortar as lágrimas que Ela começava a derramar pela divisão da grande união dos Garou. Algumas tribos escolheram o caminho do Guerreiro, outras se tornaram líderes, ou senhores de grandes territórios. Havia uma jovem Garou, que caminhava de lugar a lugar, procurando aceitação, sem achar. Ela viu os grandiosos feitos que as tribos faziam em homenagem a Gaia, mas ela sentia que seus caminhos não eram os caminhos Dela. Ela acabou se desencorajando de que poderia achar um lugar para agradar a Mãe de todos nós. Por anos ela perambulou, sem achar consolo pro vazio doloroso, vazio que preenchia seus ossos. Ela achou uma vila de humanos que não haviam sido tocados pelo Impergium. Lá ela ficou por um tempo, atendendo às necessidades daquele povo, e deixando-os atenderem às dela.

Ainda assim, ela sentia um vazio dentro de si, e os ventos sussurraram a ela, estimulando-a a vagar mais. Então, com pesar em seu coração, ela se separou da vila, procurando a trilha que Gaia a chamou para percorrer. Ela se encontrou na Umbra, que naqueles tempos era mais confusa do que como a conhecemos. Não havia praticamente nenhum limite de restrição da Weaver, e era a época em que a Wyrn crescia descaradamente em sua loucura. Era a região selvagem preenchida de maravilhas inimagináveis aos Garou de hoje. A Umbra era o poderoso reino do útero de nossa Mãe. Vida preenchia o ar naqueles dias. Ela se sentia muito menos aliviada do que se sentia alienada e abandonada. Ela temia que nunca fosse encontrar aquele que a traria paz. Certamente Gaia a olhava duramente. Que grandes atos ela poderia fazer que outros de sua espécie não haviam

feito?

Ela chamou nossa Mãe para guiá-la. ‘Como posso lhe servir quando não compreendo o que você quer? Não há maneira que eu possa lhe honrar!’. A mágoa a preencheu, e ela lamentou pela paixão da lua, se recusando a comer ou dormir. Ela se deitou no chão, ignorando os curiosos espíritos que a rodeavam em um redemoinho. Finalmente, o buraco vazio de seu estômago a chamou, e ela instintivamente se moveu para achar alimento. Conforme caçava, ela atravessou uma clareira onde a caça era vasta. Ela agradeceu a Gaia por ter achado uma refeição. Conforme ela enchia a barriga, percebeu que o lugar parecia diferente de qualquer outro que algum dia estivera. Seus sentidos se ampliaram e ela observou o lugar. Cada fio de cabelo se eriçou quando ela levantou o focinho para sentir o que havia de errado.

Todas as bestas e plantas cantaram suas histórias a ela. Naquele momento, ela soube o terror de um jovem pássaro, testando suas asas para seu primeiro vôo. Ela sentia o desconforto de uma samambaia que era mordida por um coelho, e a dor de um veado capturado e derrubado por uma criatura mais forte do que ele. Ela sentou, embasbacada com o zumbir que ameaçava a ensurdecer. Cada coisa viva falou com ela, e ela entendeu, naquele momento, o ciclo da criação, intimamente. Como o sussurro de um amante, isso emocionava a sua alma para um caminho que aqueles das outras tribos não conheciam.

Ela se embriagou com a centelha da Wylde que a alcançou. Ela entendeu o sofrimento e êxtase da criação; ela pode senti-los em sua própria alma. O conhecimento recém descoberto ameaçava levá-la à insanidade, conforme sua mente era envolta com infinitas possibilidades de criação. Ela riu e chorou ao mesmo tempo quando a sensação começou a levá-la embora.

O palpitar de seu coração trovejava em seus ouvidos como um metrônomo, a sensação de tontura do sangue que fluía pelas veias a deixou desorientada. E, foi então, que ela notou algo errado. Como ela se esforçava para ouvir, ela chegou a uma repentina revelação. Ela era uma parte do grande ciclo, uma vez que uma vida repousava em seu útero. Ela se maravilhou como não poderia ter notado isto antes, como se tivesse alcançado a natureza do bebê que residia dentro do corpo dela. Uma pequenina batida de coração a cobriu de sombras conforme crescia, segundo por segundo, esperando para nascer.

Ela nunca havia ouvido ninguém dizer da santidade da percepção ou da humilde natureza da criação. Ela se perguntava por que ninguém nunca a havia ensinado tais coisas e ponderava sobre a questão anterior a ela, e assim sentiu um véu se levantar ante ela. Sob as estruturas de todas as criaturas da clareira, ela pode ver o redemoinho de uma estranha e amorfa energia. Dançava por entre as árvores e fazia cócegas no vento. Estava em todas as partes, rodopiando por aí, alimentando uma refeição intangível de vivacidade à própria terra.

Que coisa preciosa, a diversidade da vida! Foi então

que ela soube o que ela tinha que fazer.

Sem fôlego de emoção, ela se apressou, saindo da clareira, para compartilhar sua recém descoberta com seu povo. Ela chegou à primeira seita, e explicou a eles o que ela aprendera. Eles apenas a olharam confusos. Todas as criaturas não dão a luz? Por que ela era diferente? Ela tentou explicar à próxima seita, e eles também riram de sua revelação. Foi então que ela percebeu que não haveria ninguém que entenderia o milagre do nascimento como ela entendera. Desencorajada, ela sentou para contemplar estas coisas, quando ela ouviu uma voz sussurrante falar com ela. Dizia, 'eu compreendo, como minhas filhas entenderão, e as filhas delas também'.

Então ela soube como conseguiria honrar Mãe Gaia, venerando o útero de nossa Mãe. E então, pelas eras, a imperturbável e absoluta compreensão do começo da vida tem sido passado de mãe à filha em nossa tribo. Nós nutrimos isto, nós tendemos a isso e deixamos prosperar.

Nestes dias incertos, distrações ameaçam engasgar o cordão umbilical que nos ata ao útero de nossa Mãe. Mas, se você se sentar em silêncio, você pode ouvir a respiração, esperando para sussurrar segredos para seu ouvido.

• • •

Eu levantei meus olhos ao fim de meu conto, e vi que as mãos de Gail se curvavam em volta de sua barriga. Um olhar de culpa cruzou seu rosto, e ela percebeu o sacrilégio que havia cometido contra o dom de Gaia para nós. Lágrimas silenciosas rolaram por suas bochechas de bebê e seus lábios se apertaram em um beicinho. Por um momento, ela não conseguiu olhar para cima. Ela se envergonhava muito de suas ações.

"Agora você entende o que realmente é ser uma mulher em nossa tribo?", eu perguntei quieta. Ela afirmou com um movimento de cabeça, com a garganta muito apertada para responder em voz alta. "Não lamente o passado", disse gentilmente.

"Eu não sabia..."

Movi para seu lado, coloquei um braço reconfortante em volta dela. Eu sabia como ela se sentia. Um dia fui uma jovem impetuosa Fúria, cheia da sensação de invencibilidade que a descoberta do dom de nosso sangue de Gaia nos dá. Não seria após muitos anos, até que eu me tornasse mais sábia, que perceberia que eliminar os servos da Wyrm não era a coisa mais importante. Não importa quão grande seja um guerreiro entre nós, não importa o quão entendido é o Theurge de nosso povo, ou quão atencioso seja o curandeiro; ninguém compreende as estações da criação tão bem quanto as mães de nossa tribo.

Sem este conhecimento, nosso povo está praticamente extinto.

Gail daria a luz naquele outono. Uma linda jovem, nascida na luz cheia de Luna. Eu sorri pelos desafios que sua mãe enfrentaria conforme crescesse. Quando entreguei a Gail, pela primeira vez, seu bebê, eu vi um olhar que nunca havia visto antes. Não havia dúvida na mente dela que ela havia dado à Gaia o maior dos elogios, a mais preciosa homenagem, o mais sincero respeito por trazer vida a este, aparentemente, desesperançoso mundo.

Foi neste momento que Gail se tornou uma mulher.

Foi neste momento que ela sentiu uma renovação de todas as esperanças.

A Criação deve continuar.



Créditos

Autores: Richard Dansky, Lisa Clark-Fleishman, Shannon W. Hennessy e Rick Jones
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editor: Aileen E. Miles
Arte: Richard Kane Ferguson, Jeremy Jarvis. Jeff Rebner
Arte de Capa: Richard Kane Ferguson
Direção de Arte, Layout e Capa: Aileen E. Miles

Mea Culpa

Desculpas a Jeremy Jarvis, cujo nome foi acidentalmente omitido nos créditos dos artistas do **Rokea**. Ele é responsável pelos distintos tubarões encontrados no Capítulo Quatro: **Secrets of the Deep** no **Rokea**, bem como as fantásticas ilustrações do bestiário no Capítulo Três: Filhos da Wyld neste livro.
— Aileen E. Miles, Diretor de Arte

Aviso

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

Equipe do Nação Garou Traduções Livres
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349
contato: nacaogrou@gmail.com
(Nosso 22º trabalho, concluído em 28.10.2009)

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf
Título Original: Book of Wyld
Tradução: Pedro (*Lendas e Introdução*), Chokos (*Introdução, cap.2, cap.3 e cap.4*), Júlia (*cap.1 e 3*), Bone (*cap.2 e 3*), Cizinho (*cap.3 e cap.4*), Joffison (*cap.3*) e Paulo (*cap.5*)
Revisão: Chokos, Gustavo, Sussurros, Joffison, Bone, Carol Niniei, Folha do Outono
Tratamento de Imagens: Ideos
Diagramação: Folha do Outono
Capa e Contracapa: RGT



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

© 2001 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, Vampiro A Máscara, Vampiro A Idade das Trevas, Mago A Ascensão, Hunter The Reckoning e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem

O Apocalipse, Wraith The Oblivion, Lobisomem Companheiro do Narrador, Livro da Wyld, Caerns Places of Power, Ananasi, Ratkin, Axis Mundi the Book of Spirits, Lobisomem A Idade das Trevas, Book of Weaver, Guia da Tecnocracia, World of Darkness Blood and Silk e Project Twilight 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.

IMPRESSÃO E VENDA PROIBIDA. TRADUÇÃO DESTINADA A USO PESSOAL.

LIVRO DA WYLD[™]



Conteúdo

<i>Lendas dos Ciaron: Sobre Sonhos e Bestas</i>	<i>3</i>
<i>Introdução: A Luz Branca da Boca do Infinito</i>	<i>11</i>
<i>Capítulo Um: Cosmologia</i>	<i>19</i>
<i>Capítulo Dois: O Grande Mundo da Wylid</i>	<i>41</i>
<i>Capítulo Três: Filhos da Wylid</i>	<i>63</i>
<i>Capítulo Quatro: Um Punhado de Caos</i>	<i>89</i>
<i>Capítulo Cinco: Ferramentas da Criação</i>	<i>113</i>



W.H.O.
RICHARD
KANE
FEBRUARY
2001

Introdução: A Luz Branca da Boca do Infinito

Você alguma vez já saiu para andar pelas árvores sozinho perto do anoitecer? Naquela hora, quando se aproxima o fim do dia, onde tudo parece ficar azulado por um breve momento? Quando faz esta caminhada, você alguma vez sentiu que não era querido? Como um estranho, em uma familiar e ainda estranha terra? Você é um intruso? Você escuta o gemido das árvores e o sussurro dos arbustos? E quando você sente a calma repentina do dossel sobre você e o repentino silêncio contrário à conversa dos gafanhotos, você sabe que em algum lugar dentro de si, quando os alarmes de adrenalina e instinto se desligam como buzinas, que você não é inteiramente bem vindo onde pisa?

Você não está só. Os Garou também sentem isto.

Como Usar Este Livro

O Livro da Wyld é um recurso disposto a ajudar o Narrador a compreender melhor e usar efetivamente o que é, possivelmente, o mais debatido enigma que ronda a cosmologia Garou: A Wyld. Devido a natureza caótica do que a Wyld é, algumas vezes, pode ser um obstáculo difícil para o Narrador sobrepujar, até mais difícil ainda para os jogadores relacionarem, ao jogar numa crônica que envolva elementos deste membro tão distinto da Tríade. Apesar deste livro procurar captar algumas semelhanças de uma definição do clima da Wyld,

Narradores são encorajados a experimentar. A Wyld é, em uma palavra, possibilidade. A tentativa de quebrar a própria fonte universal de caos, mudança e possibilidade de seus componentes mais básicos se aproxima do impossível. Caos, mudança e possibilidade significam tantas coisas diferentes para muitas pessoas, como também para as tribos da Nação Garou e as demais Raças Metamórficas. Cada tribo e raça acredita que eles sabem o que é a Wyld e que sua definição defendida é a correta. E estão **todos** certos... num algum nível.

A informação que este livro apresenta não é inegociável e não está escrita nas paredes como uma série de regras e regulamentos acerca da Wyld. A informação aqui apresentada é muito mais uma proposta para você se aventurar a compreender a Wyld. O objetivo é mostrar a Wyld como uma força universal que pode, direta e indiretamente, afetar o mundo em que cada Garou vive (e morre). No mínimo, este livro deve servir para destruir alguns preconceitos que até os veteranos de **Lobisomem: O Apocalipse** podem se prender acerca da natureza básica da Wyld. Narradores são encorajados a tomar o material deste livro e usá-lo como fundamento para desenvolver ainda mais filosofias acerca da Wyld. Dado o número de metamorfos por aí que possuem suas próprias ideias, quanto mais, melhor. Pegue o que quiser, deixe para trás o que você não precisar para outros assimilarem em suas concepções diferentes. Sempre lembre que a

essência mais íntima da Wyld é, no geral, possibilidade. Quando você está lidando com uma fonte universal de possibilidade, caos e mudança constante, literalmente, tudo acontece. Você pode certamente adaptar uma, algumas ou todas as ideias deste livro para adequar às suas necessidades como Narrador a fim de aplicar a Wyld ao seu próprio Mundo das Trevas.

Lendas dos Garou: O Nascimento cria a atmosfera para este livro com um pequeno vislumbre do motivo pelo qual os Garou ainda veneram a Wyld — correta ou incorretamente.

Introdução: A Luz Branca da Boca do Infinito é a base para este livro, procurando desfazer os preconceitos frequentes que jogadores iniciantes e veteranos, além de Narradores, de **Lobisomem: O Apocalipse** podem ter sobre a Wyld. Além disso, aqui você vai encontrar uma explicação básica sobre a importância da Wyld para a Nação Garou, assim como a sua relação com Gaia, além de uma visão de como Narradores podem usar a Wyld em suas crônicas.

Capítulo Um: Cosmologia toma um vislumbre metafísico dos aspectos da Wyld, tanto históricos quanto atuais, particular da perspectivas das raças metamórficas no que concerne ao bem estar da Wyld.

Capítulo Dois: O Grande Mundo da Wyld examina os lugares da Wyld de baixa Película no Mundo das Trevas. Este capítulo também pretende dar exemplos de manifestações da energia da Wyld na Tellurian. A misteriosa e imprevisível natureza destes lugares, empacotados com a falta de qualquer semelhança com a ordem, tem um efeito decisivo no mundo e seus habitantes.

Capítulo Três: Filhos da Wyld é o “bestiário da Wyld”, este capítulo oferece aos Narradores as maneiras e métodos para empregar os servos da Wyld em suas crônicas. Informações relativas às Górgonas, espíritos e outros recursos de personificação da Wyld na sua crônica estão disponíveis neste capítulo.

Capítulo Quatro: Um Punhado de Caos é o assistente do Narrador para peneirar toda a informação e destilá-la para uma crônica. Apresenta informações referentes a crônicas históricas, usando convidados com laços com a Wyld, cenários alternativos e guias para os efeitos psicológicos da exposição à Wyld.

Finalmente, **Capítulo Cinco: Ferramentas da Criação** detalha as engrenagens da mecânica da Wyld. De sobremesa, aproveite dos Fetiches e Rituais da Wyld, garantindo assim a adição de um pouco de aleatoriedade à sua crônica.

Uso Básico da Wyld

Caos Fundamental

Antes de mais nada, é importante esclarecer que Wyld e Gaia não são a mesma entidade. Sim, alguns Garou ou outros membros das raças metamórficas associam quem eles são e o que fazem com a força universal da Criação. Eles sentem uma conexão com a

Wyld por causa de sua habilidade de mudar de forma, de ir além das “leis” do mundo material. Mas metamorfos são filhos de Gaia antes de qualquer coisa.

Gaia, conforme os metamorfos a entendem, é a vida — o todo e tudo experimentado e que é conhecido por um ser vivo, tanto no mundo físico como na Umbra. Embora a Tellurian seja tecnicamente maior, abarcando tudo do coração do mundo, desde a estrela mais distante no céu noturno até o ar que respiramos, Gaia é muito maior que o planeta Terra.

Gaia é, segundo algumas definições, a soma e a ordem personificada de causa e efeito, o poder que produz o fenômeno conhecido pelos Garou como a Tríade. Ela é todas as interferências coletadas que dão continuidade ao processo de Criação e do ser em suma, enquanto a Tríade representa um detalhe do Seu poder. Embora seja incerto se há ou não uma inteligência (alienígena ou outra) inerente a um único membro da Tríade, é absolutamente certo que Gaia não é apenas inteligente, mas também consciente — muito embora essa consciência esteja em uma escala muito além da capacidade de compreensão de qualquer mortal.

Outros modos de pensar possuem lugar em Gaia abaixo da Tríade, clamando que a Tríade é responsável por toda a Tellurian, e Gaia é meramente um “ponto desperto” do universo. (Caso isto seja verdade, então os Garou têm esperança de que a corrupção da Wyrms seja meramente um problema local — porque se a Wyrms é do tamanho de um terço do universo, não há possibilidade que eles possam prevenir que o planeta seja destruído assim que chegar o momento.)

Mas não importa a verdade, é bem claro que a Tríade e Gaia não são a mesma coisa. A Wyld pode ser uma agente, assim como uma personificação, de apenas uma das habilidades de Gaia, ou se você preferir, uma representação espiritual da força mais primitiva que A serve como um todo. Também pode ser maior que Gaia, a força criativa da qual Gaia veio. De qualquer forma, não é Gaia. É outra coisa.

A Wyld é o combustível pelo qual a natureza prospera. No entanto não é natural. Natureza é algo tangível e compreensível. A Wyld não é nenhuma dessas coisas, embora a natureza não possa existir sem a Wyld.

A Wyld provê a força crua que se torna vida como compreendemos e percebemos. Como criaturas da natureza, nossa afinidade com a Wyld é, em um nível prático, bem simples. Sem a Wyld não existiríamos. A íntima essência de nossas formas, e as de todas as coisas vivas dentro de toda a Criação, é esculpida das energias comandadas e providas pela Wyld.

O Que a Wyld faz

O homem tem buscado agarrar e controlar as forças primordiais da natureza, subjogando aquilo que ele sente fazer dentro de seus domínios desde que aprendeu a afiar pontas de lanças e cozinhar com fogo. O mais longe que chegou neste caminho de existência, que o homem tem caminhado pela sua posse na terra, foi de ter poluído o caminho com a carcaça daquilo que destruiu por

ignorância. O equilíbrio pode ter florescido em algum ponto por toda Gaia, mas não tem sido mais desde que se perdeu e, ao menos no que diz respeito à humanidade, esquecido em sua maioria. A Criação se corrompe do interior. A força da ordem se tornou, num tipo de narcisismo, um tanto louca. As energias da Wyld estão cada vez menos presentes na Tellurian, conforme o membro da Tríade vai ficando insensível e incontrolado, e é neste tema arrasador que a cosmologia de **Lobisomem** se concentra: A época do desequilíbrio que caça Gaia e tudo que está dentro de Seu abraço.

A Wyld cria e a Wyld luta para sobreviver contra o constante massacre da, agora insana e descontrolada, Weaver, e da louca e corrompida Wyrms. Nada mais, pode-se dizer, importa para a Wyld... se algo pode ser dito como "**importante**" para um grupo coletivo de forças universais e fenômenos. Sem a força Triática do equilíbrio — a Wyrms — a Wyld é forçada a travar o que pode ser percebido como uma guerrilha contra a virtualmente inexpugnável Teia do Padrão da Weaver. A teia da Weaver sufoca toda a Criação, à medida que cresce cada vez mais poderosa a cada século, com a ajuda da humanidade. Mas a fluidez da Wyld permite que ela passe entre os pequenos espaços entre os fios. A Weaver estabelece limitações estáticas em toda criatura que anda, rasteja, nada ou voa, e a Wyld introduz a mutação, adaptabilidade, evolução e caos. A Wyld é tanto a criadora como a reconstrutora, e existem vários momentos em que a linha entre essas duas habilidades distintas torna-se tênue demais.

Quão isso importa para o puro poder da Weaver? Por que a Weaver quer tanto subjugar e, em alguns casos, obliterar a Wyld? Bem simples, porque a Weaver é completamente incapaz de executar as ações feitas pela Wyld. Se a Weaver não pode controlar o potencial de tudo que ela tenta acrescentar em sua Teia do Padrão para seus próprios fins, então ela eliminará o que não pode controlar do universo, mudando suas regras. A Weaver é louca e tem ciúmes da habilidade da Wyld de criar com sua própria vontade e de desrespeitar as regras que a Weaver aplica a todo o universo ao realizar suas criações. Assim como uma criança mimada, a Weaver está constantemente tentando intimidar o que ela cobiça de sua irmã, em alguns casos com o uso de força bruta e extrema. Apesar de alguns campos isolados das presas de Gaia ou de seus primos metamorfos clamarem lealdade à Wyld e defender sua vontade, acreditando que a Weaver é a responsável direta pelas dores sofridas por Gaia, a Wyld não é um aliado e tampouco um inimigo para qualquer criatura ou ser. A Wyld simplesmente é. Ela sempre lutou e sempre lutará com ferocidade sem igual para assegurar que sempre *será*.

De certa forma, porém, os Garou parecem defender os mesmos valores que alguém poderia aplicar à Wyld. Assim, a resposta para a questão "Os Garou servem a Wyld?" é sim e não, dependendo da perspectiva. O simples fato de que a Wyld é a fonte de onde a vida, a criação e a mudança fluem faz com que ela seja simpática

aos Garou como um povo. Apesar de existirem certos Garou que ostentam que são campeões da Wyld, a Wyld não escolhe lados *por si*. Ela simplesmente é. Ao mesmo tempo, se a Wyld é possibilidade, então ela também é *esperança*. Esperança é, às vezes, tudo que os Garou precisam para mantê-los em sua guerra para preservar Gaia.

Sendo esse o caso, é fácil perceber como e por que alguns Garou acreditam, sinceramente, serem os campeões da Wyld. Alguns até mesmo apontariam que em suas tentativas de corrigir o universo, as Raças Metamórficas devem servir à Wyld porque ela precisa mais deles. Caso a situação fosse oposta e a louca Wyld estivesse prestes a destruir a sitiada Weaver, talvez estivéssemos ouvindo contos sobre os Garou sendo os "campeões da Weaver".

Uma boa analogia para a Wyld é um vírus. Um vírus não escolhe o receptáculo que infecta, ele simplesmente faz o que faz sem consciência ou consideração pelo hospedeiro. Ele luta para sobreviver e se multiplica o mais rápido possível num esforço para manter sua existência pelo maior tempo possível. Um vírus não é intrinsecamente bom ou mau. Esses são conceitos humanos, não podendo ser aplicados ao universo ou a um único aspecto do todo da natureza. A Wyld pensa na humanidade e nos Garou — se é que pensa — como nada mais do que receptáculos criados e abastecidos por suas energias. Diferente de Gaia, a Wyld não ama, e também não odeia. A Wyld não *sente* mais dor ou tristeza pela perda de uma matilha Garou do que um ser humano sente durante a perda de alguns milhares de células mortas de sua pele.

É também importante perceber que um universo sem a Weaver seria nada além do que uma lâmpada de lava rodopiante de caos e sem forma. Pois as energias produzidas pela Wyld para possuir alguma significância ou uso para Gaia e, portanto, para o universo, devem possuir forma e função. Elas precisam ser capazes de manter sua forma e propósito dentro de sua natureza. Apesar da Weaver não ter habilidade para criar da mesma forma que a Wyld, a Wyld não tem habilidade para especificar o que ela está criando. Nem consegue dar às suas criações um lugar no universo entre as outras criações que guardam pequenas partículas de sua essência e força vital. O conflito que existe entre a Weaver e a Wyld, devido à corrupção do equilíbrio da Wyrms, é um conflito de completa e total frustração por parte da Weaver e de um desespero notório por parte da Wyld. Se isso é ou não verdade, isso vem sendo debatido por séculos, não apenas entre as tribos da Nação Garou, mas por entre todas as Feras que reconhecem a Tríade.

Um Susurro para um Grito

Não se precisa passar por uma procura de visões ou perseguir por toda a vida as clareiras ocultas de distantes praias para encontrar evidências da Wyld na Tellurian. A Wyld está por toda a volta e em todo lugar. Cada gota de água consumida por cada ser vivo e cada molécula de

oxigênio trocada por dióxido de carbono contém a energia e essência da Wyld. Apesar de não haver dúvida de que a Wyld é encontrada em locais de baixa Película, a sua fluidez permite a ela a habilidade de passar entre os fios da Teia de Padrão. Apesar da grande perda de seus domínios no mundo físico, a Wyld ainda consegue se segurar na Umbra. Até mesmo na êstase quase absoluta de um refrigerador, mofo, fungos e bactérias crescem e, em condições sanitárias precárias, até mesmo prosperam.

A Wyld está, bem literalmente, em todos os lugares do Mundo das Trevas, de uma forma ou de outra.

A força na qual a Wyld se manifesta no Mundo das Trevas, entretanto, é uma questão completamente diferente. A Película estabeleceu uma fortaleza para a Weaver, e a Wyld perde mais e mais de sua habilidade de se manifestar diretamente no mundo com cada fio tecido por sua irmã ordeira, para reforçar a barreira tecida entre o físico e espiritual a cada dia. Apesar da Weaver ainda ter que descobrir o padrão pelo qual a Wyld em si possa ser tecida em sua teia, a Wyld tem sido forçada a apoiar-se na sutileza e isolamento, caso deseje que suas bases no mundo físico duem por muito tempo. Assim, tornou-se cada vez mais raro, através do último século, localizar um

local de poder ou importância significativa.

Como a Wyld se manifesta no Mundo das Trevas que você cria para seu jogo de **Lobisomem** vai depender muito do quão você a quer nos holofotes. A Wyld pode ser uma mestra da furtividade e sutileza, ou pode ser a pura força do caos. A seguir, temos alguns exemplos básicos de como a Wyld pode se manifestar em uma crônica. Limiares, que são poderosos bolsões de energia da Wyld no mundo físico, serão descritos em um capítulo mais a frente.

• **Espíritos:** Assim como com a Wyrm e a Weaver, a Wyld possui uma legião de servos espirituais que ela pode conjurar em tempos de necessidade. Esses espíritos são lendários entre os Garou como sendo alguns dos mais imprevisíveis habitantes da Umbra e de temperamento volátil. Tenha em mente que os espíritos da Wyld são apenas primos distantes (se é que são parentes) daqueles com afinidade para com Gaia. O prospecto de introduzir seus lobisomens a espíritos alienígenas que podem agir como amigos, adversários ou ambos, dependendo de seu humor, pode oferecer um novo conjunto de desafios para jogadores iniciantes e veteranos e, como Narrador, você tem que dar vida às suas próprias criações espirituais.

Personificação

É quase impossível para nós, criaturas de emoção e razão, compreender os processos de pensamento (se pode-se dizer que existe) de um fenômeno controlado. E um fenômeno controlado, é exatamente o que a totalidade da Tríade é. A Weaver não se sente sorrindo no centro de uma teia de aranha gigante feita de almas calcificadas. A Wyrm não necessariamente “se importa” com a Wyld ou com os Garou. Da mesma forma, é importante compreender que apesar de nós, criaturas de razão e emoção, sermos nada além de poucos e finitos no grande esquema da natureza (e, portanto, de Gaia)... a Wyld é eterna. Pelo que sabemos, emoção e razão são nada mais do que características possuídas apenas por seres mortais. Não há forma sequer de começar a explicar como algo que possui as habilidades e características normalmente atribuídas ao Deus judaico-cristão bíblico realmente se comporta, ou, mais importante, adivinhar o que pode pensar ou lembrar sobre si mesmo e sobre os outros.

Lembre-se que isso é um jogo. Trata-se de diversão. Alguns Narradores podem escolher manifestar a Wyld diretamente na história como um turbilhão de sangue, merda e ossos, que grita como um banshee antes de matar todos na Colméia. Outros podem desejar representar a Wyld como a pura força de esperança e renascimento, ou paparicada como ninfa de inspiração e paixão. Alguns podem ver a Wyld mais beligerante do que ela é apresentada nesse livro, enquanto outros podem pensar que usamos cordas de seda para amarrar

as ideias apresentadas aqui para não machucarmos a delicadeza que é a Wyld.

Ninguém está errado. Não existe forma “certa” ou “errada” para manifestar ou personificar a Wyld. Se você não fizer pelo menos **algum** esforço para fazer isso, seus jogadores não terão um ponto comum de referência para o que eles estão defendendo ou atacando, quando a Wyld e seus servos estiverem em questão.

Faça o que você preferir e interprete a Wyld como achar melhor. Use esse livro como guia ou orquestre sua própria Tríade baseada em sua própria filosofia de vida, universo e tudo mais. As interpretações da Wyld dadas aqui, e as personificações que possam ser anexadas à Wyld no decorrer desse livro, são destinadas apenas para servir como projeto para o conceito geral da Wyld em **Lobisomem: o Apocalipse**. Elas não são, como já dito, absolutas ou o “único” caminho em que as coisas podem ser feitas.

A Wyld é, se nada mais, **possibilidade**. Ela pode ser qualquer coisa. Pode pensar qualquer coisa. Pode criar à vontade, tão facilmente quanto pode romper a realidade abaixo de seus pés e o arremessar para a Lua, se seu Narrador assim desejar. Qualquer coisa é possível quando se trata da Wyld, e nós recomendamos que você explore quantas possibilidades diferentes você for capaz. Os únicos limites para o que a Wyld pode ou não fazer aqueles impostos pela sua imaginação. Esse é o único guia verdadeiro do que a Wyld pode ou não fazer em seu Mundo das Trevas.

Espíritos da Wyld específicos são descritos mais à frente desse livro, e guias de criação e mecânica para espíritos podem ser encontrados em **Lobisomem: o Apocalipse**, pág. 234-240.

• **Desastres Naturais:** Quando a Wyld ataca a Weaver em fúria, as energias produzidas normalmente causam efeitos colaterais que podem manifestar no mundo físico na forma de tempestades de areia, avalanches, incêndios, furacões, ciclones, nevascas ou enchentes. Nem todo desastre natural que ocorre no Mundo das Trevas pode viavelmente ser culpa da Wyld; algumas vezes um clima ruim é apenas clima ruim. Porém, certas tempestades, especialmente aquelas que parecem desafiar as próprias leis da ciência natural ou parecer ter “consciência própria”, são comumente carregadas com energia espiritual. Geralmente, essas tempestades nascem no Reino Umbral conhecido como Fluxo.

Usando a Wyld

Por que a Wyld é importante para os Garou? Por que os Garou devem se importar com a Wyld?

Simples, sem a Wyld não existe Gaia. Esse seria tragicamente o fim da história. Gaia não poderia sobreviver ao estrangulamento da completa separação da Wyld mais do que um homem poderia sobreviver ao ser enforcado. Gaia precisa da Wyld. Se a Weaver é o esqueleto de Gaia, e a Wyrn é Seu falho, e agora cancerígeno, sistema imunológico, então a Wyld é, certamente, Seu sistema nervoso e circulatório. A Wyld fornece a força bruta de vida que Gaia precisa para permanecer bem e viva. Essa é a atitude que muitas das tribos da Nação Garou adotaram quando se trata da preservação da Wyld, e apesar de ser diferente de seu campo de batalha normal contra o Apocalipse, é exatamente a mesma guerra.

Se você nos perdoar pela referência à **Star Trek**, o programa mencionado diz sobre o conceito de

IDIC: “Infinitas Diversidades em Infinitas Combinações”. Essa filosofia, basicamente, funciona com a premissa que enquanto existir um número infinito de variáveis no universo, então o adágio de “tudo é possível” é de fato correto e está baseado em uma lógica sólida.

Como já foi dito antes, pelo menos duas vezes, a Wyld é possibilidade. É uma variável constante. É caos e mudança, fluidez e movimento perpétuo. A Wyld é IDIC. Onde existe a Wyld, existe possibilidade. Onde existe possibilidade, existe esperança. Para muitos Garou, essa esperança pode até mesmo abranger a libertação do Apocalipse ou, mais importante, a vitória para seu povo, caso o Apocalipse seja impossível de ser impedido. Só essa motivação, quando sussurrada no ouvido de um personagem de um jogador, enquanto ele segura um Corax que morre em seus braços, é profunda. Se gritada na próxima Grande Assembléia, pelo Theurge mais reverenciado da seita, ela pode ser mais do que suficiente para aguçá-lo o interesse de seus jogadores quando as crônicas que envolvem a Wyld estiverem em questão. Imagine o Renome que uma matilha receberia se eles conquistassem a confiança de espíritos Wyldlings de Tombstone Lake?

Por outro lado, a Wyld pode ser uma antagonista com um potencial formidável também. Ser uma força de mudança, possibilidade e caos não lhe isenta de um lado sombrio. Existem certas ocorrências da manifestação da Wyld no Mundo das Trevas com maneiras bem similares ao fogo e enxofre do Deus do Antigo Testamento, tendo como resultado sofrimento, morte e destruição. Lembre

-se, apesar de Gaia ter escolhido seus favoritos entre Seus filhos baseada na percepção individual, a Wyld não possui propensão a quem ou o quê ela dá sua energia. A apresentação da Wyld como nada mais do que uma força de mudança, desimpedida de



qualquer ilusão de moral ou consciência humana é certamente uma frustração digna dos Garou e um teste para as alianças de seus jogadores para com Gaia, Wyld e outros.

A fluidez do que a Wyld é e o que ela representa, faz dela um recurso excelente para experimentações nos seus jogos. Caos descontrolado ou persistência incansável, nascimento e vida, ou absorção e reconstituição, a Wyld é tudo isso e mais. No fim, ela está à sua mercê e como você encontra as necessidades de seus jogadores e a história que você cria para eles.

Ambiente

Esperança

Até mesmo nas horas mais sombrias das noites finais de Gaia, existe esperança. Um dos inimigos mais perigosos que um lobisomem pode enfrentar é o Harano, e, uma vez que haja esperança por algo melhor no fim da longa estada, esse é um inimigo que pode ser derrotado. Sem esperança ou possibilidade, alguns debateriam, não há razão para **jogar Lobisomem: o Apocalipse**. Sem esperança, a Guerra do Apocalipse já foi perdida. Sem esperança, Gaia já está morta. Jogos que usam uma busca ou uma missão como sua pedra central, parecem funcionar melhor ao se usar o ambiente de esperança. Que tal uma profecia esquecida sobre o retorno dos Gurahl tenha sido descoberta e que mencione um profundo vale nas Montanhas Rochosas no qual os ursos andam, mas de onde eles nunca retornam?

Fúria

A Wyld contraataca a constante fiação da Weaver de tempos em tempos. Quando ela o faz, ela parece explodir em uma precipitação de energias que nós provavelmente interpretaríamos como dor, fúria e frustração. Algumas vezes, até mesmo os Garou bem-intencionados acabam nos lugares certos nos momentos errados, e testemunham a *verdadeira* face da fúria.

Horror

Vamos ser sinceros, muitas das coisas que fariam um ser humano corajoso tremer suando frio e começar a chorar não fazem muito em um Garou veterano. E um grupo experiente de jogadores de **Lobisomem** já passou por muita coisa e já viu praticamente tudo, através dos testes e atribuições das vidas de seus personagens, eles tornaram-se confiantes em suas habilidades, assim como em sua posição como defensores de Gaia. Mas o que acontece quando eles realmente se deparam com a loucura, com o fluxo alienígena de uma manifestação de criação e possibilidade em si? O que acontece quando, apesar de sua força, sabedoria e renome, eles caem em uma aliança com espíritos e seres que os consideram pouco mais do que apenas outro grupo de criações, se é que os “consideram”? O horror da Wyld é que ela pode fazer *qualquer coisa*, pode ser *qualquer coisa*, e sua única característica previsível é que ela e seus servos são

completamente imprevisíveis. Quão horrorizante seria para uma matilha de Garou descobrir que um de seus companheiros acabou de se dissolver em um líquido primordial por algo que eles *pensaram* ser um Maeljin Incarna, mas que na verdade era um espírito da Wyld de poder notável? E o companheiro de matilha que “estava aqui há um minuto” que desaparece na folhagem de uma cidade completamente tomada por trepadeiras ou kudzu?

A Wyld é bem apropriada para o horror, devido ao fato dos jogadores nunca saberem exatamente o que esperar. Como Narrador, paranóia e desconforto podem ser poderosos aliados.

Glossário

Abcesso — Terminologia Garou para um Limiar da Wyld que se forma dentro das divisas de um Caern ou Colméia.

Górgona — Um espírito da Wyld preso em um hospedeiro físico; os “fomori” da Wyld.

Limiar — Um buraco através da Película onde a Wyld mantém uma influência sobre o mundo físico.

Wyldling — Um espírito da Wyld; também usado como termo geral para as várias crianças da Wyld e seus servos. Não confundir com “Wylding”, um domínio Umbral da Wyld.

Recursos e Referências Adicionais

Muitos dos recursos e referências a seguir podem ser acessados na biblioteca pública, na internet ou até mesmo na locadora da vizinhança. Esses recursos e referências são uma boa direção para onde começar a ir, caso você esteja incerto sobre quais manifestações exatas ou o papel que a Wyld possa ter em sua crônica. Eles também podem prover informações mais detalhadas ou servir como inspiração para uma crônica centrada, ou que estrole, na Wyld e seus servos.

Livros

Sacrament por Clive Barker

The Wendigo e **The Willows** por Algernon Blackwood

The Dark Music por Charles Beaumont

Mythago Wood, **Lavondyss** e **The Hollowing** por Robert Holdstock

Hogfather por Terry Pratchett

Filmes

Mar em Fúria, 2000, por Wolfgang Petersen

Tentáculos, 1998, dirigido por Stephen Sommers

Epidemia, 1995, dirigido por Wolfgang Petersen

O Cemitério Maldito, 1989, por Mary Lambert

Monstro do Pântano (poupe seu fôlego – nós sabemos), 1982, dirigido por Wes Craven

O Terror Veio do Espaço, 1962, por Steve Sekely

Online

The Encyclopedia Mythica

<http://www.pantheon.org/mythica/>

The Creation-Evolution Encyclopedia

www.pathlights.com/ce_encyclopedia/Index.htm







Capítulo Um: Cosmologia

História

Contos antigos falam de tempos inimagináveis pelo mundo moderno. Para os Garou, esses relatos são fragmentos incompletos de sua história. Geralmente confusas e contraditórias por natureza, lendas do início do Universo falam de entidades que criaram a essência de tudo na existência. Muitas designações têm se mantido sobre as inúmeras concepções do que poderiam ter sido os grandes criadores de Tudo. Cada cultura deu um nome ao Ser Superior, ou seres, que acredita-se ter concebido a vida como conhecemos. Os Garou simplesmente a chamam de Tríade.

Embora muitas lendas sejam passadas por gerações de cantores e contadores de histórias, o relato preciso do início, se algum um dia existiu, foi perdido nas areias do tempo. Agora, apenas versos de contos quase esquecidos restam. Nenhum escrito conhecido do início pode vencer a disputa, então as Raças Metamórficas constantemente discutem quais contos têm mais veracidade. Muitas lendas têm pontos similares, e estas são geralmente consideradas verdades, embora não haja, certamente,

nenhuma verdade absoluta, tratando-se da mitologia da criação.

Possibilidade Ilimitada

A Wyld é a encarnação final da origem caótica. Ela reúne, expelle e reabsorve energia num redemoinho deslumbrante de energia primordial. A Wyld é pura, de infinitas possibilidades. Em essência, é a força da criação destilada. A influência da Wyld na Tríade é de importância monumental. Sem o constante trabalho da Wyld em criar nova matéria, a Weaver seria deixada sem o material bruto que precisa para adicionar ordem e estrutura à Gaia e a Wyrms, não tendo o que equilibrar, seria inútil. Estagnação não é equilíbrio. Mais importante, sem a Wyld, Gaia certamente morreria.

Se, como alguns teorizam, a Weaver é a mente de Gaia, argumentativa, lógica e estável e a Wyrms Seu sistema imune tornado cáustico e canceroso, então a Wyld não é apenas o Seu sangue, mas o coração que a mantém. Num grande macrocosmo, a Tríade funcionava como um ciclo de nascimento, vida e morte repetindo-se pelos tempos. Essa foi uma Era Dourada para todas as

coisas na Tellurian. Os mundos, espiritual e físico, eram um, e tudo vivia em sincronia. A Tríade entendeu que seu bem-estar estava refletido no desenvolvimento do mundo enquanto cada um fazia o seu papel, estabelecendo a simetria para todas as coisas.

Enquanto a luta de suas irmãs vem tirando a Wyld do mundo moderno, sua presença ainda pode ser sentida. Os Garou entendem a agonia que Wyld sofre com sua influência sendo banida do reino físico, a cada dia mais. Mas lobisomens podem ainda sentir a pulsação da Wyld na terra. Mesmo que a Weaver construa uma realidade aparentemente inflexível nas cidades, a Wyld encontra formas de aparecer, prédios infestados por roedores que roem suas fundações e estradas que quebram com plantas forçando seu caminho pelo cimento.

Nem a população humana é poupada dos atos da Wyld. Enquanto a Weaver cria novas tecnologias para alongar vidas, a Wyld cria novos vírus para se alimentar de seus hospedeiros humanos. E por causa dos atos destrutivos da Wyrn, a Wyld retalia sua irmã entrópica da mesma forma. Sempre que uma floresta é dizimada, nova grama pode ser encontrada na próxima estação. Quando rios e lagos são poluídos, flora e fauna se adaptam para sobreviver às mudanças. A Wyld age da única forma que sabe como quando uma parte sua é destruída — ela muda e recomeça. A Wyld também tem influência sobre os aspectos metafísicos das criaturas do reino físico. Brilhantismo, talentos criativos e epifanias (para o bem ou mal) nascem da natureza caótica da Wyld. Talento bruto e intelectualismo são um reflexo da Wyld acendendo a imaginação e o potencial das criaturas físicas. Instintos, premonições e intuições se iniciam no redemoinho da criação da Wyld.

Isso faz da Wyld uma entidade boa? Claro que não. A Wyld joga pela regras da natureza e pode ser bastante cruel na verdade. Apenas os mais fortes sobrevivem, e como a Wyld luta numa guerra de muitas frentes, agirá da única forma que entende. Como um animal acuado, a Wyld se mantém numa violência bestial (se tais palavras se aplicam a uma entidade desta escala), pronto para derrubar quantos inimigos puder antes de encontrar seu fim. O instinto da Wyld de sobrevivência a qualquer custo, substitui os laços com suas irmãs enquanto tentam absorver e reformar tudo que é uma ameaça ao seu bem estar.

A Era Dourada

Os Galliards cantam lendas antigas de uma era mitológica em que equilíbrio e harmonia imperavam nos reinos de Gaia. A extensão e duração da Era Dourada são, de certa forma, confusas; certamente, nenhum registro escrito resta destes tempos. O nascimento da Nação Garou, e o surgimento das outras sociedades Fera, são ditos, serem datados da Era Dourada. Alguns Theurges dizem que cada lobisomem mantém uma memória antiga destes tempos, guardada no fundo de suas almas. Eles afirmam que essa lembrança coletiva inconsciente é um presente de esperança de Gaia. Outros zombam da ideia, dizendo que, mesmo que certos tempos tiverem existido, eles passaram há tanto, que nem mesmo a Própria Gaia pode se lembrar deles.

A Era Dourada tem sido descrita de muitas maneiras, mas em cada versão da lenda, um ponto é sempre o mesmo: era um tempo de perfeição e suprema harmonia. O físico e o espiritual eram um e todas as coisas prosperavam em Gaia.

Paul,

Eu sei que o Dr. Nelson tem sido um companheiro de muito tempo e um bom amigo para você. Eu imploro, pelo bem dele, que você o encoraje a parar de distribuir esses ensaios históricos blasfêmicos. Pelo menos, elas são ficção, e podem ser vistas como heresia. Leia essas páginas que mandei. Eu sei que o bom doutor tem boas intenções, mas pelo amor de Gaia, ele está assinando a própria sentença de morte.

*Cordialmente,
Sandeep*

Por muito tempo estudei a história de nosso povo. O que sempre achei mais curioso são os contos e as lendas que falam da forma como éramos no período anterior ao que conhecemos como Era Moderna. Não há muita informação disponível sobre a Nação anterior à separação da Umbra do mundo material. O pouco que permanece pode ser encontrado em fragmentos de canções quase esquecidas e pictogramas expostos ao tempo deixados por nossos ancestrais. Todavia, eu dediquei a minha vida à busca do entendimento, aos “comos e porquês” do que pode ter acontecido não só à nossa cultura, mas a Gaia, em tempos remotos.

Criei muitas hipóteses e teorias sobre o que é, eufemisticamente, chamado de Era Dourada. Eu asseguro a você, nenhum dos meus achados são publicamente aceitos, para não dizer populares. Muitos Guardiões das Tradições quase vieram a discutir comigo quanto às minhas postulações. Como não tenho esperança nesse conflito, posso apenas apreciar o seu esforço apaixonado de manter sua versão da nossa história viva. Então, enquanto compartilho com você o que penso fazer mais sentido sobre o que aconteceu há muitos milênios, peço apenas que leia com a mente aberta. Viajei muito e muito longe para coletar as informações que irei compartilhar com você. Lembre-se disso antes de dispensar minhas palavras como as de velho tolo e sem sentido.

Muitos do nosso povo sabem que a Nação tem existido por mais tempo do que os registros. Claro, o problema com a história oral é que ela deixa o nosso princípio aberto a revisões. Embora possa fazê-lo uma grande lenda, não preserva os fatos. Como um cientista social, e historiador, a verdade do material é o que procuro. Eu acredito que o nosso povo tenha encontrados seus primeiros “lares” no que é chamado “Pangéia”, não confundir com o reino espiritual de mesmo nome. É minha crença que Gaia criou esse lugar há aproximadamente 10 milhões de anos, embora eu entenda que a ciência popular não siga a mesma linha do tempo. No entanto, foi por volta dos primeiros milhões que a nossa Grande Mãe construiu as terras que nós iríamos habitar. Parte deste período de criação foi, mais seguramente, gasto no desenvolvimento de entidades espirituais, ou caseiras, Os quais agora nos referimos coletivamente como a Tríade. Enquanto muitos creditam em uma Teoria do Big Bang de criação espiritual, eu acredito que Gaia, cuidadosamente, criou aqueles seres que teriam determinados deveres, tomando grande cuidado e tempo para garantir que Sua visão se realizaria. Mas divaguei.

Pangéia foi a primeira face de Gaia, e é nesse lugar que os primeiros metamorfos nasceram. A Pangéia era uma grande massa de terra, uma única ilha rodeada por um mar enorme. O mundo espiritual era intrinsecamente conectado à terra. Não havia uma Película naquele tempo, ou se havia, podemos assumir que era o equivalente a um lençol pendurado num batente. Durante esse período nosso povo aprendeu a se comunicar. Certamente, os primeiros métodos de expressão eram primitivos e grosseiros, mas com o passar do tempo nós nos desenvolveríamos e nos tornaríamos mais sofisticados. De acordo com minha pesquisa, teria sido aproximadamente 5 milhões de anos depois que o período conhecido como Era Dourada começou.

Muitos poetas glamourizaram a Era Dourada, e era como se fosse um mundo espetacular naqueles tempos. O que sabemos agora, de inúmeras canções e lendas, é que durante essa Era, não havia distinção entre o mundo espiritual e material. O que eu descobri em minhas viagens é que a Era Dourada pode não ter sido tão gloriosa. Pictogramas pouco conhecidos em vários locais por todo o Reino e a Umbra retratam um estilo de vida brutal e sangrento das criaturas daquela Era. Matanças rituais e disputas territoriais podem ter dizimado sociedades físicas e espirituais inteiras. Esse era o tempo em que Gaia pode ter experimentado a primeira Grande Guerra.

A agitação de uma população dividida certamente causou dor e sofrimento a Gaia. Qual seria a causa exata da divisão, ou Ruptura, está aberta a discussões. É minha visão que Gaia ordenou aos seus zeladores que resolvessem os problemas de todas as facções em guerra. A solução lógica da Tríade teria sido separar todos os seres. A Ruptura não iria apenas separar o mundo espiritual do físico, mas também quebrar o continente conhecido como Pangéia nos que conhecemos hoje.

A Ruptura foi mais seguramente, um fato súbito. Milhões, provavelmente, pereceram enquanto a Terra se quebrou e a Película se formava. Os que permaneceram seriam forçados a depender uns dos outros para a continuação da existência, trazendo assim de volta uma era de paz.

A protagonista da Ruptura de Gaia deve ter sido a entidade que chamamos de Wyld. Enquanto Gaia procurou criar um novo ambiente onde conflito não fosse predominante, só faz sentido que Ela tenha escolhido Sua mais poderosa força criadora para mudar a aparência da terra. A perda e a destruição que ocorreram teriam sido um efeito colateral às contrações que criaram o mundo como o conhecemos.

A Ruptura

Algo terrível ocorreu, que mudaria tudo; a Ruptura.

Theurges mantêm muitas teorias sobre a causa exata da Ruptura, mas seus efeitos na Tellurian foram devastadores. O mundo espiritual abruptamente se separou do material, efetivamente separando todas as criaturas físicas, exceto as Raças Metamórficas, da única fonte de espiritualidade confiável. A Wyrm e a Weaver começaram uma constante batalha por controle, enquanto a Weaver tentava moldar o mundo material à sua visão de equilíbrio. A Wyrm começou a consumir e destruir mais enquanto o atrito entre as duas entidades começou a aumentar. A Wyld pagou o preço, enquanto a guerra que se seguiu iria lentamente exilá-la do plano físico.

Alguns dizem que a Ruptura é culpa da ambiciosa Wyrm. Em seu ciúme de Gaia, ela começou a consumir todas as coisas que Esta havia criado em uma tentativa de tomar Seu poder. A Wyld ficou contra a destruição egoísta, e começou a dar vida a novas criações para combater as perdas de Gaia. A Weaver então se enfureceu com o caos criado por suas duas irmãs e teceu um tecido que iria eternamente atar espíritos a um mundo incorpóreo e cegar para sempre as criaturas físicas da consciência universal que tiveram.

Outros dizem que a Ruptura veio como o resultado da ascensão da crueldade no mundo. Enquanto as muitas criaturas de Gaia começaram a evoluir, batalhas surgiram pelo controle de territórios, apesar da caça ser abundante. Enquanto os atos de maldade e egoísmo aumentavam, todas as criaturas começaram a sofrer horrivelmente, enquanto brutalidade física causou uma enorme perda no aspecto espiritual e amarrou todos os seres juntos. Se os mundos tivessem permanecidos unidos, a história continuaria, o ciclo teria continuado até que mundo todo fosse um Reino da Atrocidade na Terra. O resultado foi um mecanismo de auto defesa coletivo, ou a Ruptura.

Não importa a causa, os efeitos da Ruptura ainda permanecem no mundo moderno. Espiritualmente, atos espontâneos de fé, visões e outras crenças metafísicas se tornaram uma lembrança esquecida do passado. Os cidadãos comuns do Mundo das Trevas dificilmente prestam respeito às crenças espirituais. Apesar das tradições religiosas poderem ser um estudo interessante, é largamente aceito como um fato que Deus deve estar morto. Esperança, crenças e moralidade deram lugar a devoções materiais. A questão principal precisa ser aplacada mais do que qualquer deus antigo. Aqueles que não prestam homenagens ao Todo Poderoso Dólar são sacrificados como as engrenagens de uma fria e estática sociedade.

Não há dúvida que os Garou travam uma batalha difícil.

A Película

O surgimento da Película foi semelhante a uma porta batendo na cara da Wyld. Enquanto a Wyld ainda

espia pelo buraco da fechadura, sua produção no mundo físico foi seriamente atrofiada. Os efeitos disso são notáveis para aqueles que sabem onde olhar. Concreto e aço cobriram campos que antes eram verdes. Aparelhos de ar condicionado regulam os verões quentes, e caldeiras tiram o frio do ar de inverno. Enquanto mais aspectos do mundo físico se tornam regulados, a Wyld luta contra a inevitabilidade sufocante. Existem lugares onde a Wyld passa por debaixo da porta que é a Película. A acumulação da energia da Wyld no mundo físico é chamada de Limiar. Com o passar dos milênios, Limiares se tornaram cada vez mais raros, e muitos metamorfos modernos nunca viram um. A Película funciona mais como uma barragem que mantêm a influência da Wyld à distância. Com a chegada dos dias Finais, a Wyld bate na parede que separa os mundos, físico e espiritual, com força.

Um dia a barragem irá romper.

Enquanto a Wyld é fraca no mundo físico, ela mantêm sua força na Umbra. A Umbra não é tão limitada pelas restrições estáticas que a Weaver impôs no mundo físico, e lá a Wyld pode ainda cumprir seus deveres como criadora com menos interferência de suas irmãs. A Wyld se desenvolve na Umbra, se souber onde olhar. É nesses lugares que a Wyld constrói energia e poder para seu eventual retorno a Gaia.

A Conexão Com Gaia

“Abençoados aqueles que servem a Mãe da qual viemos. Que Ela sussurre sabedoria em seus ouvidos, traga alegria a seus corações e esperança a suas almas.”

— Oração Fúria Negra

Por vezes aqueles que não entendem a relação entre a Wyld e Gaia confundem a distinção entre as duas. Elas são duas entidades diferentes. Elas não são aliadas nem inimigas, mas precisam uma da outra para sua existência contínua. Gaia dá às criações da Wyld algo que suas irmãs falharam em dar — espiritualidade. As infinitas combinações que existem da individualidade de ter uma alma fortalecem a Wyld. O nascimento de novas vidas previne a calcificação e decadência que ameaça sufocar Gaia. Canções falam sobre a Wyld ser o Pai cósmico, como Gaia é a Mãe. Alguns dizem que Gaia e a Wyld são amantes, ou amigos, ou até mesmo iguais. Este não é o caso. Gaia está em cada membro da Tríade igualmente. A única diferença entre o relacionamento de Gaia com a Wyld e suas irmãs é que a Wyld luta por renovação. A Weaver se preocupa com prover ordem a todo custo e a Wyrm em sua loucura esforça-se para consumir. Nenhuma se preocupa com o equilíbrio que Gaia precisa para sobreviver. A Wyld é o único membro da Tríade que luta para retornar o ciclo da existência para a forma como antes foi em virtude das circunstâncias. As ações da Wyld podem, na verdade, serem vistas como causadoras de desequilíbrio se estiverem em frenesi, tanto quanto as da Wyrm. A Wyld não cria para Gaia em um senso de lealdade ou moralidade. Na verdade, a Wyld não tem

O Último Dia

Como contado por Alo, Garra Vermelha do Noroeste.

Transcrito por Estrela Fúnebre, Guardião das Tradições do Avô Trovão.

Deixe-me contá-lo das coisas que virão. Você não pode farejar a morte no ar? Ela vem para todos nós! A maior das tempestades atinge o horizonte e nós não vemos. Os ventos que carregam as areias que irão arrancar a carne de nossos ossos começaram, ainda nós não sentimos. O grande predador nos caça, ainda que estejamos em suas barrigas, alheios ao perigo.

Levantem seus narizes! Levantem suas orelhas! Entendam que o Último Grande Acontecimento está sobre nós todos. Eu conto de um dia que o Sol não irá nascer e Luna aparecerá escura. Todas as coisas saberão a verdade no poderoso momento final, e chorarão por algo que as salve. Seus uivos serão mil guinchos de terror, e nem mesmo o mais poderoso dos Guerreiros irá superar a grande onda que limpará esse lugar imundo.

Uma vez, existiu uma grande Mãe. Veio o tempo em que ela deveria escolher um parceiro, mas não havia nenhum para ser escolhido. Ela uivou à selva, e daquele lugar veio o nosso Pai Wyld. O Pai viu como a Mãe poderia dar a seus filhos algo que ele não podia, amor pela vida. Ela os preenchia com esperança e alegria, e esses novos traços agradaram muito o Pai, e com alegria ele se tornou Seu companheiro. Eles se regozijaram de tudo que criaram. Eles criaram muitas coisas, belas e magníficas. Suas matilhas cresceriam fortes e se desenvolveriam.

Da mesa grande selva que o pai apareceu viriam seu irmão e sua irmã. Eles também desejavam um lar naquele lugar abençoado. Com os braços abertos a mãe recebeu os irmãos de Seu companheiro.

Por um longo tempo, o irmão e irmã do pai reconheceram a autoridade do Único e Verdadeiro Líder. Então eles se tornaram invejosos e se perguntaram por que eles não poderiam ser alfas. Eles fizeram desafios e a Mãe provou seu valor. O pai segurou sua língua com aqueles desafios. Enquanto o

machucava ver sua parceira ser ferida daquela forma, era como as coisas eram naqueles tempos.

Com o passar das estações, as disputas se tornaram mais frequentes, e o irmão e irmã do Pai atacavam cegamente sua companheira. Foi com grande raiva que o pai interferiu e rosnou sobre sua falta de subordinação. Eles abaixaram seus narizes por um tempo e agiram como deveriam, mas suas maquinações continuaram.

A irmã do Pai sussurrou uma armação a seu irmão um dia. Ela disse que eles deveriam construir uma jaula da pedra mais forte ao redor do Pai enquanto ele dormisse. Seria assim que eles poderiam matar a Mãe e tomar Seu lugar como líder da matilha. E assim eles o fizeram.

O Pai acordou na escuridão, e através das paredes ele podia ouvir os gemidos de dor de sua parceira. Ele começou esmurrar as paredes, mas foi em vão, pois seus irmãos traidores as fizeram muito fortes. Ele ordenou que seu irmão o libertasse, mas suas palavras não foram ouvidas. O choro de sua companheira se tornou mais penoso enquanto ele arranhava as paredes, procurando liberdade. Ele uivou juramento a seu irmão e irmã de que se eles matassem sua companheira, ele iria vingarse deles com dez vezes mais força.

A promessa do pai foi ignorada, e Gaia continua a morrer. Se Ela morrer, nos todos a seguiremos. Não porque a Weaver congelará nossas almas, não porque a Wyrn trará pestes vis, nem porque nossa verdadeira Mãe faleceu. Nós iremos perecer na mais horrível das formas enquanto nos mantivermos diante da justificada fúria da Wyld quando se libertar dos confins onde seu irmão e irmã a prenderam.

Então por que nós continuamos a ignorar o que está para acontecer? Quando irá o pai Wyld se libertar da prisão que o mantém? Você ouviu seus uivos como eu ouço? Ele manda que conquistemos aqueles que ameaçam sua parceira. Ele exige nosso sacrifício para retorná-lo a Gaia. O dia em que nossos verdadeiros Mãe e Pai estarão reunidos. Apenas nesse dia nós conheceremos a paz.

senso de compaixão por Gaia, ela simplesmente age da forma que sabe.

Longas discussões geralmente acontecem entre os mais filosóficos metamorfos, discussões sobre Gaia ter vindo primeiro, ou a Tríade. Certamente existem pontos válidos o suficiente para fazer um argumento lógico em qualquer teoria. A maioria dos Garou iria veementemente afirmar que Gaia é a Mãe da criação, embora outros Fera possam não concordar com este ponto de vista. Como o assunto de “quem veio primeiro” irá mais certamente ser uma discussão do ovo e da galinha até o último dia, seria imprudente dizer que um membro da Tríade é mais poderoso que Gaia, ou vice-versa. Cada entidade tem um papel específico no funcionamento do universo, um tão importante quanto o outro. Sem todos os componentes, caos massivo iria, com certeza, dominar.

A Loucura da Wyld

Loucura é um termo que é frequentemente associado com as irmãs da Wyld. A Wyld é bastante furiosa, mas não por insanidade. Embora seja impossível até mesmo imaginar motivos de uma entidade tão mutante como a Wyld, há uma pequena dúvida daqueles que sabem que a Wyld é cheia de fúria. Porque isso é o que ninguém sabe. Teorias são abundantes; a mais popular é que a Wyld está atacando em alguma tentativa cega de auto-preservação. Enquanto a Wyrn e Weaver giram descontroladamente, a Wyld cresce mais ressonante em seus esforços para restaurar o equilíbrio.

Erroneamente, muitos pensam que a Wyld tem interesses de Gaia (ou até mesmo Garou) em seu coração. A realidade é que a Wyld tem apenas os interesses da Wyld em sua mente — quaisquer que sejam *esses*, já que são certamente incompreensíveis para seres vivendo na escala mortal. A Wyld não tem conceito de moral, certo ou errado, justo ou injusto, ela apenas sabe que é preciso equilíbrio para que sobrevivam. Sobrevivência é *tudo* que importa.

Em sua luta por existência contínua, ela não conhece piedade e não oferece piedade. Suas alianças são rápidas e frágeis, e aqueles que acreditam que podem seguir a Wyld como um protetor acabam por descobrir tarde demais que suas vidas são insignificantes no grande esquema de coisas da Wyld.

A Carotinha do Papai

O barulho de meia dúzia de ratos ameaçou deixar Shelly louca enquanto ela passava pelas pilhas de lixo que cobriam o chão do beco frio e úmido. “Jez, você está aí?” Ela chamou cautelosamente. A Jovem Roedor havia conhecido o Ratkin há pouco tempo e não estava acostumada as companhias que ele tinha. Todavia, ele sempre parecia contar boas histórias, e ela estava sempre à procura de novos contos para passar adiante.

Shelly chamou o nome dele de novo, e ouviu sua voz ácida responder, “Sim, estou indo”. Ela o observou aparecer detrás de uma caçamba. Ele jogou uma

garrafa vazia de licor barato numa pilha de lixo e andou na direção dela. Ela tentou bater papo, mas Jez não estava no clima. “Que você quer?” ele soou rude, mas Shelly veio a aceitar que era apenas o jeito dele.

“Eu pensei que nós pudéssemos trocar uma história ou duas, se você quiser” ela disse cuidadosamente. O humor dele podia mudar rapidamente, e ela não queria arriscar irritá-lo.

“Claro, bochechuda. Sente-se” ele apontou para uma pilha de lixo. Shelly optou por se apoiar na parede do beco ao invés disso. Jez se sentou num caixote meio quebrado que estava apoiado numa lata velha, de pintura enferrujada.

“Eu posso contar primeiro dessa vez” ela ofereceu.

“Nah, não tô no clima para isso” ele interrompeu “Mas vou te contar uma que vai te deixar doida”. Shelly concordou e esperou que ele acendesse um cigarro meio-fumado.

“Olha, é sobre a Menina Bonita. Tudo é. Você sabe o tipo que eu estou falando. Ela é tão perfeita que você não consegue pensar em nenhum defeito. A Menina Bonita define tudo nesse planeta. Todo mundo se mede com a Menina Bonita. Mulheres querem ser como essa garota. Elas querem andar, falar, comer, foder e cagar como ela. Homens são pior. A obsessão deles com a Menina Bonita abre todas as portas para a maldade entrar nos corações deles. Eles se perguntam, 'eu posso ficar com ela? Ela vai me querer? Quem eu tenho que matar pra ficar com ela?'

Veja, a Tríade funciona assim: eles estão todos lutando pela mesma coisa. O que é, você pergunta? Bem, eu vou te contar. É tudo sobre a Menina Bonita. Tipo, todo mundo conhece uma, certo? E todo mundo reage de forma diferente a uma. Pense no cara que começa a desejá-la. Então ela o esnoba, e agora, ao invés de amar ela, ele a odeia. Ele a quer morta a qualquer custo. E depois, você tem a Vadia Invejosa e ela não suporta que a Menina Bonita seja mais bonita que ela. E não é que a Vadia Invejosa não seja bonita, mas você tem que levantar a bunda do sofá bem cedo para alcançar a Menina Bonita.

Mas bem, a coisa é assim, toda Menina Bonita, não importa quem ela seja, ou onde esteja, ou qual sociedade ou cultura, tem um papai. O Papai não dá a mínina para a Vadia Invejosa, ou o Amante Dispensado. Tudo que o papai se importa é sua pequena e preciosa caixinha de alegria. Tudo que o Papai quer é ver a sua pequena se desenvolvendo e crescendo. E quando ele a ouve chorar de dor, ele não responde, ele REAGE! Nada está a salvo da ira do Papai quando ele ouve seu bebê soluçando. Ele foderá e acabará com o filho da puta.

Toda vez que ele ouve seu bebê gemendo, sua raiva se multiplica e ele procura pelo caminho mais rápido que leve ao seu opressor. O caminho de menor resistência se você quiser. Como um merda de raio!

Jez bateu as mãos tão rápido que Shelly quase se

colocou de pé. Ele riu enquanto se prolongava
“Espera, tem mais” prometeu.

“O problema é que tem muito mais
resistência que costumava ter. Não
vá pensando que o papai não
pode mais vir salvar
sua garota, ele vem.
Confia em mim, eu
não nasci com essa
cicatriz na minha
cara. As vezes só estar
por perto quando o
papai vem procurar a
Vadia Invejosa ou o Amante
Dispensado é perigoso para
espectadores. É melhor só ficar
fora do caminho do papai. Veja,
se alguém machucar até mesmo
um fio de cabelo da minha
pequena, eu me vingaria
deles até que meus joelhos
estivessem enterrados no
seu sangue, merda e
ossos. É como a nossa
fúria é. Nós fazemos isso
pela Menina Bonita.

“Agora, 'cê
consegue imaginar
como é a fúria do
Papai?”

Shelly obstou
“O que você está
querendo dizer?” seu
rosto estava contorcido
em confusão. Jez tragou
uma última vez o seu
cigarro antes de jogá-lo
no chão, frustrado. O
arrastar das patas dos
ratos no chão era a
único som no silêncio
desconfortável que
enchia o ar.

“Malditas
crianças” ele finalmente
resmungou “querem
tudo explicado 'pra
você”. Shelly
encolheu-se um
pouco.

“É assim
menina. Papai
não vê as falhas
do seu bebê. Ela é perfeita de
todas as formas. Na verdade, ele
não vê falha nenhuma, ele só vê
potencial. Se a sua menininha



for esmagada pela Vadia Invejosa e
o Amante Dispensado,
nós estaremos todos
arruinados e essa é uma
promessa. Papai
vai dar uma surra
como o mundo
nunca viu. Tipo,
veja, seu bebê é a
Filha da Esperança,
e uma vez que se for,
nenhum de nós tem
chance. Ele vai nos
lançar no limbo.
Talvez se a esperança
se for, o limbo seja
um lugar melhor.”

Shelly deixou
absorver o conto por um
minuto. “Mas pensei que...”

“Não importa o que você
pensa!” Jez cortou com raiva
“A merda bateu no
ventilador, e você e eu, e
todo mundo está no fim da
linha. A única coisa que
você tem que pensar é o
que vai fazer entre
agora e o fim para
garantir que a
Menina Bonita
não se
machuque tanto.
É tudo que você
tem que pensar.
Agora saia daqui,
você está
incomodando meus
amigos.”

Shelly olhou
para baixo e viu dúzias
de ratos se arrastando em
volta dos seus pés. Ela
tentou agir indiferentemente
enquanto andava em direção a
rua. E ouviu a risada
zombeteira de Jez enquanto
deu seus últimos dois passos para
a fora do beco, correndo para rua.

Aspectos da Wylf

Em virtude da sua natureza, a
Wylf é um mestre severo. Assim
sendo, seus seguidores nos reinos
espirituais não apenas refletem suas
tendências, mas podem também levá-
las aos seus extremos. Espíritos da Wylf

são de longe os espíritos mais caóticos da Umbr. Imprevisíveis, espetaculares e altamente perigosos àqueles que não têm conhecimento íntimo sobre seu *modus operandi*, a maioria dos lobisomens se mantém longe destes seres. Contos sussurrados alertam aqueles que pretendem invocar espíritos da Wyld sem as devidas precauções tomadas de antemão. Até mesmo o mais esclarecido dos Theurges não possuiu um conhecimento firme da natureza destes seres. Eles simplesmente não se ajustam a nada que lembre um comportamento racional. Convocar esses espíritos é perigoso, e contundente com os Garou que estão mal preparados para receber o que chamaram.

Parecido como planetas e estrelas se movem entre seus lugares no céu, os espíritos da Wyld têm identidades mutantes, sobrepostas. Como resultado, Espíritos da Wyld geralmente não são classificados como seres individuais, mas sim como um componente variável que reflete o complexo, e geralmente confuso, estado da Wyld.

A Ninhada de Teyacapan

Deixe sua arrogância para trás, filho do lobo. Eu não tenho uso para isso nesse lugar. Eu ouvi sobre seus feitos, e é dito que o seu conhecimento nos caminhos do Outro Mundo é bom. Eu digo que você não sabe nada. O seu orgulho te faz desviar os olhos com raiva ou é minha aparência que o perturba mais? Venha agora, com certeza eu não sou o primeiro impuro que você encontrou. Ah, são os meus olhos? Como os olhos de um rato de laboratório, você pensa? Perdoe minha atração; você não é o primeiro a ser perturbado pela minha própria visão. Eu sou chamada de Tonaltzin Metzli, ou Lua do Sol, na sua língua. Uma estranha dicotomia, não? Talvez eu seja chamada assim pela minha natureza albina; talvez porque eu tenha sido abençoada pela Mãe Terra a aprender todas as coisas em seu reino. Meu nome não é importante; o que é importante são as lições que você veio para aprender. Ouça bem, lobo orgulhoso. Eu vou explicar coisas inimagináveis para o seu pensamento estruturado.

No tempo antes do tempo, o ar era estéril e gelado. Da voz sombria veio A Primeira. Quando Ela olhou para o universo, ela viu o vazio e isso criou uma tristeza em Seu coração. Ela chorou três lágrimas. A primeira lágrima caiu em Seu corpo, e dela veio uma faísca de vida. A segunda misturou-se com a primeira, e outra criança nasceu. A terceira foi chorada mais amargamente, e aquela lágrima também se tornou um filho para a Mãe.

A Mãe de Todas as Coisas viu essas coisas, e sentiu uma grande alegria. Agora ela não congelaria em solidão no vazio amargo do qual tinha vindo. Ela alimentou suas trigêmeas e assim a idade do Primeiro Sol começou. Ela chamou sua primeira filha de Teyacapan, Tlaco, a do meio, e Xoco, a mais nova. Foi um tempo de grande alegria para a Mãe e Suas filhas. Ela as ensinou sobre como as coisas eram. Sua

primeira filha seria a produtora dos frutos. Teyacapan se sentiu muito orgulhosa por ser escolhida para ser mais como a Mãe. A filha mais velha criaria muitos seres para que a Mãe ficasse feliz. A Mãe se regozijou com a criação, mas viu que as criações de Teyacapan necessitavam de propósito e objetivo, e que nunca cresceriam para ter seus próprios filhos. A Mãe disse isso a Teyacapan, e que tinha uma ideia do que poderia ser feito.

A Mãe chamou Tlaco e explicou que as criações de Teyacapan estavam muito confusas, e não poderiam dar vida a seus próprios filhos. Tlaco se alegrou com a vinda da mãe até ela, e disse, “Então eu devo dá-los ordem e razão, e os filhos de Teyacapan irão crescer.” Assim começou o Segundo Sol. Teyacapan e Tlaco trabalharam juntos para agradar sua Mãe. A Primeira sorriu com isso inicialmente, mas depois se preocupou com as criações de seus filhos continuando a se espalhar e aumentar em população. A Mãe chamou os dois filhos mais velhos e contou de Suas preocupações, e a mais nova, Xoco se fez ouvir, “Mãe, não tema. Eu sei uma maneira de equilibrar os filhos de Teyacapan e Tlaco.” E então Xoco seria a que traria o inverno a todas as coisas. E com o passar das estações, o Terceiro Sol veio.

A Mãe observou as criações de seus filhos crescerem, se desenvolverem e morrerem. E com o passar do tempo, outra grande tristeza caiu sobre o seu coração. Por milênios incontáveis a Mãe chorou inexplicavelmente enquanto observava Seus filhos do Universo. Não importava o quanto tentassem, os três nunca puderam alegrar sua Mãe. Eles se empenharam em fazer coisas fantásticas que trariam um sorriso ao coração da Mãe, mas nada adiantou. Preocupada com A Primeira, as trigêmeas vieram a Ela e falaram bastante sobre o que fazer.

Finalmente a Mãe falou. “Teyacapan, você dá vida ao que antes nada era. Tlaco, você vê que a vida tem uma ordem e a faz crescer e se desenvolver. Xoco, você trás um fim aos velhos para que novos possam viver. Minhas filhas, vocês fazem essas coisas, mas ainda falta algo.”

Os três olharam de uns para os outros para a mãe, e finalmente Tlaco replicou, “O que nós poderíamos ter esquecido? Há uma razão para todas as coisas, por que você não está satisfeita?”

A Mãe chorou “Você não consegue ver que não há brilho? Nossos filhos não são nada mais do que animações do vazio do qual viemos!”

Tlaco se irritou com as palavras da Mãe e gritou coisas raivosas enquanto Teyacapan e Xoco se encolheram em medo. Tlaco explicou como tudo tinha um tempo, um significado, um propósito preciso. A Mãe balançou a cabeça tristemente com a raiva de Tlaco.

“Não se preocupe, minha filha lógica. Eu farei algo que trará o ciclo de volta”. E com um grande

gesto, a Mãe deu um pedaço de sua alma a todas as coisas. Seus filhos assistiram chocados a visão da Primeira sumir no nada. Eles começaram a chorar, pensando que tudo estava perdido. Então um bilhão de vozes tagarelas falou ao mesmo tempo com eles, e eles sentiram a Mãe falar de todos os seres que haviam feito. Ela disse a eles “eu agora sou o sumo de tudo que vocês criaram, meus filhos. Eu moro em tudo que vocês fizeram e tudo que fazem. Eu só peço que vocês cuidem de mim, como eu cuidei de vocês.”

E assim o Quarto Sol nasceu.

Por um tempo, uma Estação Dourada brilhou sobre a Tellurian. A Mãe falou aos corações dos homens e bestas enquanto descansava no calor da terra. Suas filhas fizeram o que ela as havia mandado fazer e trabalharam em harmonia. A Mãe se embriagou em sua felicidade e chorou de alegria. E quando as suas lágrimas caíram no chão elas se separavam em muitas pequenas gotas. Da terra nasceram os pequenos filhos da Mãe, e ela os chamou de Nexcoyomeh, Seus filhos lobos. Mas Tlaco ainda sentia o ferrão do julgamento duro de sua Mãe. O estilhaço do descontentamento se transformou num espinho de ressentimento enquanto ela ponderou por diversas vezes como a Mãe não podia ver como tudo era perfeito antes. Tlaco viu que a presença da Mãe em todas as coisas as fez imprevisíveis. Seres não agiam como deveriam, eles cresciam para ter personalidades e diferenças. Talco observou como a mãe zombava dela e de Seus sonos, e isso fez Tlaco se tornar fria e vingativa. Tlaco foi à sua irmã Teyacapan e tentou explicar por que as coisas estavam erradas, em vão. Teyacapan era muito parecida com a Mãe e não ouviu, pois havia se alegrado com a mudança de todas as coisas. Tlaco se aproximou então de Xoco, convencida que sua irmã mais nova ia ver a tolice das escolhas de sua Mãe, mas Xoco estava feliz em ser a que trazia o inverno e não queria nada do plano de Tlaco. Tlaco se tornou amarga com sua alienação se tornando completa. Foi quando Tlaco jurou que o sumo de Tudo deveria se enquadrar em sua visão.

Cheia de ciúmes de suas irmãs despreocupadas, e raiva de sua Mãe, Tlaco fez um plano que as forçaria a reconhecer sua grandeza. Ela iria envenenar a bebida de suas irmãs para que caíssem num sono profundo. E então ela mudaria as coisas para a forma como eram antes do Terceiro Sol. Primeiro, ela chamou sua irmã mais nova, Xoco. Tlaco ofereceu a bebida a sua irmã e observou seus olhos pesarem. Xoco percebeu a traição tarde demais e com braços desajeitados lutou de volta. Tlaco amarrou os braços e pernas de Xoco juntos para que ela nunca pudesse escapar. Tlaco então escondeu sua irmã nas profundezas de uma caverna para que ninguém nunca a encontrasse.

Teyacapan ouviu o choro da irmã mais nova e logo soube da traição de Tlaco. Ela mandou que Talco soltasse Xoco imediatamente. Tlaco riu de Teyacapan

zombando dela. Teyacapan jurou encontrar Xoco, a qualquer custo. Quando Tlaco viu a determinação nos olhos da irmã, sentiu medo em seu coração. Teyacapan, que tinha sido a mãe de muitas criaturas ardis, tremia de raiva a Tlaco. As duas lutaram com espantoso abandono. A terra tremeu quando Teyacapan investiu contra Tlaco. A irmã do meio viu que não poderia derrotar as muitas faces de sua irmã mais velha, mais do que o vento podia assoviar. Então, Tlaco elaborou outro tipo de prisão para sua irmã. Atraindo-a para longe da Terra, Tlaco enganou Teyacapan para que entrasse num tempo feito de estrelas e nuvens rodopiantes. Teyacapan se distraiu com a maravilha da descoberta do novo lugar e logo perdeu a trilha de Tlaco.

Tlaco fechou a porta do templo e sussurrou uma maldição, de que sua irmã nunca mais pisaria no chão de seu novo mundo ordenado. Enquanto uma grande tranca fechava o lugar o guinchar de todas as coisas pôde ser ouvido. Tlaco piscou em surpresa quando o mundo único se tornou dois. Sua maldição tinha sido mais poderosa do que ela havia pensado. Tlaco deleitou-se em sua própria grandeza. Agora os animais não mais ouviriam aos sussurros da Mãe, agora as coisas agiriam como deveriam; agora as falhas de sua Mãe e irmãs seriam corrigidas. Do templo no Céu, Teyacapan gritou em fúria, e das cavernas abaixo Xoco enlouqueceu na escuridão. O Quinto e último Sol havia nascido.

A Mãe acordou de seu grande sono e viu Tlaco parada sobre ela. “Onde estão minhas outras filhas?” a Mãe perguntou. Tlaco sorriu com desdém “Elas estão mortas para você, Mãe. Eu sou tudo que sobrou. Eu sou melhor que elas e devo reinar sobre esse lugar, como deveria ser.” A Mãe de todas as coisas chorou uma vez mais, e de Suas lágrimas vieram o pesar e fúria que se tornariam nossos. A mãe falou a nós, pois nenhuma das outras criaturas podia ouvir Suas súplicas. Ela mandou que a reuníssemos com suas filhas perdidas, que as coisas poderiam ser como eram no Quarto Sol.

Eu passei a minha vida procurando por Teyacapan para que ela possa saber que sua Mãe ainda procura por ela. Nesse tempo eu encontrei muitos dos filhos e filhas de Teyacapan. Eu tento convencê-los que a Mãe sente sua falta e deseja segura-la próxima a Seu peito uma vez mais. Os filhos de Teyacapan são espíritos determinados. Eles usam muitos disfarces e têm muitos nomes. Eu vou ensiná-lo o que eu vim a saber. Eu não posso dizer que minha verdade é absoluta; eu tenho certeza que existem outras. Certamente a Tellurian é grande o suficiente para considerar minhas palavras e as aparentes contradições daquelas faladas por Garou que buscam o que eu busco. Ouça com atenção, filho do lobo, e encontre sua própria verdade.

Assim como uma febre ou o inchaço de um ferimento infectado, espíritos da Wyld podem exagerar

em sua missão para restaurar a saúde de sua mestra. Às vezes o resultado de suas ações é apenas um ajuste momentâneo que rapidamente volta ao jeito anterior das coisas.

Raramente, espíritos da Wyld podem causar uma mudança longa que lentamente leva o pêndulo do equilíbrio de volta ao centro.

Aqueles atentos aos caminhos da Wyld podem ver seus filhos no estacionamento de um complexo industrial, como no coração da floresta tropical.

Aqueles que convocam Espíritos da Wyld com sucesso entendem que eles não só devem trabalhar com eles, mas atendê-los também, tentar curá-los, e integrá-los de volta em uma forma e função que sirva melhor ao equilíbrio.

Apenas dessa forma um metamorfo pode chamar Espíritos da Wyld sem o risco associado a seres que são tão inatamente instáveis. Falhas em agir de forma correta com a natureza caótica dos Wyldlings podem abrir uma porta de negatividade e geralmente consequências fatais.

Em muitas formas, espíritos da Wyld refletem um tipo de politeísmo. Como um prisma que muda de aparência dependendo da luz a qual é exposto, espíritos da Wyld mudam e trocam identidades dependendo do estímulo que está sendo concentrado a eles. É parcialmente por causa desse fluxo, ou pelo menos é o que dizem alguns

Theurges, que não há uma clara hierarquia nos grupos da Wyld. Ao invés disso, estudiosos da Wyld classificam os espíritos desta em aspectos, em uma tentativa desesperada de entender a enlouquecedora variedade dos servos da Wyld. Esses aspectos são agrupamentos de espíritos da Wyld de acordo com certas características que eles mostram. Não são hierarquias de qualquer forma — simplesmente rótulos usados para tentar comunicar a natureza dos espíritos a outros metamorfos. Uma grande lenda pode ser contada sobre a grandeza de um Wyldling, em especial de um certo aspecto, só para ser contradita por um que diz que o espírito em questão pertence a um aspecto diferente. Ambas as versões podem ser completamente factuais. Espíritos da Wyld mudam nomes e faces tão frequentemente que é quase impossível dar a eles uma classificação ou taxonomia definitiva. Contudo, os metamorfos dividiram os espíritos da Wyld em categorias amplas com o propósito de entendê-los.

E sim, é, de alguma forma, irônico, que alguns estudiosos da Wyld deveriam tentar usar o poder de Nomear, não importa o quão levemente e frouxo, para tentar entender os espíritos da Wyld melhor. Por essa razão, os aspectos a seguir são dificilmente usados sempre entre todos os Garou, ou mesmo entre todos os estudiosos da Wyld — alguns dizem que até mesmo tentar classificar o bando da Wyld, enfraquece os próprios espíritos.

Mammatus

Mammatus são os espíritos da Wyld do ar. Muitos se parecem com nuvens, embora num estado constante de fluxo. Às vezes Mammatus são benignos como as nuvens cumulus de algodão doce vistas em dias claros de verão. Outras vezes são tão aterrorizantes como um ciclone e, geralmente, mais perigosas. Não há razão ou rima aparente para suas ações, e é impossível prever seu futuro baseado em eventos passados. Muito como a condição atmosférica da qual deriva seu nome, é fortemente discutido entre os Garou o que exatamente significa a aparência desses espíritos. Alguns dizem que quando Mammatus aparecem, a vinda de uma tempestade espiritual violenta é certa. Outros zombam dessa ideia, dizendo que são simplesmente os que trazem a chuva que alimenta Gaia e todas as Suas criações. Há, certamente, validade nos dois argumentos para fazer uma teoria sólida em ambos os casos.

Uma coisa certa sobre esses espíritos do ar é seu potencial em causar devastação no mundo físico, tornando o céu escuro com tempestades violentas que produzem chuvas torrenciais que podem ser devastadoras aos habitantes da área afetada. Na Umbra, os Mammatus são ainda mais imprevisíveis. Eles podem criar névoa, que pode fazer uma matilha perder seu caminho, ou obscurecer um objeto ou lugar que antes estaria totalmente visível. Encontrar-se cercado por Mammatus é, geralmente, o suficiente para deixar qualquer um no limite/louco. Nervos se desgastam, ânimos se exaltam, e habilidades argumentativas se tornam confusas.

A origem dos Mammatus é tão misteriosa quanto sua função. Muito poucos, realmente, estudaram esses espíritos em particular. Aqueles que fizeram, geralmente, acabaram com mais perguntas que respostas. Comunicação com um Mammatus é confusa e bastante perturbadora.

Empyros

Kalomi respirou aliviada quando o calor causticante, que havia tomado seus sentidos no outro lado da Película, cessou, e ela encontrou terra firme na Penumbra. No mundo físico, Pele invadiu a Big Island trazendo fogo e enxofre para a vila que ela chamara de lar.

Kalomi se sentiu obrigada a testemunhar a queima de sua terra natal pelo rio vulcânico vermelho que transformava tudo em seu caminho em chamas. Ela conteve um impulso de desaprovação ao que parecia uma injusta virada do destino. O povo de sua vila estaria sem casa, sem suporte. As areias convidativas das praias próximas se tornariam pedras costeiras. O lugar logo seria um terreno vazio.

Ao invés disso, Kalomi tentou se focar em o quão reconfortante era estar longe da natureza intensa da maré de lava. Ela devaneou sobre, perdida em pensamentos. Neste lado da Película, a terra já havia começado ganhar a aparência das pedras de lava. Ela

andou sobre a superfície lisa, sentindo o cascalho sob seus pés. A terra era preta até o mais longe que podia ver. Algo se destacou na escuridão, chamando sua atenção. Ela cuidadosamente se moveu em direção à distração.

Crescendo da pedra estava uma única árvore de Ohia. No mundo físico este ponto ainda estava coberto de vermelho, mas ali estava um sinal de nova vida. Isso fez Kalomi rir, mesmo enquanto chorava. Mesmo frente à destruição, a vida continuava.

O fogo tem sido há tempos o limpador da natureza. Mesmo que erupções vulcânicas e incêndios arranquem a vida da face de Gaia, as cinzas deixam para trás uma espessa camada de nutrientes de onde novos organismos se alimentam e crescem fortes. Os Empyros são os purificadores finais da Wyld. Eles produzem calor intenso, que tomam o alvo fazendo-o explodir em chamas. Das cinzas nasce e cresce nova vida.

Empyros podem parecer um pequeno tremeluzir de uma vela que queima lentamente, ou podem ser tão grandes quando uma torre de lava cuspidada de um vulcão ativo. Como a maioria dos espíritos da Wyld, a origem de Empyros é desconhecida, embora lendas digam que eles residem na Umbra Profunda onde reúnem a energia através das quais eles cumprem suas tarefas para a Wyld. Apesar de sua natureza inflamável, Empyros parecem estranhamente desprovidos de qualquer emoção. Eles simplesmente fazem o que são bons, que é limpar o velho para que o novo possa crescer. Não há misericórdia a ser pedida quando um Empyros chega para cumprir seu dever. O melhor a se fazer é ficar fora de seu caminho.

Ninguém sabe por que Empyros se apegam a um lugar em particular. Eles são tão dispostos a causar um incêndio em uma floresta quanto a queimar um complexo de apartamento até o chão. Bombeiros descobrem que tentar lutar contra um inferno causado por esse aspecto é quase impossível. Empyros podem causar chamas que duram por dias.

Muitos Garou acham tentador tentar invocar uma entidade desta família de espíritos contra seus inimigos. Embora em certas ocasiões esta possa ser uma tática eficaz, quando você brinca com fogo por muito tempo, acaba se queimando.

Terrene

Esse aspecto dos espíritos da Wyld é geralmente associado aos fenômenos geológicos que ocorrem na face de Gaia. Terremotos, avalanches, formação de continentes e sua subsequente desintegração de volta ao oceano têm sido atribuídas a essa família de espíritos. É dito que esses espíritos habitam tudo, do mais fértil solo às areias escuras que se escondem sob o oceano.

Na realidade, esses espíritos têm a tarefa de sempre mudar a face de Gaia para que a maldição da estagnação não cubra seus territórios no reino físico. Fora isso, Visitas dos Terrene ao mundo físico se tornaram cada vez mais raras. O surgimento da Película impediu até mesmo o mais poderoso de adentrar Gaia.

Embora seu potencial possa ser grande, eles são geralmente distraídos em suas tarefas. Estudiosos dos aspectos teorizam que os Terrene foram os primeiros espíritos da Wyld a nascer. Eles apontam para o caprichoso começo do universo, onde todo corpo físico estava em constante estado de fluxo. Na Penumbra, os efeitos do Terrene podem ser mais prontamente vistos. Enquanto a Penumbra geralmente reflete o plano físico, esses espíritos da terra tiveram um tempo fácil reorganizando a sombra de Gaia.

Os Terrene usam muitas faces. Eles podem parecer formigas trabalhadoras enquanto cavam pelo chão para criar pequenos montes, ou podem aparecer como os golens nas lendas antigas. Terrene parecem ser os mais metódicos dos Wydlings. Eles alternadamente constroem e destroem, continuamente alterando os chãos que tocam.

Atlana

Setenta por cento da face de Gaia é coberta por água. Portanto, não é surpresa que espíritos da Wyld tenham escolhido esta forma sempre mutante. A maior força dos Atlanas é que eles nunca podem ser contidos. Eventualmente, eles irão escapar de qualquer armadilha em que tenham sido colocados. Eles são, fundamentalmente, espíritos livres que vagam aparentemente sem propósito pela Umbra. Flexíveis por natureza, Atlanas podem facilmente misturar-se em qualquer ambiente, quer seja um grande oceano ou a goteira de uma calha.

Como outros Wydlings, Atlanas não são bons nem maus, Sua presença pode ser agradável como uma chuva de verão ou tão mortal como uma inundação torrencial. Alguns Theurges dizem que Atlanas são na verdade Mammatus, mas como tudo acerca da Wyld, não há prova de que tal visão seja verdadeira; um espírito da Wyld pode “ser” um Mammatus num dia e um Atlana no próximo, devido a isso. De todos os aspectos, os Atlanas, mais facilmente passam pela Película. Por causa disso, eles são, talvez, os mais efetivos servos terrestres da Wyld. Lentamente eles mudam a face de Gaia, alterando tudo de encostas a fundações de arranha-céus. Os efeitos de sua presença podem ser vistos em cada esquina da Tellurian. Não há lugares que Atlanas não possam ir se assim desejarem, e não há refúgio do lento e persistente trabalho desse aspecto.

Paixões

Músculos se esticaram ao máximo enquanto o chão corria sob as patas de Ming. Os pêlos estavam lisos contra seu corpo enquanto ele saltava uma árvore caída. Ele nunca seria capaz de explicar por que cada célula de seu corpo sentia estimulada quando ele corria, mas nada mais na vida o alegrava tão completamente quanto a sensação de uma corrida.

Desejo, medo, raiva, alegria: emoções tão primordiais que parecem surgir do nada. Existem espíritos que refletem esses estados bases da mente. Paixões são

centelhas dos milhões de emoções que ocorrem nas criaturas da Tellurian. Teoriza-se que Paixões, meramente, absorvam o estado da mente de qualquer criatura que encontrem. Lendas de grandes heróis inspirados por uma Paixão da Wyld ou outra, circulam pela Nação Garou.

Paixões vêm em muitos sabores, variando de positivas e negativas. Epifanias e intuições são às vezes creditadas como trabalho das Paixões. A exata função desses espíritos permanece um mistério, como sua origem. Rumores sussurrados dizem que Paixões são expelidas diretamente do Fluxo e grudam-se ao primeiro hospedeiro adequado que encontram, causando uma breve, mas bastante notável, diferença, na cabeça de seu ser escolhido.

A aparência das Paixões varia bastante com as emoções que provocam. Elas podem parecer uma bruma vermelha ou um bebê inocente. Por causa disso, Paixões são facilmente confundidas. Paixões formam um relacionamento simbiótico temporário com seu hospedeiro escolhido. Elas podem trazer grandes benefícios às vidas daqueles que tocaram, ou elas podem mergulhar sua vítima em uma terrível depressão.

Catástrofes

Nos tempos em que Gaia chora mais alto, e o equilíbrio tem sido deixado de lado, a Weaver e a Wyrn tremem enquanto a Wyld solta seus cães de guerra sobre suas criações. Catástrofes são a ira sem foco da Wyld que se manifesta na Tellurian. Eles são espíritos que têm um propósito específico, dizimar e reabsorver qualquer coisa que esteja em seu caminho. Como um tornado destruindo uma faixa de terra enquanto, aleatoriamente, segue seu curso, Catástrofes não poupam nada em seu caminho.

Catástrofes são mais frequentemente vistas na Umbra, onde a Wyld tem mais influência. Às vezes a Catástrofe é tão pequena quanto um tremor, mas outras podem ser mais devastadoras que o mais violento fenômeno natural. Elas são mais como um espírito “sentido” do que “visto”. Até mesmo humanos sabem que há algo errado quando uma Catástrofe está próxima. O vento pára, a temperatura cai, cachorros latem e arrepios surgem.

Não surpreendente, não há aviso quando uma Catástrofe vem cumprir sua tarefa. O melhor a fazer é correr delas. Nenhum Garou em perfeito estado mental tentaria convocar um espírito deste aspecto. Eles são imprevisíveis demais — e incontrolláveis. Como as Paixões, essa família de Wydling são consideradas expelidas diretamente do Fluxo. Depois de trazer devastação à área, eles voltam com a energia que coletaram e a depositam em seu reino natal, para ser reabsorvida e reencarnada com uma nova forma que possa melhor servir às necessidades da Wyld.

Os Inomináveis

De longe, esses são os mais desconhecidos dos

espíritos da Wyld. Contos antigos falam de um tempo em que Gaia, com a ajuda da Weaver, começou a nomear as coisas. Enquanto nomes davam poder, também restringiam o potencial de cada criatura. As lendas dizem que havia um grupo de espíritos que se recusaram a ser nomeados, e se esconderam fundo na Umbra, para reter seu poder antigo. Eles vieram a ser chamados de os Sem Nome, os Anônimos, os Não-Solicitados, os Inominados, e mais.

Ninguém tem certeza da natureza dos Desconhecidos, qual sua agenda pode ser, ou até mesmo se eles existem. Rumores circulam pelas Raças Metamórficas sobre esses espíritos em particular, mas aqueles que ouviram sobre, geralmente, desconsideraram os Inomináveis como um conto de fadas destinado a prevenir filhotes ansiosos que podem tentar convocar algo além de seu entendimento. Alguns dizem que os Inomináveis são espíritos ferozes e vingativos, guardando ódios milenares devido ao seu exílio depois que a Nomenclatura de Todas as Coisas ocorreu. Outra teoria afirma que os Inomináveis são impossíveis de convocar; afinal, se até mesmo Gaia não sabe o verdadeiro nome de uma criatura, como um Garou pode esperar convocá-lo?

A Boca do Infinito

A Umbra é um lugar de maravilhas, misticismo, terror e horror. Um passo errado pode levar um Garou desavisado a uma posição de grave perigo. Alguns dos mais lugares incríveis são também os mais fatais. Existem muitos reinos influenciados pela Wyld que, silenciosamente, estão no mundo espiritual. Por toda a Umbra Rasa, Média e Profunda a Wyld cumpre seus deveres e luta para manter o equilíbrio que requer para sobreviver. Algumas áreas influenciadas pela Wyld são um refúgio virtual para Garou exaustos, e algumas são caóticos pesadelos que são evitadas por qualquer criatura que tenha um pouco de bom senso.

Lugares puramente da Wyld na Umbra são difíceis de encontrar, devido ao fato de que eles parecem frequentemente mudar de posição. Tempo e espaço são, geralmente, distorcidos, tornando impossível se direcionar por algumas áreas. Uma grande lenda conta sobre Auser Ma'het, um Peregrino Silencioso que vagou num indomável reino da Wyld, para voltar apenas décadas depois, sem envelhecer. Como os contos de Rip van Winkle que circulam pela Nação Garou, embora os relatos sempre pareçam de terceiros — “Eu conheci uma matilha, que conhecia uma matilha...”

Reinos da Wyld são, geralmente, fenômenos locais. Como uma tempestade correndo pela terra, sua aparição pode ser breve, mas devastadora. Também, visto que Reinos da Wyld flutuam pelo grande mar que é a Umbra, isso faz de encontrá-los uma tarefa desencorajadora. Os seguintes são alguns reinos influenciados pela Wyld conhecidos.

O Conto de Auser Ma'het

Existem milhões de caminhos, meu amigo. Todos eles pertencem a nós, é o nosso caminho. Há muito tempo, um de nossos irmãos, seguiu um caminho que o chamava. Ele era chamado Auser, e seu dever sagrado à Gaia era encontrar as verdades antigas e repassá-las a seu povo. Então, ele partiu, vagando perto ou longe, na procura do conhecimento antigo.

Com o passar da história, Auser viajou a Umbra e encontrou uma Trilha da Lua escondida. Em sua curiosidade, ele decidiu seguir a estrada desconhecida, pensando que, aonde quer que ela terminasse, havia uma grande chance de que ele aprendesse alguma coisa que ninguém sabia há um longo tempo. Enquanto ele viajava, o caminho se tornou enrolado e confuso, ele se dividia em diferentes direções e ele logo estava perdido. Ele sabia que não havia como voltar, então continuou em frente e, finalmente, chegou a uma terra que se parecia muito com a nossa antes que tudo mudasse. Auser se alegrou com isso, pensando que havia encontrado um lar. Ele ficou, e aprendeu com as pessoas. “Talvez,” ele pensou, “esse possa ser o fim das minhas viagens”

E assim, ele viveu ali por um tempo, mas então ele começou a notar que as coisas não eram como pareciam. Templos mudavam de lugar, pessoas mudam de rosto, e a língua se tornou estranha. Essas coisas confundiram e assustaram Auser, mais e mais daquele lugar instável. Ele decidiu voltar para casa e contar a seus companheiros o que havia visto.

Foi uma jornada longa e árdua para ele, mas ele retornou. De primeira, ele notou que a Umbra não parecia correta nas proximidades de sua terra natal. Havia sinais da Weaver, e ele pode ver muitas evidências da passagem da Wyrm. Auser ficou irado enquanto pensava que a terra de seu povo estava sobre ataque. Ele atravessou a Película e correu, uivando um choro de aviso pelo deserto.

Houve poucos da nossa raça que o ouviram, e correram para ver em que tipo de perigo o Peregrino estava. Eles o viram correndo pelas areias, como se a Própria Wyrm estivesse o perseguindo. Eles não podiam sentir nada fora do comum, mas se prepararam para o que pudesse vir.

Auser parou diante deles, arfando e falando coisas sem sentido. Ele dizia que o mundo estava sob ataque dos servos da Weaver e da Wyrm, que a Umbra estava cheia deles. Ele estava em pânico e aqueles que o encontraram não puderam encontrar muita ajuda dele. Eles o perguntaram de onde ele saído, e ele disse que a terra em que ele estava havia sido seu lugar de nascimento. Ninguém presente conhecia seu nome ou os que ele dizia serem de seus amigos ou aliados. O que Auser falava era estranho, e aqueles que o encontraram não conseguiam entender suas palavras. Finalmente, eles decidiram que ele devia estar sofrendo de exaustão, e então decidiram levá-lo para uma casa onde ele pudesse descansar.

Enquanto se aproximavam da cidade, Auser parou

mortificado em seu caminho. O lugar estava bem iluminado, e havia todas as maravilhas da tecnologia moderna visíveis. Ele começou a gemer, como se a própria Gaia tivesse morrido. Ele caiu no chão, rezando para quem quer pudesse ouvir para que tivesse piedade e o deixasse escapar daquele pesadelo em que havia entrado.

Seus salvadores não sabiam o que fazer. Pensando que ele havia caído em Harano, eles o levaram e cuidaram dele. Os dias passaram e Auser falou ainda mais estranhamente sobre como aquele não era o mundo real, e aqueles que cuidavam dele também não eram reais. Lentamente Auser foi deste mundo ao próximo. Posso apenas esperar que ele tenha achado descanso lá.

Mais tarde, aqueles que o encontraram descobririam quem Auser era, e como ele havia desaparecido cem anos antes. Ninguém tem certeza de onde ele pode ter vagado na Umbra, mas, certamente, isso lhe custou sua sanidade.

Ou, talvez, o culpado seja o que nós nos tornamos.

Fluxo

Reúnam-se, e eu contarei um conto de esperança e sabedoria. Muitos da nossa raça dizem que a batalha é para nada. Eles choram por coisas que ainda não estão perdidas, eu digo a você! Eu sei, porque vi a desesperança que nos aflige. Eu provei desta amargura; eu senti o veneno no meu próprio ser. Eu olhei em volta e vi a face da Morte me encarando, me chamando para ceder à minha fraqueza. Gritei a Gaia por respostas. Ela estava silenciosa.

Eu não podia mais

aguentar, e então para o mundo espiritual eu me aventurei, procurando por minhas próprias respostas. Por quanto tempo eu vaguei não sei dizer. A dor cobriu meus olhos com visões de terras devastadas e mentiras sussurradas de desespero em meus ouvidos; mas prestem atenção, irmãos! Eu vi um lugar que será a salvação de todos nós! Eu andei sobre seu chão exuberante e respirei a fragrância da vida como um dia foi. Pelas Graças de Gaia, eu me encontrei na alma da Wyld. Eu olhei em volta, maravilhado.

Senti-me como nossos ancestrais se sentiam antes do mundo ser cheio de mal.

Mas, mesmo que esse fosse um mundo de maravilhas, era um lugar de estranheza. Meu corpo incontrolavelmente mudava por todas as formas com que Gaia havia nos abençoado. Talvez pela primeira vez na minha vida eu, verdadeiramente, senti o que era ser um de nós. Enquanto eu absorvia as sensações eu pude sentir minha consciência alcançar maior consciência.

Pensamentos giravam pela minha cabeça, cada um mais brilhante que o anterior. Era como se eu pudesse ser um deus. Então, eu entendi; a compreensão não era minha, mas criada pelo âmagô da Wyld enquanto trazia à vida partes de mim que haviam estado dormentes. Eu pude sentir isso mudar minha forma enquanto as energias fluíam por mim. Uma parte de mim resistiu à mudança. Isso teria me feito como uma estrela que brilha pelo céu, gloriosa e esplêndida por um momento, e então perdida para sempre.



Eu me afastei daquele lugar e fui encontrado muitos dias depois.

Eu estava bem louco.

Por muitas luas eu não falei, enquanto minha mente se confundia caoticamente sobre o que eu experimentei. Existem muitas coisas que eu não entendo sobre o que ocorreu, mas uma coisa eu sei, há um lugar onde possibilidades nascem. A Wyld não está morta para nós! Ela procura nossa vitalidade para prosseguir nas missões da nossa Mãe Gaia.

Onde há vida, há esperança.

Houve um tempo antes do tempo, quando a Wyld fornecia criações ilimitadas a Gaia e suas irmãs. A criação do novo, e a reciclagem do velho proviam o Universo com material para evoluir. Nos Tempos Finais, tal expulsão de energia é presa, calcificada e morta na Tellurian. Fluxo é a última base da criação na sua forma mais básica. Fluxo é dito ser localizado na Umbra Rasa, embora encontrá-lo seja um desafio que a maioria dos Garou não aceitaria.

A única coisa sabida sobre o Fluxo, é que ele é caótico, e o caos é imprevisível. Os Garou não podem nem mesmo começar a compreender desordem completa ou verdadeiro caos e falta de lei universal. Eles não podem pensar desta forma. Eles são simplesmente muito racionais. Todas as coisas viventes aprendem através de experiência e repetição. O próprio estado do caos é que nada igual irá acontecer duas vezes. Flocos de neve são caóticos, dois nunca serão parecidos. Até mesmo os mais idênticos dos gêmeos nunca serão exatamente os mesmos. Nenhuma criatura nasce igual ou morre igual, embora possa haver similaridades. Fluxo é mudança perpétua.

Tentar explicar Fluxo em termos finitos seria impossível. Fluxo é para a Wyld o que Malfeas é para a Wym. É um lugar onde ninguém além da Wyld tem domínio, e aqueles procurando entrar no Fluxo tentando machucar qualquer coisa que é da Wyld termina em agonia. Para aqueles que temem ou odeiam o que é da Wyld, Fluxo é um reino de pesadelo de terras anormais que mudam e se transformam uma na outra como uma lâmpada de lava de energia espiritual. Para aqueles que veneram a Wyld e agem como aliados a tudo aquilo que a Wyld diz ser sua necessidade, o Fluxo é um reino miraculoso onde tudo pode e acontece. Impossibilidade se torna uma realidade sem forma e variável.

O próprio Fluxo é uma entidade viva. É o coração da Wyld, a última grande fortaleza de criação descontrolada da Wyld. Nativos do reino estão sempre em estado constante de evolução e desenvolvimento. Nada permanece o mesmo no Fluxo. É uma teoria largamente aceita que o Fluxo tem portais que levam aos Alcances da Wyld no Reino Etéreo. Esses caminhos são considerados as super conexões que permitem a Wyld se alimentar de energia pura para o próprio universo.

Pangéia

Eu pisquei surpreso. Todos os lugares que olhava era uma terra maravilhosa de gramas altas e poderosos

carvalhos. Não havia um único sinal de civilização até onde eu podia ver. O céu era o mais profundo dos azuis, e a perpétua bruma amarela que existe no nosso mundo havia desaparecido. Era o lugar que eu havia ouvido descrições tantas vezes, mas quem poderia saber que seria tão incrivelmente maravilhoso. Eu jurei nunca ir embora. Certamente era aonde eu deveria ficar. Eu podia ouvir coelhos espalhados pelos arbustos, e meus instintos vieram à tona enquanto eu corri atrás de um, perseguindo-o pela grama e árvores. Em seu pânico, ele entrou entre dois dos maiores pinheiros que eu já havia visto. Eu comecei a mudar o curso para interceptá-lo do outro lado quando ouvi um barulho de mastigação. Eu parei no meu caminho. Algo havia pegado meu almoço. Eu cuidadosamente andei entre os troncos colossais e imediatamente desejei que não tivesse. Eu nunca fui fã de paleontologia, mas eu imediatamente reconheci o tipo de criatura que eu espiava. Infelizmente, ele havia me visto também. Por um momento pude sentir meu machismo crescer. Sou um Garou! Por que correria de um lagarto crescido?

Graças a Gaia meu bom senso superou minha estupidez. Eu fugi da besta como o coelho tinha fugido de mim. Eu podia ouvir a movimentar de seus pés rápidos atrás de mim enquanto ele se animava na caçada como eu havia feito momentos antes. Eu corri, orelhas para trás e rabo abaixado. Entrei e sai pelas diferentes folhagens, mas meu perseguidor não iria desistir. Eu vi um arvoredo que não havia notado antes e concentrei todas as minhas forças em chegar até lá. No meio do salto, me transformei e agarrei um galho. Escalei a árvore como um gato assustado. Por fim, o predador agarrou o tronco e urrou para mim com raiva porque eu havia lhe negado uma refeição. Eu tenho certeza que a visão teria provido uma imensa gargalhada para minha seita enquanto eu sentava no topo da árvore, tremendo como uma garotinha. Embora a terra fosse inacreditável, eu senti uma sensação lá que eu nunca havia conhecido — lá eu era a presa.

A Pangéia é uma selvagem e brutal representação do que era a Gaia pré-histórica muitos milênios atrás. É uma terra onde a caça é abundante, e também os predadores. Criaturas pré-históricas vagam pela terra cheia de vegetação não mais vista no mundo moderno. Dinossauros, lobos pré-históricos, mamutes cobertos por lã e outras criaturas são apenas algumas das bestas que existem lá. A Pangéia tem pesada influencia da Wyld, e por causa disso a mentalidade de um Garou pode ser radicalmente alterada após entrar no reino. Instintos básicos vêm à tona, mentalidade de matilha se torna mais forte, e a sobrevivência do mais forte comanda tudo.

O reino é primário, intenso e muito enganoso. Tempo se torna sem sentido; poucos dias podem facilmente se transformar em poucas semanas. A terra é cheia de terremotos, rios de lava e repentinas mudanças de clima. Aqueles que não têm muitos conhecimentos das habilidades necessárias para sobreviver na selva podem ter uma estadia bem curta.

A maioria das criaturas que habita a Pangéia são espíritos efêmeros, embora eles pareçam ser bem físicos na natureza. Os mares cristalinos combinados com os monstros místicos só vistos em contos de fadas. Wyldlings espalham-se pela Pangéia, e por sua influência a terra tem a tendência de frequentemente se mudar e mover. Apenas os mais perceptivos podem viajar pelas exuberantes florestas e montanhas que cobrem o reino com algum tipo de certeza. Há também caerns da Wyld localizados na Pangéia. Embora eles não sejam tão poderosos quando os caerns localizados no reino físico, eles ainda servem como conexões com Gaia.

Aqueles que procuram o reino irão descobrir que quanto mais próximo chegam, mais complicada sua viagem parece se tornar. Isso é devida a alta descarga de energia da Wyld do reino. Há também caminhos levando da Pangéia a outros sub-Reinos da Wyld. Os sub-reinos da Pangéia são geralmente similares ao próprio reino, e agem como passagem para alcançar outros locais na Umbra.

Charybdis

Eu era jovem, quando eu me perdi na Umbra. Eu vaguei sem rumo pelo que pareceram anos. Eu não enumero as coisas de pesadelos que eu passei, mas elas foram muitas. Eu temia que a loucura me tomasse, e eu nunca mais conheceria a doce segurança que nossa Mãe Gaia provê.

Enquanto eu vagava sem rumo, eu olhei para o céu e vi um grande turbilhão. Parecia que um grande ralo havia se aberto no céu, engolindo tudo que se aproximava. Em minha loucura, eu pensei que eu encarava a boca da Wyrn, e eu saquei minha klaive, pronto a combater a coisa condenada. Foi quando eu ouvi uma voz, vindo da minha tolice. Eu me virei, meus músculos tensos, e meu temperamento exaltado. À minha frente estava uma mulher de muitas faces, e meus olhos não podiam compreender como ela realmente se parecia. Primeiro ela era jovem, depois velha. Desejável — depois repulsiva. Eu balancei minha cabeça, numa tentativa de limpar minha mente.

“O que você procura aqui?” ela perguntou.

Eu fiquei confuso e desorientado enquanto olhava do turbilhão à mulher de muitas faces. O próprio chão parecia crescer macio sob meus pés, e minha boca não podia formar uma resposta. Era como se meus próprios pensamentos estivessem sendo tomados antes que pudessem se formar.

Eu não entendia o que via. Ela parecia sentir isso de mim e balançou sua cabeça simpaticamente. “Você não deve ficar aqui.” Minha cabeça ficou pesada e um grande sono me tomou. Eu acordei numa Clareira familiar, e encontrei meu caminho de casa. Eu pensei muitas vezes sobre o que poderia ter sido o que eu vi, e quem a mulher poderia ser, mas até hoje, eu não tenho certeza.

Charybdis é a estação de recuperação final para a Wyld. Eles absorvem matéria e energia que são

A Verdade Suja

Tempestades Umbrais causadas por conflitos entre Weaver/Wyld tendem a ser piores em lugares onde as duas energias opostas são mais fortes. O Velho Oeste foi um bom exemplo de como com as vastas expansões da energia da Wyld entraram em confronto com os espíritos da Weaver que cavalgavam rumo ao oeste. Agora, com as exigências de maior, melhor, mais rápido, sociedades levam a expansão da Weaver a todos os cantos do planeta, Wyldlings mantêm-se firmes para tentar parar o curso da calcificação. Brutais conflitos espirituais surgem, Tempestades Umbrais nascem e as Terras Arruinadas são o resultado.

Tempestades Umbrais afetam a área no lado físico da Película, tanto quanto devastam o campo de batalha na Umbra. No mundo físico, as pessoas se tornam mais temperamentais. Uma manifestação pode, inexplicavelmente, se tornar um tumulto, raiva nas estradas se torna predominante e linhas de ajuda a suicidas tocam sem parar. Também, o rápido espalhar de uma doença pode atingir uma área, criando uma epidemia. As tempestades são tão fortes na Umbra que pontes de lua podem despedaçar, Clareiras muito conhecidas podem ser demolidas e a Película fica frágil.

Se a batalha atinge um grande fervor, ela pode até mesmo rasgar a Película num nível efetivo de 1. Quando isso ocorre a área se torna uma Terra Arruinada, pelo menos até os espíritos da Weaver tomarem o controle e concertarem a Película. Dependendo da ferocidade da tempestade e da devastação sofrida entre os espíritos da Weaver locais, isso pode levar uma quantidade de tempo perturbadora.

Tempestades Umbrais podem variar em duração e tamanho, embora elas tendam a ser bastante restritas a uma área. Algumas não são diferentes da duração de uma verdadeira tempestade física; outras são tão ferozes que infligem dano em qualquer coisa em seu caminho. Alguns Uktena teorizam que tempestades Umbrais são particularmente danosas aos humanos no mundo espiritual, como magos que tratam com espíritos — talvez esse seja o motivo pelo qual os feiticeiros tenham sido visto muito menos frequentemente no outro lado da Película nos últimos anos.

canalizadas ao Fluxo para absorção e recriação. Vista como uma grande massa rodopiante, ela se move silenciosamente pela Umbra profunda, pegando tudo que fica no caminho. Ninguém sabe como o coração de Charybdis é, já que ninguém nunca ousou se aventurar numa.

O reino foi visto por relativamente poucos metamorfos. Aqueles que falam disso frequentemente têm lapsos de memória, variando de segundos a dias de perda de tempo depois de seu encontro. Alguns dizem



que o reino tem guardiões, embora representações dos espíritos vistos variam enormemente. Theurges teorizaram que Charybdis não é um fenômeno realmente, mas uma coleção de múltiplos vórtices que atravessam a Umbra com a intenção de conseguir nova energia e matéria para o Fluxo. Charybdis são tão magnéticos que permanentemente alteram o chão da Umbra por onde passam. Teóricos tremem com o pensamento do que poderia acontecer se Charybdis rasgasse a Película e entrassem no reino físico. Mesmo uma fenda temporária causaria desastre para qualquer área. Charybdis parecem aparecer aleatoriamente na Umbra. Enquanto evidências possam ser encontradas de sua passagem, achar realmente o reino pode ser um desafio que apenas o maior conhecedor dos espíritos iria querer aceitar.

Boatos dizem que Charybdis aumentam nos Dias Finais, e que eventualmente eles irão engolir tudo na existência enquanto a Wyld luta para trazer de volta o equilíbrio que se perdeu. Wyldlings não falam sobre Charybdis, embora eles possam certamente conhecê-los e a seus propósitos finais nos planos da Wyld.

As Terras Arruinadas

Um desenvolvimento bastante novo na Umbra, as Terras Arruinadas refletem a investida violenta da influência da Weaver no que costumavam ser territórios

controlados pela Wyld. Eles são bem raros, embora certas catástrofes e outras agitações Umbrais possam aumentar sua frequência, parecido como as devastações da Tormenta Umbral fizeram durante o tempo do Oeste Americano. Terras Arruinadas são lugares onde a Película está tão afetada a um ponto que o mundo espiritual e físico são um. Embora isso possa soar como o paraíso que os Garou esperam, está longe de ser agradável. Terras Arruinadas são lugares confusos, assustadores. Eles são inerentemente anormais. Táxis dividem as mesmas ruas que cavaleiros desonrados em seus cavalos. Uma entrada que parece levar a esquerda na verdade vai para direita. Criaturas que deveriam ser aterrorizantes para pessoas comuns, como Malditos ou Aranhas Padrão notadas com tanta atenção quanto um cachorro perdido seria. Não há rima ou razão nesses lugares. Os habitantes não só não vêem a estranheza, mas simplesmente não ligam. É como se o mundo sempre tivesse sido daquele jeito.

As Terras Arruinadas são perturbadoras e inquietantes. Como nos outros Reinos da Wyld, a passagem do tempo nunca é uma contínua. Testemunhar tais lugares pode fazer um Garou ter crises de fé. Se as Terras Arruinadas são uma representação precisa de como seria se a Película fosse retirada, quem iria querer viver num mundo assim?

As Terras Arruinadas são o resultado de tempestades

Umbrais, estas causadas por espíritos da Weaver e da Wyld lutando por dominação. Essas batalhas se tornam tão ferozes que realmente abrem buracos na Película, assim reunindo os mundos, espiritual e estático. Terras Arruinadas estão nos dois lados da Película, enquanto mudam intermitentemente de um lado para o outro. Não há nada maravilhoso sobre as Terras Arruinadas. A maioria dos Garou se sente perturbado, desalentado e assustado frente à ideia de como um mundo como esse seria.

Reinos Bolsões

Nos vários níveis da Umbra, há muitas áreas de energia da Wyld que juntam em poças de caos. Esses sub-reinos são geralmente pequenos, mas muito intensos poços de energia da Wyld. As áreas à volta de tais lugares são frequentemente cheias de espíritos da Wyld que parecem se alimentar dos turbilhões.

Muitos desses sub-reinos agem como portais para maiores áreas influenciadas pela Wyld, embora usar um como método de viagem é uma jogada de sorte. Não há certeza de onde o Garou pode acabar — nenhuma em absoluto. Reinos Bolsões também têm tendência a desaparecer e reaparecer em lugares diferentes. Isso é porque eles se formam, se dissolvem e reformam em áreas diferentes da Umbra. Sua formação é completamente aleatória, e se eles viessem a se formar no meio de outro reino, os resultados seriam devastadores, já que eles prendem e absorvem o que quer que eles entrem em contato.

Reinos Bolsões podem ser encontrados em Qualquer lugar na Umbra, e eles podem levar a qualquer lugar na Tellurian. Eles podem ser reflexos de eventos passados, ou futuros potenciais. Alguns Reinos Bolsões giram em torno de certas emoções ou humores. Enquanto um Reino Bolsão em particular pode incorporar as horríveis consequências de uma batalha violenta, o próximo pode ser o gentil espelho de uma utopia pacífica.

Reinos Bolsões têm vários habitantes espirituais, variando dos mundanos aos extravagantes. Esses reinos em miniatura se manifestam repentinamente, e desaparecem tão rapidamente quanto se estabelecem. Narradores devem se sentir livres para usarem Reinos Bolsões não apenas como portais para maiores e mais estabelecidos reinos, mas também como ecos de lendas, sonhos e experiências de vida.

Reinos Caídos

Com o atrito que apenas aumenta entre os membros da Tríade, a Wyld perdeu territórios que antes estavam firmemente sobre seu domínio. Tais lugares são estranhos e assombrados, parecidos com um cemitério antigo. Os lugares mais comumente conhecidos são florestas petrificadas. Em dias há muito passados, esses lugares eram paraísos para seres ligados a Wyld. Canções contam de miríades de misteriosos e extraordinários lugares dos quais as influências da Wyld foram há muito banidas. A criação da Película deixou tais locais à mercê, e os servos da Weaver foram rápidos para tomar a terra sem defesas.

Talvez como um lembrete da sua superioridade no mundo físico, a Weaver transformou todas as coisas vivas em pedra. Hoje, as pedras calcificadas são como túmulos e provas silenciosas de como eram os domínios da Wyld em Gaia. Garou não visitam tais lugares regularmente, pois eles são um lembrete perturbador do que foi perdido na Era Moderna.

Tais lugares podem ser encontrados por toda a Tellurian. Eles oscilam de terras áridas tornadas inférteis pela Wyrn, para vácuos vazios que permanecem isentos de qualquer estrutura na Umbra. Vestígios de batalhas espirituais podem às vezes ser encontrados em tais lugares. Embora possa ser difícil reconstruir o que pode ter acontecido, até o investigador mais novato pode entender que os conflitos foram ferozes, e que quando um Reino Caído foi saqueado, não havia mais Wyldling para contar sua história.

Reinos Caídos têm se tornado mais comuns nos dias atuais. O que não se sabe é o número exato de reinos da Wyld que caíram sob ataque. Tal conta seria difícil devido à flutuação dos lugares controlados pela Wyld. Reinos Caídos geralmente repelem a maioria das criaturas devido às atrocidades que aconteceram neles. Eles são sombrios, vestígios medonhos do que acontece quando forças da Tríade se chocam.

O Que a Wyld "Quer"

Não havia homens à vista quando a matilha se reuniu sob a luz de Luna. Um único lobo cantou para a noite enquanto os outros se sentaram em um círculo ao redor dele. Os uivos eram baixos e tristes enquanto ele compartilhava o conto de seu próprio povo com um jovem lobo que havia acabado de se juntar à matilha.

“Nossos inimigos caçam até mesmo o mais poderoso dos caçadores entre nós. Nós sentimos o fim mais intensamente que qualquer outro que partilhe nosso sangue.”

O lobo pausou seus uivos enquanto olhava aqueles na matilha. Ele continuou, mas sua canção ganhou um tom raivoso, “os seres da Weaver constroem e constroem, matando a Mãe tão seguramente quanto a corrupção da Wyrn procura fazer. Esmagada entre as duas, a Wyld sufoca enquanto as outras estrangulam a ela e à Mãe em sua disputa territorial. Por que eles machucam o que não é sua tarefa machucar? Por que eles caçam o que não é sua tarefa matar? Essas são questões que os nossos irmãos mais humanos tentariam responder. Mas eu não sou uma dessas criaturas, e nem você, filhote. Por causa de suas sensibilidades humanas, nossos irmãos Garou traíram a si mesmo e as forças que os criaram. Eles esqueceram os hábitos antigos quando tudo era sagrado e tudo seguia o ciclo das estações.”

O filhote abaixou sua cabeça em submissão e por um momento a floresta ficou silenciosa. O velho lobo se sentou reto e uivou num tranquilo, e perigoso tom, “Mas você pode ser perguntar: A fúria que fica

armazenada em seu coração, quando você vê o que nós nos tornamos, é sua? É do choro da mãe Gaia do que aconteceu? Ou é o grito da Wyld em fúria enquanto aqueles que deviam ser seus aliados a escravizam, degradam e a destroem? De quem é essa raiva? Isso não importa mais. Eu digo deixe-a vir, deixe-a nos dar força que nossos irmãos não possuem. Deixe-a nos ver através desse inverno sem fim.”

A total falta de simetria na Tríade levou a Wyld ao limite. A fúria da Wyld aos atos de suas irmãs não tem paralelos. A Wyld precisa estar saudável e agir livremente de acordo com o que sabe. Enquanto suas habilidades criativas se tornam são obstruídas, ela se esforça contra as circunstâncias para retornar a Tellurian ao que um dia foi. Equilíbrio importa à Wyld, porque ela precisa de equilíbrio para sobreviver. Na análise final, sobrevivência é tudo que importa. A Wyld sem remorso absorveria e reformaria todos os seres na face de Gaia para trazer equilíbrio. Os sinais são claros para aqueles que sabem como e onde olhar; os dias finais chegaram. Mas enquanto a Nação Garou assume que a Wyrn irá consumir, degradar e destruir Gaia, ou que a Weaver ira cristalizar tudo numa teia calcificada de estagnação, eles ignoram os sinais de aviso da enfurecida Wyld.

Pragas, terremotos, furacões e outros desastres naturais são os avisos da Wyld contra os ataques de seus irmãos. Todavia, a Weaver e a Wyrn continuam a sua antiga batalha, sem pensar nas consequências.

A Wyld será a grande equalizadora, de uma forma ou de outra.

O que isso significa para Gaia? A Wyld não deseja destruir Gaia. O fato é que a Wyld depende da espiritualidade de Gaia para prover a faísca vital da verdadeira, significativa, vida, que num momento faz a Wyld crescer. Contudo, na sua raiva, a Wyld iria logo absorver e recriar um novo ambiente onde estaria livre para continuar seus esforços como um criador sem limites.

Poucos Garou entendem de onde vem o real perigo de tudo. Anciões não estão inclinados a ouvir contos do Fim vindo como as ações de qualquer coisa que não a Wyrn-Destruidora e a Weaver-Louca.



O estado de conflito em Gaia é meramente sintomático do que esta acontecendo na Umbra entre os membros da Tríade. Em despeito da película, a Weaver e a Wyrn jogam um jogo perigoso de demonstração de superioridade no plano físico, enquanto tentam chegar mais distante em seus objetivos. Com a Wyld mais ou menos presa na Umbra, seus efeitos no mundo físico são limitados, então ela constrói suas forças nos reinos espirituais.

Às vezes, a Wyld sai numa ofensiva aberta contra a Weaver, e não é diferente de uma mangueira de incêndio apontada para uma teia de aranha. Contudo, por causa de sua natureza, é difícil para a Wyld se manter focada em suas tarefas. Também é importante entender que se a Wyld “ganhar” seu eterno conflito contra a Weaver, até mesmo o mais agnóstico ou ateu consideraria a realidade seguinte como uma espécie de inferno na terra.

A verdadeira perda nesta disputa por controle foi a Wyrn. Teoricamente, a Wyld entende que sem a Wyrn, nunca poderá haver paz com a Weaver. Se não há paz com a Weaver, então não pode haver equilíbrio. Se não há equilíbrio, a Wyld irá perecer.

Ela não está pronta para desistir e morrer.

Como as coisas atualmente estão, a Umbra é o campo de batalha da Wyld. A Wyld usa táticas de

guerrilha contra seus irmãos, atacando inesperadamente, com níveis variáveis de sucesso. Ainda, a Wyld luta para ganhar espaço no mundo físico. Com a chegada do Apocalipse, a batalha pelo equilíbrio se torna mais violenta, alcançando cada vez mais territórios, e se tornando mais poderosos para aqueles na linha de fogo.

Poucos metamorfos realmente compreendem a verdadeira guerra cósmica que acontece na Umbra. Seres mortais poderiam apenas começar a adivinhar a rima e a razão por trás dos jogos de poder da Tríade. Enquanto alguns filósofos podem apontar para ciúme, ganância ou desejo por poder supremo como a causa de conflito, os trabalhos internos da Tríade estão longe do entendimento dos metamorfos. Enquanto os Garou trabalham para fortalecer a presença do Wyld no mundo físico, a Wyld vê sua aliança como incidental. A Wyld não choraria a perda de um milhão de Garou, mais do que uma pessoa não chora a perda de milhões de células da pele quando coça seus braços. A servidão de qualquer metamorfo é conveniente, mas certamente não necessária na análise final. Isso pode colocar aqueles que veneram a Wyld em precárias e, às vezes, perigosas posições enquanto eles lutam não apenas contra o inimigo, mas batalham para evitar fogo amigo também.





AKH 10

Capítulo Dois: O Grande Mundo da Wyld

A Wyld não é de ter favoritos entre a Nação Garou. Algumas Feras ou tribos podem venerar a Wyld, de forma mais pessoal e espiritual que outras, mas a Wyld não percebe. Não há uma “tribo escolhida” para a Wyld, nem um específico “metamorfo preferido”. Enquanto a minoria dos habitantes de Gaia, ou alguns poucos selecionados, possam ser adeptos a triunfar e sobreviver nas correntes torrenciais e nas ventanias do caos, as massas não o são, e nunca serão. Esse fato se aplica na Nação Garou e ao resto das Feras também. Podem existir alguns indivíduos, entre as várias Raças Metamórficas, que possam coexistir pacificamente com a verdadeira Wyld e, em alguns casos, até mesmo formar relações simbióticas com os desconhecidos e incompreensíveis espíritos e totens da Wyld. Mesmo assim, a maioria das Raças Metamórficas simplesmente sabe e aceita que é sábio evitar ficar debaixo dos pés dos deuses.

Fúrias Negras

“A Wyld está morrendo. O Homem a está matando.”

— reclamação de uma Fúria Negra comum.

À medida que ele percorria as antigas ruas de Atenas, ele ignorava o amontoado de pessoas ao seu redor. Não parou para apreciar os monumentos ou relíquias de uma sociedade há muito morta. Ele veio buscando poder, e não iria partir sem isso. Estava confiante que sua pretensa mentora não estaria disposta a compartilhá-lo, mas isso não importava. Ele

tinha uma forma de conseguir informação até mesmo das pessoas menos cooperativas.

Uma pequena rua de paralelepípedos o levou até seu destino. Ele parou do lado de fora de uma pequena casa, que ele tinha certeza que, ou se tornaria em um poço de conhecimento para ele, ou em uma câmara de tortura para sua habitante. Sorriu rapidamente com o pensamento, enquanto subia as escadas e batia na porta. Uma velha mulher respondeu a porta, e deu a ele um sorriso amigável.

“Entre,” irradiou a mulher através de olhos que tinham rugas enquanto ela ria e abria mais a porta. “Estava te esperando”. Ela deu um passo para o lado, permitindo que ele entrasse em sua casa. Ele franziu o cenho com a afirmação dela, mas passou pela porta. Ele foi recebido pelo cheiro de moussaka fresca, esfriando no balcão da cozinha.

A velha fechou a porta firmemente atrás dele, olhou rapidamente para a rua pela janela, e então puxou a cortina. A mulher continuou normalmente, enquanto puxava dois pratos de sua estante para servir seu novo convidado. Ele a observou com a incerteza de um guerreiro veterano que nunca subestima seu adversário, esperando pela arma ser sacada. Quando nenhuma arma apareceu, a não ser a concha de servir, ele se perguntou se tinha ido até o lugar errado.

“Você parece faminto,” ela comentou cuidadosamente enchendo seu prato. “Por que não se senta e fica por algum tempo.” Seu sorriso era típico de

uma avó.

Não, pensou consigo. Ela definitivamente é Garou.

“Eu estou, é verdade, faminto,” ele respondeu friamente. “Mas não quero da sua comida”. Ele tirou o prato da mão dela, mandando-o direto para o chão.

A mulher balançou sua cabeça, sorrindo em um desapontamento condescendente. “Tão nervoso...” ela murmurou. “Tudo bem, querido. Sente-se e me conte porque veio aqui.”

O comportamento dela não era de jeito nenhum o que ele esperava, e ele não gostava de surpresas. Abrir os intestinos dela, de onde estava, passou rapidamente por sua cabeça, mas então se lembrou que precisava da informação que veio buscar, e optou por uma morte após a conversa.

“Quero que você me conte sobre —”

“Não, você não quer,” a mulher o interrompeu assim que as palavras saíram de sua boca. “Porque você simplesmente não consegue entender. O que você quer está além do seu alcance.” Ela balançou a cabeça simpaticamente e deu de ombros.

“Você sequer sabe o que eu quero! Como...?” A voz dele se ampliou enquanto seu sangue começava a ferver. Seus dedos afundaram na borda da mesa, que despedaçou em suas mãos como uma jangada. Ela deu a ele o que quase pareceu ser uma repreensão amigável, mas por alguma razão isso o impediu. “Sente-se, Cevin. Vamos conversar sobre isso,” ela apontou para uma cadeira.

Como ela me conhece? Ele se perguntou. Mais uma vez, ele deu uma breve consideração à imagem de transformá-la em uma poça de sangue no chão, mas decidiu fazer a vontade da velha por um momento, nada mais do que deixar o desfecho daquela noite ainda mais doce. Não havia nada que essa velha vadia, mesmo sendo uma Garou, pudesse fazer para feri-lo. Ele virou uma cadeira e sentou-se e sorriu. O sorriso de uma raposa em um galinheiro.

“Então, você veio até aqui buscando respostas sobre a Grande Mãe,” ela começou.

“Eu não preciso saber nada sobre Gaia,” ele rosnou em resposta, como se a simples menção do nome causasse um gosto acre em sua boca.

“Eu não estou falando Dela. Você está muito impaciente, Sr.Frigg.” Outro sorriso caloroso pontuou sua revelação, como se ela estivesse falando para um bebê.

Cevin riu em desgosto. Bem, ela não guarda segredos. Ela sabe meu nome completo.

“Por que você acha que está apto a compreender o que veio procurar?” Ela perguntou.

“Eu quero...” ele pausou, rangendo os dentes, e continuou. “Não, eu preciso saber. Você irá me dizer, velha. Isso não é um Ritual de Passagem que você está supervisionando. A velocidade e a clareza do conhecimento que eu quero será diretamente inversa à quantidade de dor que causarei em seu corpo padre,

caso você me tente mais.” Cevin podia sentir sua pressão sanguínea aumentar. Ele não gostava que brincassem com ele. Estava bem ciente do orgulho e coragem que as Fúrias podiam mostrar, mesmo em face da morte ou violação, mas isso não fazia o comportamento dela mais aceitável. Ele se recusava a ser o brinquedo de uma velha, Fúria Negra, Espiral Negra, ou o que fosse.

Ela sorriu, e Cevin queimou com a condescendência que ouviu em sua risada. Era como se ela fosse um adulto rindo da tolice de uma criança.

“Então eu lhe contarei, mas não dê um ataque quando você não entender.”

“Está me chamando de estúpido?” ele rosnou. Seus olhos queimavam com um brilho verde quase tóxico abaixo de suas escuras sobrancelhas.

“De jeito algum, Cevin. É mais como: homens são complicados demais. Vocês têm que pensar nas coisas e tomar decisões lógicas e racionais”. Ela pausou. “Hmm. Por exemplo: O que é importante na vida Cevin? Comida e bebida? Mulheres? Os Dançarinos da Espiral Negra ainda têm problemas com as mulheres deixando-os nervosos?” A mulher piscou e sorriu rapidamente. “É poder que você quer Cevin, ou controle? Um homem realmente compreende o amor? Não! Em sua lógica e razão ele diz que sim. Mas que criatura que realmente o sente faria o que tem sido feito com nossa Mãe?”

“Sua velhaca doente.” O rosnado grave de Cevin soou com um tom quase insano. “Não estou interessado em seus discursos sobre romance ou sobre suas filosofias pessoais sobre misoginia.”

“Sabia que você falaria isso, mas nós sabemos que isso não é verdade, não é?”

Cevin riu, querendo expressar uma zombaria, mas ao invés disso, sua risada tinha um tom quase patético. “Você fala de amor? Esse barco já partiu para mim, velha. Não existe certo ou errado, quando sua mãe olha para você com ódio pelo que você se tornou através das concessões e preocupações dela. Existe apenas a fúria. Não há bom ou mau, apenas a sobrevivência”. Ele pausou para ver se estava causando impacto. “No fim, não há salvação. Apenas a ilusão da salvação. Isto é o que importa. O amor é a frase final de uma piada deturpada”.

“Deixe-me perguntar isso, filhote: Você já deu à luz? Já carregou uma criança em seu útero, preocupou-se e rezou por aquela criança todo dia e noite até que finalmente a colocou em seus braços?”

A voz dele foi quase um grito. “Você é cega assim como é estúpida, velha?”

“Você já chorou lágrimas de dor e felicidade ao mesmo tempo?”

Cevin mostrou os dentes. “Eu não choro. E minha paciência está acabando. Você...”

“Você já sentiu a necessidade de confortar uma criança que chora, ou você se afasta em desconforto?”

“As crianças me acham assustador, como se eu significasse perigo para elas. Você entende isso?” Ele imaginou se essa criatura estúpida iria entender seu tom sarcástico. Ela certamente não estava à altura de sua reputação de sábia.

“Como eu poderia?” ela ofereceu a ele outro sorriso. “Homens reagem, Cevin. As mulheres respondem.”

Cevin suspirou. Uma última chance, pensou consigo. Vou tolerar apenas por mais um suspiro, antes de sua sala de estar tornar-se meu abatedouro. Não sei por que estou sendo tão generoso; não é como se você fosse astuta o suficiente para apreciar isso.

Seus lábios se prenderam. “Qual a diferença, velha? Se alguém te acertar, você não vai devolver o golpe? A vingança não é tão doce quanto a vitória? Como eu saberia como é dar a luz? Por que eu me importaria?”

Sua voz ficou fria. “Eu me divertiria com suas charadas, se elas fossem mais incisivas, mas você não deveria tentar ser a Lua Nova. Você não é boa nisso. Agora, nós jogaremos o meu jogo. Você me ensinará a falar a língua dos Wydlings, para que eu possa ensinar minha Colméia em relação ao caos que ameaça sua santidade. O tempo é essencial nessa questão, e o seu está correndo rápido demais. Eu lhe dou minha palavra — e prezo minha palavra, não importa o que pense de mim — que você será poupada de qualquer dor desnecessária depois disso.”

“Não é da natureza de um homem ensinar. É modo deles dar... ou tomar, mas nunca ensinar.”

Cevin ergue-se sobre ela e a fita nos olhos. Sua visão tinha tornado-se vermelha.

“Porra, eu disse que cansei das charadas! Diga-me o que eu quero saber. Devo ter acesso ao poder de suas lendas, Fúria. Eu devo ter as maneiras de combater o que ameaça minha Colméia, e apesar de que não a matarei para ter isso, juro pelo Érebo que farei

você me implorar, caso se recuse a me entregar as armas para combater a Wyld.” A última palavra foi mais um rugido do que qualquer coisa.

“Você toma as coisas,” ela persistiu, “e eu dou as coisas, mas você já ensinou alguma coisa?”

Cevin jogou sua cabeça para trás e olhou para o teto. “Isso é, de longe, a conversa mais fodida que eu já tive... Você já viu isso antes, Meia Lua. Você assistiu a Wyld consumir com indiferença. Eu ouvi as canções. Segui os mitos de Miria. Sei que você sabe como combater isso. CONTE-ME!”

“Você já fez algo crescer?”

“Crescer? Não! Isso não é o que faço. O fim é tudo o que importa.”

Ela balançou a cabeça tristemente. “Você deseja compreender um poder que você não está preparado para ter. Você não pode sequer começar a compreender o milagre da criação, quando a única coisa no seu campo de visão é a morte.”

Por alguma razão, Cevin sentiu as palavras dela se mexerem dentro dele. Ele sentiu uma emoção há muito esquecida, tentar lutar para chegar até a superfície, um grito abafado dentro dele, mesmo rapidamente, ecoou pela sua alma... e então desapareceu.

“Cevin, não estamos chegando a lugar algum com isso. Quanto mais nervoso você ficar, menos do seu raciocínio você terá. Você deve ir agora”. Ela levantou-se de sua cadeira e, cuidadosamente, o guiou até a porta. “Acabamos de conversar, e nem toda a conversa no mundo poderia ter a esperança de mudar seu coração.”

Cevin levantou-se lentamente, enquanto se erguia de seu assento e empurrava sua cadeira para perto da mesa, balançando a cabeça em obediência. “Eu... eu deveria... te matar antes de ir.” Ele balbuciou sem a olhar nos olhos, enquanto ela abria a porta para ele.

“Sei que você acha que deveria, Cevin, mas eu não vou deixar você me matar hoje. Hoje, você irá pensar no que eu lhe disse, e amanhã, talvez, você será um pouco mais sábio. Além disso, você deixará Atenas hoje, e nunca, nunca mais voltará. Entendeu?”

Cevin saiu da casa devagar, com um estranho zumbido na cabeça que ele não conseguia cessar. Ele se sentiu como se estivesse subitamente perdido, ou como se tivesse esquecido sua carteira. Enquanto andava para fora da curiosa casa em Atenas, com a velha sorrindo na entrada, ele de alguma forma sentiu, através da neblina de sua mente, que suas ações não se equivaliam ao seu desejo. O amanhã traria um novo nascer do sol sobre o Mediterrâneo, e Cevin Frigg acordaria de seu pesadelo, e culparia o jetlag por sua completa e total falta de habilidade em se lembrar exatamente porque veio até Atenas, e também temeria voltar para buscar o que falhara em obter.

Quando um Garou imagina um “defensor da Wyld”, quase imediatamente canções e histórias sobre heroísmo e coragem da tribo das Fúrias Negras lhe vêm à mente.

Muitos (principalmente às próprias Fúrias) acreditam que ser algum entende e compreende a íntima relação entre um indivíduo e o ciclo da vida e morte melhor, ou mais, que uma fêmea. Se esse é o ponto, as Fúrias Negras são um excelente exemplo para prová-lo como verdadeiro.

Em um nível social, as Fúrias encontraram um sistema de crença completo no respeito e serviço à Wyld. A Wyld completa a trindade das poderosas forças femininas que elas reconhecem — apenas Luna e Gaia são mais proeminentes na fé da tribo. As Fúrias Negras parecem possuir uma profunda compreensão da relação da Wyld com Gaia, e o que a Wyld faz em relação à contínua sobrevivência de Gaia. Elas parecem aceitar que Gaia é a soma de muitas, muitas partes que trabalham juntas, em vários ciclos de harmonia e simbiose, e que a Wyld é a força que propela esses ciclos a continuamente girarem o eixo do universo.

Por milênios as Fúrias Negras batalharam para tomar conta dos raros caerns devotados à própria Wyld. Nos dias modernos, as Fúrias também possuem, defendem e mantêm o maior — e bem provavelmente o *único* — caern da Wyld ativo no mundo físico: a ilha de Miria no Mar Egeu, entre a Grécia e Turquia. Possivelmente, o local mais sagrado da tribo em todo o mundo. Miria é mantido com regras rígidas, e uma pesada proteção pela Seita das Visões Antigas e seu Totem, Têmis a Tecelã de Sonhos. Apesar de apenas Fúrias Negras serem permitidas a residir dentro do caern, fêmeas da Nação Garou (com exceção dos Senhores das Sombras e Crias de Fenris) são permitidas a visitarem o caern ocasionalmente. Acesso ao caern é virtualmente impossível na melhor das hipóteses, e suicida na pior delas, via terra ou ar, então a viagem através de Ponte da Lua é o meio mais prático, para qualquer um que for bem recebido na Seita das Visões Antigas para chegar até a ilha. A entrada em Miria é concedida através da permissão ou convite da Seita, e convidados indesejados que tentam atravessar o Portão de Hécate na ilha, encontram-se presos no assustador Reino de Têmis, que guarda a entrada da Ponte da Lua.

Garras Vermelhas

“A natureza selvagem não é a mesma coisa que o caos.”

— Pata-Curva, sábio Garra Vermelha.

Os Garras Vermelhas, devido a pura natureza de quem e o que são, não apenas dentro dos ecossistemas de Gaia, mas também dentro da Nação Garou, possuem o que pode ser considerado uma relação única com a Wyld e suas influências na Tellurian. Para os Garras, a Wyld é a liberação. É um lembrete constante de uma época, em que os lobos governavam a floresta e os homens sabiam que era melhor não se afastar muito dos lugares quentes e macios em que residiam dentro das teias da Weaver. O mundo era forte e saudável naqueles tempos, em que a Wyld estava em seu pleno vigor — assim, para a mentalidade do típico Garra Vermelha, fortalecer a Wyld é uma forma direta de ajudar Gaia a recuperar a saúde que antes possuía.

Originalmente em *Caerns: Places of Power*

Seita das Visões Antigas

Caern: Ilha de Miria

Nível: 4

Película: 3

Tipo: Wyld

Estrutura Tribal: Apenas Fúrias Negras são permitidas a se unirem ao caern.

Totens: Têmis, a Tecelã dos Sonhos

O Caern de Miria é pequeno em números, com apenas cinco membros permanentes (poderosas Fúrias Negras, uma de cada augúrio), e um adicional de cinco a dez protetoras. A líder da seita é Iona Kinslayer, uma idosa, mas ainda forte Galliard, que ganhou suas medalhas na II Guerra Mundial. A Vigia lupina é a Philodox Kyra Pé-de-Fogo; a embaixadora da seita é uma encantadora Ahroun, chamada Kelonoke Cabelos-Selvagens. A Theurge residente da seita é um macho impuro, Teiresias, cuja saúde começa a falhar; os rumores tribais dizem que Irmã Judith Garras de Luz, a renomada curandeira e guerreira, possa ser chamada para substituí-lo, quando ele tornar-se incapaz de seguir com seus deveres. A Ragabash da seita raramente está lá, e existe uma disputa sobre quem exatamente serve esse papel — a teoria mais popular é que Julisha das Mil Máscaras chama Miria de lar quando está entre seus assassinatos.

Muitos Theurges, dentro da Nação Garou, apóiam a teoria que afirma que assim como os Dançarinos da Espiral Negra possuem coração, corpo e alma dedicados à Wyrn, a corrupção e a destruição, os Garras Vermelhas também servem uma senhora diferente nas noites modernas: a Wyld. Alguns até mesmo especulam que os Garras tornaram-se, com o passar do tempo, “maculados pela Wyld”, em algum nível. Os Garras Vermelhas, porém, não se desculpam pelo que são ou pelo que se tornaram, em resposta às várias mudanças que eles acham terem sido forçados a suportar desde o fim do Impergium.

Também deve ser notado que, não muitos dos Garras Vermelhas que ouviram falar da teoria de sua “queda” para a Wyld, fazem muito mais do que bufar e rir da idéia. Se as teorias são verdadeiras ou não, os Garras Vermelhas mantêm um respeito saudável pela Wyld em sua maioria como uma tribo, e não comentam muito sobre as especulações de seus irmãos e irmãs.

Dançarinos da Espiral Negra

A tribo caída é um anátema para a Wyld. Onde a Wyld representa esperança e possibilidade, os Dançarinos da Espiral Negra cultuam o desespero e a destruição de todas as coisas. Provavelmente, não existe inimigo maior para a Wyld no reino físico, do que o representado pela tribo da Wyrn. Enquanto a Weaver busca subjugar e controlar o que é da Wyld, para regular em forma e

A Voz do Lobo

“Os homens são muito complicados. Eles devem pensar nas coisas, se confundem com coisas que não importam. O que importa? Comida na barriga? Uma cadela forte para se acasalar? O que importa é o inverno frio que você pode sentir tocar os seus ossos enquanto as folhas mudam.”

“Os homens não o sentem. Eles são incapazes. São surdos para o que os chama. Não podem compreender o que é natural para nós, para um lobo. Eles são cegos e aleijados.”

“Quem então é o senhor da terra? O homem-ovelha que guarda as cabeças de seu rebanho, contando — um... dois... três... — os números da Weaver poluindo sua mente. O homem-ovelha apenas cobiça o que roubou e agora guarda.

“O senhor da terra é o lobo que anda na noite buscando água vermelha quente e fumegante, que faz cócegas no focinho, enquanto borbulha e pulsa da carne arrancada de uma caça? Não. O senhor da terra é a fome da terra. Ela faz o homem-ovelha ficar na defesa de seu rebanho e empurra o lobo para a floresta, para derramar o sangue pelo qual ela suga seu poder.”

“O senhor da terra é a fome da Wyld. Ele é o apetite de Gaia.”

“Somos servos dessa fome. Negar isso é negar ser um lobo. Negar a fome de Gaia é desafiar o alfa do universo. O apetite de Gaia deve ser saciado. A fome da terra, a Wyld, deve ser alimentada. Se não for, então Gaia certamente ficará com fome e se enfraquecerá. Nós amamos a Mãe, e Sua morte traz a morte de todos nós.”

“Um homem entende o amor? Não! Em sua lógica e razão, ele crê que sim, mas que criatura que realmente sente amor, faria o que o homem fez com nossa Mãe? Um homem conhece o respeito? Claro que não, do contrário os saudáveis sobreviveriam, e os doentios seria exterminados. Um homem compreende a honra? Não existe honra na fraqueza.

“Homens... até mesmo nossos irmãos e irmãs Garou, e companheiros de matilha... falam de certo e errado, de bem e mal. Não há certo ou errado quando sua barriga rosna 'pra você com ódio. Não existe bom ou mau na matança. Existe apenas a sobrevivência. Sobrevivência e fome. Maldade e bondade. Certo e errado... essas são palavras dos homens, palavras que a cadela da Weaver ensinou à sua prole. Essas são palavras que sua prole diz a ela mesma à noite, com suas mãos cruzadas, na esperança de que dormirá mais profundamente, e não será atrapalhada pelo grito daquilo que está além da segurança de suas teias.

“Dormimos à noite de barrigas cheias e mentes claras ao recusarmos a negar a fome da Wyld.”

— Canta-para-a-Fumaça, Galliard dos Garras.

modelo, os Dançarinos da Espiral Negra e os servos sob o comando da Wyrm, buscam apenas destruí-la.

Muitos Espirais Negra discutem que sem a influência da Wyld na Tellurian, a Weaver não teria nada com que tecer a Teia Padrão, onde a Wyrm foi aprisionada. Quanto mais apertadas são tecidas as teias da Weaver, mais dano ela causa à Wyrm, e mais densos ficam os laços dentro da teia. Sendo essa afirmação um dogma filosófico ou irrefutável, um fato cosmológico, os Dançarinos da Espiral Negra são, em sua maioria, unidos por uma crença única: a Wyld deve ser silenciada para que a Wyrm prevaleça. E uma vez que, o triunfo da Wyrm é a única forma desse mundo ser transformado em algo novo, as criações da Wyld *devem* ser desfeitas.

Não é de se surpreender que muitos dos Limiares, que se manifestaram em milênios passados, o fizeram sob o aspecto de Abcessos, que usam as Colméias dos Espirais Negra como base. Para os Espirais Negras, esse não é apenas um fenômeno espiritualmente custoso, mas, ironicamente, também confuso. Uma Colméia de Espirais Negra é, possivelmente, mais adequada para um Abcesso da Wyld do que para um caern de Gaia, devido ao caos e ao desrespeito às leis. A resposta aparente da Wyld aos Espirais Negras é simples: ela parece usar as táticas dos caídos contra eles mesmos. Apesar de a Wyld poder ser estrondosa, direta e irrefreável, ela também pode ser sutil e silenciosa. A “corrupção interna” é uma tática que, apesar de acostumados a usar, os Espirais Negras acham difícil de defender. Quando os senhores do poço de uma Colméia percebem que a Wyld está assumindo o controle e busca assimilar as energias do local para seus próprios fins, normalmente é tarde demais para que qualquer coisa, além de que completa destruição da Colméia seja de alguma utilidade.

Apenas as Colméias mais fortes e mais unidas têm chances contra um Abcesso da Wyld. A maioria das Colméias que passam por um assalto direto da Wyld não sobrevivem; os espíritos dos totens são dissipados através de massivos ataques de Wyldlings. Os Malditos são drenados devido a sua Essência, os Espirais Negras por sua Gnose e a necessidade da Wyld de sobreviver, torna-se uma vingança assustadora contra aqueles que glorificam sua destruição completa. Apesar de parecer uma vitória gloriosa para a Wyld, é, na melhor das hipóteses, apenas uma vitória pírrica. Tendo sido expulsos de seus lares, os Dançarinos da Espiral Negra, normalmente buscam profanar e macular novas terras para usar, ou pior, os caerns de Gaia para corromper para seus próprios fins.

Os resultados são um ciclo vicioso, que faz pouco mais do que alimentar as fogueiras do Apocalipse, trazendo a Nação Garou cada vez mais perto, até a borda da aniquilação total.

As Outras Tribos

É virtualmente inútil tentar generalizar como as outras tribos vêem a Wyld dentro de suas sociedades tribais (como oposta às crenças gerais dos Garou e a

posição de cada lobisomem sobre a filosofia). Uma vez que você passe pelos preceitos básicos da crença Garou (Gaia é boa, a Wyrm é corrompida, etc.), as opiniões começam a variar bastante, de seita para seita, às vezes, de matilha para matilha. Ainda assim, alguns padrões são perceptíveis, não importam quão fracos.

Os Roedores de Ossos podem viver na intercessão da Avenida Weaver com Wyrm Boulevard, mas isso apenas intensifica a compreensão deles de que *precisam* da Wyld. A tempestade de vida e criatividade que a Wyld dá, é parte do que mantém os Roedores de Ossos vivos, apesar das grandes adversidades que enfrentam. Porém, isso não significa que os Roedores são favoráveis a beijar o traseiro da Wyld. Eles defenderão um bolsão da Wyld, principalmente um urbano, com suas vidas, mas não peça a eles para executar algum ritual de louvor ou coisa do tipo.

Os Filhos de Gaia, basicamente, seguem a Nação Garou no que diz respeito à Wyld; eles a percebem como importante e o único membro da Tríade que ainda merece seu apoio, mas falta a graça de Gaia a ela, e por isso é um ténue aliado. Os Fianna sentem de forma semelhante; apesar de que alguns Fianna gostam de traçar ligações entre o lendário povo fada e a Wyld, não há evidência para convencer a tribo inteira a aceitar essa relação.

Os Crias de Fenris geralmente não são grandes filósofos da Tríade. Na cabeça deles, um dos membros da Tríade ficou insano, o outro é o Inimigo que eles nasceram para combater, e o terceiro precisa ser protegido até que a guerra acabe — o que mais precisa ser dito? Os Crias preferem se associar exclusivamente com espíritos de Gaia; eles não confiam nos outros, incluindo os Wyldling. Tem uma *guerra* acontecendo, então é tolice perder tempo em diplomacia com espíritos que provavelmente não entendem esse conceito.

Por outro lado, os Andarilhos do Asfalto são um pouco frios sobre o pensamento de defender a Wyld. O Andarilho comum ouve os membros das outras tribos falar sobre o “fortalecimento da Wyld” e, uma vez que, esses planos normalmente significam amparar a Weaver em maneiras nada gentis, ele fica um pouco nervoso. Os Andarilhos do Asfalto, no geral, preferem focar seus esforços em compreender a Weaver, para que possam alcançá-la e curá-la — e as filosofias pró-Wyld mais extremistas, não parecem levar essas idéias em consideração. Como resultado, apesar da tribo persistentemente dizer que a Wyld deve ser defendida, eles preferem assumir uma aproximação mais refreada às táticas envolvidas.

Apesar dos Senhores das Sombras gostarem de uma hierarquia sólida com leis claras, eles são notoriamente pragmáticos em relação a trabalhar em benefício da Wyld ou seus filhos. Assim como os Crias, eles tendem a não confiar demais nos servos da Wyld — mas os Senhores das Sombras estão bem acostumados a trabalhar com pessoas (ou entidades) em que não confiam. Os Peregrinos Silenciosos, e alguns pensadores similares, são

muito bons em enxergar o quadro geral, e reconhecer a Wyld como algo que deve ser protegido. Eles carregam notícias de locais da Wyld em perigo ou recém-descobertos, assim como carregam notícias de caerns ou ataques da Wyrm, normalmente até que as pessoas possam fazer algo com as notícias.

Da parte deles, os Presas de Prata são a própria imagem da atitude geral da Nação Garou — jurados a defender a Wyld contra as depredações de suas irmãs, algumas vezes não enxergando as diferenças entre a Wyld e Gaia, normalmente agindo por dever, e não por amor genuíno à Wyld. Eles deixam os reais deveres relacionados com a Wyld para as outras tribos, principalmente as Fúrias e Garras; os Presas tendem a achar que é melhor para cada um agir de acordo com seus talentos.

Como esperado, devido a seu grande interesse em cultura espiritual, os Uktena possuem tantas filosofias e teorias diferentes em relação à Wyld, que eles não possuem uma opinião comum. As opiniões tribais vão desde pragmatismo modesto até fanatismo — lendas contam de uma quantidade de Uktena que “caíram” para a Wyld, abandonando seus laços tribais para servir seu novo mestre. Os Wendigo, por outro lado, não passam muito tempo escolhendo os locais da Wyld para defender; os problemas da tribo com seus Parentes lupinos e humanos têm precedência sobre o assunto.

Por fim, os Portadores da Luz Interior apóiam a filosofia de equilíbrio de todas as coisas. Sua oposição devotada à Weaver em todos seus níveis — mesmo no plano do pensamento — os torna vigorosos defensores da Wyld. Os anciões tribais levaram essa filosofia consigo para as Cortes Bestiais, onde eles atualmente comparam suas opiniões com as dos hengeyokai. A solução final para o problema do desequilíbrio da Tríade, eles dizem, pode já ter sido encontrada — falta apenas identificá-la e juntar os pedaços.

As Feras

O brilho da lua iluminava o pátio sombrio do Parque Curzon, através do labirinto de umidade que cobria toda Calcutá, na forma de uma névoa quente, molhada e fedendo a curry todas as noites. Os saltos de Niha faziam o som de uma garrafa de vidro batendo contra pedra, enquanto ela caminhava lentamente pelos sinuosos caminhos que os habitantes locais conhecem como “Parque dos Ratos”. Não era, de forma alguma, um nome inapropriado. Niha podia ver e ouvir várias das criaturas guinchando, alguns do tamanho de pequenos gatos domésticos, entrando e saindo dos arbustos que se enfileiravam no caminho adiante, ou nas árvores que obscureciam o luar sobre sua cabeça. Era apenas a segunda vez que ela adentrava o parque propriamente dito. Ela perguntou a Willard se ele se encontraria com ela em outro lugar no futuro, após o primeiro encontro deles ali; obviamente, ele a ignorou. Niha não estava feliz quanto a isso. Os

sons criados pelos incontáveis rastejantes do parque, somados aos inconfundíveis cheiros humanos da cidade que rodeava o parque, deixava seus nervos à flor da pele e desorientava seus sentidos. Mesmo com seus sentidos ampliados de nascença, era difícil lidar com o Parque Curzon. Havia movimento em toda parte; ao menos uma centena de ratos de tamanhos e formas variados a rodeavam a todo instante, serpenteando aqui e ali pela vegetação rasteira e pelas marquises do parque.

O relógio Mont Blanc em sua mão direita era quente, e parecia vibrar à medida que a marquise ficava mais grossa, bloqueando ainda mais a luz do luar. Ele está aqui, e ele está próximo, ela pensou, enquanto aproximava-se do centro do parque, onde uma fonte antiga gargarejava e cuspiam. Nada menos que duas dúzias de ratos se banhavam e se atacam no reservatório da fonte, entrando e saindo da água fedorenta como pombos em uma banheira de pássaros.

Willard sentava-se do lado oposto a fonte, de frente para ela. Ela notou que mesmo na escuridão quase total do parque, interrompida apenas por esporádicos reflexos do luar na água da fonte, ele usava óculos escuros. Niha se aproximou da fonte e dos ratos banhistas, limpando a garganta suavemente antes de falar.

“Você andou vendo o sol recentemente?” As palavras da jovem saíam de sua boca com um virtualmente impecável sotaque inglês. Ela alisou sua saia e cruzou as pernas, ajustando-se confortavelmente ao lado de Willard no banco.

“Não desde que eu era uma criança” respondeu o homem que compartilhava com ela o banco. Ele dobrou o jornal que estava lendo em quatro, e o depositou no colo farfalhando. “Como você esta, Niha? Você está absolutamente radiante. Já faz muito tempo.”

Niha se ajustou em seu assento, enquanto espantava com o pé um rato que parecia interessado na alça de seu salto. Ela tinha a sensação de que um exército de criaturinhas rastejantes caminhava em sua barriga enquanto o belo, rústico, típico americano “John Wayne”, a seu lado sorria abertamente, seus olhos passeando pelo corpo dela, lenta e deliberadamente, através do poço negro de suas lentes.

Demorou a ela três segundos para notar que ele havia feito o comentário apenas para provocá-la, de um jeito ou de outro. Ela não dispunha de tempo ou interesse em conversa fiada, e mesmo a articulação de um sorriso era algo que Niha achava estranho. “Obrigada, Sr. Willard.” ela respondeu com um sorriso sensual e uma piscadela zombeteira dos olhos.

Willard sorriu. “Ah, não se preocupe com eles. Os pestes tentam agarrar tudo o que brilha. Aqueles que te farejam a distância, esses sim são aqueles que você deve vigiar. É a forma deles de verificar você, Niha. Eles querem saber qual é a sua. Eles conseguem sentir que algo está... bem... errado.”

Nina abriu o zíper de uma pasta preta, brilhante, de pele de enguia que ela balançava em seu colo com mãos miúdas, porém alongadas. “Acredito que a primeira pauta desse encontro deva ser a resolução de velhos negócios da sua parte, Sr. Willard? O total final que concordamos foi algo em torno de...”

“Sete”. Willard pegou algo do seu lado, arqueando-se em direção a Niha, para pegar sua própria pasta. “Sete para o terceiro e quarto trimestre. E eu também trouxe a área de expansão proposta inicialmente em acres nesse CD para você. Realmente acho que você e seu povo deveriam dar uma olhada nele.”

Niha franziu a testa. A expansão do Nahadjipur Acreage para o oeste dos

subúrbios de Calcutá, já havia tomado dois terços dos pântanos de Nahadjipur. Endrom Chemicals International patrocinou a compra das terras alagadas de modos lícitos e ilícitos, usando a Rakhavira Industries como marionete. Os pântanos são a moradia das mais numerosas, fortes e venenosas espécies de insetos e aracnídeos, e estavam se tornando cobaias para testes da “próxima geração” de pesticidas genéticos. Esses pesticidas supostamente beneficiariam as práticas de “agricultura sustentável” ao redor do mundo, e o pequeno sacrifício dos Pântanos Nahadjipur indianos, traria bilhões de dólares Americanos e Europeus para a economia do subcontinente como resultado. Niha, entretanto, via apenas perdas na equação. Seu lar estava desaparecendo, centenas de venenos de genes eram depositados nas terras alagadas e ela já estava ficando sem dinheiro.

Benjamin Willard era um excelente homem de negócios, um consultor de informações excepcional, e um lobista político experiente e letrado quando precisava ser — mas também era incrivelmente caro de se manter. O acordo de troca de informações por favores de Niha, já não compensava os esforços e riscos que ela pedia para Sr. Willard correr em seu lugar, e agora ela se encontrava em

déficit no lado comercial das coisas.

Willard ergueu os óculos quando Niha começou a escrever um cheque. “Niha, eu estou fazendo tudo que eu posso, honestamente. A conta do HAZMAT foi centro das atenções no parlamento, por isso vários pesticidas baseados em petróleo foram barrados, mas se os seus associados não adicionarem ao menos uma onça ou duas de suco de toranja nisso, e começarem a tomar uma atitude agressiva em relação à resposta deles sobre o projeto de desenvolvimento...”

Niha grunhiu “Por favor. Nahadjipur foi consagrada em nome da Deusa das aranhas cinco mil anos antes de seus ancestrais possuírem uma palavra para “aranha”, Sr. Willard.”

“De forma alguma.” Um leve espasmo passou pelo rosto de Willard enquanto ele falava. “Permanece o fato de que você fez tudo o que podia, Niha. Agora... eu acho que chegou a hora de fazer do meu jeito.”

“E que jeito seria esse? Queimar os pântanos para matar os trabalhadores que os estão cortando com moto-serras?”

“Oooh. Atitude.” O espasmo de Willard se converteu em dedicado escárnio. “Eu mencionei que você está absolutamente deliciosa, Niha?” Willard dirigiu a Niha um olhar de lado e um sorriso convulsante. Os olhos de Niha se fixavam no solo, que parecia subir, descer e guinchar, como resultado da multidão de ratos reunida diante dela, sentados e atentos na rua do parque iluminada pela lua, por onde soprava a brisa, como se estivessem reunidos para ver a suíte O Quebra-Nozes.

“Estou ouvindo.” A voz dela parecia ter perdido toda a inflexão.

“Niha, você não pode fazer isso sozinha, e eu não posso fazer tudo com dinheiro e a parca política a qual tenho acesso.” O espasmo sumiu do rosto de Willard, e com isso os ratos a sua frente pareceram acalmar os ânimos. “Você sempre foi uma ótima parceira de negócios. Eu não conseguiria coordenar as informações daqui e da Europa sem você, e eu não quero te perder. Não confunda os motivos ou meios da maioria, com aqueles dentre a maioria que são exceção à regra, Niha. A preservação das terras alagadas é tão importante para mim quanto para você, se não mais.



Por que você acha que eu andei pagando suas contas pelo que parece ser a maior parte do século XXI?

Niha ajustou uma mecha solta de seu cabelo atrás da orelha e encarou Willard. "O que você propõe, Sr. Willard? Fizemos tudo o que podíamos, menos um massacre em larga escala. Vimos mais de 50 espécies de mariposa envenenadas até serem extintas. Vimos três espécies de Afideo mutarem em... outra coisa... cujo leite é ácido para as formigas que o consomem. Não podemos..." Niha pausou, tomando fôlego. "Não podemos continuar assim, Benjamim."

Willard colocou sua mão sobre a dela. "Eu proponho que você faça as pazes que precisa fazer com aqueles que você está em débito, para que permitam que eu e meu povo entremos no pântano sem problemas."

O rosto de Niha pareceu vacilar por um instante. Não que ele acreditasse ser possível, mas Willard achava que ela estava prestes a chorar. "Nos moveremos em silêncio, faremos o que deve ser feito de todas as formas necessárias, de uma vez, em um único, alto e coincidente bang. Há hora e lugar para sutilezas, e há hora e lugar para bum-bum, Niha. Você chegou no limite. Sua sutileza só conseguiu que trabalhadores voltassem para Calcutá contando histórias da deusa aranha matando seus capatazes." Willard deu uma risadinha e acendeu um cigarro, inalando profundamente e exalando com um sorriso.

"Isso não adianta. É apenas uma questão de tempo até que alguém desconfie. É apenas uma questão de tempo até que o pântano comece a se defender. Isso seria ainda mais tumultuado e traria um novo elemento ao drama. Deixe a guerra com os guerreiros, Niha. Nós nos certificaremos que não sobre ninguém. Sem testemunhas. Sem progresso. Sem equipamento. Nada além do pântano e aqueles que o deram para nós, o mais intacto possível. Bum - bum, Niha."

Niha piscou "Eu

não posso... o pântano é nossa terra natal. Não posso deixar que envie pessoas para morrer..."

"Ei," Willard interrompeu. "Não há um de nós que não entenda o que é ser um de nós. Não há um que não saiba porque estamos lutando, Niha. Vamos parar com a bobagem e dizer de uma vez; o pântano é o capacho da Wyld. Nós entendemos isso tanto quanto você, então não se preocupe conosco. Podemos não parecer grande coisa, mas temos presas. Além disso, somos péssimos mártires."

"Sr. Willard, eu não vou mentir e dizer que sua proposta não seja, de alguma forma... um alívio... Mas eu não posso pagar para..."

"Não. Essa é por minha conta, por amizade e diplomacia, docinho. Algo que eu não consigo praticar muito na Índia. O acordo é o seguinte.... você enviará alguns dos seus para ajudar os meus a vigiarem o parque... mantenha os certos dentro e os errados do lado de fora... e estamos quites. Quando tudo estiver resolvido, o que acontecer no pântano vai aparecer no jornal como alguma forma de eco-terrorismo que deu errado. Talvez até chegue aos ouvidos de um pessoal barra pesada mais para oeste ou no Japão, aí teremos reforços. Independente disso, se não pudermos salvar todo o pântano, podemos barbarizar parte do que sobrou. Isso é melhor que nada."

Dessa vez o sorriso de Niha, ainda que breve, era sincero. "Então acredito que temos um acordo, Sr. Willard." Niha se adiantou, estendendo a mão para o homem a seu lado. Willard sorriu, baixou seus óculos de sol sobre os olhos, inclinou-se lentamente e beijou gentilmente Niha na ponta de seu perfeito nariz.

"E eu também ganho um beijo na ponta do seu nariz." O sorriso sarcástico de Willard quase parecia afiado; seus óculos refletiam a lua cheia sobre eles. Ele se levantou e foi embora, deixando Niha sozinha no banco nas profundezas do parque. A horda de ratos reunida seguiram-no lenta e silenciosamente nas profundezas das ruas do parque. "Você tem uma semana, Niha. Me ligue. Se você precisar me encontrar antes disso, você tem



meu endereço.”

Niha segurou o Mont Blanc em sua mão e olhou para cima para a lua, que parecia haver partido a névoa de Calcutá, bem como a marquise do Curzon Park, suspirou e sorriu, fechando os olhos por um momento. "Somos péssimos mártires." Ela sussurrou as palavras para si mesma, abrindo os olhos para contemplar um rato solitário, olhos rosados brilhando no luar enquanto a encarava de um galho de árvore.

Niha se levantou e saiu do parque na mesma direção em que havia entrado.

Ratkin

“Nós preservamos as verdadeiras forças da Wyld, energia bruta que retorna para o mundo. Onde quer que o homem cresça forte demais, somos nós que devemos aleijá-los para que o balanço do mundo seja corrigido, como costumávamos fazer nos primórdios do mundo.”

Era uma vez os Ratkin, encarregados por Gaia de reduzir e manter cuidadosamente o crescimento e prosperidade geral da civilização humana, e sua influência pelo mundo.

Isso foi há muito tempo atrás, e a Guerra da Fúria mudou para sempre tudo para os Ratkin.

Acreditando terem sido esquecidos, na melhor das hipóteses, ou traídos por Gaia na pior, durante as atrocidades cometidas durante a Guerra da Fúria, os Ratkin desde então mudaram sua lealdade para as forças purificadoras e galvanizadoras da Wyld, ao invés daquelas de Gaia. Embora criados por Gaia, os Ratkin possuem, possivelmente, a ligação mais íntima com a Wyld, de todas as Raças Metamórficas. Durante a Guerra da Fúria, a maioria dos Ratkin que conseguiu escapou para o mundo espiritual, e se escondeu por sua vida, contra a fúria aparentemente incontrolável de seus primos Garou assassinos. Muitos Ratkin acreditam que devido a sua residência na Umbra eles desenvolveram uma disposição genética pela força universal de caos e mudança e são os escolhidos recipientes de tal energia.

Se a Wyld *possuir* um “povo escolhido,” muitos Ratkin vão dizer para você que são os filhotes da Mãe Rata.

Os Ratkin acreditam que sua Fúria é na verdade a força impulsora da Wyld atravessando o ser, e suas ações são a vontade e o desejo da manifestação da mudança. Nesse caso, muitas das facções que existem na sociedade dos Ratkin, adotam o que alguns podem considerar atitudes extremas, ou mesmo terroristas, para alcançar seus objetivos. Para muitos homens-rato, poucas coisas importam além da sobrevivência da Wyld, onde o mundo físico — e a humanidade em particular — diz respeito.

Os Ratkin são, por natureza, Darwinistas. Eles acreditam na sobrevivência do mais apto na sua forma mais pura. Hordas regularmente expurgam os fracos e doentes, e mães ratazanas devoram os enfermos e fracos de suas ninhadas recém-nascidas, para garantir que a Horda possa ser o mais forte possível, baseada nos

números que sua área de vida comporta. Os Ratkin enxergam o mundo dos homens como uma afronta direta à sobrevivência da Wyld. Humanos, como um todo, existem atualmente em número muito maior do que o mundo em que eles vivem pode suportar. Muitos entre os Ratkin procuram alcançar a destruição da civilização do homem, e com ela, as teias da Weaver, e todas as maquinações que limitam a Wyld e retardam sua habilidade de se manifestar no mundo físico.

Apenas com a queda da humanidade a o desmantelamento de tudo aquilo que a Weaver teceu, com seu ultrapassado senso de ordem e previsibilidade calculada, será possível restaurar a Wyld ao que era antes. Quando a humanidade sucumbir e a ordem da Weaver estiver desfeita, a Wyrms se enfraquecerá, tendo perdido seus mais poderosos agentes com o fim da humanidade... E quando isso acontecer, a verdadeira Guerra do Apocalipse começará. Os Ratkin estão muito confiantes em suas habilidades para chegar à vitória contra a Weaver e a Wyrms, para a Wyld, e estão confortáveis com a posição que irão assumir após a guerra, como campeões do Mundo da Mãe.

Devido ao fato que a maioria da população de Ratkins facilmente supera o número de Garou em um dado ambiente urbano e com o auxílio poderoso da Wyld. Organizados, fanáticos e disciplinados, na prática os Ratkin são, de muitas maneiras, o verdadeiro Exército da Wyld.

Mais detalhes e aprofundamento sobre as filosofias dos homens-rato acerca da Wyld e “do que precisa ser feito”, pode ser encontrado no **Livro da Raça Metamórfica: Ratkin**.

Ananasi

“Sem Gaia, não há lar para o qual Ananasi possa retornar.”

Enquanto os Ratkin e as Fúrias Negras são mais militantes em sua cruzada pela contínua sobrevivência da Wyld, para as Damhàn, violência raramente é o método preferido. As facções dentre as Ananasi dedicadas à preservação da Wyld, certificam-se que suas ações causem mudanças, com o intuito de repelir os debilitantes resultados da estagnação. Suas irmãs do povo-aranha se referem a essa facção especializada em espiritualidade das Ananasi como **Kumoti**.

As Kumoti, como todas as Ananasi, não possuem Fúria. Elas empregam paciência, consistência, e atenção aos detalhes no lugar da raiva. Elas também se orgulham de sua percepção do todo e compreensão da ordem natural das coisas, uma ordem que é encontrada mesmo nas loucuras rodopiantes do que aparenta ser puro caos. Essa abordagem não só é bem sucedida, mas também mais efetiva, de muitas maneiras, em suas sutilezas do que os métodos empregados pelos seus contemporâneos Ovídios.

Embora as Kumoti não clamem elucidar apenas mudanças positivas, elas são as primeiras a dizer que qualquer mudança, mesmo uma que tenha um efeito negativo em longo prazo, é preferível à alternativa.

Mesmo as mudanças disruptivas ou destrutivas, elas dizem, são superiores à destruição eminente oferecida pela Wyrm ou as leis sufocantes defendidas pela Weaver.

Evolução é, de longe, a mais sutil, senão a mais poderosa arma disponível para as Kumoti. Através de consciente esforço por parte das Ananasi, espécies inteiras de insetos dentro de um ecossistema podem ser alteradas em um relativamente curto período de tempo. A ordem e estase exemplificada pelos insetos, mesmo na natureza selvagem, é uma indicação da Weaver e, portanto, um impedimento à existência da Wyld. Ao manipular as bases das cadeias alimentares dentro de uma área determinada, as Kumoti conseguem forçar uma espécie de inseto a se tornar mais agressiva em relação às suas práticas de caça. Ao quebrar os hábitos cientificamente aceitos e catalogados, desafiando as leis que a Weaver impôs para as espécies, a Wyld obtém a vitória.

Nos locais do mundo em que as teias da Weaver são mais finas, as áreas rurais e fazendas do mundo, onde humanos insistem em marcar sua presença, os métodos das Kumoti são menores em prática, mas com resultados e fins igualmente significativos. Fazendeiros encontram-se cercados de todas as formas por pestilências, de gafanhotos a besouros bicudos e a mosquitos, quando as Kumoti da área cessam a caça aos insetos. O gado adocece e emagrece com a perda de sangue, já que as Ananasi se alimentam deles no lugar. Como são praticamente uma mini-Tríade em um, as Kumoti se esforçam para manter o máximo de equilíbrio possível, sempre com o melhor interesse para a Wyld em mente. As pacientes Kumoti efetivamente protegem e promovem alguns dos mais poderosos Limiares existentes em Gaia.

Uma visão mais profunda e detalhada sobre os deveres das Kumoti, o “augúrio” dedicado a Wyld, pode ser encontrado no livro das **Ananasi**.

Limiares:

Os Bastiões da Wyld

limiar — *subst.* : 1: O ponto de partida de um novo estado ou experiência; 2: a menor sensação detectável; 3: o espaço em uma parede pelo qual se entra ou sai de uma sala ou construção; o espaço no qual se fecha uma porta.

Como foi dito antes, não é preciso ir longe para encontrar evidências da Wyld no Mundo das Trevas. Mas raramente, dá para encontrar muito mais. Embora eles sejam incrivelmente raros, particularmente nos tempos modernos, os Limiares são manifestações de pura energia e influência da Wyld, que escorre por sob a soleira porta da Película, que a tranca e a mantém do lado de fora do mundo físico. Uma área de criação imbuída em nível tanto celular, quanto espiritual de pura fúria da Wyld, ou um assóvio do chocalho de morte nas noites antecedentes ao Apocalipse.

Alguém pode "Cair" para a Wyld?

É uma questão válida. Afinal, se os metamorfos podem cair para a Wyrm (o exemplo mais óbvios é o dos Dançarinos da Espiral Negra) ou para a Weaver, faz sentido que um metamorfo possa se tornar muito desbalanceado, e tropeçar pra longe de Gaia em direção ao abraço da Wyld.

Embora tal “queda” seja possível, é muito mais rara do que qualquer um poderia esperar. Afinal, a Wyld não é o que costumava ser; é muito mais difícil encontrar acidentalmente um bolso de energia concentrada da Wyld do que um poço de emanções da Wyrm ou ficar enrolado na Teia Padrão. O mais próximo que um grupo chegou da Wyld são os Ratkin, e isso levou gerações e gerações de atividade relacionada à Wyld. Já que possuem espiritual está fora de questão (espíritos da Wyld não se interessam em possuir seres sapientes), isso significa que a “queda” para a Wyld, é melhor ser deixada a critério do Narrador. Se parecer que deve acontecer para enriquecer a história, acontece.

Quais efeitos teriam o excesso de “mácula da Wyld”? Para início de conversa, o personagem começaria a exalar um leve cheiro espiritual de Wyld. Isso é detectável apenas com o Dom apropriado, mas é real e presente.

Instabilidade mental também é uma possibilidade real. Não querendo dizer que lógica e razão são “da Weaver”, mas se a Weaver é nomeação personificada — o esforço de entender, catalogar e codificar todo o universo — então a Wyld é, em contraste, algo totalmente oposto à nomeação. A Wyld resiste tentativas de catalogar, dissecar e rotular suas criações; exposições a muita dessa resistência, em formato espiritual destilado, poderia facilmente romper a habilidade da pessoa de enxergar o mundo através da lente compartilhada pela maioria dos seres racionais.

Uma opção particularmente interessante seria fazer o alvo estar sujeito ao Arrebatamento — uma espécie de frenesi de Gnose, que aflige os Ratkin. Em essência, sempre que o personagem recupera Gnose, ou se envolve em acontecimentos *realmente* bizarros e sobrenaturais, ele precisa fazer um teste de Gnose como se estivesse rolando para um frenesi. (A dificuldade fica a critério do Narrador). Se for bem sucedido, o personagem está sujeito a uma série de visões que podem colorir suas ações — por exemplo, ele pode começar a alucinar que aranhas estão rastejando sobre todos os carros na rua, e sentir-se compelido a destruir os carros para espantar as aranhas. Para mais idéias sobre Arrebatamento, verifique o livro dos **Ratkin**.

Similar a corredeira de um rio, a energia da Wyld tem o propósito de sair com força do Fluxo, e tomar a rota de menor oposição que pode ser negociada em seu

caminho pela Umbra e para dentro do Reino. Entretanto, se as emanções da Wyld são uma força impossível de parar, então a Película é, certamente, o objeto impossível de ser movido. A Wyld não consegue destruir a Película inteiramente. A força necessária para isso poderia significar a destruição de tudo o que a Wyld já criou, e, portanto, seria o equivalente à Wyld cometer suicídio. Para que seja capaz de se manifestar em uma área do mundo físico, a Wyld precisa aguardar a oportunidade. Quando um ponto fraco é encontrado na Película, ou se uma área de Película fraca for encontrada, um lugar onde a Wyld possa se manifestar facilmente, ela o faz rápida e silenciosamente em princípio, aguardando estabelecer uma base de operações. O que geralmente acontece, é que essas ejaculações de energia abrem buracos através de pontos fracos na Película que separa o mundo espiritual do físico. Uma vez estabelecida, entretanto, os lacaios da Wyrn defendem essas bases com ferocidade equivalente a dos Garou.

Limiaries e os Garou

Limiaries são, essencialmente, um fenômeno “novo” no grande esquema das coisas, no que diz respeito às Raças Metamórficas. Embora haja uma grande possibilidade de que Limiaries se manifestaram ao longo das eras, apenas o apertar e aumento, da intrincada Teia Padrão da Weaver, os tornou mais óbvios do que eles foram no passado, o que não é muito. Não são muitos os lobisomens capazes de cantar as canções, ou narrar as histórias de seus encontros ou experiências com os Limiaries. Limiaries são eventos raros, e raramente se manifestam em áreas de tráfego moderado. Quando encontrados pelos Garou ou outros metamorfos, Limiaries irradiam um senso de além, de algo alienígena ao mundo o qual eles habitam. Algo não exatamente sagrado, mas ao mesmo tempo magnífico. Algo muito, muito maior e profundo, do que apenas o terreno em que eles estão, um impressionante sentimento de diminuição na maioria dos Garou... e isso não é pouca coisa.

A Wyld Manifestada

Todos os Limiaries possuem Gnose, e a maioria possui Fúria, que pode ser gasta e recuperada como o Narrador achar conveniente. Em alguns casos, o Narrador pode dar ao Limiar a habilidade de entrar em frenesi como os Garou. Eles não são precisamente inteligentes da maneira que nós entendemos — mas certamente são *conscientes*. Embora muitos Limiaries possuam Fúria, não são afetados de nenhuma maneira negativa por armas de prata usadas contra eles. A Fúria de um Limiar é um dom da Wyld, não de Luna.

Além disso, o Narrador também determina níveis de vitalidade ao Limiar — se os níveis de vitalidade forem mesmo a melhor forma de medir a força da anomalia. Quase todos os Limiaries são essencialmente manifestações da Wyld, através de uma formação natural — um pedaço de terra. As exceções são anomalias dinâmicas, que tendem a se manifestar como padrões

climáticos anormais ou animais — mas anomalias dinâmicas são bem raras se comparadas a Limiaries estacionários, que já são bem raros por si só.

Eles variam em tamanho, forma e ecologia, mas a maioria dos Limiaries pode resistir a quantidades absurdas de punição. A destruição de um Limiar, apesar de possível, normalmente só é conquistada através da completa corrupção ou destruição da terra em que se manifesta, por exemplo: lixo tóxico, perfurações, minerações, exposição radioativa ou incêndios gigantescos e implacáveis.

Criação de Limiaries

Limiaries se formam como resultado da Wyld brigar “com unhas e dentes” pelo que ela sabe fazer: sobreviver e colocar em movimento as forças da criação primordial e possibilidades desconhecidas. Com esse objetivo, é dado aos Narradores um vasto e, virtualmente, ilimitado número de possibilidades quando estiver lidando com a criação de Limiaries da Wyld. Limiaries são lugares onde tudo podem acontecer, e normalmente, acontece. Não há regras, nem razões, para que as coisas ocorram nesses lugares, e geralmente as leis da natureza e ciência, são violadas pelas imensas pegadas espirituais da Wyld no mundo físico. Devido a própria natureza desses locais, os Garou raramente permitem humanos nas proximidades, se puderem evitar. Permiti-los poderia provocar os espíritos que habitam o Limiar, o que poderia levar a uma combinação de perigos, no que diz respeito a humanos e Garou.

Limiaries, já foi dito, podem ter sentiência, mas não em um nível que é compreendido por seres humanos ou pelos metamorfos. Alguns Garou clamam conhecer os segredos de rituais e Dons, que permitem uma melhor compreensão daquilo que é a Wyld. Entretanto, realmente entender aquilo que os que servem à Wyld estão pensando, iria requerer a habilidade de pensar, no mesmo comprimento de onda do que é considerada a manifestação do caos primordial e da possibilidade eterna. A habilidade de fazê-lo poderia pôr em dúvida a sanidade de qualquer um. Como já discutimos, para melhor nos relacionarmos com aquilo que é da Wyld com nossos jogadores, precisamos designar a ela ao menos a sentiência necessária, para que eles compreendam o que estamos fazendo, quando introduzimos a Wyld em nossos jogos.

Poderes dos Limiaries

Todos os Limiaries possuem poderes concedidos a eles pela Wyld. A seguir, há uma lista de poderes sugeridos que podem ser designados aos Limiaries da Wyld, mas de maneira alguma ela é absoluta com relação aos poderes que um Limiar pode apresentar em sua defesa ou, em alguns casos, ofensiva. Nunca é demais dizer: Limiaries são *extremamente* raros. Dois deles nunca se manifestam da mesma maneira ou, com efeito, serão exatamente iguais. Narradores devem se sentir livres para dar poderes aos Limiaries que criarem como achar

adequado, independente de os poderes a seguir cobrirem ou não suas necessidades. Os poderes a seguir servem apenas de referência. Lembrem-se, com a Wyld, **tudo** é possível!

•**Amizade Animal** — O Limiar tem o poder de influenciar e se comunicar com os animais, em um nível primordial, incluindo Garou lupinos. O animal enxerga o Limiar como um território que exige sua proteção, e irá auxiliar na preservação do Limiar de qualquer maneira que estiver disponível pra ele. Esse poder é similar ao Dom Philodox: Rei dos Animais.

•**Animar-se** — (Custo: 1 de Força de Vontade) Esse poder permite a um Limiar normalmente inanimado, tornar-se animado. A maioria o faz apenas por curtos períodos de tempo, enquanto outros permanecem animados com o esforço de se manterem móveis. Um Limiar torna-se “ambulante”, para se proteger de massacres da Weaver e da Wyrn, um ataque que não seria capaz de resistir caso se mantivesse estacionário.

•**Animar Plantas** — O Limiar é capaz de animar a vegetação nas suas imediações com efeitos variados. Galhos de árvores podem golpear invasores (com uma Força efetiva de 7), ou vinhas e arbustos podem enrolar-se em atacantes (com regras parecidas com as do Dom Nível Quatro de Garras Vermelhas: Areia Movediça).

•**Aura da Discórdia** — O Limiar irradia uma atmosfera sombria, um ar desconcertante de caos e incerteza, a todos em sua presença, incluindo metamorfos. O Limiar faz um teste de Carisma + Empatia, contra a Força de Vontade de cada indivíduo afetado; as vítimas que falharem tornam-se incapazes de permanecer nas imediações do Limiar por mais do que uma cena. A maioria dos Limiares que possui essa habilidade, tendem a irradiar a aura todo o tempo.

•**Comandar a Terra** — O Limiar pode fazer a própria terra se mover a seu comando. Esse poder pode ser usado para formar buracos, plataformas escorregadias, tremores tectônicos e outros fenômenos baseados no solo. O custo varia de acordo com a região afetada; quanto maior a área, maior o custo. Um terremoto repentino custaria 2 de Gnose, enquanto um buraco custaria apenas 1 de Gnose.

•**Convocar Animais** — (Custo: 1 de Gnose) O Limiar possui o poder de convocar animais para si, através da manipulação de suas naturezas primordiais. Animais que respondem a essa invocação estão propensos à proteção e preservação da Wyld, mesmo se não tiverem essa disposição normalmente.

•**Desencorporar** — (Custo: 3 de Gnose) O Limiar pode fazer um ataque direto contra um único alvo, liberando bandas puras de caos na forma do alvo, desafiando as leis da natureza (sejam leis físicas ou espirituais) que governam a existência do alvo. O dano resultante é de três níveis de vitalidade de dano agravado não absorvível por ataque.

•**Despertar Wyldling** — (Custo: 1 de Gnose) O Limiar possui o poder de despertar Espíritos Wyldlings. Seus efeitos são os mesmos que o Ritual do Despertar dos

Espíritos, com a exceção de ser exclusivo para Wyldlings, e levar apenas um turno para ser usado.

•**Drenar Gnose** — O Limiar pode drenar a Gnose de qualquer recipiente para se alimentar, incluindo, mas não limitado a, caerns, Metamorfos, amuletos e fetiches. Para fazê-lo, o Limiar faz um teste resistido de Gnose contra o alvo. Se o Limiar for bem sucedido, o alvo perde um ponto de Gnose por sucesso, pelo resto da cena. Para cada dois pontos drenados, o Limiar ganha um ponto temporário de Força de Vontade, mas ele perde qualquer ponto que exceda o seu máximo no final da cena.

•**Drenagem Espiritual** — Como o Dom de Nível Quatro Theurge.

•**Encantos de Espíritos** — Alguns Limiares possuem a habilidade de usar alguns Encantos, como Possessão, Romper Realidade, etc. O Limiar pode ou não atrair espíritos cujo poder ele possui. Apenas Limiares que possuam Passagem Umbral podem acessar esse poder. A Gnose do Limiar é utilizada para ativar os Encantos que ele possui.

•**Enigmas Silenciosos** — O Limiar comunica-se telepaticamente quando necessário. A linguagem não é uma barreira de comunicação. Devido à natureza do Limiar, entretanto, essas “conversas” podem ser interpretadas como sem sentido, ou uma série de charadas. Com o uso desse poder, o Limiar pode entender todas as linguagens e pode comunicar-se, se escolher, com todas as criaturas vivas.

•**Invocar Vórtices** — O Limiar pode invocar Vórtices da Umbra Profunda para si, em momentos de necessidade extrema. Um único sucesso é necessário em um teste de Gnose (dificuldade 8) para trazer um desses furacões alienígenas — arautos da fúria e imprevisibilidade da Wyld — uivando das profundezas do que há além da Teia Padrão, para defender o Limiar que o invocou. Um Limiar pode invocar um número de Vórtices igual a seu valor permanente de Força de Vontade.

•**Maldição de Babel** — O Limiar pode interromper todas as habilidades de qualquer ser vivo de comunicar-se uns com os outros. Diálogos tornam-se incompreensíveis, o uivo de um lobo torna-se distorcido e ineficaz. Confusão, frustração e medo, são o resultado final quando a comunicação entre as criaturas termina, no Limiar que possui o poder de fazê-lo.

•**Maldição de Gaia** — (Custo: 4 de Gnose) O Limiar é capaz de causar uma mudança permanente em uma pessoa ou objeto, uma mudança tão dramática que pode ser antitética à ordem natural. Embora a mudança não seja malévola por si só, ela pode ser considerada uma “maldição” — as energias da Wyld que sustentam a maldição são tão instáveis, que algo irá eventualmente dar errado. Um Limiar com esse poder pode trazer um cadáver de volta a um estado semelhante à vida — vida como uma górgona, devotada à causa da Wyld ao invés dos amigos e família do defunto. Ou poderá oferecer juventude e beleza eterna — transformando os intrusos em estátuas de pedra que nunca sofrerão erosão. Esse

poder é usado normalmente para se proteger de intrusos, ou para transformá-los em servos. A natureza exata dessa maldição fica a critério do Narrador.

•**Migração** — (Custo: especial) O Limiar pode temporariamente imbuir sua energia e sua essência espiritual em uma criatura viva, ou criaturas, com o propósito de viajar de um local a outro, sem nenhum efeito colateral para seu(s) hospedeiro(s). Esse poder custa ao Limiar, um de Força de Vontade para iniciar, um ponto por dia de viagem, e um ponto para desembarcar de seu(s) hospedeiro(s). Aves, insetos, peixes e herbívoros migratórios, são os alvos mais comuns desse poder. No caso do Limiar tentar usar Migração em seres de maior nível de consciência (humanos, lobos), um teste resistido de Força de Vontade é feito, com dificuldade 7. Falha significa que o Limiar permanece em sua localização atual e o gasto de um ponto permanente de Força de Vontade.

•**Parentesco com a Wyld** — Todos os Limiaries, independente da natureza de sua manifestação, possuem o poder de Parentesco com a Wyld, devido ao fato de que eles *são* uma manifestação da Wyld no mundo físico. Limiaries são capazes de criar elementos e podem possuir um completo arsenal de encantos disponíveis para espíritos Wydlings, incluindo, mas não limitado a, Romper Realidade. Todos os espíritos Wydlings consideram os Limiaries como solo sagrado e devotam-se a sua proteção, mesmo ao custo de sua própria existência. Limiaries também possuem a habilidade de invocar Wydlings Menores (Carisma + Expressão, dificuldade 7). Um espírito é invocado por sucesso, e o Limiar pode comandar um número de Wydlings igual a seu valor de Força de Vontade.

•**Passagem Umbral** — O Limiar pode fazer um teste de Gnose para atravessar a Película, como um Garou Percorrendo Atalhos. Já que um Limiar é uma manifestação de energia espiritual, que se manifesta no mundo físico, ele não leva consigo suas posses para a Umbra com ele. Ao invés disso, toda a energia espiritual que compõe o Limiar, se retrai de volta ao Fluxo de onde veio, deixando a terra que habitava no mesmo estado que era antes de sua chegada. No entanto, em alguns casos especiais ou em momentos de grande emergência, quando o Limiar está em perigo extremo, ele pode se romper em uma miríade de espíritos semelhantes à Wydlings em sua fuga para a Umbra.

•**Presença Surreal** — Esse poder torna o Limiar difícil de ser tolerado pela maioria dos seres vivos, por longos períodos de tempo. Um sinistro sentido de irrealidade ou estranheza, permeia a atmosfera do Limiar e de tudo em suas imediações. O terreno físico do Limiar se altera todos os dias, ainda que sutilmente, e aqueles que o encontram uma vez, acham excessivamente difícil encontrá-lo novamente. A maioria dos seres vivos, incluindo metamorfos, sente o Limiar como enervante e, de muitas formas, não amigável e errado.

•**Remodelar Objeto** — Como o Dom de Nível Três de Hominídeo.

•**Rosnado da Wyld** — (Custo: 1 de Gnose) O Limiar possui o poder de invocar para si Wydlings de variados níveis de poder, como uma provisão para sua defesa. Vórtices, górgonas ou mesmo um grupo de Garou ou Fera inclinados para a Wyld, podem ser invocados com o uso desse poder. Os resultados do uso desse poder são deixados a total critério do Narrador.

•**Senhor da Terra** — O Limiar sabe tudo o que se passa de interessante dentro das imediações de seu território. Isso pode variar entre um raio de 5 quilômetros ao redor do Limiar, quanto ao Limiar propriamente dito.

•**Sentidos Estranhos** — O Limiar possui sentidos que não podem ser descritos, nem compreendidos, por humanos ou animais. Esses sentidos permitem ao Limiar sentir coisas que outros não podem, tais como emoções, coisas invisíveis, a Umbra Negra e o plano astral.

•**Sentir Alma** — (Custo: 1 de Gnose) O Limiar pode encarar a alma de um indivíduo e ver qual membro da Tríade, se algum se aplicar, mais tomou conta dele. Com um teste adicional de Percepção + Empatia (dificuldade 7), o Limiar pode também ver e interpretar as vidas passadas do indivíduo (se houver), quaisquer culpas, sonhos, desejos, ciúmes, desesperos, e pode reconhecer a verdadeira forma daquele ser. Cada sucesso no teste aumenta a quantidade de informação obtida pelo Limiar.

•**Voz Encantadora** — O Limiar é capaz de produzir algum tipo de ruído, seja o murmurar do vento nos galhos ou um coral de chamados de animais, que pode encantar qualquer um que ouvir. Se o Limiar for bem sucedido em um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade igual a Força de Vontade do ouvinte), os ouvintes permanecerão encantados até que o Limiar termine a canção, ou até que eles sejam despertados violentamente. Alguns Limiaries são famosos por usar esse poder para se defender, hipnotizando invasores e mantendo-os cativos, até eles morram de fome ou sede.

Manifestação

Então como um Limiar se dá? O que o determina? Qual é o catalisador? O gatilho? Devido às infrequentes manifestações de Limiaries, assim como a dificuldade inerente de estudá-los de maneira próxima e em primeira mão, existem várias teorias.

Talvez o catalisador e o gatilho sejam a massiva destruição da criação, assim tudo que possui a fagulha da energia da Wyld em seu interior, espontaneamente entra em combustão com o fétido hálito da Wyrms. O ataque da Wyrms sobre as criações da Wyld é genocídio e cruel, em virtualmente todos os aspectos. Quando algo morre porque alcançou os limites do que é fisicamente capaz de sustentar, em sua forma e função que lhe foi dada pela Weaver, nós referimos a sua morte como por causas naturais. Quando a Wyrms ataca uma criação da Wyld, porém, as limitações aplicadas pela Weaver são destruídas — ela morrerá horrível e dolorosamente, e de forma menos digna do que merece. Fato. Se a criação é corrompida e presa pela Wyrms, então ela torna-se uma

sombra do que era antes. A criação corrompida é uma zombaria de suas próprias limitações e desígnios, o peão da futura destruição daquilo de onde veio, a serviço da força universal da destruição. Faz total sentido que a força universal da possibilidade e da criação, a força da própria vida, tenha um instinto de sobrevivência incompreensível. Essa força buscaria substituir o que foi perdido, para perpetuar não apenas si mesmo, mas também o todo que criou e o macrocosmo que ela alimenta.

Talvez o catalisador e o gatilho sejam a calcificação massiva e a brutal subjugação nas mãos da Weaver. A aproximação, aparentemente, extremamente detalhada da Weaver, para forçar uma ordem de total estase sobre a totalidade de Gaia, está chegando ao ápice. A influência da Weaver está em todos os lugares da criação. A humanidade inconscientemente se assegurou que nunca estivesse longe demais da Weaver, para que ela não possa ouvir seus gritos quando os defensores de Gaia e as forças da Wyld vierem atrás dela. Com as lacerações que ela recebe da insana e aprisionada Wyrms, e para competir com seus esforços constantes de barrar os complicados e intrincados fios da Teia Padrão, a Wyld golpeia e ataca a Película a partir da Umbra, em um reino chamado Fluxo. Quando ela consegue passar, flui como um golpe de um geiser em alguns casos, ou como o magma de um vulcão em outros. A intensidade do foco da Wyld quando cria um Limiar no mundo físico, depende muito da quantidade de pressão que a Wyld estava *sentindo* em um momento particular, ou quanta *importância* a Wyld colocou na formação do Limiar em especial.

Talvez a verdade sobre a questão seja que ambas as razões antes mencionadas e várias razões, que nem os Garou nem os humanos podem compreender em sua totalidade, são verdadeiras. Uma coisa, no entanto, é certa; incomensurável como parece ser, a Wyld *pode* ser destruída, e se isso acontecer, também seria Gaia destruída. Pois por mais que a Wyld seja uma força a serviço e dentro de Gaia, Gaia não pode viver sem a Wyld.

Se a Wyrms destruir completamente a entidade da criação, não haverá nada além da quietude. Se a Wyrms conseguir destruir toda fagulha de energia da Wyld dentro de Gaia, não haverá mais renovação, nascimentos, possibilidades e esperança.

Não haverá mais nada.

A única palavra fria o suficiente para descrever o resultado da morte da Wyld, seria *limbo*.

Se a Weaver eliminar a habilidade da Wyld de manifestar sua energia na Tellurian, então o lado físico de Gaia certamente morrerá. Uma vez que, o espírito não pode viver sem o corpo, no que diz respeito a Gaia, então novamente isso acarreta no fim de Gaia, e o início do Apocalipse.

Os exemplos a seguir são oferecidos apenas como guias ou exemplos fundamentais, que você pode desejar seguir quando criar os Limiares para seu próprio Mundo das Trevas:

Cemitério Amargo

Tipo de Limiar: Terra Viva (Cemitério)

Físicos: Não Aplicáveis

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 0

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4 (Alienígena), Raciocínio 5

Talentos: Nenhum

Perícias: Sobrevivência 7

Conhecimentos: Enigmas 7, Cultura Triática 3, Cultura de Gaia 3

Poderes: Maldição de Gaia (Animar os Mortos), Comandar a Terra, Senhor da Terra, Animar Plantas, Sentir Espíritos, Sentidos Estranhos, Presença Surreal, Parentesco com a Wyld

Fúria 8, Gnose 10, Força de Vontade 10

Imagem: O Cemitério Amargo se resguarda e raramente sai de seu sono. No entanto, de tempos em tempos, ele é perturbado por intrusos Garou e humanos. Localizado atrás de uma gigantesca área de terra de mortos, ou de árvores quase mortas e arbustos espinhentos, o Cemitério Amargo reside em cima do que parece ser um palco construído de pedras de obsidiana e granito, amaciadas pelos rios e intrincadamente recortadas. No topo, entre as lápides das sepulturas, o ar é imóvel, e dizem que você pode ouvir seu próprio coração bater como um relógio, de sepultura pra sepultura, caso você esteja no centro do palco e fitando a lua cheia. O chão é de terra rachada e dura devido ao clima. Nenhuma sepultura mais funda que um palmo ou mais, pode ser cavada no topo do palco agora; fagulhas voam do chão sempre que alguém tenta perfurá-lo.

Dicas de Interpretação: O Cemitério Amargo é proibido para invasores, e a única vez que ele se movimenta é para se proteger dos estrangeiros que podem trazer outros estrangeiros com eles. O cemitério é um depósito de energias da Wyld, que de alguma maneira, ressoam estranhamente com as energias da morte. Wyldlings menores esvoaçam e iluminam a Umbra ao redor do Cemitério Amargo, mesmo fora do palco, liberando energia que é coletada e processada de volta para a Wyld.

História: O Cemitério Amargo tornou-se um Limiar da Wyld quando uma tribo inteira de nativos americanos foi massacrada pela Cavalaria Americana, enquanto executavam rituais funerários e dedicavam seus falecidos para a terra de onde antes vieram. As lágrimas derramadas pelos espíritos da tribo, sobre os frios e podres cadáveres, enfraqueceram a já fraca Película do local até um nível praticamente não existente, e o cemitério serviu como um memorial sobrenatural da renovação através da destruição desde então. Os visitantes na área do Limiar são poucos, mas ainda assim existem. Quando eles chegam, normalmente é para investigar a lenda do cemitério que afirma que aqueles ali, enterrados na terra rasa e prensada em volta do palco de pedra, podem ser trazidos de volta aos vivos.

O Cemitério Amargo geralmente é considerado

como um local de energia espiritual sinistra e maligna, pelos Garou que o conhecem, e como um local de maldade, onde os mortos podem caminhar novamente, segundo aqueles que já ouviram as lendas do lugar.

A Fonte da Juventude

Tipo de Limiar: Fonte da Wyld (Fonte Artesiana)

Físicos: Não Aplicáveis

Sociais: Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 4

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4 (Alienígena), Raciocínio 5

Talentos: Nenhum

Perícias: Sobrevivência 7

Conhecimento: Enigmas 5, Cultura Triática 3, Cultura de Gaia 4

Poderes: Maldição de Gaia (Transformação), Senhor da Terra, Ocultar Presença, Animar Plantas, Enigmas Silenciosos, Sentir Alma, Sentir Espíritos, Presença Surreal, Parentesco com a Wyld

Fúria 8, Gnose 10, Força de Vontade 10

Imagem: Buscada pelo explorador e conquistador espanhol Don Juan Ponce de León, até o dia de sua morte, a lendária Fonte da Juventude borbulhou em uma clareira isolada na região nordeste de Florida Everglades, antes mesmo até de os Mokolé da Flórida se lembrarem. Envolto por um círculo perfeito de bambus de seis polegadas de diâmetro, que alcançam até o topo da clareira, a nascente da Fonte da Juventude cospe e gargareja uma água cristalina, que parece brilhar tanto na luz do sol quanto durante a noite. Apesar dos olhos

humanos e dos Garou raramente a verem, a beleza sobrenatural do lugar encanta o visitante ocasional com o panorama paradisíaco dado pela fonte e seus arredores. Porém, o visitante eventualmente fica nervoso, devido às estranhas e surreais vibrações do lugar e sua fauna e é compelido a retornar para onde veio.

Dicas de Interpretação: A Fonte da Juventude é uma Fonte da Wyld. Como tal, a água que é produzida pela fonte, literalmente está saturada de Gnose e pura energia da Wyld. A partir dessa fonte, a região de Everglades na Flórida, retira uma grande porção de sua energia espiritual e física, e a clareira na qual está situada a fonte é absolutamente repleta de espíritos da Wyld e plantas animadas. Na Umbra, a Fonte da Juventude é o local de nascimento, bem protegido e mantido, de uma miríade de Naturae de Plantas e de Água.

As lendas sobre a Fonte da Juventude que era a obsessão da vida de Ponce de León são verdadeiras... de certa maneira. Os invasores na clareira na qual a Fonte da Juventude está localizada encontraram a fonte, cercada por grandes e extremamente robustos, bambus gigantes. A única maneira da água que flui da fonte ser coletada da própria fonte é através desse círculo perfeito de bambus, que age como uma barreira para protegê-la de moléstias vindo de fora.

A única maneira que os personagens encontrarão para entrar dentro desse círculo é cortando através da barreira de bambu, e se o



decidirem fazer, eles liberarão os Wydlings que vivem dentro das plantas. Os personagens que beberem da água da Fonte da Juventude, sem antes obter a permissão apropriada de seus guardiões espirituais, irão ser transformados em plantas pelos espíritos e pela própria Fonte. A flora fantasticamente bela da clareira do pântano de onde brota a fonte é o recipiente da promessa da fonte de imortalidade, assim como os convidados indesejados que ousaram desafiar as restrições de não tocar no Limiar.

A Sinfonia dos Sapos

Tipo de Limiar: Anomalia Dinâmica (Ocorrência)

Físicos: Não Aplicáveis

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 0

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4 (Alienígena),

Raciocínio 3

Talentos: Expressão 4

Periciais: Empatia com Animais 5

Conhecimentos: Enigmas 7, Cultura Triática 3, Cultura de Gaia 4, Rituais 5

Poderes: Amizade Animal, Convocar Animais, Aura de Tranquilidade, Voz Encantadora, Mascaram Presença, Presença Surreal, Maldição de Babel, Parentesco com a Wyld

Fúria 0, Gnose 10, Força de Vontade 10

Imagem: A Sinfonia dos Sapos é uma anomalia dinâmica entre os Limiares da Wyld, o que significa que pode acontecer em qualquer lugar de Película fraca, e em qualquer momento, sem aviso, caso a Wyld opte por manifestar seu poder dessa maneira. A Sinfonia é considerada, por aqueles que a experimentaram, como uma vanguarda ou uma proclamação da Wyld e de todas as criaturas vivas, dentro de uma distância que possa ser ouvida de canções tocadas através do coaxar e chiar dos sapos. É dito que quanto mais próximo à formação central ou da manifestação do Limiar, a música dos sapos não fica apenas mais alta, mas também compreensível. Muitas lendas Garou que falam sobre Limiares da Wyld e Abscessos começam com relatos da ensurdecidora Sinfonia dos Sapos, que continuou por várias noites antes dos inomináveis chegarem...

Dicas de Interpretação: A Sinfonia dos Sapos é o arauto da Wyld, e a mensageira de sua manifestação na Tellurian. A Sinfonia é nada mais do que uma gigantesca cacofonia anfíbia de sapos cantando, que foram investidos com o hálito da Wyld e podem, através de seu canto, transmitir mensagens da Wyld para qualquer criatura viva que possa ouvir a música. Muitos teorizam que essa canção da noite é o aviso da Wyld, enquanto outros a encaram como benção e a recebem bem entre os Garou e as Raças Metamórficas. A Sinfonia pode ser usada como uma forma excelente de comunicar a vontade da Wyld, ou daqueles que servem a Wyld para os jogadores. Uma variação desse Limiar poderia ser a Dança do Chocalho; onde desertos ou climas secos e montanhosos podem ser o cenário da história ou crônica,

substituindo cascavéis por sapos. O filme, *Assassinos por Natureza* de Oliver Stone, possui uma cena *excepcional* envolvendo os dois personagens principais cercados por cascavéis no deserto, após eles terem *acidentalmente* matado um xamã local, e é uma ótima referência visual para a Dança do Chocalho.

[Nota: No Mundo das Trevas e no mundo real, os sapos estão em sérios problemas, uma vez que seus habitats são destruídos para prover habitação ou suas presas, os insetos, são destruídos para deixar a vida dos humanos mais conveniente. Os Narradores que planejam usar a Sinfonia dos Sapos podem falar isso para os jogadores antes. Quando os personagens começam a escutar um coral de sapos, em um lugar onde os sapos não são mais tão numerosos, eles certamente ficarão incomodados — como deveriam.]

Abscessos

Caerns são, a princípio, áreas de Película excepcionalmente baixa. Sendo esse o caso, sempre existe a chance da Wyld buscar usar um caern como um Limiar. O termo dos Dançarinos da Espiral Negra para essa ocorrência, que custou a eles mais de uma Colméia ao longo dos séculos desde sua aparição, é *Abscesso*. Era considerada, pela maioria, que a formação de um Abscesso era a arma de Gaia contra a tribo caída. É fácil entender como os Dançarinos vêem a formação de um Abscesso como um ataque massivo a partir da Umbra, significando forçar a Colméia a se ajoelhar em vingança, por sua própria existência. Porém, como eventos mais recentes provaram, os Dançarinos da Espiral Negra não é a única tribo cujos caerns são suscetíveis às incursões e assimilações da Wyld. À medida que o Apocalipse se aproxima, áreas de Película baixa tornam-se cada vez mais raras. Apenas uma pequena porcentagem da terra que existe fora da Teia Padrão. Sendo oportunista em sua vontade de sobreviver no mundo físico, a Wyld faz o que pode, quando pode e contra quem for necessário — incluindo as doze tribos da Nação Garou.

Quando um Abscesso forma-se dentro de um caern, o caos e a possibilidade que fazem a Wyld ser o que é começam a alterar o caern como um todo. Totens podem parar de comungar com os habitantes do caern, devido à interferência espiritual vinda da presença da Wyld, espíritos amistosos podem ficar menos frequentes dentro do caern ou até mesmo desaparecer de uma só vez. Até mesmo a geografia física do caern pode mudar sutilmente com o passar do tempo. Eventualmente, caso o Abscesso não seja tratado, ou consiga assimilar o caern para seus propósitos, em uma maneira hostil aos espíritos totens do caern, o caern será fechado completa e permanentemente, tornando-se um local estranho até mesmo para aqueles que o abriram. Dois caerns são conhecidos por sofrerem com isso durante o século XIX, quando o oeste americano foi devastado pelos problemas da Tempestade Umbral; apenas agora o processo de formação de Abscesso foi citado como a razão.

Diferente de Gaia ou dos espíritos dessa, a Wyld não tem favoritos, nem discrimina ninguém. A Wyld — se é que se pode dizer que possui pensamentos ou sentimentos — parece tratar e valorizar todos os lugares de Película fraca no mundo com o mesmo entusiasmo. A Colméia mais corrupta e maculada pode ser usada tão facilmente quando um caern de Gaia, onde os propósitos e motivos daqueles que servem e estão ligados à Wyld estão relacionados. E uma vez que um Abscesso se manifesta, dentro de um caern ou Colméia, existem poucas opções disponíveis aos habitantes.

- **Coexistência:** A opção mais benéfica disponível para um caern que esteja sofrendo devido a um possível Abscesso, é a coexistência pacífica e uma simbiose mútua para os propósitos de preservação com os servos da Wyld, que trabalham para ajudar na manifestação do pretense Limiar. Se os habitantes de um caern estiverem dispostos a compartilhar as divisas de seu caern com o desconhecido e intangível, e dispostos a fazer a paz com os espíritos que servem a Wyld, então a barganha pode ser feita e as fronteiras e limites estabelecidos logo depois. Isso pode ajudar o caern assim como o Limiar e seus habitantes, tanto na defesa como na preservação. O Caern de Miria, protegido pelas Fúrias Negras, é um exemplo excelente de coexistência de um caern Garou e um Limiar da Wyld — é claro, Miria era um caern da Wyld antes do Limiar começar a se manifestar. Caerns dedicados a outros ideais podem sofrer mais com isso, uma vez que o totem do caern é desalojado e a paisagem espiritual do local entra em desarranjo, talvez nunca mais voltando ao normal.

- **Abscisão:** Inoculação ou separação do Abscesso é outra opção, apesar de ser uma opção violenta e altamente custosa. Apesar de a Wyld poder se manifestar de maneira efetiva no Reino, dada a oportunidade, o

Nota do Narrador

A formação de um Abscesso dentro de um caern Garou é uma ferramenta excepcional, para usar quando você estiver narrando uma crônica onde a matilha ficou confiante demais em seu caern para apoiá-lo, começou a receber as dádivas oferecidas pela associação com um caern de graça, ou ficou complacente com seus deveres para com o caern. Por outro lado, é também uma grande ferramenta para servir de centro da crônica. Um grupo de Garou receberia tanto um enorme renome quanto um status ainda maior dentro da sociedade dos lobisomens, aliando-se com uma seita que precisasse de sua ajuda para purificar um Abscesso de seu caern. Alternativamente, eles podem ganhar ainda mais renome e força, caso sejam bem sucedidos onde outra seita falhou e foi destruída pela formação de um Abscesso dentro ou ao redor do caern. Tenha em mente, entretanto, que apesar de um Limiar ser raro, um Abscesso é virtualmente desconhecido.

Ritual de Abscisão

Nível Um

Esse ritual é muito novo; apenas em anos recentes, os Garou aprenderam o suficiente sobre os Abscessos para serem capazes de encontrar uma defesa contra sua formação. Proporcionando ao caern a fortificação espiritual que ele precisará para se defender, esse ritual é não apenas perigoso para o mestre de rituais, mas para o caern como um todo, caso não seja executado própria e detalhadamente. O mestre desse ritual, idealmente, deve ser a mesma pessoa que abriu o caern pela primeira vez. Se for impossível, o mestre do ritual deve conjurar o espírito do lobisomem que abriu o caern e pedir a ele por força e sabedoria, oferecendo um presente de algum tipo em troca. Normalmente, um cálice contendo uma pequena quantidade de sangue de cada habitante Garou do caern é um sacrifício digno, apesar de que a carcaça de um servo da Wyrms, coleção de amuletos ou um fetiche maior podem ser suficientes, dependendo da natureza do espírito do caern.

Após o sacrifício ser feito (se necessário), o mestre do ritual deve caminhar do coração do caern até a fronteira mais a oeste da divisa do caern no pôr-do-sol, e voltar quando estiver no apogeu da lua de seu augúrio. Essa caminhada é executada enquanto se recita a litania de cada lobisomem que morreu em defesa do caern desde que ele foi aberto. Quando o mestre do ritual retorna ao coração do caern, ele deve conjurar o espírito do caern, reafirmando a dedicação de sua seita para o caern ao solicitar por sua força.

Sistema: Para iniciar a abscisão de um caern, o personagem faz um teste resistido e estendido de Percepção + Rituais (dificuldade 7). O número de sucessos necessários é igual a 10 menos o nível do caern.

O personagem é confrontado pela intensidade gradual das forças da Wyld, que buscam se manifestar dentro do caern em um esforço para criar um Limiar. A parada de dados do pretense Limiar é o nível do caern. A dificuldade é igual ao nível de Gnose do personagem, enquanto o número de sucessos necessários para o Limiar é igual à Força de Vontade do personagem. O primeiro a alcançar o número de sucessos necessários vence.

Caso o personagem vença a disputa, o espírito do caern ouve seu chamado e organiza suas forças, espirituais e físicas, e seus aliados em defesa do caern. Os resultados desse chamado para a batalha são deixados a cargo do Narrador. Se o personagem perde a disputa, porém, o efeito contrário acontece; as forças da Wyld se reúnem para atacar os habitantes do caern e o Abscesso começa a se manifestar completamente no caern; assimilando, drenando e destruindo tudo o que tentar impedir seu progresso.

processo normalmente é lento e consistente, ao invés de direto e alarmante. Em seu estágio inicial de manifestação, a vanguarda dos espíritos da Wyld e outros seres que buscam ajudar a criação do Abscesso são poucos em número, apesar de não serem indefesos ou fracos. Os espíritos aliados com os habitantes do caern, juntos do totem do caern e os habitantes e protetores do caern, podem montar uma força extremamente efetiva, antes de o Abscesso fazer uma tentativa de absorver o caern. Essa opção, no entanto, nunca vem sem o grave risco para aqueles que buscam confrontar a Wyld frente a frente.

• **Rejeição:** Muitos Theurges respeitados que estudaram o recente fenômeno da formação dos Abscessos, concordam que a melhor proteção contra a absorção física e espiritual pelas forças da Wyld, é praticar a solidariedade espiritual dentro do caern. Conscientização e comunhão com os habitantes espirituais do caern, podem fazer mais que um lar saudável e feliz para os Garou que o protegem e servem, pode também prover segurança contra ataques das forças da Wyld, que buscam usar o caern como uma base para um Limiar.

Apesar de muitos Garou concederem que o fenômeno da manifestação do Limiar no mundo é absolutamente necessário para a contínua sobrevivência de Gaia, eles também concordam — unanimemente — que os Limiares não podem ser permitidos a se formarem ao custo dos locais mais sagrados de Gaia. A lista de inimigos que um caern Garou possui a qualquer instante, cresce diariamente, e a Wyld é um inimigo potente demais para se colocar nessa lista. A comunicação da sociedade com os habitantes espirituais de um caern pode criar uma teia de avisos para o caern, tanto no Reino quanto na Umbra.

Os Garou de um caern que mantêm correspondência constante com seus aliados espirituais, assim como a miríade de servos de seus totens, não apenas fortalecem o caern como um todo, mas também podem ver a fluidez da Wyld agitar em sua direção, devido à formação de um Abscesso.

A Devoradora de Tempestades

“Não existem finais felizes... pois nada acaba para sempre.”

— Peter S. Beagle, *the Last Unicorn*

Existe uma boa razão para que as canções cantadas sobre Limiares e Abscessos sejam tão poucas e distintas — a Devoradora de Tempestades.

Um subproduto da formação de um Abscesso, ou da manifestação de um Limiar particularmente perigoso, é a atenção que ele atrai. Se a Wyrn e a Weaver não eram más o suficiente, a lendária Devoradora de Tempestades desenvolveu um apetite por Limiares milênios atrás, quando se manifestou pela primeira vez, no que antes eram conhecidas como Terras Puras. Os Garou não

cantaram canções sobre a Devoradora de Tempestades até por volta do final do século XIX — parte devido à vergonha, mas também por medo de que ao nomear o espírito, pudesse despertá-lo novamente. Em eras antes dos primeiros Garou europeus colocarem seus pés no que seria a América do Norte, os Uktena, Croatan e Wendigo, criaram uma grande rede com a energia de seus caerns para aprisionar a Devoradora de Tempestades. Apesar de a prisão ter funcionado por algum tempo, a perda dos Croatan para a Devoradora de Almas, e a subsequente queda de dúzias de caerns, libertaram a Devoradora de Tempestades mais uma vez. A complexidade da Teia Padrão da Weaver, a incessante corrupção e profanação da terra e das pessoas pela Wyrn, e a perda de mais caerns a cada ano para os Dançarinos da Espiral Negra, talharam a presença da Wyld no Reino e em Gaia. Os últimos cem anos e a aurora de um novo milênio não fizeram nada, senão intensificar a fome da Devoradora de Tempestades, assim como a ferocidade com que ela busca saciar seu apetite.

Muitos Garou acreditam que a Devoradora de Tempestades, antes era um poderoso Maldito que devorou um grande avatar da Weaver, talvez um Vetor Geomídeo de Estase ou algo do tipo, e que ao fazer isso, incorporou a força da Weaver a si mesmo. Outros crêem que a Devoradora de Tempestades é a campeã da Devoradora de Almas, reunido o que pode o mais rápido possível, em um esforço de reviver sua senhora para outro ataque direto à Gaia. Outros temem que a Devoradora de Tempestades seja uma força mais antiga, um inimigo de Gaia há muito esquecido, vindo das Primeiras Eras. Um espírito, talvez. Um aspecto da fúria de Gaia que foi deixado louco pela fúria e dor de seu nascimento, e correu gritando para os cantos mais sombrios da criação que pôde encontrar, devorando tudo em seu caminho.

Seja o que a Devoradora de Tempestades for, uma coisa é certo: nada escapa dela.

Aranhas Padrão se estilham e despedaçam diante dela. Malditos uivam e dissolvem em um líquido oleoso e negro diante de seu hálito. Wyldlings, geralmente considerados como os mais poderosos dos espíritos, se curvam e quebram como gravetos, enquanto suas essências são drenadas na fúria da Devoradora de Tempestades, sendo sua força nada mais que combustível para o frenesi do inimigo.

Os Limiares são um prato especial para a Devoradora de Tempestades, e devido a seu ódio e propensão por se vingar dos Garou, os Abscessos são ainda melhores.

História

Tentar datar o nascimento da Devoradora de Tempestades é praticamente impossível. Acredita-se que ela existiu nas Terras Puras, antes da chegada das três tribos nativas dos Garou através do Estreito de Bering. De onde surgiu a Devoradora de Tempestades, é uma preocupação secundária às Feras, perto da destruição que seguiu seu despertar. Por milênios tudo que os Garou sabiam sobre a Devoradora de Tempestades, era que desafiá-la ou confrontá-la diretamente era tolice e que



seriam destruídos, independentemente da nobreza da intenção. Porém, apesar da Devoradora de Tempestades não poder ser facilmente destruída, ela **poderia** ser impedida, ou pelo menos, atrasada. Em 28 de dezembro de 1890, treze seitas diferentes do Pactuado Ocidental se uniram para executar o Ritual dos Céus Tranquilos; um poderoso ritual de compromisso, ensinado para a Matilha das Duas Luas (que por sua vez ensinou aos Garou) por um Incarna desconhecido. O ritual foi um sucesso. Uma vitória para os Garou, mas uma vitória pírrica. Para que o Ritual dos Céus Tranquilos funcionasse na Devoradora de Tempestades, treze dos mais poderosos campeões dos Garou — um de cada tribo — foram chamados para fazer o sacrifício final para dar poder ao ritual. Ainda assim, o ritual e o sacrifício de alguns dos mais poderosos heróis Garou de sua era, aprisionaram a Devoradora de Tempestades milhas abaixo da superfície da Terra.

Isso foi naquela época. Mas os tempos estão mudando.

O Presente

Apesar de aprisionada, em angústia, e mantida viva apenas por seu ódio, a Devoradora de Tempestades estava longe de ser destruída. Cento e onze anos depois, os céus mudaram. As estrelas não estão mais em conjunção.

Em 1999, o “Olho da Wyrn” apareceu pela primeira vez na Umbra. Uma estrela vermelha que tremeluz foi prevista em obscuras profecias, e afrouxou os laços que ainda mantinham a Devoradora de Tempestades aprisionada em seu labirinto, forjado pelo magma na barriga de Gaia e pelo Ritual dos Céus Tranquilos. Bem menos poderosa do que já foi no passado, a atual encarnação da Devoradora de Tempestades ainda é formidável, mesmo para os padrões das seitas mais fortes. Ela se estilhaçou em pequenas porções de si mesma, que ativamente buscam bolsões de energia da Wyld para devorar. Esses pseudo-avatars bebem toda a força da Wyld que podem, e então retornam ao corpo principal

para alimentar a Devoradora em si. A menos que os Garou sejam capazes de interromper esse processo, é apenas uma questão de tempo antes que a Devoradora de Tempestades se liberte uma segunda — e talvez última — vez.

Novamente os Garou serão forçados a fazer escolhas impossíveis a respeito de seus caerns, da Wyld e da ameaça daquilo que voltou.

Novamente ela se inicia.

Limiars e Abscessos é o alimento da Devoradora de Tempestades. Os caerns Garou que coexistem com as

forças da Wyld, dentro de seus caerns, anunciam-se como alvos potenciais para ela. Os Garou que buscam remediar o dilema de seus caerns através do Ritual de Abscisão reduzem efetivamente as energias da Wyld, que desesperadamente tenta se manifestar no mundo e assim enfraquecem Gaia, fortalecendo a Wyrn e Weaver. Enquanto isso, a Devoradora de Tempestades fica mais forte.

Se — ou quando — ela se soltar, será nada menos que o Apocalipse.



10154



Capítulo Três: Filhos da Wyld

A Lua não apareceu naquela noite. As próprias estrelas se esconderam por trás das nuvens carregadas. Os dois lobisomens andaram pelas superfícies rochosas, um ligeiramente atrás do outro. O lobo a frente disfarçou um escorregão que o lobo seguinte intencionalmente ignorou.

O lobo de trás falou na língua dos Garou enquanto eles se aproximavam dos pés da montanha. “Eu não gosto disso, Vovó. Nem um pouco. Parece errado. Não importa todas as coisas que ouvi sobre... eles. Eu me sentiria bem melhor armada...” Ela continuou baixinho “Um tanque seria legal...”

O lobo da frente diminuiu o passo. “Criança, quando você tiver a minha idade, o que às vezes eu duvido que acontecerá, você vai entender que as coisas são mais simples e mais complicadas do que nós desejamos. Como isso. Não goste. Eu não ligo. Você não deveria ligar. Essa é uma tarefa que deve ser cumprida, e uma que você virá a fazer uma vez que eu estiver nos braços da Deusa.”

“Odeio quando você fala desse jeito. Você não vai morrer —”

O primeiro lobo interrompeu “E eu vejo que você também falou com as Moiras sobre isso. Por favor, pergunte a elas quando meus outros netos vão ligar. Não é como se eu não tivesse um telefone. Eu tenho até um e-mail. Eu ensinei o seu pai melhor do que isso, você sabe. Ele liga.”

“Vovó...”

“Silêncio agora, estamos quase na entrada da

caverna.” Na base da montanha havia uma caverna, grande e sinistra, mesmo para dois lobisomens valentes. A Garou mais velha parou com sua neta ainda um passo atrás. O lobo parou em suas duas pernas, se transformando numa graciosa velha senhora. Seu cabelo era tão cinza quanto seu pêlo de lobo, mas ela se manteve firme e seus olhos azuis escuros brilharam sobre a luz das estrelas. Um segundo depois outra mulher apareceu, um passo atrás. Os olhos dela também brilharam, enquanto ela olhava de um lado para o outro, checando a sua volta.

“Este é um lugar antigo, um lugar da Wyld. Um lugar para ser mantido sagrado por todos os escolhidos de Gaia. O que nós temos a temer nesse solo?” perguntou a mais velha.

“Isso foi uma pergunta retórica ou você quer uma lista?”

“E o que você teme, pequena?” uma voz estrondosa veio do fundo da caverna.

A Garou mais jovem sobressaltou-se com o barulho. Pêlos começaram se arrepiar por sua pele.

“Espere, minha neta. Acalme sua fúria. É ela quem viemos encontrar.”

A jovem mulher se sacudiu e a mudança se reverteu. Uma cotovelada de sua avó a fez dizer, “Me desculpe.”

“Nenhum pedido de desculpas é necessário, última herdeira das Hespérides. Todos precisamos ter cautela nesses tempos sombrios. O Olho da Dissolvedora está aberto. Esses são tempos perigosos. Onde uma vez

Ladon era visitada por matilhas de Filhos do Pégaso, agora há vocês duas.” Enquanto a voz falava, um dragão — não havia outra palavra para descrever — saiu da caverna. Ele ergueu sobre as duas mulheres. O dragão ficou nas quatro patas. Girou seu longo pescoço para cima e olhou em volta. Depois, olhou para as duas lobisomens. “Cuidado não é um crime contando que não se dissolva em medo.” Ela parou e o corpo do dragão encolheu-se, tornando-se então uma mulher de meia idade. Sua pele era dois tons mais claros que a meia-noite, mas seus olhos brilhavam com o fogo do dragão. Na mão, ela segurava uma maçã dourada. “Esta noite, sou Ladon, guardiã da árvore sagrada. Recordo das canções que cantou para mim. Lembro das danças. Lembro da Wyld, pois ela está em mim.”

A mulher mais velha sacou uma faca de seu manto. “Esta noite, eu sou Medusa. Eu carrego as canções antigas no meu coração. Meus pés conhecem as danças antigas. Eu venero a Wyld, pois ela está em mim.” Ela passou a faca à mulher, que cortou a maçã ao meio. A mulher que se chamava de Medusa aceitou sua metade, dividindo a sua ao meio novamente, e as três comeram sob as estrelas.

As três se sentaram no chão de pedra, a mais jovem ajudando sua Anciã a sentar. “Esta noite, eu trago Canção-Vermelha, a carne da minha carne, ao nosso encontro, para que ela possa se sentar no meu lugar nos anos que virão.”

“Eu reconheço sua carne. Eu me lembrarei dela nos tempos vindouros, de agora até o fim do mundo.” A mulher passou e a mulher sombria sorriu. “Agora me conte o quão fortemente a Wyld queima no mundo.”

Medusa explicou, “As górgonas não só voltaram, mas seus números crescem todos os dias. No caos do ano passado, seu retorno não foi notado, até agora.”

“Ótimo” disse Ladon “Essas não poderiam ser notícias melhores.”

A jovem Garou interferiu, “Nós vimos o que acreditamos ser um novo tipo de górgona. Um humano com poderes que não vimos antes. A maioria caça os sugadores de sangue, mas alguns deles caçam Garou também. Eles apareceram logo que a Estrela Vermelha apareceu no céu Umbral.”

“Não, a Wyld nunca concederia suas bênçãos a um humano. A Wyrn e a Weaver já os corromperam demais. Esses humanos são outra coisa. Eles são o retorno de um poder antigo, mas não são górgonas.” Ladon se ergueu e falou com uma voz de professora. “A Wyld escolhe górgonas entre os espíritos livres. As plantas e os animais, a terra, vento e água. Eles são escolhidos para as bênçãos da Wyld. Eles são os verdadeiros górgonas. Os humanos prestam à sua varna um elogio inesperado quando chamam os primeiros de sua raça ‘górgonas’ em homenagem ao nome que você deu aos escolhidos da Wyld.”

“Começamos, Ladon. Esses velhos ossos não foram feitos para sentar a noite toda num chão de pedra.”

Castigo

Medusa limpou sua garganta e começou.

Na terra chamada América, numa província chamada Oklahoma, os humanos criam cachorros como bichos de estimação. Ao invés de encontrar animais que precisam de casa eles vão a um shopping e os compram, como se fossem um par de calças ou um bibelô para por em seus móveis. Animais de loja são produzidos em massa por uma “Fábrica de Filhotes.” Os humanos que criam esses cachorros os mantêm em condições que não desejaríamos nem a um inimigo desonrado. Um cão de caça, nascido para viver na floresta, para caçar, vive numa gaiola suja de um metro e meio. Um animal criado para companhia humana fica sozinho, alimentado por uma máquina com um temporizador. Os animais não recebem tratamento médico. Os donos tiram os filhotes das mães e forçam as fêmeas a cruzar, de novo e de novo.

“Numa noite de primavera, na gaiola 216, um macho Weimaraner chorou. Eles são belos cachorros, amáveis, bons e gentis. Ele teria feito uma família humana feliz, talvez até os conectando com o amor de Gaia. Mas sua máquina de comida havia parado de funcionar dias antes. Ele havia comido suas próprias fezes numa tentativa vã de se sustentar, mas eventualmente, ele morreu de fome. Os uivos de centenas de animais em dor fizeram um patético choro de morte.

“Mas a Wyld ouviu sua prece. A vida voltou às veias dele. Seus ferimentos se fecharam, mas não foram esquecidos. Ele estava maior, mais forte, mais rápido do que jamais havia sido. Mais poderoso que qualquer um de sua espécie já fora, ou poderia ser. Ele ouviu o chamado e entendeu o preço que deveria pagar.

“Os jornais chamaram de uma ação dos ativistas dos direitos dos animais. A Seita local assumiu que foi uma Matilha de Roedores de Ossos, procurando por seu Parente mestiço. Os Roedores não sabiam o que havia causado aquilo, mas logo tomaram o exemplo dado. Assim, outras fábricas de filhotes encontraram a dura justiça dos Garou, antes de nossos habituais inimigos começarem a montar armadilhas nas fábricas. Mas muitos cachorros estão livres, e muitas crianças, parentes e outras têm novos companheiros para ensiná-los sobre a Wyld, e como cuidar dela.

Nota do Mundo Real

Fábricas de Filhotes não são uma criação doentia do Mundo das Trevas. Elas são horrores reais que devem ser impedidos. Não compre bichos em lojas, ou de criadores que não provam ter cuidado responsável pelos seus animais. Vá até a Sociedade Protetora dos Animais local e adote um bichano ou contate uma organização de resgate local. Para mais informações, acesse <http://www.peta.com>

“Mas o abuso continua, e não podemos salvar todos. Se a Wyld pudesse ter suas mãos — agora que tem mãos — e salvar cada criatura necessitada, o mundo não estaria em tamanho sofrimento. Está em nossas mãos.”

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6, Percepção 4 (Rastrear), Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 4, Briga 3, Esquiva 3, Instinto Primitivo 4, Sobrevivência 4

Fúria: 6; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 4

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

Ataques: Mordida (Força +3), garra (Força +2), dano letal

Poderes: Abrir Objetos (Como o Dom Ragabash, apenas para chegar aos abusadores de animais), Regeneração, Sentir a Presa (como o Dom Ragabash, novamente, apenas para chegar aos abusadores)

Imagem: O animal escolhido como um Castigo se parece exatamente como antes, exceto que todos os seus ferimentos estão curados. Há uma importante diferença na aparência. Nenhum animal manso jamais possuiu os olhos da Wyld de um Castigo. Um animal doméstico mimado passa a ter os olhos de um cruel predador.

Antecedentes: Castigos são animais super poderosos, escolhidos por espíritos da Wyld por causa de seus maus-tratos sofridos pelas mãos do homem, os quais os espíritos tomam por ser agentes da Wyrm e da Weaver. O poder da Wyld os preenche, curando seus ferimentos e aumentando neles o poder para se vingar de seus abusadores. Eles caçam seus abusadores e os rasgam em pedaços. Incapazes de viver por muito tempo longe da Wyld, a górgona deixa a área, dirigindo-se para o Limiar mais próximo onde retorna à Umbra, levando o animal.

Notas de Narrativa: Um espírito Castigo pode possuir qualquer animal, embora o caso comum seja o típico animal doméstico abusado. Existiram muitos Castigos cachorros, gatos, pássaros, como também espécies mais exóticas, como ratos de laboratórios, elefantes de circo e raposas das caçadas britânicas. Garou podem levar a aparência de um Castigo como um indicador para investigação. Embora resgate de animais pode não ser tão “sexy” quanto arrancar as pernas de Rastejante Nexus, gera Renome em sua própria maneira.

Vegetação Rasteira

Canção-Vermelha esperou sua avó terminar, depois limpou sua garganta.

“Em Houston, Texas, as pessoas estão construindo uma nova subdivisão. Há um monte de casas fora da cidade, alegadamente a salvo dos perigos urbanos. De qualquer forma, eles não estavam contando com outros perigos. Uma Matilha de Andarilhos do Asfalto estava de olho nos construtores, porque eles pensaram que a companhia era uma fachada de um dos negócios da Wyrm. Algo como construindo casas contaminadas como abrigo para fomori ou coisa assim. De qualquer jeito, eles descobriram que alguém estava sabotando o

lugar. Escavadeiras quebraram. Blocos de concreto racharam. Eles não sabiam o que estava causando isso até que passaram a noite.

“A grama fez isso. Cresceu e virou coisas grandes, estranhas, durante a noite, fez seu trabalho e se retraiu antes do amanhecer. O Theurge deles chegou muito perto da raiz central da Vegetação Rasteira e, bem, ela os confundiu com um dos construtores.”

“Hoje, chamam-no de 'Fica-no-Concreto'.”

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 5, Percepção 3, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 5, Briga 3, Instinto Primitivo 3, Furtividade 3

Fúria: 3; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 5

Vitalidade: Trepadeira: OK, -1, -2, Incapacitado; Centro do Corpo: -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado

Ataques: Força das Trepadeiras +1. As trepadeiras espinhentas agarram um alvo. Se elas pegam o alvo com sucesso, elas irão então tentar puxá-lo para baixo da terra. Isso requer três sucessos num teste de Força. Se a Vegetação Rasteira conseguir, o alvo é empurrado para baixo e não pode respirar. (Veja Lobisomem: O Apocalipse, página 188)

Poderes: Sentir a Wyrm (Como o Dom Impuro), Sentir a Weaver (como o Dom Andarilho do Asfalto)

Imagem: Um pedaço de chão normal, até atacar. Aí, trepadeiras espessas, com espinhos, saindo do chão. As trepadeiras podem atingir qualquer lugar num raio de 18m do corpo da planta. Se o corpo está visível, ela lembra um grande broto de tulipa, com cerca de 1,8m.

Antecedentes: Vegetação Rasteira é um termo para uma planta beneficiada pela Wyld. A raiz da górgona fica a seis ou dez metros abaixo do chão. Pequenos pedaços, lembrando grama ou ervas, espreitam na superfície, agindo como sentidos orgânicos. Esses pedaços dão à górgona a habilidade de sentir a luz e movimento. Assim, a górgona pode ter consciência de 360 graus por uma distância de quase 40 metros da raiz. Ela também possuiu de 8 a 10 trepadeiras, que usa para pegar as presas.

Notas de Narrativa: Garou podem acabar tendo que defender as Vegetações Rasteiras de ataques. Enquanto é certamente fácil acabar com uma equipe de construção pedaço por pedaço, preservar as Vegetações Rasteiras e o Vêu ao mesmo tempo pode se mostrar mais difícil.

Uncegila

Medusa olhou para sua neta com aprovação. “Bem dito, Canção-Vermelha. Você será uma boa Medusa um dia — embora possa querer usar menos coloquialismos. Inglês não é língua natal de Ladon.

“No Alaska, os Wendigo redescobriram a Uncegila. O calor das águas do mundo libertou as bestas de seu confinamento na gelada prisão que a Weaver os confinou séculos atrás. Sua fome não diminuiu durante seus séculos de aprisionamento. Hoje ele nada nas águas frias da Raspberry Strait, faminto por presas. Os Wendigo o alimentam, enfrentando o mar violento em caiaques. Eles foram levados a

capturar navios de baleeiros, matando a tripulação e alimentando o Uncegila com eles.

Atributos: Força 10, Destreza 2, Vigor 12, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 2, Briga 5 (Mordida), Intimidação 6, Instinto Primitivo 5, Sobrevivência 2

Vitalidade: OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -2, -4, -4, -4, -4, Incapacitado

Ataques: Mordida (Força+2). Engolir: após morder com sucesso, o Uncegila pode engolir sua presa. O alvo tem um número de turnos iguais a seu Vigor antes de começar a sufocar. A presa engolida deve infringir pelo menos 3 níveis de dano agravado para escapar.

Poderes: Regeneração (1 Nível de Vitalidade por turno para qualquer dano causado por ataque natural. O Uncegila não pode regenerar dano causado por qualquer ferramenta trabalhada [porretes simples não são o bastante; o material precisa

ser forjado ou de alguma forma manufaturado] ou entidades maculadas pela Wym)

Imagem: Uncegila lembra um Plesiossauro, que tem um longo pescoço e quatro nadadeiras na forma de remos. Diferente do Plesiossauro, ele tem quase 15m de comprimento e dentes afiados.

Antecedentes: O Uncegila foi uma vez o filho favorito da Wyld. Pela sua graça sobreviveu à destruição dos dinossauros. Contudo, com a influência da Weaver



sobre as Terras Puras, o Uncegila dormiu. Ele recentemente se libertou de sua prisão de gelo, e está faminto depois de seu longo sono.

Notas de Narrativa: Os Wendigo não são as únicas entidades interessadas no Uncegila. Os ataques dos Wendigo chamaram a atenção de outros. Agentes do ADN, em busca de descobertas criptozoológicas como o Uncegila agora caçam a criatura, assim como os Wendigo, que a protegem. Os Agentes da ADN têm as mais recentes armas bem como a tecnologia especial da Weaver (ver *Book of the Weaver*, pág. 48 a 61). Os interessados num gancho para uma crônica *crossover* podem utilizar os Homens de Preto de *Mago: A Ascensão*, ao invés da ADN. Por último, toda a situação pode se complicar ainda mais por agentes do Project: Twilight (veja *Project: Twilight*).

Ogopogo

Canção-Vermelha continuou, "O Uncegila não é o único górgona da água, retornando. O Ogopogo, parente do Uktena, nada nos lagos do mundo novamente. Ele está bem irritado sobre como os rios estão poluídos. Não que eu o culpe. Ele tem arrancado tripulação de decks e mandado barcaças para o fundo, mais isso só torna

os rios mais poluídos.”

Ela parou e pareceu pensativa, “Acho que ele pode acabar se matando tentando preservar sua casa.”

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 8, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Esportes (Natação) 4, Briga 4, Instinto Primitivo 3

Fúria: 5 ; **Gnose:** 5; **Força de Vontade:** 3

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

Ataques: Mordida (Força +3). Veneno: causa 3 níveis de dano agravado se a mordida for bem sucedida. Engolir: após de uma mordida bem sucedida o Ogotogo pode engolir sua presa. O alvo tem um número de turnos igual ao seu Vigor antes de começar a sufocar. A presa engolida deve infringir pelo menos 3 níveis de dano agravado para escapar.

Poderes: Regeneração (exceto dano tóxico)

Imagem: O Ogotogo lembra um enorme mocassin aquático. Ele tem 2,10m comprimento e tem a aparência nojenta de seu primo natural.

Antecedentes: Antes o Ogotogo nadava pelos rios do mundo. Os Nagah o reverenciavam como um símbolo da Wani manifestado, um símbolo da união entre o rio e a serpentes. O atual Ogotogo era um mocassin aquático normal transformado por um espírito da Wyld.

Notas de Narrativa: O Ogotogo é uma górgona potente, mas está em perigo, desesperado. O rio em que vive (um convenientemente localizado para cada crônica) está sendo poluído por varias indústrias. Ele está impossibilitado de passar pelos canos e não pode deixar a água. Isso o levou a atacar qualquer tráfego que passa no rio. Infelizmente, isso apenas tornou sua situação pior. Ele precisa ser movido para um rio menos poluído, ou os poluidores precisam ser obrigados a limpar seus atos. Neste caso, os poluidores não são um braço da Pentex ou outra conspiração do mal. Eles são seres humanos normais que ligam mais para suas margens de lucro do que para a água. Narradores que sentem que devem adicionar o maior caos possível não devem se esquecer que os Nagah vêem o Ogotogo como sagrado.

Híbridos

Medusa sorriu. Sua neta, embora tão informal para tal encontro, estava aprendendo. O medo em seus olhos havia desaparecido. Um dia, talvez, os guerreiros de Gaia e a Memória poderiam se encontrar para fazer mais do que completar um pacto forjado séculos trás. Em todos os seus anos, ela havia visto apenas dois Mokolé, os dois assumindo o papel de Ladon. Ela duvidava que veria outra Fera novamente. Isso a entristeceu. Poderiam os velhos ferimentos serem perdoados?

“Desculpem. Essa velha cabeça às vezes se perde de onde está. Um amigo viajante viu um Híbrido na África do Sul. Era feito de partes iguais cheetah e

antílope. Era lindo, ele disse, e corria mais rápido que o vento. Notícias de outros chegam também.

Híbrido: Guepardo/Antílope

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

Habilidades: Esportes (correr) 5, Briga 4, Instinto Primitivo 4,

Fúria: 4 ; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 4

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

Ataques: Garra (Força +1), Mordida (Força +1), Empalamento Saltitante (Força +3)

Poderes: Velocidade Mais Rápida Que O Pensamento (Como o Dom Peregrino Silencioso)

Imagem: A força e a velocidade do guepardo, mesclada com o tamanho dos maiores antílopes africanos. Ele também tem os chifres de um antílope, que pode ser usado em combate como nenhum antílope pode.

Antecedentes: O antílope/guepardo atualmente vaga pelos campos da África. Está procurando por algo, embora os Garou não saibam o que seja (nem os Bastet). Se os Swara descobrirem o Híbrido, eles irão provavelmente matá-lo, assumindo que é algum tipo de abominação.

Híbrido: Cascavel/Falcão

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

Habilidades: Esportes (Vôo) 4, Briga 3, Esquiva 4, Instinto Primitivo 3, Furtividade 5

Fúria: 2; **Gnose:** 5; **Força de Vontade:** 3

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

Ataques: Mordida (Força +1), Veneno (3 níveis de dano agravado se bem sucedida)

Poderes: Voa 20m/turno

Imagem: Uma Cascavel com asas. Parece uma pequena serpente com penas, embora tenha a cor marrom de suas duas metades.

Híbrido: Tigre/Lobo

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

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Instinto Primitivo 3, Furtividade 4

Fúria: 4 ; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 3

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

Ataques: Mordida (Força +2), Garra (Força +3)

Poderes: Nenhum

Imagem: A força e o poder do tigre, com a esperteza do lobo. Até hoje, apenas um Tigre/Lobo foi visto, mas uma matilha de tais criaturas seria um verdadeiro terror a se enfrentar.

Antecedentes: Muitos ditos especialistas assumem que Híbridos são o resultado do mesmo processo que criou as Quimeras. Esses especialistas não sabem da verdadeira fonte da criação das Quimeras como uma forma do Pégaso ensinar as Fúrias Negras uma lição (veja **Axis Mundi**, pág.78).

Entretanto, sob raras circunstâncias, a Wyld encoraja dois animais

“geneticamente incompatíveis” a se reproduzir. Não importa qual combinação de animais possa ser (ou mesmo o meio que usarão para fazê-lo), o cruzamento origina uma única cria, que cresce para a maturidade em poucos dias. Híbridos agem como os protetores de uma área negligenciada por outros guardiões da Wyld. O nascimento de um Híbrido é visto como um mau presságio que a Weaver ou a Wyrm está vindo.

Notas de Narrativa: Uma matilha de lobisomens pode ser chamada para investigar as atividades de um Híbrido. Essas górgonas geralmente aparecem por uma razão, embora apenas alguns raros Garou conheçam o bastante sobre górgonas para dizer o motivo. Após matarem um “monstro odioso”, os Garou podem acabar tendo que terminar uma tarefa de um Híbrido.

Ardens

Canção-Vermelha olhou para sua avó. O tempo dela virá logo, pensou, e eu não sei se posso fazer isso sem ela. E não confio nesse lagarto na minha frente. Por que me disseram que eles são da Wyrm? Vovó me diz para confiar neste. Algumas Fúrias dizem que essas criaturas são a própria imagem da Wyrm. Algumas me matariam por falar com ele. Não sinto a Wyrm aqui, mas alguns fomori podem mascarar sua corrupção. Deusa, me dê clareza. E rápido, por favor, se você não se importa.

“Algumas florestas, aquelas ainda não destruídas pelo homem, crescem juntas, em alguns casos, não são apenas trepadeiras e musgo juntando as árvores. É a Wyld. As árvores crescem juntas na Umbra também, e seus espíritos se fundem. A própria floresta se torna uma coisa enorme e viva. E elas são espertas também. Quer dizer, eles não são mais só árvores. Elas podem se mover ou jogar maçãs para você, como no filme que eu vi quando era criança. Mas elas podem se irritar também. Elas dizem coisas, se você sabe que perguntas fazer. E sabem todos os tipos de coisa. Conhecimento dos espíritos e coisas do tipo.

Atributos: Carisma 3, manipulação 1, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 1

Habilidades: Prontidão 4, Conhecimento da Área 5, Etiqueta 4, Enigmas 4, Expressão 1, Cultura Espiritual (Espíritos da Natureza) 5

Gnose: 8 **Força de Vontade:** 10

Vitalidade: Cada árvore destruída reduz um Atributo ou Habilidade em um. Uma vez que todos os Atributos e Habilidades forem reduzidos a zero, o Arden volta a ser uma floresta comum.

Poderes: Avaliar Caráter, Chamado da Wyld (como o Dom Galliard, embora o som lembre vento uivando entre as árvores ao invés do uivos de lobos), Criar Vento, Sentir Floresta, Sabedoria das Antigas Tradições (como o Dom Philodox)

Imagem: Um grupo de árvores, crescendo juntas com trepadeiras e com a

vegetação as juntando. O lugar é geralmente bem bonito. Ele agrada a todos os 5 sentidos. Muitos animais fazem suas casas no Arden, embora eles não comam as plantas que o fazem.

Antecedentes: Ardens são repositores de conhecimento da Wyld. As árvores e arbustos se lembram de conhecimentos antigos em suas raízes e galhos. Cada uma das árvores cresce na outra com uma Banyyan. Contudo, nenhuma árvore, arbusto ou trepadeira é excluída pela combinação. Elas crescem e se desenvolvem juntas. Algumas Seitas de Fúrias Negras tem Ardens nas divisas de seus caerns.

Notas de Narrativa: Garou podem usar Ardens como fontes de informação. Outros podem ter que proteger as árvores de lenhadores ou de outras situações.

Encantos e Górgonas

Muitas górgonas possuem poderes previamente descritos como Encantos Espirituais (veja Lobisomem O Apocalipse, pág. 237 e Axis Mundi: The Book of Spirits, pág. 156-158). Se o Encanto é listado como custando Poder ou Essência, assumo que ele custa ou um ponto de Gnose para poderes mais espirituais ou um de Fúria para poderes físicos.

Minhocas da Wyld

“As Minhocas da Wyld estão crescendo novamente,” disse Medusa.

“E meu coração fica feliz por isso”, respondeu Ladon.

“Durante séculos, apenas um punhado de Minhocas da Wyld ficou sob nossos cuidados. Mas, recentemente, uma delas cresceu tanto que pudemos seguramente dividi-la em duas. Ambas as metades estão ótimas. Testamos a nova metade em um terreno recentemente adquirido. Os antigos donos haviam derramado óleo e outras substâncias químicas ao invés de reciclá-las. Mas a Minhoca da Wyld nem notou. Em três dias, o solo estava limpo

“Esperamos que, se elas continuarem a crescer, elas possam ser utilizadas para purificar terras maculadas pela Wyrm.”

Atributos: Nenhum. É uma minhoca gigante

Habilidades: Ver **Atributos**.

Gnose: 4

Níveis de Vitalidade: OK, Esmagada

Poderes: Minhocas da Wyld possuem uma habilidade natural de purificar áreas. Elas são capazes de comer toxinas leves e convertê-las em produtos úteis, fazendo assim um trabalho semelhante ao das minhocas da terra, porém bem melhor e em menos tempo. Caso Minhocas da Wyld tenham arado uma área sendo tratada, a dificuldade de um Ritual de

Purificação será -2.

Imagem:

Uma minhoca de 30 cm. O olho desatento pode confundila com uma serpente menor ou lesmas gigantes.

Antecedentes: Elas já foram parte do ciclo natural da vida, consumindo os detritos deixados para trás na vigília da Wyrm. Isso acendia na área a fásca da Wyld, permitindo que a área se renovasse. Desde a captura da Wyrm pela Weaver, as Minhocas da Wyld sofreram, lentamente morrendo ao longo dos anos. As Fúrias Negras (e alguns Filhos de Gaia) secretamente cuidaram das Minhocas da Wyld, na esperança de que um dia florescessem novamente, e que voltassem ao seu propósito sagrado.

Notas

de Narrativa: As Minhocas da Wyld são uma posse sagrada das Fúrias Negras. Como tal, os inimigos das Fúrias podem tentar tomá-las. Poderia ser os Presas de Prata que querem “resgatá-las” ou os Dançarinos da Espiral Negra que desejam jogá-las no Abismo.

A Vaca

Canção-Vermelha encarava Ladon. Por que ela não falava quase nada? Ela não deveria fazer algo

além de apenas ouvir? “Há outra górgona. A Vaca. Não sabemos o que A Vaca supostamente faz. Ela apenas come e olha pra você com olhos que denotam uma mente completamente vazia.”

“É uma vaca, avó”, disse Medusa. “Vacac não são muito brilhantes.”

“Sim, bem, ela consegue entrar na Umbra. Nós já vimos isso.” Canção-Vermelha deixou seu olhar vagar, seus olhos lendo suas anotações. “E nada parece ser capaz de machucá-la”. Mas ainda não sabemos o que ela supostamente faz. Por que a Wyld faria uma górgona vaca?”

“Os caminhos da Wyld não são para nosso questionamento, nem mesmo entendimento. A Vaca serve a um propósito. Você apenas não sabe qual é esse propósito.”

“E você sabe?” brigou Canção-Vermelha, com raiva. Os dias em que passou seguindo uma

vaca... uma vaca, ruminando enquanto caminhava pela mundo natural e pelo espiritual, voltaram em sua mente.

Certamente, não foi isso que Gaia planejou para ela. Ela deveria entoar canções de glória e de honra. Não pastorear uma vaca, isso era certo.

“Avó”, disse Medusa com cautela.

“Também não sei”, respondeu L a d o n.

“Talvez seja para ensinar paciência aos jovens G a r o u;

Continue”, disse, gesticulando para Medusa.

Atributos: Força 6, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 1, Inteligência 7, Raciocínio 1

Habilidades: Enigmas 5
Gnose: 8, **Força de Vontade:** 10
Níveis de Vitalidade: Infinitos. A vaca é efetivamente indestrutível.



Qualquer ataque no mundo físico faz com que ela percorra atalhos (sem chance de falhas) para a Umbra, ou vice-versa. Aqueles que decidem esperar por ela do outro lado da Película são frustrados, já que A Vaca simplesmente some, e reaparece em algum lugar seguro na Umbra.

Ataques: Nenhum. Em teoria, ela poderia pisar ou atropelar alguém, mas nem parece disposta a tentar.

Poderes: A Vaca pode percorrer atalhos de forma instantânea, não importa o quão forte a Película é. Ela faz isso automaticamente quando ameaçada, segundos antes de ser atingida. Ela também é imune a todos os Dons (ou habilidades mágicas, incluindo o Delírio) que afetem animais normais.

Imagem: É uma vaca. Ela sempre aparenta estar serena e um pouco entediada por tudo. Ela fita seres sobrenaturais, mesmo os invisíveis ou ocultos, embora nunca faça nada a respeito deles. Seu leite é saboroso, embora não seja mágico de forma alguma.

Antecedente: A Vaca está por aí desde o início da história. Os mais antigos contos dos Garou falam sobre um Roedor de Ossos faminto perseguindo A Vaca durante semanas, tentando capturá-la e devorá-la. Eventualmente, o Roedor de Ossos entrou em colapso devido à fome e teve que ser nutrido até recuperar sua saúde. No século VI a.C., um Portador da Luz Interior viajando pela Índia viu A Vaca adorada como um deus. No velho oeste, um rancheiro Presa de Prata do Colorado tentou capturar A Vaca para seu rebanho. Enquanto ele estava ausente, seu gado foi roubado por ladrões. Aqueles que tentam alcançar A Vaca nunca são bem sucedidos. Os que tentam matá-la acabam mortos, geralmente de maneira embaraçosa.

Aqueles que tentam entendê-la ficam loucos.



Notas de Narração: A Vaca pode tanto ser a coisa mais importante no universo quando a maior piada. Ninguém sabe ao certo para que serve A Vaca, e não vai ser ela quem vai contar.

O Riacho

Confirmante

“Nos Montes Apalaches, um riacho tagarela pela descida através das montanhas. Nos tempos antigos, era um lugar sagrado para os perdidos Croatan. Eles sabiam que esse era um riacho faminto. Eles enxergavam como o riacho desejava ser mais largo, ter uma margem maior por todo o território. Ele era capaz de desgastar as pedras mais rápido do que qualquer outro riacho. Os Croatan ofereciam sacrifícios para o riacho e o protegiam dos Zombeteiros. Em troca, o riacho provia peixes para comer. Ele provia água para os Croatan e seus Parentes beberem e usarem, pois sua água era pura.

“Eis que então os Croatan deixaram esse mundo, sacrificaram suas vidas pelo bem da terra. Os Gurahl tomaram conta do riacho o máximo que puderam. Mas quando os europeus vieram para o Novo Mundo, eles exterminaram os Ursos. Os Crias de Fenris e seus Parentes condenaram o

rio, acreditando que era apenas um local que os ursos usavam para pesca. Eles fizeram um moinho. Eles nunca se deram ao trabalho de ouvir o rio. Eventualmente, o riacho foi dormir.

“Mas o riacho acordou. Os Crias já haviam se mudado, mas seus Parentes continuavam a vir, fazer piqueniques, pescar ou nadar em tardes quentes de verão. O riacho, furioso por ter sido aprisionado, está vagorosamente recuperando sua mágica. A represa está se desgastando. Rochas afiadas, cortadas pelo riacho, fatiam os pés dos Parentes. Os peixes agora só mordem os dedos dos pés. O riacho sabe que o sangue dos Garou corre diluído nas veias dos Parentes, mas um par de caçadores, invadindo o terreno, escorregou em uma pedra molhada e caiu no riacho. O riacho percebeu que não precisava de ajuda para seus sacrifícios. Se os Garou não iram alimentar o riacho, então ele teria que se virar sozinho. Nós tememos que os Crias de Fenris vão ouvir sobre isso, e farão algo contra a górgona riacho.”

Atributos: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 1

Habilidades: Conhecimento de Área 6

Gnose: 8, **Força de Vontade:** 5

Níveis de Vitalidade: Apenas represas e poluição podem ferir o rio.

Ataques: Nenhum abertamente. Ele pode fazer alguém escorregar em uma pedra molhada enquanto atravessa.

Teste Destreza + Esportes (dificuldade 6) para cruzar

o curso de água sem cair no rio e bater a cabeça. Teste Vigor

(dificuldade 8) para absorver 2 Níveis de Vitalidade de dano. Em caso de falha crítica a pessoa fica inconsciente e começa a afogar (veja pág.188, Lobisomem o Apocalipse).

Imagem: O Riacho Tonitruante aparenta ser um riacho normal. Entretanto, após uma inspeção de perto (Percepção + Sobrevivência ou Instinto Primitivo, dificuldade 7), percebe-se que o riacho foi expandido recentemente e que as pedras e outros fenômenos naturais do rio estão mais gastos do que talvez deveriam estar.

Antecedentes: Um espírito da Wyld harmonizado com o riacho em tempos antigos. O espírito viu o riacho rolar pela terra, constantemente mudando sua forma. O espírito reconheceu a natureza mutante do riacho e se harmonizou com ele. Entretanto, o espírito era um espírito da fome, e deseja que o rio se expanda.

Notas de Narrativa: O riacho oferece uma boa oportunidade para matilhas de Garou testarem suas habilidades não-combativas. As virtudes marciais inatas de uma máquina de destruição de 400 kg não servem para ajudar um riacho prosperar. O riacho não está com risco

de poluição, mas precisa se libertar de sua represa para recuperar seu poder total.

Os Vaga-Lumes

Canção-Vermelha adicionou, “Não são só os rios, plantas e animais. Já vimos também górgonas insetos.

“Um grupo de campistas saiu para a floresta no Maine, uma noite. Um deles se afastou do grupo para marcar uma árvore. Ali, sozinho, ele viu um vaga-lume brilhando. E então mais um, e mais um, e outro. Suas luzes o fizeram lembrar de uma árvore de Natal. Eles dançavam para ele, fascinando-o. Sua respiração desacelerou, e ele passou a não se importar que pousassem nele. Ele não ligou quando começaram a mordê-lo. Mais e mais insetos saltaram em seu corpo e devoraram sua carne.

“Seus amigos nunca encontraram seus restos. Nós nos garantimos disso.”

Atributos: Força 0, Destreza 5, Vigor 1, Percepção 4

Habilidades: Empatia 3

Níveis de Vitalidade: Atacar o enxame é como atacar uma Ananasi em forma Rastejante. Insetos individuais são facilmente destruídos, mas é praticamente impossível destruir toda a massa deles sem usar um lança-chamas ou técnica parecida.

Ataques: Mordida do Enxame (2 de dano)

Poderes: Hipnose

• **Hipnose:** O enxame testa 6 dados (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) em um teste resistido pela Força de Vontade do alvo (dificuldade 6). Se o alvo ganhar por no mínimo três sucessos de diferença, ele percebe que algo está errado e pode tentar fugir. Se o enxame tiver três sucessos a mais, o alvo fica imobilizado. Se o enxame obtiver mais de 5 sucessos de vantagem, o alvo não irá notar as mordidas do enxame.

Imagem: Um enxame de vaga-lumes, dançando com um padrão hipnótico.

Antecedentes: Os enxames de vaga-lumes vivem próximos das áreas povoadas, em regiões florestais tipicamente usadas para acampar ou caminhadas, onde as pessoas não querem viajar para muito longe de suas casas. Os enxames escolhem campistas ou caminhantes solitários e os devora, deixando nada para trás. Eventualmente, o lugar ganha reputação de ser “assombrado” e as pessoas acabam deixando-o sozinho.

Notas de Narrativa: Algumas vezes, as pessoas não percebem as dicas que a Wyld dá a elas. O desaparecimento de um infante desencadeou uma ação em meio à comunidade. Os vaga-lumes podem ser descobertos, e os Garou precisam decidir se irão proteger um enxame sagrado devorador de crianças ou pessoas normais.

O Bode Rabugento

Medusa sorriu, "A Vaca não é o único animal de celeiro górgona que nós já vimos. O Bode Rabugento está de volta também."

"Na Inglaterra, fazendeiros viram um bode devorar o cano de descarga de um carro. Na França, o Bode Rabugento mastigou um buraco em uma cerca, deixando um rebanho de ovelhas fugir para uma floresta nas redondezas. Na Alemanha, o Bode deu uma mordida no rifle de um caçador.

"Onde quer que o Bode vá, ele come."

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

Habilidades: Instinto Primitivo 2, Furtividade 3

Gnose 5; Força de Vontade: 8

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

Ataques: Mordida (Força + 4 de dano. O Bode Rabugento pode devorar qualquer coisa; ele consegue mastigar e digerir tudo que colocar na boca. Comer objetos maculados pela Wyrn requer um ponto de Gnose); Bater com Chifres (dificuldade 7, Força + 5 de dano, requer uma pequena corrida).

Poderes: Percorrer Atalhos.

Imagem: O Bode Rabugento se assemelha a um bode normal, embora muito bem alimentado. Assim como A Vaca, ele tende a olhar para os seres sobrenaturais com desconfiança, embora isso possa ser paranóia daqueles que estão encarando o Bode. Diferente d'A Vaca, o Bode é temperamental. Aqueles que tentam empurrá-lo por aí acabam sendo chifrados ou devorados.

Antecedentes: Um espírito da Wyld fundido com um bode normal. O propósito do bode só não é maior do que o d'A Vaca.

Notas de Narrativa: Algumas matilhas chamam o Bode de sagrado, e aqueles que o seguem como totem trabalham para proteger o Bode. Entretanto, o Bode não gosta de ser protegido demais, e ele tende a devorar seu caminho até a liberdade.

A Estátua do Rei Macaco

"Libertamos o Rei Macaco," disse Canção-Vermelha.

"E como foi que o Rei Macaco foi aprisionado?" Perguntou Ladon, sua sobrancelha arqueada.

"Dois grupos de Andarilhos do Asfalto japoneses disputavam uma companhia de alta tecnologia. Para forçar um dos grupos a assinar alguns papéis de ações, uma matilha rival entrou sorrateiramente no caern da primeira matilha e roubou a estátua do rei macaco. Era o totem da primeira matilha. Uma guerra feia começou entre as gangues. Algumas Desbravadoras que eu conheço ouviram sobre a guerra das gangues e decidiram que nenhuma das matilhas merecia o rei macaco. Ele, supostamente, deveria estar livre, afinal de contas. Então elas se aproveitaram da confusão para pegar a estátua. Ele ficou feliz por estar livre, mas ele

não queria vir com as Desbravadoras."

"Ele retornou aos Andarilhos?" perguntou Ladon

"Não que tenhamos ouvido falar. As Desbravadoras estavam levando a estátua para Ecube quando ele escapou. Ele se perdeu em algum lugar entre Kyoto e Atenas."

"Bom," disse Ladon, "o Rei Macaco deve ser livre. Essa é a sua natureza."

"Mas nós íamos protegê-lo," protestou Canção-Vermelha.

"Assim como os Andarilhos que o reverenciavam."

"Mas eles são Andarilhos do Asfalto. Eles fedem a Weaver."

"É verdade," disse Ladon, "eu fico feliz de ver a sua preocupação. O Rei Macaco está livre. Isso é o que importa."

Canção-Vermelha grunhiu, mas olhou para sua avó para que prosseguisse.

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 4, Enigmas 3, Etiqueta 1, Expressão 4, Armas Brancas (bastão) 4, Ocultismo 4, Performance 5, Lábia 5

Fúria: 2, **Gnose:** 6, **Força de Vontade:** 7

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

Ataques: Pés e Punhos de Pedra (Força +2), Bastão do Rei Macaco (dificuldade 5, dano Força +1)

Armadura: +3 absorção na sua forma de pedra.

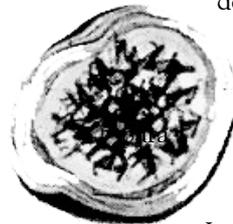
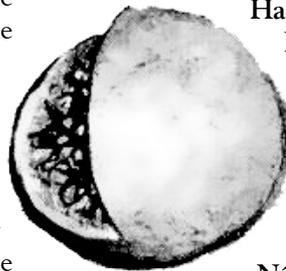
Poderes: Gerar

Ignorância (como o

Dom Ragabash), Criar Elemento (como o Dom Impuro), Doppelganger (como o Dom Andarilho do Asfalto), Salto do Canguru (como o Dom Lupino), Abrir Objeto (como o Dom Ragabash).

Imagem: Em sua forma natural, a estátua do Rei Macaco aparenta ser uma estátua de pedra de um macaco (aproximadamente do tamanho de uma pequena criança), com uma cabeça de bronze e ombreiras de ferro. Seus olhos são feitos de cristal. Seu bastão pode encolher para o tamanho de um palito de dentes ou crescer para o tamanho de um poste telefônico. Entretanto, a estátua pode mudar sua aparência ou ficar invisível, então nem sempre ela se assemelha a sua forma natural.

Antecedentes: Como um tributo ao Rei Macaco, os maiores artesãos da Corte Bestiais asiáticas fizeram essa estátua de sua imagem. O próprio Rei Macaco adicionou uma parte de sua essência na estátua, concedendo a ela vida e uma cópia de sua personalidade. Ao longo dos





séculos, a estátua serviu de guia para a Corte Bestiais até que uma matilha de Andarilhos do Asfalto, seguindo o Rei Macaco como totem, veio à China, seguindo um sonho. Os Andarilhos do Asfalto convenceram a estátua a vir com eles, e ela permaneceu com os Andarilhos do Asfalto japoneses até que recentemente, quando uma guerra de gangues em Kyoto levou ao rapto da estátua pelas Fúrias Negras. Ela escapou das Fúrias e agora está lentamente retornando ao seu antigo lar na China. Entretanto, a Corte Bestiais, ambas as matilhas de Andarilhos do Asfalto e as Fúrias Negras estão em perseguição à estátua. A estátua acha esse um ótimo jogo.

Notas de Narrativa: A estátua possui um senso de humor sobre tudo isso, mas não permitirá a si mesma ser aprisionada novamente.

Filho Faminto de Rorg

Medusa disse, “Rorg, Incarna de Turog, expulsou seu Filho Faminto de seu mundo e o enviou para o nosso. No Colorado, uma matilha de Fúrias Negras reportou que o Filho Faminto se libertou nas Montanhas Rochosas. A avalanche que sucedeu o fato matou dezessete esquiadores e três membros da Sociedade de Resgate da Montanha que tentaram ajudar os esquiadores presos. Quando o gelo derreter, os corpos não serão encontrados. Elas cuidaram disso. As pessoas não precisam ficar se perguntando que tipo de criatura come homens e deixa pedaços de pedra nas feridas da mordida.”

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

Habilidades: Esportes (Rolar) 3, Briga 3, Furtividade 4

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

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

Ataques: Esmagar (Força +2), Mordida (Força +4)

Poderes: Camuflagem em Pedra (+4 em Furtividade), Rolar (11 metros por turno), Vôo (18 metros por turno)

Imagem: Quando dormindo, uma pedra. Quando acordado, uma pedra voadora com uma boca imensa e um conjunto de afiados dentes de quartzo.

Antecedentes: A raiva de Rorg cresceu com a ascensão de Antélios. Ele enviou seus Filhos Famintos do Cinturão do Asteróide para as montanhas do mundo. Lá, eles causam avalanches e comem pessoas ou máquinas. Até agora, ninguém viu os Filhos Famintos em ação, exceto por um caçador de OVNI, que confundiu a pedra voadora com um disco voador. Sua foto do “disco” atraiu diversos caçadores de OVNI para a área. Quando os Filhos comerem o primeiro ufólogo, ainda mais chegarão, esperando ser “abduzidos pela grande mãe” da mesma forma.

Notas de Narrativa: Combater um Filho Faminto de Rorg é um caminho quase certo de atizar a fúria dos Garras Vermelhas. Ajudá-los

vai chamar a atenção dos outros.

Zombeteiros

“Temos visto uma nojenta ave górgona,” disse Canção-Vermelha. “Ela tem sido vista no Canadá, mas pode estar em outros lugares também. Uma garota que conheço a chamou de Zombeteiro. Ele parece com um Rouxinol, mas um pouco maior. Ele fala também. Mas não é uma imitação como um papagaio ou um uma arara. Ele começa a falar, mas sua voz é hipnótica. Ela ecoa na sua cabeça como um vendedor de telemarketing. Ouça sua voz por muito tempo e você ficará zozzo.” Canção-Vermelha estalou seus dedos. “E uma vez que você for pego, ele pode fazer o que quiser com você. Você vai estar sob seu poder. E eu mencionei que ele é carnívoro?”

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

Habilidades: Empatia 4, Expressão 4

Fúria: 1; **Gnose:** 3; **Força de Vontade:** 3

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

Ataques: Bicada (Força +1)

Poderes: Vôo, Hipnose, Sentir a Weaver (Como o Dom Andarilho do Asfalto)

• **Hipnose:** Faça um teste resistido de Manipulação + Expressão contra a Força de Vontade do alvo (dificuldade 7). Uma vez hipnotizado, o Zombeteiro pode implantar uma sugestão pós-hipnótica para cada dois sucessos resultantes no teste resistido. Se com fome, ele diz ao alvo para fechar seus olhos e bloquear seu pânico. Ele então começa a comer.

Imagem: O Zombeteiro é uma górgona bastante inofensiva. Ele se parece exatamente com um rouxinol.

Antecedentes: O Zombeteiro vive nas florestas vastas do Canadá. Ele usa sua habilidade de sentir a influência da Weaver para encontrar sua presa. Se nada corrompido pela Weaver está próximo, ele come como um pássaro normal. Mas uma vez que ele encontra uma presa adequada (e a humanidade parece ser o que ele gosta), utilizará seu dom hipnótico para filtrar os mais fracos do “bando” de humanos e consumi-los.

Notas de Narrativa: Os Zombeteiros geralmente ignoram os Garou (com exceção dos Andarilhos do Asfalto). Os Zombeteiros têm um gosto especial por Ananasi, e gostam de caçá-las.

Isnashi

Medusa olhou para sua neta. “Não estamos com pressa, Canção-Vermelha. Estamos contando histórias, não fazendo um breve resumo. Que tipo de Galliard você será se você corre com o ritmo?”

“Desculpe, vovó,” replicou Canção-Vermelha, se martirizando pelo erro.

“Não se desculpe. Faça melhor.” Medusa olhou para Ladon e continuou, “no Peru, o Isnashi retornou. E ele caça mais uma vez. Durante a noite, ele ataca. Um de nossos Parentes, Rosalinda Vega, disse que o Isnashi comeu seu rebanho. Nós a pagamos pela sua

perda, mas o Isnashi vai continuar caçando, bebendo o sangue de suas presas.”

“Como um maldito Sanguessuga,” resmungou Canção-Vermelha.

Medusa ficou pasma. “Nós estamos falando de uma górgona, uma criatura sagrada da Wyld. Não de uma criatura patética qualquer amaldiçoada pela Weaver e pela Wyrn. O Isnashi é —”

“Um chupador de sangue,” interrompeu Canção-Vermelha. “Um chupador de sangue que está comendo o rebanho de Parentes. Se Maria não o sentiu pelo que ele era, sua matilha o deveria —”

“Comete um grande erro,” interrompeu Medusa. “A Wyld não é Gaia. Mas nós defendemos Gaia defendendo a Wyld. Se o mundo fosse diferente, talvez estivéssemos falando dos fomori como os últimos defensores da Wyrn.”

Heresia, pensou Canção-Vermelha, apesar de ela saber que era melhor ficar quieta. Ela deixou sua avó continuar, enquanto pensamentos sombrios passavam por sua cabeça.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 4

Habilidades: Empatia com Animais 3, Briga 3, Instinto Primitivo 3, Furtividade 4

Fúria: 4; **Gnose:** 3; **Força de Vontade:** 4

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

Ataques: Mordida (Força +3), Garras (Força +1)

Poderes: Visão Noturna, Patágio e Regeneração

Imagem: O Isnashi lembra El Chupacabras (o lendário comedor de cabras do México e da América Central). Ele é do tamanho de uma criança pequena, com uma cabeça alargada e garras afiadas no lugar das mãos. Ele possui asas vestigiais parecidas com a de um esquilo voador. Ao contrário de El Chupacabras, o Isnashi é coberto de cabelos.

Antecedentes: O Isnashi é um caçador noturno. Ele caça os animais indefesos nos dias de hoje, vendo-os como presas fáceis. Eles se esgueiram até o alvo e saltam de um galho de árvore (ou talvez de um telhado próximo, apesar do Isnashi geralmente evitar a civilização). Eles então se agarram em sua presa e mordem em uma artéria. Eles drenam o sangue de sua presa e então se vão.

Notas de Narrativa: Os restos deixados pela alimentação do Isnashi podem lembrar a alimentação de um vampiro. Um Isnashi que chegar muito próximo da civilização pode atrair a atenção não apenas da população de Garou local, mas também dos vampiros locais.

Goblins

Medusa olhou para sua neta. Uma vez, quando ela tinha a idade de Canção-Vermelha, ela conheceu seu primeiro Ladon. Foi uma experiência espiritual que ela nunca mais esqueceu. Os pecados do passado poderiam ser postos de lado, e talvez, apenas talvez, o futuro poderia ser feito de forma mais iluminada. “Nas Montanhas dos Apalaches, os Goblins mais uma vez

correm livres. Uma vez, em 1955, eles saíram de seus esconderijos e aterrorizaram algumas famílias fazendeiras de Kentucky. Eles estão soltos novamente. Como antes, luzes no céu deram boas-vindas à chegada dos Goblins. Como antes, eles atacam aqueles que tentam fazer mal à Wyld.”

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

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 4, Briga 2, Esquiva 4, Empatia 2, Performance 3, Reparos 4, Furtividade 5

Fúria: 1; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 3

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

Ataques: Mordida/Garras (Força +1)

Poderes: Embaçamento da Própria Forma (como o Dom Ragabash), Criar Elemento (como o Dom Impuro), Salto do Canguru (como o Dom Lupino), Regeneração, Velocidade do Pensamento (como o Dom Peregrino Silencioso)

Imagem: Os Goblins possuem 1 metro de altura, e pele acinzentada. Eles possuem braços longos que chegam até o chão, com garras afiadas no final de seus quatro dedos. Seus olhos brilham amarelos na noite, e suas cabeças são desproporcionais com orelhas pontudas que se destacam ao lado de suas cabeças. Todos os Goblins se parecem e cheiram iguais. Eles podem facilmente se distinguir um dos outros, mas para sentidos humanos (ou lobo), parecem ser o mesmo. Eles frequentemente irão utilizar isto em sua vantagem, utilizando a confusão para fazer seus números parecerem maiores ou menores.

Antecedentes: Os Goblins são uma força do caos, espíritos da floresta combinados a pequenas criaturas. Seu trabalho é assustar as pessoas dos locais da Wyld. Eles o fazem sem pensar nas consequências, como crianças hiperativas. Goblins podem ser encontrados no interior das cidades ou em lares remotos nas selvas, onde a humanidade tenta domar a vida selvagem. Eles adoram assustar seus inimigos. Eles andam em grande quantidade, apesar de normalmente utilizar trapaça e furtividade de modo que um oponente apenas veja pelo menos um ou dois por vez. Eles tentarão convencer seus inimigos que um único Goblin pode estar em toda a parte.

Notas de Narrativa: Goblins podem decidir também que algum Garou (especialmente aqueles com fortes influências da Weaver) precisa de um chute na bunda. Os Goblins são mais ou menos como trapaceiros de desenho animado, tentando não machucar alguém e muito menos fazê-lo mal. Os Nuwisha acham a postura dos Goblins histórica, e geralmente tentam emular as atitudes dos Goblins. Eles não apreciam a imitação, e algumas vezes se voltam contra os Nuwisha, começando uma “batalha de piadas” que pode fazer das batalhas entre o Coiote e o Papa-Léguas parecer um debate embasado.

A Evolução

Canção-Vermelha, agora com sua face mais calma e sua voz firme continuou a narrativa. “A Wyld é uma

força de mudanças, de crescimento, de evolução. Os humanos com seus contos de Darwin e a ciência não vêm a história toda. Evolução é a centelha da Wyld que nos faz crescer. Há milênios atrás, a Wyld acendeu esta centelha nos macacos, forçando o progresso. Aquela centelha está mais uma vez sendo acesa, e mais brilhante do que antes.

“Na África, caçadores sussurram contos de homens bestas. Alguns desses contos são da obra dos,” ela pausou e sua voz tomou um tom de desgosto, “Bastet. Outros dos Mokolé. Outros ainda dos Ajaba. Mas alguns destes contos vêm de uma outra fonte.

“A Wyld espalhou sua centelha em outros animais. Uma tribo de gorilas das montanhas sofreu por centenas de séculos de mudanças em uma única geração. Eles não estão utilizando, porém, ferramentas para isso. Penso que a Weaver não os percebeu ainda. Temos espíritos monitorando a tribo, mas na taxa que eles estão evoluindo, podem chegar no nível do homem em poucas gerações.

“O que acontecerá então?”

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

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

Fúria: 1; **Gnose:** 1; **Força de Vontade:** 4

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

Ataques: Ataques corpo-a-corpo simples

Poderes: Regeneração

Imagem: A Evolução lembra os homens das cavernas, mas eles não são quase tão evoluídos quanto os *Australopithecus africanus*. Eles vivem num modo de vida primitivo baseado em caça e união, com um único alfa macho como líder. Agora mesmo, uma outra geração está nascendo, e os filhos dessa geração são mais inteligentes que seus pais. Apesar de cada geração ser mais evoluída que a anterior, a Evolução vive em média 30 anos.

Antecedentes: No Quênia, a Wyld tocou uma tribo de gorilas das montanhas, da mesma forma como alguns acreditam que a Wyld tenha tocado os ancestrais da humanidade há milênios. Estes gorilas crescem em inteligência e sofisticação a cada geração que passa.

Notas de Narrativa: A Evolução pode se provar ser um assunto de discórdia entre os Garou. Em pouco tempo, eles podem se igualar aos homens em inteligência. Até agora, a Wyld os protege da Weaver e da Wyrm. Esta raça pode acabar se tornando muito diferente dos Homens e dos Garou. Deveria a Weaver tocar estas criaturas, iriam os Garou mais uma vez decidir começar o Impergium como fizeram no passado?

Homem Mariposa

“Os Homens Mariposa voltaram,” disse Canção-Vermelha.

“Este não é o nome deles,” falou Medusa. “Eles

são os Vigias da Noite.”

“Bem, são os Homens Mariposa agora,” retrucou Canção-Vermelha.

“Uma explicação, por favor,” perguntou Ladon.

“Em 1996, os Homens — Vigias da Noite saíram de seus esconderijos por algum motivo. As pessoas de lá os chamaram de ‘Homens Mariposa’. Nós tínhamos investigadores na área, mas os agentes da Weaver também tinham. Zangões, acreditamos, vestidos de preto. Tentaram cobrir os acontecimentos. Eventualmente, os Homens Mariposa voltaram a se esconder.” Ela balançou a cabeça ao errar o nome.

“Nomes não são importantes. Conte-me a história, Canção-Vermelha,” disse Ladon.

“Os Homens Mariposa...” Canção-Vermelha lançou um olhar para sua avó. “Os Homens-Mariposa aparecem durante a noite. As pessoas os vêem em estradas vazias. Sua presença faz com que as coisas quebrem. Coisas da Weaver, quero dizer. Eles fazem as pessoas terem pesadelos. Os animais os temem, eles deveriam mesmo. Eles voam pela noite, procurando pelo que quer que tenha causado o acordar deles. Eles pararão algumas vezes, aterrissando nos telhados das casas ou em carros estacionados. Eles usam os olhos que a Wyld os deu para olhar dentro das almas das pessoas. Seu olhar hipnotiza, e seu grito faz com que fortes homens chorem.”

“E uma vez que eles estejam satisfeitos, eles se vão. Mas eles estão de volta agora. Não no Oeste da Virgínia agora. Mas estão na ativa. E procurando novamente. Não sabemos pelo quê, ainda.”

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

Habilidades: Esportes 4 (vôo), Empatia 4, Enigmas 5, Intimidação 4, Instinto Primitivo 4, Furtividade 4

Fúria: 2; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 7

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

Ataques: Garras nos Pés (Força +1)

Poderes: Sentido de Orientação, Romper Realidade, Comunicação Onírica (como o Dom Galliard), Vôo (25 m/turno), Uivo da Banshee (como o Dom Fianna), Arrepio do Desespero (como o Dom Senhor das Sombras), Olhar Paralisante (como o Dom Senhor das Sombras), Regeneração, Sentir a Presa (como o Dom Ragabash), Senso do Sobrenatural (como Dom Lupino), Sentir a Wyrn (como Dom Impuro), Sentir a Weaver (como Dom Andarilho do Asfalto), Percorrer Atalhos

Imagem: Os Homens Mariposa têm mais ou menos

2m de altura e são cobertos por um pêlo curto e cinza. São humanóides com duas pernas parecidas com as de um humano. Eles caminham arrastando os pés. Eles possuem longas asas no lugar dos braços, com aproximadamente 1,5m de extensão. Eles não possuem cabeça, pois seus olhos e boca ficam no topo de seu tronco. Os olhos dos Homens Mariposa são largos, do tamanho de uma bola de beisebol, e seu brilho é vermelho escuro na noite. Quando voam, simplesmente estendem suas asas, sem precisar batê-las para ganhar velocidade ou altitude.

Antecedentes: Os Homens Mariposa são agentes da Wyld. Saem da Umbra por razões que apenas eles sabem. Sua aparição semi-pública nos anos 60 foi para destruir uma importante criação da Weaver: uma ponte suspensa. A ponte era uma criação dos Zangões como um lar de espíritos da Weaver. As pessoas hipnotizadas pelos Homens Mariposas normalmente têm sonhos do trabalho deles. Quando eles aparecem, não é sabido seu verdadeiro propósito. Sabem apenas onde ele está. Eles gastarão semanas ou até meses, procurando pela construção exata da Weaver que devem destruir. Uma vez que eles tenham encontrado seu alvo, eles gastam um certo tempo utilizando o seu poder de romper a realidade para criar pequenas falhas na estrutura. Eles também danificam outros lugares na área que são fortes para a Weaver, para diminuir a suspeita dos Agentes da Weaver na área. Normalmente, estas pequenas rachas crescem, e a estrutura por si só quebra, como a Ponte de Prata sobre o Rio Ohio foi abaixo em dezembro de 1967, matando 46 pessoas. Os Homens Mariposa possuem uma consciência rudimentar, e irão às vezes utilizar o Dom Comunicação Onírica para avisar as pessoas de desastres inevitáveis.

Notas de Narrativa: Os Homens Mariposa são criaturas arrepiantes fora da mitologia alienígena. Matilhas de personagens que estiverem procurando pelos Homens Mariposas devem ser tratadas como as melhores tropas da teoria conspiracional extraterrestre. Os Homens de Preto são melhores representados como Zangões (veja o Livro da Weaver). Para aqueles em um estado de mente integrado, os Homens de Preto que caçam os Homens Mariposa podem ser os Homens de Preto de Mago: A Ascensão (veja Guia da Tecnoocracia para mais informações sobre os Homens de Preto).

Nuvem Escura

Medusa disse, “Você está melhorando, neta.”

Canção-Vermelha sorriu timidamente. “Obrigada, avó. Espero seguir o seu caminho.”

Medusa continuou, “A Nuvem Escura foi a górgona mais difícil de rastrear. Enquanto os homens

(Dependendo do sistema climático que a Nuvem Escura se una, suas Características variam.)

Sistema Climático	Fúria	Força de Vontade	Níveis de Vitalidade
Chuva fraca	3	6	OK, -1, -2, -5, Incapacitado
Tempestade	4	5	OK, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Trovoada	5	4	OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Tornado/Furacão	6	3	OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado



contam cada lufada de vento sobre a face de Mãe Gaia com seus radares e 'Doppler 2001', rastrear a Nuvem Escura é muito difícil. Ela segue algumas tempestades, mas sai de uma para se unir a outra.

“Só a vimos poucas vezes, apesar de estarmos estudando formas melhores de rastreá-la. Um balão meteorológico, talvez.”

Atributos: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Empatia 3, Enigmas 5, Ciência (meteorologia) 5, Conhecimento dos Espíritos (espíritos do ar) 5

Fúria: 3-6; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 3-6

Níveis de Vitalidade: Ver tabela acima

Ataques: Veja Poderes

Poderes: Corpo de Nuvem, Criar Ventos, Desorientar, Inundação, Congelar, Raios (Rajada), Estilhaçar Vidro, Vôo Ligeiro, Levitação (como apropriado para o sistema atmosférico no qual a Nuvem Escura surge).

- **Corpo de Nuvem:** Apenas algumas poucas formas de ataque podem ferir uma Nuvem Escura. Ataques maculados pela Wyrm, como Chamas Tóxicas, rompem a forma da nuvem. Além disso, ataques baseados em ventos ou espíritos ferem a forma da nuvem. Jogadores astutos podem usar métodos científicos para ferir uma Nuvem Escura. O Narrador deve usar seu melhor julgamento nesses casos e recompensar a criatividade. Use Fúria como Vigor para fins de absorver ataques que causariam dano na Nuvem Escura.

Imagem: Uma Nuvem Escura é uma nuvem. Ela pode algumas vezes ser vista em um céu nebuloso, se movendo contra o vento. O tipo de nuvem

depende do clima local, apesar de que uma vez misturada com uma tempestade, ela pode aumentar ou diminuir a força da mesma.

Antecedentes: Uma Nuvem Negra é uma criação de espíritos do céu que desejam um lar permanente longe da Umbra. Desde sua primeira aparição, elas têm vagado pela Terra, recolhendo o conhecimento dos espíritos do céu. Em tempos antigos, os Garou escalavam montanhas para ter uma chance de falar com uma Nuvem Escura. Hoje em dia, oportunidades diferentes, de pára-quadras até aviões, deixam mais fácil para que um Garou fale com a Nuvem Escura. Elas tendem a não gostar de aviões, mas usarão seus poderes algumas vezes para manter um Garou em um pára-quadras no ar, dentro dela, por algum

tempo, enquanto eles conversam. Aqueles que desagradam a Nuvem Escura têm seu pára-quadras enrolado. Alguns Garou já sobreviveram à queda dos céus depois de desagradar a Nuvem Escura e ter seu pára-quadras destruído, mas aqueles que realmente irritam o espírito acabam sendo acertados por um raio quando chegam no solo, para enfatizar a raiva da tempestade. As Nuvens Escuras sofrem dano com a poluição do ar e tentam se manter afastadas das áreas populosas.

Notas de Narrativa: A Nuvem Escura oferece uma rara oportunidade para os Garou, uma chance de caminhar entre as nuvens físicas. Os Garou normalmente vão até os céus Umbrais atrás de aventuras, mas os céus físicos oferecem um desafio diferente. Confrontar uma Nuvem Escura, seja em busca de informação sobre espíritos do ar ou em uma tentativa de convencê-la a causar chuvas nas plantações de um Parente, dá ao Garou a oportunidade de esticar suas asas, em um sentido literal.

• • •

Com isso, Canção-Vermelha se levantou, e então ajudou a Medusa ficar de pé. Canção-Vermelha se curvou para Ladon. “E agora, nossos contos foram contados. Nós a agradecemos, abençoada Memória. Essa noite, as velhas canções permanecem jovens.”

Ladon permaneceu sentada e olhando para Canção-Vermelha. Ela sabe, pensou Canção-Vermelha. Sabe no que estou pensando. Maldita criatura da Wyrn. Ela sabe o que farei depois que Avó partir. Canção-Vermelha sentiu a fúria queimar sob sua pele. Seus dedos flexionaram.

“Não acho que essa noite já esteja terminada, guerreiros de Gaia”, disse Ladon.

“Por quê?” perguntou Canção-vermelha, tentando manter sua voz calma.

“Porque o que é o uso da Memória se ninguém aprende com ela?”

“Ela não está pronta”, interrompeu Medusa. “Ela ainda é jovem. Sua próxima...”

“Não estou pronta para quê?” exigiu saber Canção-Vermelha.

Ladon sorriu enigmaticamente. “Nem honra nem glória”. Ela se virou e começou a entrar na caverna. “Siga-me, Canção-Vermelha. Siga-me, se ousar.”

Canção-Vermelha rosnou, “Eu ousar.” Ela mudou para lobo e seguiu o dragão para dentro da caverna.

Ladon olhou para a loba a seguindo. “Os mitos nos chamam de coletores. De ouro. De pedras preciosas. Mas o que realmente coletamos são as memórias. Os lembramos de tempos antigos. Lembro do meu ancestral escavando essa caverna com suas garras, nas eras anteriores ao homem ficar de pé.” Uma luz brilhou à frente, refletida nas paredes da caverna. “Lembro-me de um tempo de equilíbrio entre a Planejadora, Desenhista e Dissolvedora. Lembro-me de quando isso era uma pequena muda.” Ela gesticulou para a jovem loba. À frente, o túnel da caverna se abria. Estrelas brilhavam nas paredes da caverna. A luz da lua, vinda através de uma rachadura

no teto, iluminava a sala como um milhão de velas. No centro da caverna estava uma árvore. Ela ocupava quase toda a imensa caverna com seus galhos. A árvore era dourada. Maçãs douradas estavam penduradas nos galhos dourados, rodeadas por folhas douradas.

“Eis, a verdadeira árvore. Guardiã do saber. A verdadeira fonte” Ladon foi até a árvore e retirou uma maçã de um galho mais baixo. “A maçã que compartilhamos nessa noite caiu no chão. Essa vem diretamente do galho.” Ela ofereceu a maçã a Canção-Vermelha. “Diretamente da Wyld. Tome. Coma. Isso é Wyld”. Ela olhou para Canção-Vermelha. “A menos que esteja com medo. Não ache que não vejo o medo em você, lobinha. Lembro-me desse olhar. Era o olhar nos olhos de suas irmãs quando vieram até nós. A compreensão apaga o medo.” Ela estendeu a maçã para Canção-Vermelha mais uma vez. “Compreenda.”

Canção-Vermelha cresceu para a massiva forma Crinos. “Não temo,” ela rosnou. Ladon olhou para a lobisomem, sem se impressionar. Canção-Vermelha tomou a maçã das mãos de Ladon. “Não tenho medo de nada.” Ela comeu a maçã com uma só mordida.

As paredes da caverna derreteram diante dos olhos de Canção-Vermelha e ela foi deixada só. Arco-íris de cores fagulhavam à sua volta, mudando e alterando. Seus sentidos aguçados vacilaram. Instintivamente, ela mudou para a forma humana, e se curvou como uma bola, mãos sobre a cabeça. Olhos bem fechados.

“Isso é tolice sua, loba”, disse a voz de Ladon. “Agora é hora de eu falar e você ouvir.”

Espíritos da Wyld

A voz de Ladon queimou Canção-Vermelha como fogo de um dragão. “Você acha que porque você caçou uma Nuvem Escura e cuidou de uma Arden conhece os Espíritos da Wyld. Talvez você tenha visto um Vórtex engolir uma Aranha do Padrão ou, até mesmo, viu um Fio de Cor numa jornada na Umbra Profunda. Você não conhece nada!

Digo agora que a Wyld não é algo que alguém cataloga ou conduz. Se você vir a ser Medusa, num vintouro Milagre da Dissolvedora, você precisa entender. Você precisa mudar.”

A cacofonia diminuiu e Canção-Vermelha pode abrir seus olhos. Ladon estava parada a sua frente, numa pequena ilha de terra flutuando no espaço. Canção-Vermelha estava caída em frente a ela, flutuando. Cercando-as estavam nuvens policromáticas mutantes. “Aqui começa a lição.”

Faiscas

“Olhe, jovenzinha. Aprenda,” disse Ladon. Com um aceno de sua mão, a névoa se fundiu. Um brilhante risco de energia surgiu na frente de Canção-Vermelha. Ele balançou na frente de sua cabeça, não maior do que seu punho humano. Sua cor mudava enquanto ela observava, nunca permanecendo em um tom por mais de um instante. Ele saltou a sua frente, incapaz de se

manter no mesmo lugar. A dança fascinou Canção-Vermelha.

“O que, o que é isso?” ela perguntou hesitante.

“É uma Faísca.”

“Algum tipo de elemental de luz?” Canção-Vermelha perguntou hesitante.

“Não esse tipo de faísca. É uma faísca de inspiração. Uma faísca de novas ideias.”

Em tempos antigos, as Faíscas eram grandes o suficiente para cegar se você olhasse diretamente para uma. As Faíscas inspiraram o homem a usar fogo. Uma Faísca observou enquanto um espírito da água ajudou Grande Canção da Manhã, e os da sua raça aprenderam sobre fetiches.”

“Então elas sabem tudo?” perguntou Canção.

“Não, simplesmente dão um empurrão aos outros, ajudando-os a entender a verdade em si mesmos.”

Força de Vontade 3, Fúria 1, Gnose 6, Essência 10

Encantos: Sentido de Orientação, Inspirar, Materializar, Reformar, Vôo Ligeiro

• **Inspirar:** A Faísca dá um toque de inspiração àqueles a quem decide ajudar. Ninguém pode forçá-la a inspirá-lo. A Faísca testa Gnose (dificuldade igual a Película). Se bem sucedido, o alvo da inspiração tem uma boa ideia. A ideia é geralmente a solução de algum quebra cabeça ou problema com que o alvo vem se preocupando. Geralmente, ele tinha todas as informações para resolver o problema, mas precisava de uma mudança de perspectiva para chegar a solução. Narradores podem usar Faíscas para ajudar jogadores em certos problemas.

Imagem: Faíscas são pequenas orbes brilhantes de luz. Eles mudam de cor incrivelmente rápido e não conseguem parar num lugar.

Antecedentes: Faíscas são pedaços livres de energia criativa voadores. Algumas das energias da Wyld são devotadas ao crescimento e a mudança de entidades físicas. Faíscas por outro lado, mudam ideias.

Notas de Narrativa: Em tempos antigos, Garou procuravam na Umbra por Faíscas, esperando usar sua luz para iluminar suas ideias ou dar solução a problemas difíceis. Suas habilidades em inspirar eram tão renomadas que Garou e magos, esperando aumentar o poder de novas ideias as caçaram até quase a extinção. Por isso, elas evitam viajantes Umbrais e raramente se revelam. Entretanto, ainda cumprem sua função e ocasionalmente abençoam suplicantes valorosos com novas ideias.

Vetores

A faísca vagarosamente desapareceu. “O que agora?” perguntou Canção-Vermelha.

“Diga-me, você sabe física?” perguntou Ladon

“Nunca terminei o ensino médio,” confessou Canção-Vermelha “Mas leio muito.”

“Então talvez você saiba a resposta para essa pergunta: como você chama algo que não tem massa, e uma única direção?”

“Um Católico maluco?” perguntou Canção-Vermelha. Ladon olhou para ela com desdém. “Ei, sei

dezessete formas de matar alguém com meu dedo mindinho e, mais importante, mais de três mil baladas do meu povo. Não preciso saber física.”

Ladon encarou Canção-Vermelha “Então saiba isso” Um facho de luz pulou da névoa, passando sobre seu ombro em direção a Canção-Vermelha. Numa fração de segundo, mudou de direção. Ele continuou a se mover, nunca diminuindo de velocidade, apenas mudando seu caminho. “Isso é um espírito Vetor. Nem todos os elementais representam coisas físicas como água ou fogo. Algumas dela personificam ideias. A Wyld nos dá conceitos tanto quanto coisas.

Um Vetor nunca para de se mover. Ele pode mudar sua velocidade ou direção, mas se mantém constantemente em movimento.”

Força de Vontade 9, Fúria 2, Gnose 6, Essência 17

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Vôo Ligeiro

Imagem: Um Vetor parece um facho de luz. Ele pode viajar tão rápido quanto ela, ou tão devagar quanto uma caminhada, embora tenda a odiar tais velocidades lentas. Vetores preferem se mover tão rápido quanto podem, ou que é considerável. Eles irão falar com viajantes na Umbra, mas apenas se a pessoa que deseje falar com eles fizer o esforço de acompanhá-los.

Antecedentes: Vetores são “espíritos conceito” semelhantes a alguns habitantes do Vetores da Umbra Profunda são espíritos de movimento. Os Peregrinos Silenciosos geralmente aprendem Dons de viagem com os Vetores.

Notas de Narrativa: Vetores sabem bastante sobre a Umbra. Eles viajam mais rápido que um trovão pelos mundos espirituais, raramente diminuindo de velocidade. Eles podem ser úteis, apesar de caprichosas, fontes de informação sobre o mundo espiritual. Vetores já viram de tudo embora eles não prestem muita atenção a sua volta, focados apenas na alegria do movimento.

Os Ecos

O Vetor se afastou de Ladon e Canção-Vermelha. “Talvez você deva voltar para a escola. Aprender coisas úteis. Mais que matança” Ela gesticulou e a neblina se abriu. A distância estava uma colina de poeira vermelho-escuro. Uma vagarosa progressão de animais andava dois a dois por ela. “Em tempos passados, apenas algumas criaturas atravessavam a colina por vez” Ladon silvou e um par de pequenas formas atravessando a olhou “Agora é uma progressão regular” As duas formas pularam até o par de metamorfos.

“Macacos?” perguntou Canção-Vermelha.

“Macacos pilicolobus, precisamente. Viveram nas florestas da África do Oeste. Nenhum humano os viu há quase uma década. Você não irá vê-los de novo. O último de sua linhagem acabou de morrer.”

“Éramos o último par, onde antes havia muitos” disse o macho, sua voz alta e clara. “Minha parceira carregava nosso filho e a última esperança para a nossa

geração. Um humano que pisoteava na floresta e fedendo a frutas mortas, a matou com seu bastão brilhante. Nem ao menos comeu a carne. Morri logo depois, sabia que era o último, então por que insistir?”

“Extinto,” murmurou Canção-Vermelha.

“Não totalmente,” disse Ladon “Seus espíritos permanecem. Mas dançarão nas florestas novamente, seus ecos continuam aqui. A luz única da Wyld em cada espécie não pode ser extinta. A última luz tremulante vive. E lembramos deles” Ladon olhou para os macacos “E nós nunca iremos esquecer-los. Agora juntem-se aos outros ecos de vida. Eu irei mais tarde e ouvirei suas canções.” O par se afastou graciosamente

“Quem fez isso?” exigiu Canção-Vermelha.

“Isso importa?” perguntou Ladon.

“Vou matá-los” rosou Canção-Vermelha “Caçadores!”

“E uma vez que estiverem mortos, eles poderão voltar às florestas da Terra?” Perguntou Ladon.

“Basta dessas lições de Yoda. Quero que paguem.”

“Não que eu seja um guerreiro abençoado de Gaia, mas não faria mais sentido proteger as espécies restantes ao invés de ir a uma vingança sem sentido?”

Canção-Vermelha olhou para seus pés, depois para a progressão lenta de animais atravessando a colina. Um par de peixes-boi atingiu o topo. Canção-Vermelha desviou o rosto, esfregando os olhos.

Força de Vontade 5, Fúria 1, Gnose 4, Essência 10

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Sentir o Reino, Reformar, Rastrear (dependendo do animal)

Imagem: Ecos se parecem com um animal extinto específico, um macho e uma fêmea da espécie. Ecos aparecem como exemplos idealizados do animal.

Antecedentes: Cada espécie animal carrega em si um pedaço da Wyld. Quando essa espécie se extingue, esse pedaço retorna à Umbra, para um reino especial habitado por linhagens extintas. Nesse reino elas não podem ser destruídas. O Grifo, o poderoso totem obcecado em punir a extinção de animais, geralmente vem ao Reino dos Ecos para se atualizar. Lendas contam que quando as contas do Grifo chegarem a um certo número, o Apocalipse terá início. Ecos não podem deixar seu Reino.

Notas de Narrativa: Os Ecos permanecem como uma lembrança poderosa da fogueira pela qual os Garou lutam. Cada perda de espécie diminui o crepitar da Wyld no mundo. Em adição a fagulha da Wyld em cada um dos Ecos, eles também contêm a memória de toda sua espécie. Eles se lembram de tudo que aconteceu a sua raça, e desejam dividir essa informação com outros quando têm oportunidade.

Areias do Tempo

Ladon se moveu e as brumas se fecharam sobre o portal para as colinas. “Imagino que você saiba o que é isso,” disse. Ela apontou para baixo das duas.

Canção-Vermelha olhou. “Uma praia”, tentou.

“E o que tem numa praia?”

“Areia.”

“Certo.”

“Então é um espírito-areia. O que é isso, alguma espécie de espírito da terra?”

“Que literal da sua parte. Os antigos usavam areia para marcar a passagem do tempo.”

“É, ampulhetas e tal”

“Eles faziam isso, pois sabiam um pouco da verdade” Ladon pegou uma pequena semente escura “Veja” Ladon colocou a semente na areia. Num instante, a semente cresceu, e se tornou uma alta macieira.

“Uau, poderíamos usar isso em fazendas,” disse Canção-Vermelha. As folhas da árvore repentinamente se tornaram marrons e caíram dos galhos. “Ou não.” Diante de seus olhos a árvore apodreceu e morreu.

“A Wyld é uma força de mudança. Assim como o tempo,” disse Ladon.

Força de Vontade 5, Fúria 7, Gnose 6, Essência 18

Encantos: Envelhecer Realidade, Sentido de Orientação, Materializar, Sentir o Reino, Reformar.

• **Envelhecer Realidade:** Envelhecer Realidade funciona como o Encanto Romper a Realidade. No entanto, esse Encanto está limitado a efeitos de envelhecimento. Ao invés de criar uma porta numa parede, o espírito Areia poderia fazer a parede desmanchar-se com a idade.

Imagem: Areias do Tempo mostram-se como uma nuvem de areia, às vezes a areia “descansa” numa pilha de areia, mas pode acordar num instante.

Antecedentes: Filósofos entre os Garou acreditam que o próprio tempo é uma criação da Wyld. A Weaver teria congelado o tempo em um momento, e a Wyrm teria simplesmente acabado com ele. Mas a Wyld viu o tempo como uma força de mudança. As Areias do Tempo estão entre os mais velhos espíritos da Wyld.

Notas de Narrativa: Raros Garou conhecem as Areias do Tempo. Em tempos passados, os Garou usavam a areia (e os rituais adequados) para ajudar suas colheitas a crescerem. Outra lenda diz que os Fianna usavam as Areias para envelhecer suas bebidas em segundos. De qualquer forma, aqueles que desejam usar o tempo como ferramenta podem procurar as Areias do Tempo.

Des-Tecelões

Ladon se moveu e a névoa se fechou abaixo delas. “Legal” disse Canção-Vermelha “Consigo pensar em algumas coisas que queria envelhecer. Mas eu posso voltar o tempo? Desenvelhecer pessoas ou, uh, coisas?”

“Você pensa na sua avó. Isso é bom. É uma boa pergunta. Infelizmente não. As Areias podem acelerar o envelhecimento, mas não podem revertê-lo.”

“Mas existe algum espírito que pode?”

“Você acha que juventude eterna seria algo bom?” Ladon perguntou, levantando uma sobrancelha.

“Eu... Eu não quero que minha avó morra.”

“Não foi isso que perguntei. Perguntei se juventude eterna seria uma coisa boa. Se viver para

sempre fosse uma bênção, por que os vampiros a chamam de 'maldição de Caim'? O que quer que isso signifique?"

"Porque eles queimam com o sol e essas coisas? Não, eu sei, eu sei. Juventude eterna não seria uma coisa boa."

"Sua sabedoria cresce Canção-Vermelha" disse Ladon. "A única coisa que é constante no mundo é a mudança. Há uma razão para isso. Entretanto, embora eu não conheça nenhum modo de reverter o processo de envelhecimento, há um espírito da Wyld que tem poderes semelhantes a esse."

Landon fez um gesto e a névoa começou a girar. Um pequeno tornado apareceu na frente dela. Mas ao que Canção-Vermelha olhou mais perto, ela pode ver que o tornado estava "girando ao contrário". Ao invés de puxar a névoa que as rodeava, ele as estava expelindo.

"Este é um Des-Tecelão. Você tem algo fabricado com você? Algo que você não sentirá falta?"

Canção-Vermelha colocou a mão nos bolsos e tirou uma moeda. "Um centavo serve?"

"Sim, jogue isso no Des-Tecelão". Canção-Vermelha fez o que ela pediu, e jogou a moeda no vórtex. Um momento depois, pequenos pedaços de metal caíram no chão. "Cobre e zinco, eu suponho."

Canção-Vermelha pegou os pequenos pedaços de metal. "Legal."

Força de Vontade 3, Fúria 5, Gnose 4, Essência 15

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Destecer.

- **Destecer:** O poder único dos Des-Tecelões é reduzir itens fabricados a seus componentes brutos. Um vidro se torna um monte de areia. Roupas se tornam uma pilha de fibras de algodão. Metal se torna ferro bruto e carbono. Para Destecer algo o espírito testa Fúria contra a dificuldade do valor da Película. Esse poder não funciona em coisas vivas, apenas fabricadas. Em tempos antigos, o Des-Tecelão tinha poderes ainda maiores, e revertia seres vivos a suas essências primordiais. Se o item é um fetiche, o processo de destecer liberta o espírito preso nele.

Imagem: Um Des-Tecelão é um vórtex que gira ao contrário. Lembra um pequeno tornado, filmado e depois mostrado de trás para frente.

Antecedentes: Garou sábios acreditam nos Des-Tecelões como o "apagador" da Wyld. Não querendo "entregar" criações quebradas, a Wyld criou o Des-Tecelão para retornar suas criações a seus estados naturais, para que pudesse começar de novo. Outros acreditam que é o poder para libertar as coisas das formas com que a Weaver as congelou.

Notas de Narrativa: Alguns poucos sabotadores tentaram trazer um Des-Tecelão com eles para uma fábrica da Magadon, mas a Película grossa tornou os poderes do espírito mais difíceis de serem usados. Entretanto, Des-Tecelões são úteis nas mãos daqueles que desejam destruir objetos que não podem ser desfeitos de outra forma. Eles simplesmente trazem o item com eles a uma

área de Película fina e deixam o Des-Tecelão fazerem seu trabalho.

Origami

Enquanto Canção-Vermelha observava, o Des-Tecelão se desfez. "Você está convocando todos esses espíritos para cá, ou é só um tipo de ilusão?"

Landon respondeu "Milênios atrás, sua raça assassinou a nossa raça. Memórias se perderam para sempre. Desculpe-me se não conto meus segredos."

Desapontada, Canção-Vermelha respondeu "Justo. Qual é o próximo?"

As névoas se reorganizaram mais uma vez. Um lençol branco apareceu em frente à Canção-Vermelha. Enquanto ela observava o lençol começou a se dobrar sobre si mesmo. Começou com dobras simples, mas rapidamente foi acelerando mais e mais em formas mais complexas.

"Origami," murmurou Canção-Vermelha "Parece Origami"

"Então chame-o assim."

"O que ele faz?" ela perguntou.

"Ele se dobra. Muda. precisa fazer mais?"

"Mas por que ele está aqui? Deixa 'pra lá, mais papo-Yoda," resmungou Canção-Vermelha.

"Só porque observamos esses espíritos não quer dizer que nós os entendamos. Nosso propósito não é entender ou nomear. Nós lembramos. E isso basta."

Força de Vontade 5, Fúria 2, Gnose 9, Essência 16

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Metamorfose.

Imagem: O Origami se parece como um lençol de luz branca dobrando-se eternamente. Embora seu tamanho mude devido a qualquer forma que ele possa assumir, ele tende a parecer do tamanho de um homem.

Antecedentes: A função dos espíritos Origami é desconhecida aos Garou. Eles podem ser encontrados em áreas remotas da Umbra parados num lugar e mudando de forma constantemente. Em momentos aleatórios ele irá retornar a um grande lençol de luz e começar o processo de mudança mais uma vez. Peregrinos Silenciosos irão geralmente viajar pela Umbra procurando por Espíritos-Origami. Eles às vezes meditam na presença de um Origami. Se forem bem sucedidos num teste de Carisma + Meditação (dificuldade 7) enquanto meditando na forma de um Origami, eles temporariamente ganham um ponto de Enigmas para cada sucesso conseguido.

Notas de Narrativa: Garou procurando respostas a inquietantes perguntas metafísicas podem procurar os Origami na esperança de ter um *insight* ao meditar sobre sua forma mutante.

Serpentinos

O Origami dobrou em névoa e sumiu. Landon alcançou um banco de névoa e puxou. A nuvem se esticou com puxa-puxa. Com sua outra mão, ela cortou os pedaços de névoa e agarrou o final. Com um fim em

cada mão ela moldou as névoas até que se tornassem um bastão. “Isso deve parecer familiar para você.” De outra nuvem saíram duas cobras feitas de luz verde. Elas se enrolaram em volta do bastão.

“Um caduceu”, murmurou Canção-Vermelha.

“Exatamente.”

Força de Vontade 4, Fúria 1, Gnose 8, Essência 14

Encantos: Sentido de Orientação, Remediar, Curar, Materializar, Reformar, Sentir o Reino, Reformar.

• **Remediar:** Como o Encanto Curar, o Encanto Remediar permite os Serpentinicos curar doenças, assim como curar ferimentos. O espírito testa sua Gnose, dificuldade 4, para doenças normais, 7 para doenças mortais, 8 para doenças geralmente incuráveis e 9 para doenças sobrenaturais. (Nota: vampirismo não é doença)

Imagem: Serpentinicos se mostram como cobras feitas de luz brilhante. São sempre encontrados em pares. Elas são, na verdade, o mesmo espírito em dois corpos e sempre agem unidos.

Antecedentes: Serpentinicos são cobras que curam, como os antigos gregos e nativos americanos acreditavam. Em tempos passados, curandeiros prendiam Serpentinicos em fetiches.

Notas de Narrativa: Narradores podem usar uma jornada na Umbra por um Serpentinico para curar um aliado ou amigo doente. Uma sugestão mais maldosa seria um inimigo doente enganá-los para conseguir uma.

Uivadores

Ladon parou e cheirou o ar.

“O que foi?” perguntou Canção-Vermelha.

“Pensei ter sentido algo. Não

importa.”

Um guincho cortou o ar. “O que foi? O que foi que você cheirou?”

“Nada. É o nosso próximo visitante.” Outro grito atingiu seus ouvidos. Canção-Vermelha tremeu de dor. “O Uivador.”

Um terceiro choro soou. Canção-Vermelha caiu de joelhos. “Por que ele está gritando?”

“Ele grita porque é o Uivador.” Outro soou, esse mais leve, vindo de longe. “Eu o deixaria se aproximar, mas você não será útil surda. Como você aprenderia?” perguntou retoricamente.

Força de Vontade 5, Fúria 8, Gnose 2, Essência 15

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (Som) (além de causar dano, o guincho causa um turno de surdez para cada dano causado), Criar Vento, Materializar, Reformar, Sentir o Reino, Estilhaçar Vidro.

Imagem: O Uivador é um espírito pequeno, não maior que um pássaro pequeno. Ele parece com um lagarto pequeno com uma boca enorme. Quando ele grita, a boca se expande a dez vezes o tamanho do corpo.

Antecedentes: Pouco é conhecido sobre os Uivadores. Eles são velhos espíritos, que aparecem em lendas antigas dos Garou. Acredita-se que os Uivadores podem ter sido aliados dos Uivadores Brancos, mas desde a queda dos Uivadores, eles tendem a evitar os



Garou. Eles são conhecidos por desprezar os Dançarinos da Espiral Negra, mas muitos espíritos partilham esse sentimento.

Notas de Narrativa: Muitos assumem, devido à similaridade dos nomes, que os Uivadores estão ligados aos Uivadores Brancos. A conexão verdadeira é deixada para cada Narrador, mas se alguém consegue enfrentar a surdez causada pelo espírito, ele pode ter informações sobre os Uivadores perdidos, para aqueles interessados nisso.

Gyres

“O próximo vai ser tão barulhento?” perguntou Canção-Vermelha.

“Não. Os Gyres nunca falam.”

“O que é um Gyre?”

“Um Gyre é um símbolo. Uma representação abstrata de um ideal. O ideal de que nada acaba.”

“Tudo acaba,” disse Canção-Vermelha. “Se o mundo não fosse acabar —”

“O mundo não vai acabar.”

“Ah, bem, isso é um alívio. Acho que vou marcar minhas férias então.”

“Gaia, dai-me paciência. Vou contar algo que poucos Garou sabem. O mundo não vai acabar.” Ela olhou para Canção-Vermelha e continuou, “O mundo vai mudar. Você luta para decidir a forma do próximo mundo. Se a Wyrn vencer, será uma era de escuridão e destruição. Se a Weaver ganhar será uma era gravada em pedra, onde nada nunca mudará.

“E se a Wyld vencer?” perguntou Canção-Vermelha “Como será?”

“Então há esperança.” Landon mexeu pelas névoas como fez antes. Desta vez, ao invés de tirar um bastão, ela girou a nuvem num círculo. “Contemple o Gyre, o Ouroborous.”

Força de Vontade 5, **Fúria** 2, **Gnose** 9, **Essência** 20

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Purificar os Domínios Sombrios, Curar, Materializar, Sentir o Reino, Reformar.

Imagem: O Gyre se mostra como um círculo. Às vezes parece com um anel de fogo, outras como uma serpente comendo o próprio rabo. Qual seja a forma, ela permanece um círculo perfeito.

Antecedentes: O Gyre é um poderoso símbolo de renascimento e renovação. Ele inspirou Garou em Harano a voltarem para a luta.

Notas de Narrativa: Encontrar um Gyre na Umbra é uma ocasião rara e maravilhosa. É geralmente visto como um sinal de mudança e renascimento. Eles geralmente são os mensageiros do nascimento de antigos líderes Garou.

Tagarelas

Landon puxou uma pequena jóia de suas vestes. “O que é isso?” perguntou Canção-Vermelha.

“Os ossos da orelha de uma coruja, preservados em âmbar.” À distância uma brisa trouxe um som

fraco para as duas. “Você conseguirá ver o Tagarela, mas não ouvi-lo.”

“Por que não posso ouvi-lo? O Uivador me deixou surda e você não se opôs a isso.”

“Porque, se eu decidir devolver você para sua avó, não quero que esteja louca.” O barulho aumentou, soando como uma risada estridente misturada com unhas raspando num quadro. “Ninguém pode ouvir a voz da Wyld e permanecer são. Não fale com o Tagarela. Não faça nenhum som. O amuleto irá nos proteger por um curto período, mas seu poder não é infinito. O da Wyld é.” Landon sussurrou para o Encanto de osso e âmbar, então o amassou com as mãos.

O barulho cessou. Canção-Vermelha olhou para longe, de onde o sonho havia vindo. A névoa se partiu como se temesse o que estava vindo. Ela viu o Tagarela. Era como uma enorme lesma, do tamanho de um cavalo grande. Era coberta da cabeça ao rabo de bocas. Milhares de bocas. Cada uma delas falando, cantando, chorando, gritando. Canção-Vermelha havia entrado numa Colméia. Ela não era uma filhote despreparada. E isso a assustava. Ela segurou o ar, com medo de respirar.

Força de Vontade 5, **Fúria** 8, **Gnose** 8, **Essência** 25

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Grito da Wyld, Estilhaçar Vidro, Curto-Circuito, Umbramoto.

• **Grito da Wyld:** Essa temida habilidade é possuída apenas pelo Tagarela. Suas milhares de bocas cantam em harmonias caóticas que deixam qualquer um que as ouça louco. Qualquer um ouvindo o Grito da Wyld deve testar Força de Vontade (dificuldade 9). Se bem sucedido ele sofre um imediato frenesi raposa e um período de insanidade temporária por 10 menos Força de Vontade dias. (Ver capítulo 4.) Aqueles que falham são afetados por uma forma de insanidade permanente (embora o gasto de um ponto permanente de Força de Vontade possa diminuir o efeito para um período temporário de 10 menos Força de vontade meses). Se falham criticamente, eles se tornam uma bagunça balbuciante e incoerente, incapazes de qualquer movimento ou pensamento coerente pelo resto de suas vidas naturais.

Imagem: Uma enorme lesma cinza, coberta de bocas. Algumas são humanas. Outras animais. Outras... outra coisa.

Antecedentes: A Wyld criou o Tagarela da fúria e desespero quando a Weaver prendeu a Wyrn em suas teias. Ele vaga pelos recônditos mais profundos da Umbra, gritando sua fúria e mágoa.

Notas de Narrativa: O Tagarela é um espírito especialmente desagradável. Ele pode ser usado como o foco de uma história sem nunca realmente aparecer. Talvez um aliado ou até mesmo o mentor de um dos personagens acidentalmente ouviu o grito do Tagarela, e temporariamente (ou pior, permanentemente) enlouqueceu. Os jogadores devem parar seu amigo, sem machucá-lo, e achar alguma forma de reverter a loucura.

Tornados

Uma vez que a criatura havia passado, a audição de Canção-Vermelha retornou. Ela virou-se para Landon. “Isso foi... horrível.”

“A Wyld não se limita a belas flores e gotas de orvalho, coelhos inofensivos.”

“Opa, sei disso. Vi algumas górgonas realmente desagradáveis. Entendi o recado. Mas esse foi —”

“A segunda mais temível criatura da Wyld que eu testemunhei.”

“Segunda? Segunda?!?”

“Acame-se. Observe o Horizonte.”

“Essa é a primeira?”

“Não. Isso é Mudança.” Canção-Vermelha podia ouvir a letra em maiúsculo quando Landon falou. Ao longe, um imenso redemoinho rebentou. “Ela é chamada de Tornado. Tudo que ela toca é mudado. Algumas vezes no corpo. Às vezes na mente. Outras no espírito.”

Força de Vontade 8, Fúria 8, Gnose 9, Essência 27

Encantos: O Tornado altera os Encantos que possui a cada segundo que passa. Independente do outros poderes que possua, ele sempre terá o Encanto Romper Realidade.

Imagem: Um redemoinho de vento e energia.

Antecedentes: Em tempos antigos, o Tornado levava os restos do que era destruído pela Wyrm e alterava-os em algo novo e diferente. Quando a Weaver aprisionou a Wyrm, o Tornado perdeu seu propósito. Agora ele vaga aleatoriamente dentro e fora da Umbra. No passado, ele foi responsável por chuvas de sapos e transportar pessoas por meio mundo.

Notas de Narrativa: O Tornado dá aos personagens jogadores a oportunidade de ter um tipo diferente de aventura. Muitos inimigos dos Garou podem ser combatidos. Com o Tornado, tudo que eles podem fazer é sair do caminho. Isso dará a oportunidade dos jogadores “lutarem” contra um desastre (sobre) natural, algo que precisará de mais do que garras e klaives para derrotar.

O Inominável

Canção-Vermelha questionou Landon. “Se esse era o segundo mais perigoso, qual é o pior?”

Landon observava o jovem lobisomem. O medo quase havia sumido dos seus olhos. No seu lugar, uma nova luz surgiu. A luz da Wyld. “Eu irei lhe dizer.”

“O espírito mais aterrorizante da Wyld não possui nome. Ele não pode, nomes conferem ordem e razão para algo, seja ela uma pessoa, um lobisomem ou um espírito, Aquele-Que-Não-Possui-Nome não pode ser nomeado. Seus poderes são grandes demais. Eles não conhecem limite. Eles não têm fronteiras. Eles são a Wyld encarnada.”

Landon observou o horizonte. “Os humanos contam contos sobre os olham para as faces de seus deuses, eles irrompem em chamas, ou se tornam loucos. Ou algum fim impronunciável cai sobre eles.

Esses contos demonstram o que é compreender o desconhecido.”

“Carrego uma lembrança em minha mente: a lembrança de Kasara uma das nossas maiores heroínas. Uma vez, as forças da Desenhista tentaram capturar um dos Inomináveis, para impor um nome a ele. Ao longe, ela observou e viu os Monitores do Caos tentando lançá-lo em suas teias. Forças terríveis entraram em guerra naquele dia. Eles caíram como um enxame sobre a forma protéica do Inominável, tentando forçá-lo a permanecer em uma única forma. No final, o Inominável estava ferido, morrendo. Seus poderes minguando. Então, ele fez a única coisa que podia. Ele escolheu o menor de seus inimigos, uma diminuta Aranha Padrão. Então ele surrupiou o nome dela.

“Esta foi a última coisa que Kasara viu. Naquele momento, a força fundamental da criação foi liberada. O elo entre a criatura e seu nome é mais difícil de separar do que a força que as mantém unidas. Um filósofo diria que eles são a mesma coisa. O Inominável morreu, mas ele morreu livre.”

Força de Vontade 9, Fúria 10, Gnose 9, Essência 30

Encantos: Todos, exceto aqueles da Wyrm e da Weaver, Tomar o Nome.

• **Tomar o Nome:** Este é o poder supremo do Inominável, o mesmo é reservado como último esforço desesperado. Tomando o nome de uma entidade, o Inominável perde a força espiritual interna que mantém a criatura em conjunto. Na realidade, isto parte a natureza espiritual de algo, de forma similar que uma bomba atômica divide um átomo. O resultado é uma enorme e destrutiva explosão em ambos, o plano espiritual e físico. O Inominável gasta toda a sua Essência restante, e rola essa parada de dados contra a Força de Vontade do alvo. Se o alvo obtiver mais sucessos, ele sobrevive ao assalto e o Inominável perece. Se o Inominável obtiver mais sucessos, ele morre, mas o processo de remover o nome do alvo, o alvo explode em energia primordial. A explosão é parecida com a detonação de uma arma nuclear. O narrador deverá usar o que julgar melhor sobre como isto afeta todos na área, mas uma morte instantânea é o mais belo caminho a se seguir.

Imagem: Uma entidade disforme, incapaz de manter uma única forma, ele se move e ondula constantemente em um padrão caótico. Ele é simplesmente incapaz de deter uma simples mudança, seu tamanho também varia de tão pequeno quanto uma pessoa para tão grande quanto uma casa. Ele tem sete membros, então nenhum. Ele não possui olhos, e logo depois dez mil.

Antecedentes: Os Inomináveis são alguns dos mais poderosos espíritos das Wyld, criados milênios atrás, antes de a Weaver ter dado nome a tudo. Quando a Weaver começou a nomear coisas, a Wyld escondeu alguma das suas criaturas, sabendo que dando nome a esses espíritos esgotaria seus poderes. A Wyld também lhes deu o poder de tirar qualquer nome, sabendo que a Tríade poderia entrar numa guerra pela eternidade, por

isso seria necessário uma criação tão poderosa.

Notas de Narrativa: Os Inomináveis são espíritos raros e poderosos, não é algo que se encontraria, exceto nos confins da Umbra, longe das teias da Weaver. Eles viajam para cima e para baixo na Umbra, nunca visitando o mesmo local mais de uma vez. Seus poderes fazem deles um perigo tático na guerra do Apocalipse, um que todas as forças que desejam controlar. Naturalmente, eles são impossíveis de se controlar. Eles pensam em níveis que outras criaturas não poderiam compreender.

Filhos das Musas

“Soa terrível,” disse Canção Vermelha. “O que você me mostrará a seguir?”

“Eu digo isso para que você possa confiar em mim. Digo isso porque ainda consigo sonhar com um futuro melhor. Vou mostrar o bem mais precioso que conheço.”

“Olha, eu... eu sinto muito,” gaguejou Canção Vermelha.

“Um bom começo, jovem,” continuou Ladon. “Eu não me recordo de ter ouvido isso em um bom tempo. Você me deu aquilo que agora eu compartilho com você. Contemple!”

As brumas que rodeavam as duas mulheres rodopiavam, cada vez mais rápido. Enquanto olhava, Canção Vermelha podia ver as brumas se partindo, tomando formas. Sob seu olhar, elas mudavam de cor, faiscando e brilhando. A beleza lhe causou um sorriso; o primeiro em sua face em muito tempo. “O que são elas?”

“A Wyld é uma força de criatividade. É mais do que dar vida a novas criaturas. É o nascimento de novas ideias. A criação de pensamentos ainda não concebidos nos corações da humanidade. É esperança.”

“À medida que os espíritos dançavam diante dela, eles começaram a cantar na linguagem dos espíritos. Canção Vermelha caiu de joelhos, em transe pelas luzes e sons. “É lindo.”

“Obrigado,” disseram os espíritos em harmonia. “Nós vemos a beleza em sua alma, desabrochando. Estamos felizes. Use o dom que nós damos a você.” Os espíritos rodearam Canção Vermelha. Seus olhos brilhavam com a luz dos espíritos, e então eles rapidamente se foram.

Canção Vermelha engasgou, “A canção. É linda. Está toda na minha mente agora. Eles escreveram uma canção para mim?”

“Não, criança. Você o fez. Eles apenas... auxiliaram. Eles são os Filhos das Musas.”

“Obrigada, Ladon,” disse Canção Vermelha.

“Obrigada, Canção Vermelha. Agora retorne para a sua avó. Lembre-se da Wyld, pois ela está em vós.”

“Eu irei.”

Força de Vontade 4, Fúria 5, Gnose 8, Essência 18

Encantos: Sentir Airt, Materializar, Musa, Reformar.

• **Musa:** Com o gasto de um ponto de Essência, a Musa pode temporariamente emprestar um ponto de Performance para o alvo. Isso pode ser usado para criar uma nova obra de arte, seja uma canção, uma dança, um poema ou uma história. Qualquer forma de expressão.

Imagem: Os Filhos das Musas aparecem como esferas de luz enevoadas. Para alguns, eles aparecem como belas mulheres, feitas de luz e a voz de anjos.

Antecedentes: Os espíritos Musa são antigos aliados das Fúrias Negras. Elas acreditam que as Musas ensinaram a primeira Medusa a cantar, e deram a outras Fúrias Galliards antigas a inspiração necessária para inventar música, dança e poesia. Outros Garou acreditam que, embora Musas certamente inspirem artistas em trabalhos mais grandiosos, as próprias pessoas (Garou e humanos) inventaram a arte.

Notas de Narrativa: Galliards geralmente buscam as Musas na Umbra. Entretanto, as Musas escolhem bem seus beneficiários. Artistas inescrupulosos (incluindo mais do que apenas alguns Garou) tentaram capturar Musas e forçá-las a dar ideias. Elas podem ser aprisionadas em fetiches e forçadas a dar seu dom de inspiração. Fúrias Negras que ficam sabendo disso dão novo sentido ao termo “vingança sangrenta” para aqueles que tentam tais feitos.

• • •

Algun tempo depois, Canção Vermelha saiu da caverna, de cabeça erguida. “Saudações, Avó.”

“Você parece bem, neta.”

“Estou bem. Vejo as coisas muito mais claramente agora.” Canção Vermelha olhou para o céu, ouvindo a canção em seu coração. As nuvens se partiam enquanto as duas lobisomens caminhavam. Milhões de estrelas cintilavam no limpo céu noturno. Canção Vermelha olhava com seu olho interior, e conseguia ver a estrela rubra, pulsando na noite.

“Reverencio a Wyld, por ela está em mim.”

Duas lobisomens caminharam de volta, sobre as planícies rochosas, lado a lado.

Criando Górgonas

Embora as várias górgonas que listamos no capítulo sejam um bom começo, não adianta muito ficar muito dependente delas. Afinal, a Wyld é supostamente criatividade infinita — então seria meio tolo que apenas algumas poucas raças de crias da Wyld sejam comumente avistadas. Claro, górgonas são tão raras que, a menos que a crônica seja focada na Wyld, é improvável que uma matilha iria encontrar metade das que listamos aqui. Mas novo e diferente são as palavras chaves quando se trata da Wyld; por isso essas orientações para o Narrador criar as suas próprias górgonas.

O mais importante quando se vai criar uma górgona é sentir que está certo. Uma górgona não deveria *nunca* sair como “um tipo diferente de fomor”; isso arruína todo o propósito. Enquanto fomori deveriam ser perturbadores,

de uma maneira desconfortante e maliciosa, górgonas deveriam ser perturbadoras pelas suas qualidades surreais, não-totalmente-certas. Elas devem parecer vibrantes e caóticas, mas não tão alienígenas que não pareça haver nicho pra elas no planeta.

Como você já deve ter percebido, um número de górgonas tem sua inspiração em lendas de contadores de “causos” reais, desde as mais estranhas feras das montanhas do Appalachia até histórias de lendas urbanas. Há uma série de outras histórias como essas; essas histórias têm de tudo, desde boitatás até conchas carnívoras imensas que imitam pequenas cabanas para atrair suas presas. (Sem piada.) Obviamente, algumas são górgonas melhores do que outras, mas pela estranheza, essas histórias são difíceis de serem superadas. Procure em uma biblioteca ou livraria pela sessão de folclore, algum dia; você poderá se surpreender com o que vai encontrar.

Forma Básica

Górgonas nunca se originam de humanos; talvez seja resultado de os humanos terem se distanciado demais da influência da Wyld, ou talvez a Wyld apenas se recuse a lidar com os macacos de estimação da Weaver. (Da mesma maneira, a Wyld se recusa a criar górgonas de coisas “muito parecidas” com humanos; isso significa que não há górgonas que já tenham sido changelings, mortos-vivos, múmia, etc.) Isso causa um pouco de dificuldade quando chega a hora de dar as Características para a sua forma.

Uma fonte potencial para formas básicas é a lista de animais no **Lobisomem Companheiro do Narrador**; esse é um bom começo para uma górgona que costumava ser uma gralha, lobo, crocodilo, ou outro animal “interessante”. O Narrador deveria estipular três (ou até mais) dados extras para os Atributos do animal, para representar as habilidades extras que o espírito confere.

Quando estiver lidando com o inanimado que se tornou animado, no entanto, as coisas ficam ainda mais difíceis. Quanto de Força um Carvalho deveria ter? Quanto Carisma? Aqui o Narrador vai ter que estimar por adivinhação. Uma boa regra para começar pode ser a de colocar Força e Vigor baseada no seu peso, de acordo com a tabela de Feitos de Força (**Lobisomem**, pág 197). Por exemplo, se a forma básica de uma górgona fosse uma estátua pesando 550 quilos, teria uma Força e Vigor efetivos de 9. Sua Destreza iria depender de seu grau de animação (se existir); sua Percepção dependeria dos sentidos disponíveis para si, e por aí vai.

A maioria das górgonas deveria ter a Característica de Gnose; diferente dos fomori e Zangões, elas estão muito mais próximas das energias do mundo espiritual. Força de Vontade também seria útil. Novamente, use a natureza da górgona para ajudar a determinar o ponto de partida; uma pedra provavelmente teria Força de Vontade alta, para representar sua durabilidade, enquanto um corpo d’água provavelmente teria Gnose alta, dada as qualidades místicas que nós associamos com a água.

Por último, *provavelmente*, vai cair em adivinhações. Mas está tudo bem. Se os números parecerem muito tortos quando a górgona entrar em ação, dê uma lapidada para criar um “design de improvisado” e lembre-se do que você quer mudar da próxima vez. Mesmo que você use o mesmo “tipo” de górgona duas vezes, elas ainda não precisam ter as mesmas Características. É da Wyld que estamos falando, afinal.

Poderes

A verdadeira dificuldade está em dar às górgonas poderes de verdade. Essa dificuldade não vem da falta de opções — longe disso. **Qualquer coisa** pode acabar como um poder de uma górgona, desde que não pareça muito com habilidades da Weaver ou Wyrm. Dons, Encantos, poderes de fomori, habilidades de fetiches — você escolhe, a Wyld provavelmente pode fazer. A única limitação é que os poderes de criação e alteração devem predominar e poderes de corrupção, destruição total, preservação ou calcificação provavelmente não aparecerão. Então, por onde começar?

As górgonas, nunca sendo criadas a partir de humanos, são naturalmente imunes ao Delírio. Elas provavelmente causam dano letal com seus ataques, a não ser que o Narrador ache que suas armas naturais sejam suficientemente (leia-se: sobrenaturalmente) poderosas para causar um grande trauma no tecido que cause dano agravado. Na maioria dos casos, as górgonas são capazes de absorver dano contusivo, letal e agravado, a exceção seriam as górgonas que não possuem um motivo em especial para serem resistentes, tais como o híbrido guepardo/antílope citado anteriormente nesse capítulo (o tigre/lobo, porém, como uma poderosa máquina de matar, provavelmente ganharia a habilidade de absorver todas as formas de dano).

Uma górgona tem um número de poderes baseado em sua raridade, propósito teórico e seu lugar na “hierarquia” dos servos da Wyld. Em outras palavras, seus poderes dependem de sua utilidade. Uma fera gigantesca feita para ameaçar uma cidade inteira provavelmente teria de sete a dez poderes, uma rápida chateação da Wyld precisa apenas de um ou dois. Mais uma vez, não há uma resposta correta, então relaxe e se divirta.

Os poderes de fomori a seguir do livro de **Lobisomem** (pág. 276-278, resumidamente) são úteis para a criação de górgonas. Perceba que algumas de suas habilidades devem ser dadas a certos tipos de górgonas de graça. Seria tolice o “Couro Blindado” contar como um dos poderes dados a uma górgona cujo corpo é feito de rocha.

- **Couro Blindado** (3 dados extras de absorção, pode absorver dano agravado com dificuldade 6)
- **Selvageria** (recebe a característica Fúria em nível 5)
- **Mutação Bestial** (+2 em cada Atributo Físico, Aparência cai a 0)
- **Garras e Presas** (mordida ou ataque com garras)

causam Força + 1 de dano agravado)

- **Membros Adicionais** (3 dados de bônus em agarrões)

- **Dom** (pode ter um Dom de Nível Um ou Dois de Lupinos, Ragabash, Theurge, Fúrias Negras ou Garras Vermelhas)

- **Regeneração** (como Garou para danos contusivos e letais. Cura um Nível de Vitalidade agravado por dia.)

- **Sentidos Alterados** (pode enxergar através da Película; teste Percepção contra nível da Película)

- **Força Sobrenatural** (+4 de Força)

Além disso, aqui estão mais alguns poderes que funcionam muito bem para górgonas.

- **Gigantesco** — A górgona é estranhamente maior que sua espécie. Recebe três Níveis de Vitalidade adicionais, dois no nível OK e um no nível -1.

- **Encantador** — A górgona recebe dois dados extras em Carisma e Manipulação, e Expressão 4. Esse poder normalmente é combinado com outro (como Dom, por exemplo) que tira vantagem do encanto da górgona.

- **Forma Plásmica** — A górgona pode se transformar em uma massa viscosa e líquida. Enquanto está nesse estado, não pode ser afetada por golpes físicos, cortes ou qualquer ataque baseado em cinética — apenas ataques como fogo ou Dons podem feri-la. Ela também é capaz de passar por qualquer abertura do tamanho de uma fechadura ou maior.

- **Resiliente** — A natureza espiritual da górgona é forte em suas veias, fazendo com que ela seja bastante resistente a dano. A górgona pode absorver dano contusivo, letal ou agravado, todos com dificuldade 6.

- **Percorrer Atalhos** — A górgona é capaz de percorrer atalhos, como os Garou.

Exemplo de Górgona —

Crocodilo dos Esgotos

Uma criação bastante simples, essa górgona é um exemplo do Narrador pegando uma lenda urbana e a amarrando com a Wyld. A inspiração vem do conceito de “Wyld urbana” dos objetos e locais logo abaixo do nariz da humanidade e ainda assim incontrolláveis e perigosos.

Uma variante do Crocodilo dos Esgotos apareceu anteriormente, ligado aos Sanguessugas nos esgotos das cidades. Porém, essa lenda urbana foi escolhida por algumas razões. Primeiro, a versão górgona se beneficia de um nível extra de inteligência que um animal realmente sobrenatural não possuiria, isso dá à fera um potencial maior para ser um caçador astuto, ao invés de simplesmente adicionar um estilo espreitador na caça. E mais, seus poderosos poderes espirituais fazem dela uma ameaça ainda maior para um lobisomem solitário — e seus laços com a Wyld o fazem uma ameaça em potencial

para qualquer metamorfo que se encontra ligado demais com as energias da Weaver.

As estatísticas básicas foram retiradas de **Lobisomem Companheiro do Narrador**, o Narrador optou por aumentar a Destreza e Inteligência da criatura, para transformá-lo em um perseguidor ainda mais efetivo. O Narrador também decidiu que a criatura possui apenas uma Gnose moderada, para refletir sua aptidão em combate, mas que sua Força de Vontade deveria refletir a teimosia lendária dos crocodilos.

Por fim, o Narrador escolheu poderes para aumentar a habilidade em combate do Crocodilo dos Esgotos, assim como o Dom: **Embaçamento da Própria Forma** para deixar ele ainda mais assustador no quesito “espreitador”. O **Couro Blindado** adiciona dados ao já existente nível de armadura, fazendo dele incrivelmente resistente. O Narrador decidiu que a mordida do Crocodilo deveria causar dano agravado devido a sua pura maldade, mas que a cauda causaria apenas dano letal (diferente do dano contusivo que um crocodilo comum causaria). Por último, o Narrador definiu que o Crocodilo dos Esgotos seria capaz de absorver todas as formas de dano igualmente. Com isso, uma brutal mudança na lenda urbana nasce, e a Wyld está muito melhor equipada para seguir com seu propósito no subterrâneo urbano...

Atributos: Força 8, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

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

Fúria: 5; **Gnose:** 4; **Força de Vontade:** 7

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

Poderes: Couro Blindado, Selvageria, Gigantesco, Dom (Embaçamento da Própria Forma), Força Sobrenatural

Armadura: Cinco dados de absorção

Ataques: Mordida (Força +1), Giro (Força +2, dano causado a cada turno, além dos efeitos de afogamento); Golpe com a cauda (Força + 1, letal)

Imagem: Sem nenhuma surpresa, o Crocodilo dos Esgotos assemelha-se a um crocodilo americano, sendo apenas imensamente maior. Seus olhos queimam com uma energia surpreendente e sua cauda balança mesmo quando ele está parado. Quando se move, ele explode em ação.

Histórico: O Crocodilo dos Esgotos nasceu como uma resposta à energia da Weaver nas cidades, ele perambula abaixo dos quarteirões mais interiores da cidade, onde a lei e a ordem são mais fracos. O Crocodilo dos Esgotos é um caçador incansável e tem um gosto especial por carne humana. Ele pode ter sido percebido por um ninho dos Ratkin, que provavelmente o “adotou” como um avatar de sua patrona, a Wyld, potencialmente o alimentando com “oferendas” de inimigos capturados ou tentando levar os invasores até ele.



Capítulo Quatro: Um Punhado de Caos

O que é a Wyld?

Sim, passamos os últimos capítulos contando a você rudemente para que a Wyld serve e como ela funciona no Mundo das Trevas. Mas a versão que apresentamos é a única que você quer usar? É a questão que você deve responder antes de começar a narrar com a Wyld sendo o personagem principal em sua crônica. O que ela é, qual o seu papel no jogo e como ela interage com os jogadores?

Antes de tudo, você precisa estabelecer que aspecto da Wyld você quer focar em sua crônica. Porque você a está usando e para que fim? Ela está do lado dos personagens, lutando contra eles ou um misterioso terceiro jogador fora ao longe? O quão envolvida ela estará? Existe algo que ela quer e como os personagens podem mudar seu papel? Questionar-se sobre isso leva a um longo caminho através de determinar o que você pode usar como antagonistas e como aliados durante o curso de sua crônica, tão bem quanto afixar regras para parâmetros e localizações.

Para deixar registrado, a Wyld talvez seja a mais difícil de se quantificar e por para funcionar entre os membros da Tríade dentro do jogo, e fazê-lo bem dá um bocado de trabalho. Mas então, se ela fosse facilmente domada e domesticada, então não seria a Wyld, não é?

Coisas para ter em mente

A Wyld é imprevisível

Em seu nível mais básico, a Wyld é caos criativo. Em outras palavras, ela não segue regras, porque na verdade, o que são regras para a ideia de criação? Entretanto, algo que se deve afirmar que a Wyld não tem regras, mas para colocá-la num jogo de interpretação de papéis são necessárias, assim, algumas regras.

A grande vantagem da natureza caótica da Wyld é a liberdade absoluta que ela permite a um narrador. No fim das contas, ele pode trazer qualquer coisa, qualquer forma, qualquer proposta. Qualquer híbrido monstruoso ou bestificante, qualquer criatura ou efeito da imaginação ou dos pesadelos — eles podem se manifestar do princípio criativo e é razão suficiente para que eles existam em uma crônica baseada na Wyld. Por outro lado, só porque a possibilidade está aqui, não significa que explorar todos os cantos e fendas que isso representa seja uma boa ideia. Novos antagonistas para os personagens de seus jogadores é uma coisa, novos antagonistas que parecem pedaços de carne homicidas ou ursinhos de pelúcia dentados (por que? porque eles podem!) são uma outra, totalmente inferior.

A Wyld não é bacana...

Nem se espera que seja. A Wyld serve a seus próprios interesses. Ela é totalmente capaz de gratidão, brincadeiras e gentilezas, mas também capaz de crueldade, vingança e indiferença fatal. Esperar que a Wyld se comporte nos padrões humanos, ou mesmo Garou, é um erro. Ela tem uma agenda que transcende quaisquer planos e esquemas de matilhas, e para dar cada passo é necessário ordená-lo. Enquanto os Garou forem necessários para os planos da Wyld eles talvez sejam protegidos e recompensados, mas esperar tal comportamento é uma tolice e um hábito muito perigoso de se ter.

Além disso, assumir que a Wyld irá fazer a coisa certa e proteger seus ativistas não é também uma ideia muito sabia. Lógica e expressão descontrolada nunca tiveram uma relação muito proveitosa. Em outras palavras, a única coisa a se esperar é o inesperado.

A Wyld não está aqui para seu benefício

A Wyld não existe para ajudar lobisomens no individual, ou mesmo muitas matilhas. De fato, o exposto contrário é o que acontece. Personagens que clamam demais a Wyld por ajuda deveriam descobrir que eles não serão necessariamente importantes no tempo da Wyld se eles continuarem pedindo favores. No fim das contas, é difícil se pôr em posição de ajudar muitos de uma vez, e ela não perderá seu tempo com os que não podem ajudar a si mesmos.

A Wyld é vital

Isso pode ser explicado de duas formas, e ambas são importantes. A primeira é que a Wyld é vital para o universo como um todo; sem ela, haveria apenas estagnação e decadência. Isso significa que não importa o quão mal a Wyld ou seus eleitos se comportem, os Garou ainda tem uma certa responsabilidade de mantê-la por perto e saudável. Dependendo de como uma crônica avança, personagens talvez se encontrem em uma posição onde eles são forçados a defender algo que têm os tratado mal — ou ainda sofrer grandes consequências.

O outro significado é que a Wyld é, num sentido muito real, vivo e sempre mutante. Esperar que a Wyld mostrasse sempre a mesma cara quando for se fazer presente é pura tolice. A Wyld tem um número infinito de maneiras de como se expressar, e Narradores devem se sentir livres para tirar vantagem disso. Presentear jogadores com uma gama emaranhada de expressões da natureza da Wyld pode mantê-los em seus dedos, e fazer os personagens começarem a vigiar melhor as redondezas. Ainda, isso reforça a noção da Wyld de caos criativo — se ela aparecesse sempre do mesmo jeito, não haveria nada particularmente “Wyld” nisso, não é?

Destraindo o Estereótipo

Pode ser muito fácil, dado o estado atual da Triade, pensar na Wyld como “o mocinho” entre as três forças. Afinal, a Weaver está ocupada tentando prender toda a realidade em pacotes organizados e arrumados, e os capangas da Wyrn, bem, eles falam por si próprios. Isso deixa rapidamente a Wyld como vítima desse jogo, o trágico herói cuja retidão moral se torna inquestionável porque os caras maus querem por um fim nele.

Agora, existe certa validade neste ponto de vista, e a grande maioria das crônicas bem sucedidas de **Lobisomem** pode correr usando isso como pano de fundo. Poucas pessoas irão argumentar contra a ideia de que os fomori são maus e cruéis, e merecem ser sumariamente removidos da cadeia alimentar. De qualquer modo, esse não é o único jeito de olhar a cosmologia de **Lobisomem**, e se você se limitar a essa abordagem, você estará se privando de muitas histórias de grande potencial.

Um novo assunto é a abordagem da cosmologia pelos seus jogadores. Se eles se prenderem na noção de que a Wyld é o mocinho e recusarem enxergar outras perspectivas, você talvez enfrente uma rebelião quando começar a usar o lado mais cruel da Wyld. No fim das contas, “não é do jeito que deveria ser”, em suas mentes, e existe muita chance de eles se porém em suas trincheiras e recusarem lidar com quaisquer situações que não estejam em sua visão preconcebida sobre o jeito que o mundo funciona. Isso pode ser problemático, no mínimo.

É uma boa ideia, portanto, avisar seus jogadores para abrirem suas mentes. Se você puder, use algumas técnicas de presságio demonstrando que o crescimento irrestrito e o caos tem um lado negativo — Kudzu e câncer são ambos exemplos primários. E não tenha medo de fazer os personagens pagarem pela obstinação com que aderem a seus preconceitos sobre a Wyld em face da evidência perene. Os lobisomens que estão certos demais de que a Wyld é sua aliada, mesmo em face de uma feroz e caótica monstruosidade, merecem ser pegos pelo queixo, se não pelas calças.

E finalmente, a Wyld não é gentil

Sim, a Wyld é perfeitamente capaz de criar campos de colinas verdejantes e flores suaves. Ela pode fazer coelhos fofos e lindas borboletas. Ela pode fazer tudo isso.

Apenas não pense que é a única coisa que ela pode fazer.

A Wyld é, no fim das contas, uma total ausência de limites em troca do impulso criativo. É sobre criação irrestrita. E enquanto parte do espectro que isso cobre inclui o bom, o bonito, o amigável, coisas fofas, existe

muito mais lá fora que cai na moeda da Wyld. No fim das contas, crescimento irrestrito, em alguns círculos, é apenas mais um nome para câncer. Veja a reprodução exacerbada de kudzu estrangulando uma floresta. Veja uma costa que foi saturada por florescimento descontrolado de plâncton — também conhecido como maré vermelha. Criação sem limites pode ser profundamente feroz, terrível e feia. Teimosamente fazer vista grossa para esse aspecto da Wyld pode ter consequências extremamente dolorosas para os personagens, e pode reduzir drasticamente o número de opções de histórias disponíveis aos Narradores.

Atmosfera e Tema

Tentar estabelecer uma única atmosfera ou tema para uma crônica baseada na Wyld é, por definição, problemático. Mais que quaisquer outros aspectos da Tríade, a Wyld é multifacetada, e resiste a ser fervida em conceitos e temas de uma palavra. Ao contrário, existem temas e atmosferas da miríade que pode ser extraídos da noção de crônica com a Wyld como centro, cada um deles é válido e sustentável.



Se a Wyld é Protetora...

... então a atmosfera do jogo pode ser mais gentil e frágil. Temas de proteção, de geração — como, se a matilha tem que proteger um espírito frágil e raro de uma nova espécie que a Wyld acabou de parir — são centrais para esse tipo de crônica. Ainda existe uma plenitude de oportunidades para combates selvagens em crônicas desse tipo, mas nesses casos a jogada envolve proteger alguma coisa do perigo. A matilha ainda pode desenvolver sentimentos de carinho por qualquer coisa — ou qualquer um — que eles deveriam estar protegendo, o que pode certamente cobrir a atmosfera do jogo com sentimentos positivos. É claro, isso pode também trazer momentos sem precedentes de ansiedade, se o objeto de afeição é ameaçado, mas alguns momentos sevem para aliviar a tensão na atmosfera geral do jogo. Muitos jogos não precisam desse foco em particular, aqueles em que Gaia normalmente ocupa o papel de “espírito patrono da criação” mas poderia ser uma reviravolta interessante para um jogo que caracteriza não Gaia *per se*, mas apenas a Tríade...

Se a Wyld é Selvagem...

... então seus jogadores estão em apuros. Se sua crônica lida com o descontrolado e canceroso aspecto da Wyld, então você está trabalhando com temas de crescimento exuberante e sufocação, de enxames saturados de vida. A atmosfera dessa crônica deve ser normalmente frenética, com corridas da matilha para evitar ser sufocada ou soterrada. Com a propensão da Wyld para brotar em cada canto e fresta, deve haver um elemento de paranóia nesse jogo também. Os jogadores nunca saberão de onde virá a próxima ameaça ou onde podem encontrar um lugar seguro para descansar, e uma parada rápida entre os ataques pode acelerar essa mudança de atmosfera muito bem. Use as possibilidades ilimitadas das coisas que a Wyld pode usar para manter seus jogadores sem equilíbrio e seus personagens nervosos. Se eles não sabem de onde está vindo, o que está vindo ou quando virá depois (não mencione quantos estão vindo, em quantas ondas chegarão e o que é preciso para pará-los), cedo ou tarde eles irão acabar desesperados — e é justamente a intenção desse aspecto da Wyld.

Se a Wyld é Subversiva...

... então a atmosfera pode alternar entre os exemplos dados previamente, ou ir para um completamente novo caminho de paranóia e suspeita. O que está realmente acontecendo? O que vai sair rastejando para fora da marcenaria quando os planos da Wyld começarem a dar frutos? Do lado de quem ela estará? Os temas para uma crônica desse tipo são irascíveis, em sua maioria relacionados com descobertas, realizações e investigação. À medida que a matilha lentamente descobre o que a influência da Wyld realmente significa (independente se é o principal jogador ou apenas uma influência de segundo plano), a decisão de apoiar ou bloquear seus

objetivos pode servir como um foco principal para a interpretação. E cada novo pedaço de evidência pode levantar o debate ainda mais, com ofertas sendo feitas debaixo dos panos tanto prós como contras, e a confiança da matilha em um membro ou outro potencialmente torna-se uma casualidade da guerra...

Crônicas desse tipo podem ser bem difíceis de equilibrar e facilmente escapar para um dos outros dois tipos já mencionados. Porém, enquanto você conseguir manter seu equilíbrio na narrativa nas rédeas, com os personagens sem saber qual o papel da Wyld ou se eles devem tentar impedi-la, a intensidade desse tipo de jogo pode ser bastante satisfatória.

A Wyld como Aliada

É mais tradicional para os Garou olharem para a Wyld como, se não uma aliada, então pelo menos não como uma inimiga. Os Garou são os protetores da Wyld, pelo menos como as coisas estão, e como tais, existe uma facilidade natural em criar histórias onde os dois trabalham juntos para um mesmo objetivo. Isso dá a vocês, como Narradores e jogadores, ferramentas mais familiares com o que trabalhar, e permite histórias fáceis e acessíveis.

As perguntas que você precisa se fazer se for narrar uma história a partir desse ângulo, porém, são: “O que a Wyld ganha com essa relação?” e “O que ganham os Garou?” Se é nada mais do que “eles estão juntos porque deve ser assim”, então você precisa cavar um pouco mais fundo. Decida para você porque a Wyld quer que essa matilha em particular trabalhe para ela ou com ela. Descubra o que a matilha ganha ao fazê-lo, seja instrução, o término de uma tarefa dada a eles, ou apenas a simples satisfação de enfiar um faca no olho da Wyrms. E se houverem fortes motivações de ambos os lados, então sua história estará muito mais amarrada.

Aliada Ativa

Se tem algo que a Wyld provavelmente não seria, é passiva. Se os Garou irão brigar com os servos da Wyrms e da Weaver, provavelmente pelo menos alguns dos descendentes da Wyld gostariam de estar lá, pegar um pouco da ação. Veja bem, isso nem sempre pode ser o que os Garou querem. Afinal de contas, não há garantias de que a ajuda da Wyld será benéfica. Na verdade, ela pode causar mais problemas do que ajuda.

Então, novamente, a matilha pode estar indo contra algo muito grande para ela, e a ajuda de um dos poderes da Tríade pode vir a calhar. Pedir por ele, no entanto, pode ser tão perigoso como o que estão prestes a enfrentar. Mesmo com a Wyld ao seu lado, nunca é fácil.

Idéias de Histórias

- **O Grande e Poderoso Oz** — A Wyrms e a Weaver não jogam juntos. Se eles o fizessem, a Tríade não estaria na situação que se encontra hoje. Como resultado, existe toda a chance de que uma matilha seja enfrentada por algo que, para ficar claro, seja além de suas capacidades.

Se eles tentarem enfrentar sozinhos, serão esmagados como insetos.

Em outras palavras, eles precisam de ajuda, e o lugar mais provável para procurar essa ajuda é a Wyld. Porém, isso não significa que a Wyld estará esperando com braços abertos, pronta para encher a matilha com todo tipo de benesses metafísicas. Ao invés disso, é provável que a Wyld (ou o poderoso espírito da Wyld a quem os personagens estão pedindo por ajuda) queira algum tipo de prova de intenções e capacidades. Isso significa sair e fazer algum tipo de tarefa para a Wyld, que pode ser potencialmente tão perigosa quanto a tarefa na qual os personagens precisam de ajuda. Pode também servir como uma história dentro da história, uma que pode se tornar tão envolvente que os personagens encontram-se focados nela em detrimento a seu propósito original. Mas se eles percebem isso a tempo ou não é outra história...

A ajuda que a Wyld dá não precisa ser de uma forma previsível. Na verdade, seus jogadores podem se desapontar caso seja. Qualquer coisa desde fetiches e amuletos até conhecimento de rituais e Dons ou aliados (esperados ou não) pode servir. Assim como pode ser conhecimento útil, conexões com outros personagens do Narrador ou grupos, ou até mesmo direções para um lugar que possa possuir a chave para a vitória final. Novamente, a ajuda da Wyld pode assumir a forma de uma surpresa para todos envolvidos, até mesmo os Garou, e como eles reagem a isso pode ser o gancho para uma história completamente nova.

- **Casa dos Espíritos** — Trabalhar com a Wyld não significa necessariamente vagar em um rio de sangue, com uma górgona ao seu lado. Ao invés disso, uma aproximação baseada em espíritos pode servir também. A matilha pode estar trabalhando com espíritos da Wyld para reclamar uma área infestada pela influência da Weaver — mas na condição de que façam isso sem causar uma carnificina digna da Wyrms. Talvez os Garou estejam limpando trilhas Umbrais da indevida influência de outros membros da Tríade, ou talvez eles apenas possuem alguns espíritos da Wyld para aplacar devido a atos de fúria acidentais cometidos no passado.

Esse tipo de história pode servir como um bom contraponto para crônicas mais voltadas para a ação e um lembrete de que a Wyld de fato possui facetas além do óbvio. Também encoraja os personagens a tomarem medidas alternativas para os problemas, medidas que podem ser úteis em histórias futuras. Afinal de contas, destruir tudo que se tem à vista nem sempre é a solução.

- **Chutando Bundas** — Porém, algumas vezes, destruir tudo o que se tem à vista é a coisa certa a se fazer. Não há nada de errado com um uma boa e direta briga, onde os personagens estão frente a frente com fomori e outros servos da Wyrms. Afinal de contas, quem não gosta de uma boa encrenca de vez em quando? Chutar o traseiro do monstro é divertido, soa ecologicamente correto e é uma boa liberação de tensão. Certamente também não há nada de errada em dar à matilha alguma ajuda em situações como essa. Afinal, a Wyld tem uma

boa razão para querer que vários servos da Wyrms sejam destruídos, então faz sentido para ela ajudar quando os pêlos começarem a voar.

O truque é evitar usar a Wyld como um *deus ex machina*, obliterando a oposição porque ainda não foi criado o fômore capaz de enfrentar um poder da Tríade. Isso não significa, porém, que é divertido para seus personagens ficarem parados observando a Wyld detonar todos os caras maus. Ao invés disso, a ajuda que eles conseguem deve ser equilibrada com a situação. Talvez um amuleto ou dois podem virar a maré para o lado deles, ou um pouco mais de Gnose que vem do nada (mas que faz o Garou em questão pensar na Wyld...). Talvez seja um verdadeiro aliado — um Mokolé que chega destruindo tudo para dar uma mão quando as coisas parecem complicadas, ou outro personagem que se liga à matilha “coincidentalmente” justamente antes da briga começar. Mas enquanto a matilha estiver fazendo o grosso do trabalho, e não o personagem do Narrador, então o equilíbrio está assegurado.

Objeto de Proteção

Com a Wyld em tal precária posição, não é de se admirar que, algumas vezes, os Garou são chamados a proteger aspectos ou manifestações da mesma. De muitas maneiras, essa é a trama clássica de **Lobisomem** — defender um local selvagem contra aqueles que querem destruí-lo. Novamente, só porque é algo intrínseco em **Lobisomem** não quer dizer que deve ser afável. A proteção pode ser conseguida em todo tipo de maneiras.

Idéias de Histórias

- **Protegendo o Frágil** — Aqui é onde a comédia pastelão e alta aventura podem combinar. Se uma matilha recebe a tarefa de guardar um indivíduo, espécies raras ou outra criatura/espírito/qualquer outra coisa amada pela Wyld, todo tipo de estranheza pode acontecer. Dependendo quão turbo ou inocente você queira fazer o objeto de proteção, ele constantemente atrai todo tipo de desventuras das quais a matilha deve se sobressair. Essas desventuras pode ir desde as mais bizarras (digamos, se eles estiverem protegendo um mastodonte sobrevivente que decide atacar um supermercado e começa a vomitar no corredor de produtos) até as mais voltadas para ação (um jovem com grande destino é seduzido/enganado pelos servos da Wyrms). De qualquer forma, o trabalho da matilha de proteger algo que não quer ser protegido — e que talvez não perceba que precisa ser — pode ser uma série de aventuras sem fim.

- **O Último Lugar da Wyld** — Em algum lugar, há um local da Wyld. Belo, remoto e intocado por mãos humanas, ele transborda de brilho no mundo.

E agora os servos da Wyrms estão vindo atrás deles, apenas com os Garou em seu caminho.

Esse tipo de história pode ser praticamente a trama arquetípica de **Lobisomem**, mas há muitas variações que podem ser trabalhadas para criar algo inesperado. E se for

um erro de um dos personagens que permite os servos da Wyrm de descobrirem esse tesouro? Quais são as consequências da falha? Como os Garou tentam defender esse local — uma defesa aberta ou em táticas de guerrilha? E o que acontece se eles perderem? As consequências — para ambos, a Wyld e os Garou — seriam devastadoras. Não apenas eles perdera algo de valor para a Wyrm, mas desapontaram espíritos da Wyld que podem vir procurando por vingança.

• **Ajude-me!** — Imagine esse cenário: a matilha está cuidando de seus próprios assuntos quando subitamente um espírito da Wyld destrozado e moribundo se manifesta para eles. Com suas últimas palavras (ou gestos, ou outras formas metafísicas de comunicação) ele passa aos membros da matilha o conhecimento de algo que deu terrivelmente errado... e então morre. Esse tipo de história é mais um mistério de detetive do que qualquer outra coisa, já que a matilha precisa unir os pedaços de tudo que está acontecendo, onde está acontecendo e o que podem fazer parar impedir. O que são as pistas, no entanto, fica a seu cargo. Espíritos amistosos (e inimigos) avisam a matilha para desistir e assim por diante — todos os elementos de mistério e ficção podem ser trabalhados nesse tipo de conto.

A Wyld como Inimiga

A Wyld não é amiga de ninguém. Apesar de poder ajudar os Garou em suas tentativas de derrotar a Wyrm, ela certamente não é uma força do bem, da verdade e da beleza que pode ser confiada a trabalhar e ajudar os outros. Ela, assim como as outras duas pernas da Tríade, é uma força elemental, algo louco e sem consciência que idealmente está em cheque apenas devido aos apetites iguais e opostos da Wyrm e Weaver. As atuais circunstâncias podem ter

deixado a Wyld na ponta dos dedos, mas isso não significa que ela tem uma doce disposição ou que está destinada a ser boa.

Em outras palavras, a Wyld pode ser um ótimo cara mau.

Por que a Wyld?

A melhor razão para usar como um antagonista em sua crônica é “Por que não?” Por uma razão, usar a Wyld como vilã pode ser ótimo para sacudir uma crônica — por bem ou por mal, existem fomori demais que você pode mandar seus personagens atacar antes de arriscar um cenário rotina. Colocar um oponente baseado na Wyld
contra a matilha
quando os



jogadores estão esperando a mesmice de sempre, a mesmice de sempre vai surpreendê-los. Isso pode até forçar os personagens a pensar sobre suas alianças e sua visão de mundo, e que pode levar a algumas interpretações interessantes. Afinal, um Garou que passou sua vida inteira defendendo os locais da Wyld, mas que quase é eviscerado por uma górgona furiosa pode reconsiderar suas escolhas. É até mesmo se ele não pensar sobre isso conscientemente, sua relação com a Wyld — e com o universo ao seu redor — está destinado a mudar sutilmente, ainda que de forma fascinante.

Além disso, por sua própria natureza, a Wyld dá ao Narrador um completo novo arsenal de ferramentas para jogar. Colocar a personificação da criação contra os personagens significa que você pode colocar todo tipo de coisas para fora da sua cartola e fazer com que elas sejam plenamente justificáveis. Afinal, é isso que a Wyld faz.

Oposição Direta

Nada diz que os Garou são os únicos permitidos a triturarem fomori. Com os poderes infinitos da criação a seu dispor, a Wyld pode cuspir infinitas variedades de górgonas e outras entidades para confundir os personagens. Além disso, os Garou acostumados a enfrentar os servos da Wyrms estão, provavelmente, despreparados para os tipos de estratégias que a Wyld e sua prole podem

armar contra eles, o que significa que o que parece ser uma simples briga pode tornar-se uma surpresa fatal.

Idéias de Histórias

Apesar de sempre ser possível narrar uma “clássica” história de Lobisomem usando a Wyld como vilã (risque “fomor”, insira “górgona” e pronto) existem outras possibilidades a se considerar. Aqui estão algumas.

- **Essa Terra é Minha** — É confiada à matilha a missão de encontrar um local da Wyld por algum motivo, tal como buscar ajuda para um caern ou o conhecimento de um espírito da Wyld particularmente esquivo. Porém, só porque a matilha está procurando pelo local não significa que os Garou serão bem recebidos por lá. Os guardiões do local possuem todo tipo de surpresas desagradáveis planejadas para visitantes. E se os Garou acham que serão recebidos com os braços abertos, eles terão uma terrível surpresa...

- **Invasão** — A Wyld decidiu que é forte o suficiente para retomar um local em específico que outra pessoa reclamou para si. Pode ser um parque da cidade (ou até mesmo um quarteirão), uma área ao redor do caern ou um local que a matilha se encontra por acidente (digamos, uma grande parte da floresta que ficou um pouco mais selvagem

do que a Polícia Florestal gostaria), mas em qualquer caso, a Wyld não vai desistir sem lutar. E se os Garou decidem que o momento não é apropriado para esse tipo de coisa, então, bem, a Wyld se voltará contra eles também.

Nesse tipo de crônica, é inteiramente possível que a matilha coopere com a Wyld nesse cenário, pelo menos por um momento, até que vejam exatamente o que a Wyld fora de controle realmente significa. Por

outro lado, eles podem se encontrar no meio de uma briga sem saída quando os



servos da Wyrm e da Weaver chegam para tentar cauterizar a infecção. Escolher lados, e as consequências do fato, terá repercussões interessantes.

- **Vingança Horripilante** — Um dos, ou mais, personagens fez *alguma coisa* para ofender a Wyld terrivelmente. Talvez eles tenham mal-tratado um espírito da Wyld, maculado um lugar da Wyld ou permitido que inimigos o destruíssem, ou talvez seja algo que o tataravô do personagem tenha feito. Independentemente, a Wyld quer uma vingança, e seus servos estão incomodando os personagens com uma frequência e ferocidade crescente. Os personagens que não estão na linha de fogo diretamente podem querer recuar. Da mesma forma, eles podem optar por querer lutar, caso no qual eles passam a estar no topo da lista de alvos também. A Wyld e seus servos ofendidos podem ser acalmados ou é uma luta até a morte? E se tudo isso é uma armadilha — quem se beneficia e como?

Por outro lado, talvez a matilha tenha uma disputa com um poderoso espírito da Wyld, e decide ir atrás disso com força total. Que tipo de obstáculos serão colocados em sua frente e que tipo de improváveis aliados eles escolherão no processo? Esse tipo de história provê oportunidades para questões de alianças e ver se realmente os fins justificam os meios. Se você apenas for ajudado por um espírito da Wyrm rapidamente, isso realmente te macula? Afinal de contas, é por um bem maior...

Traição

Não há nada que diz que a Wyld não possa ser sorrateira, subversiva ou diretamente traiçoeira em suas relações com os personagens. Afinal, ela não está em posição de vencer muitas batalhas diretas, então ela deve procurar outras táticas. Não há razão para que isso não funcione nos supostos aliados da Wyld, assim como em seus inimigos.

O fato de muitos Garou acharem que eles estão do mesmo lado que a Wyld (o que quer que isso signifique) também quer dizer que é muito mais fácil para a Wyld enganar, subverter ou trair os Garou quando isso for cabível com seus propósitos. Fazer isso provavelmente fará com que os personagens (se não os jogadores) fiquem muito nervosos e fará com que a Wyld deixe de ser um adversário oculto para ser um adversário público (veja acima). Porém, os eventos que levam até a primeira traição, as pistas e alegações e o lento aumento da tensão podem fazer um maravilhoso grupo de histórias.

Ideia de Histórias

- **Cobaias** — Talvez a Wyld tenha inventado algo novo em sua guerra pela sobrevivência — mas deseja que a matilha sirva como cobaias de teste. De repente, eles recebem novos Dons e fetiches para testar, mas não estão completamente seguros do que eles fazem. Os resultados podem ir do espetacular ao catastrófico e bizarro, à sua discrição. Porém, é provável que o que acontece depois das surpresas serem desvendadas seja mais interessante do

que o que veio antes. E isso é assumir que a Wyld *deseja* que a equipe volte inteira...

- **Infecção** — Até mesmo os espíritos da Wyld gostam de ter uma pequena garantia e, algumas vezes, amigos, amantes e Parentes são o melhor tipo. O que acontece se eles forem maculados pela Wyld, transformados em górgonas ou de alguma outra forma comprometidos como reféns? Os Garou podem ter que aceitar isso no momento, mas eles conseguem encontrar uma forma de virar a mesa? E se seus amores não puderem ser salvos — como os outros Garou reagiriam a uma súbita vingança contra a Wyld?

- **Um Pouco Amigável Demais** — A matilha forma uma aliança com a Wyld contra uma invasão da Weaver. Com a ajuda de espíritos da Wyld, os personagens são capazes de conquistar vitória atrás de vitórias — mas, de alguma forma, a ajuda da Wyld parece trazer mais problemas do que vale a pena. Os espíritos saem do controle, pistas vitais são destruídas nas batalhas, e assim por diante. A Wyld está jogando as duas frentes uma contra a outra? Ou é apenas a natureza incontrolável dos espíritos da Wyld que os leva a perigosos excessos? Os personagens devem agir? Quais as consequências se eles estiverem errados? E pior, e se suas suspeitas estiverem corretas? Existirá alguma saída?

- **Fanatismo Recém Adquirido** — Os apuros da Wyld são sérios. Muito sérios. Na verdade, é do tipo de crise abaladora que tende a fazer com que as pessoas virem fanáticas. E a Wyld em si não está acima de dar à preocupação uma pequena ajuda, para transformar aliados Garou em maníacos homicidas que não tolerariam interferências em sua cruzada santa.

Quando esse tipo de coisa acontece com uma matilha inteira, é uma coisa. Quando divide uma matilha no meio, é algo completamente diferente — e bem mais feio. Os personagens se voltarão uns contra os outros? E caso sim, quem os separarão? Os personagens não afetados tentarão “curar” seus companheiros? A cura poderia, nesse caso, ser pior do que a doença, especialmente com os outros personagens enfrentando-os com presas e garras (afinal, você não tem muitas opções de ajuda quando seu problema é a Wyld). E se a matilha inteira sucumbir, o que acontece em seguida? Afinal, deve existir uma razão para a Wyld querer os personagens completamente sob sua vontade, e isso não é algo necessariamente bom.

Usando Outras Criaturas

Sem dúvida, os Garou encaixam na trama Weaver-Wyrm-Wyld melhor do que quaisquer outros residentes do Mundo das Trevas. Com isso em mente, no entanto, é possível trazer elementos dos outros jogos para apimentar as coisas em algumas ocasiões. Isso não é a mesma coisa que dizer que um grupo de Garou, vampiros, changelings e múmias recém-despertadas irão caminhar pela Estrada de Tijolos Amarelos em busca das mágicas da Wyld, mas sim que a imprevisível natureza da Wyld oferece excelentes oportunidades para usar o resto do Mundo das Trevas

com um bom resultado em um jogo de Lobisomem.

Vampiros

Os Sanguessugas são contrários à Wyld em um nível profundo e constante. Não há nada criativo ou produtivo nos vampiros (apesar do que a multidão no Elísio possa dizer). Eles não podem criar ou produzir vida nova, o melhor que podem é preservar as coisas de forma não natural. E o pior ainda, eles são degenerativos, parasitas e debilitados, tudo que a Wyld é oposta.

Em outras palavras, você provavelmente não os encontrará como grandes aliados da Wyld. Eles, no entanto, são antagonistas úteis se lidados da maneira apropriada. É improvável que um Sanguessuga esteja tentando deliberadamente destruir a Wyld; 99 em cada 100 vampiros, no mínimo, não possuem ideia do que seria a Wyld no mundo verdejante de Gaia. Ao invés disso, eles procuram ampliar seu poder, limitar o alcance dos Garou, tomar vantagem de fontes de poder e de outra forma seus próprios interesses. O efeito que eles causam na Wyld é coincidência — mas isso não faz com que seja menos terrível. Veja bem, isso não quer dizer que toda esquina do globo esteja repleta de vampiros destruindo a Wyld. Um único Sanguessuga no centro de uma teia de corrupção, destruição e intriga é um excelente — e raro — antagonista.

Por outro lado, um Narrador audacioso pode facilmente jogar com o que acontece se a Wyld afundar suas garras em um vampiro e virar a criatura para seus propósitos. A imagem do que antes era um vampiro, agora repleto de vinhas que emergem de sua boca e olhos deve ser o suficiente para fazer qualquer matilha Garou pensar duas vezes sobre o que estão enfrentando.

Magos

Magos e a Wyld possuem, no máximo, uma relação desconfortável. Apesar de que certos tipos de magos tenderem a trabalhar com alguma harmonia com a Wyld, outros enxergam a energia criativa como um recurso a ser pressionado, apropriado e usado para seus próprios fins. Desnecessário dizer, essa última aproximação não é muito amigável para a Wyld, e magos com essa atitude são melhores usados como perigosos e imprevisíveis antagonistas (apesar de que se a matilha decidir educar um desses artífices das vontades, apontando os erros do seu caminho, as coisas podem tornar-se interessantes rapidamente. Eles provavelmente enxergam os Garou que protegem a Wyld como nada mais do que obstáculos em seu caminho para um objetivo final, e lidam com eles da maneira apropriada. Afinal de contas, é o que os magos estão fazendo que é importante, assim diz a lógica. Como resultado, eles usam o que for necessário para superar esses “obstáculos” — para o bem maior, claro — e que se dane os custos. As crônicas que mostram magos desse tipo devem ser bastante focadas. Visto que, os feiticeiros sabem exatamente o que buscam e provavelmente possuem alguma ideia do que são contra, o que é mais do que pode ser dito sobre os Garou nessa

A Dança do Metajogo

Lembre-se, quando se trata da Wyld, ninguém sabe o que está por vir. Além disso, onde a influência da Wyld prolifera deve ser impossível descobrir o que um potencial antagonista faz, o que oferece uma boa forma de evitar que os jogadores ouçam suas descrições, saquem uma cópia de **Vampiro** e façam adivinhações sobre as estatísticas e habilidades do que eles estão enfrentado. Pelo que os personagens sabem, mesmo se parecer com um Sanguessuga e cheirar como um Sanguessuga não é, necessariamente, um Sanguessuga porque sabe-se lá Gaia o que pode ter acontecido com ele (e sim, isso dá a você uma **carte blanche** como Narrador para acrescentar novos poderes a um aparentemente familiar tipo de criatura, retirar as antigas ou, de qualquer outra forma, improvisar com o que seu coração mandar. Quando se está lidando com a Wyld, nada deve ser previsível).

situação. Também tenha em mente que a matilha pode ser o alvo dos magos, confrontada em uma situação accidental. Afinal de contas, se eles estão entre um grupo de magos e um poder bruto, as chances são de que os magos queiram cuidar dos Garou o mais rápido e permanentemente possível (Nota: Essa aproximação genérica também funciona se você desejar usar os TecnoCratas; simplesmente substitua “usar” por “destruir” quando se referir aos aspectos da Wyld que os magos procuram e pronto).

É também inteiramente possível trabalhar com os magos como aliados no jogo. Existem certos tipos de magos que são, pelo menos, simpáticos para com a Wyld, e que pode ser trazidos como aliados, fontes de informação e outros tipos de personagens do Narrador amigáveis. Porém, a diferença fundamental no foco deve sempre estar aparente para aqueles que procurarem por isso. Não importa quão camarada um mago seja com a matilha, ele possui seu próprio modo de enxergar as coisas e seus próprios planos. Qualquer Garou que seja enganado a pensar “ele está totalmente do nosso lado” provavelmente pagará por seu erro, mais cedo ou mais tarde.

Desauridos

Alguém pode suspeitar que magos que vivem em um reino de loucura e possibilidade possam ter alguma afinidade com a Wyld e vice-versa. Esse alguém pode até estar certo. Mas a combinação de um instável, imprevisível personagem do Narrador com uma instável e imprevisível força primitiva da natureza é algo que é melhor ser tratado com cuidado, já que a mistura pode ser explosiva. A Wyld pode decidir dar uma grande quantidade de poder para um Desaurido ou consumi-lo completamente. A única regra é que nunca é segura estar por perto dessa combinação.

Outros Seres

O Mundo das Trevas é, colocando de forma suave, repleto de muitas outras espécies de seres sobrenaturais, que possuem poderes que vão desde potencialmente irritantes até extremamente perigosos. Há um momento e lugar para eles em uma crônica, mas eles devem ser usados com cautela, e com um bom efeito. Dizer que a Wyld permite todas as possibilidades é uma coisa, fazer uma lista de seres não-Garou é algo — muito previsível — completamente diferente.

Agora Não é a Hora: Cenários Alternativos

Assim como não há limites para a pura Wyld, não deve haver qualquer limite no cenário para um jogo que tem a Wyld como tema. Como a posição relativa da Wyld com o resto da Tríade mudou com o passar dos séculos, novas oportunidades se abrem para crônicas com uma visão decididamente diferente. Sinta-se livre para selecionar a dedo a história para encontrar o equilíbrio e o tipo de Wyld para sua crônica se quiser. Não há absolutamente nada que diz que você não pode levar seus jogadores para qualquer período que pareça ser divertido — passado, presente ou, até mesmo, o futuro. E se não funcionar, você também tem espaço para se sacudir e encontrar um cenário mais agradável.

Afinal, você está lidando com a Wyld. Ela encontrará uma forma.

O Passado

A história da História é a história da influência da Wyld gradualmente erodindo, marcada por breves renascimentos e grandes derrotas. Quanto mais se volta no tempo, mais forte provavelmente será a influência da Wyld no cenário, apesar que isso não significa, de maneira nenhuma, uma correlação absoluta. É inteiramente possível montar um jogo onde temos a Wyld mais fraca em um passado distante — digamos, dentro das muralhas de Jericó, ou entre as cidades dos incas — ou ter um jogo com a Wyld forte próximo do presente (África durante o auge da colonização européia, por exemplo). Mas com toda a história para se escolher, as chances são muito boas de que você será capaz de encontrar um cenário que encaixa perfeitamente com o que pretende.

O Impergium

Durante o Impergium, os Garou e a Wyld trabalhavam de mãos dadas, por assim dizer. Com a humanidade e suas tendências em relação à padronização incansável e à corrupção de seu ninho coletivo encurraladas, as ameaças à supremacia da Wyld vinham mais das manifestações mais puras da Wym. Como tal, as crônicas estabelecidas nesse período podem abranger ou a pura diversão de caçar um monstro ou as tensões

entre as tribos e as Feras que eventualmente resultaram na Guerra da Fúria.

Muitas das questões que se aplicam em fazer uma crônica em uma Terra alternativa também se aplicam aqui. Sem a civilização humana para preencher o cenário, os Garou tem que fazer seus próprios conflitos, histórias e assim por diante. A menos, claro, que esses humanos comecem a ficar arrogantes.

Ao Fazer Seu Dever de Casa

Entre Lobisomem: Idade das Trevas, Werewolf: The Wild West, Wraith: The Great War, Mago: Cruzada dos Feiticeiros, Blood and Silk e os vários outros produtos históricos da White Wolf, existe todo tipo de material para cenários históricos, pronto para ser explorado pelo seu jogo.

Com isso dito, a lista de livros disponíveis é bem pequena quando se considera o vasto escopo da História. A improbabilidade matemática de que um desses livros encaixe com o período que você quer usar significa que você provavelmente terá que fazer algum trabalho se quiser que seu cenário histórico seja convincente para seus jogadores.

A menos que você tenha um grupo de jogo que consiste em sua maioria ou totalidade em Ph.D. em História, você não precisa aparecer para todas as sessões com anotações o suficiente para enterrar seus jogadores vivos.

Certifique-se que pesquisou o suficiente para descrever a época e o lugar precisamente — romanos do século II vestindo armaduras completas, por exemplo, é uma péssima ideia — mas não há necessidade em ter absolutamente tudo detalhado. Poucos, se algum deles, dos seus jogadores importarão exatamente sobre quais as variações de trigo estão sendo plantadas, qual é a tonalidade de roxo da túnica de alguém e se o preço de uma ânfora de vinho tessalônico é menos que quinze denários. Ao invés disso, eles provavelmente querem o ambiente e a sensação do lugar e época, detalhes suficientes para dar a eles uma sensação de estar lá, mas não tanta que eles sejam sufocados pela necessidade de anotar todos os detalhes.

Não há desculpa para não fazer *um pouco* de pesquisa — tentar convencer seus jogadores que vocês estão fazendo um jogo historicamente preciso sobre o Império Asteca no ano de 500 a.C. deixa a credibilidade um pouco prejudicada — mas também é ruim entupi-los com detalhes assim como não dar a eles detalhe algum. Apenas certifique-se que você tem o básico, saiba quais direções você provavelmente extrapolará e tenha suas fontes por perto em caso das coisas irem em uma direção inesperada. Você nunca fará todo mundo completamente feliz — sempre há alguém que ficará triste porque você introduziu o tipo errado de trigo na Dácia — mas você pode contar uma história bastante boa enquanto isso.

Grécia Clássica

Com os rituais das Ménades e o abandono dionisíaco, a demarcação das Fúrias Negras entre a Wyld e a cidade é claramente representado na Grécia Clássica. Com tais pressões furiosas em ambos os lados desse limite, no entanto, a tensão é constante e palpável. Os lugares da Wyld abundam nas montanhas fora das **poles**, e viajar até eles por oráculos é considerado um comportamento completamente razoável. Por outro lado, levar essa influência de volta para dentro da cidade, exceto quando são os festivais, é uma questão completamente diferente. Estátuas de um deus, chamadas **hermoi**, olham pelos viajantes nas encruzilhadas, mas as terras que estão além das estátuas são consideradas Estrangeiras.

Personagens Garou nessa época movem-se, como os humanos, entre os dois mundos. Porém, eles o fazem mais frequente e facilmente do que até mesmo seus Parentes humanos. A facilidade dessa transição pode deixar as coisas desconfortáveis para os Garou, ou podem fazer com que eles sejam reverenciados. E apesar de que possa existir respeito pelas fronteiras entre a cidade e a Wyld, não há nada demonstrado pela Wyrm. A paisagem abunda com homens loucos e criaturas ainda piores, Procrusto e seus iguais, e com a inflexível cidade de um lado, a pressão da Wyrm do outro lado pode fazer o lugar da matilha em Hellas ser de fato perigoso.

Hellas em Guerra

Incomodada por conflitos internos e incansáveis ataques do Império Persa, a Grécia Clássica não era um local de paz e sentimentos bons. Os mitos desse período são violentos e sangrentos, a história ainda mais. É inteiramente apropriado, portanto, ter uma matilha presa em algo, desde a batalha das Termópilas até a Guerra do Peloponeso ou o assassinato dos melianos. Escolher de que lado ficar, no entanto, pode ser bem difícil.

A leitura recomendada para esse tipo de crônica inclui Heródoto e Tucídides, os melhores historiadores fantásticos e militares do período. Misturar e combinar os dois geralmente funciona bem dentro do contexto fantástico de **Lobisomem**.

Roma Imperial

Para onde foram as legiões, foram as estradas. Para onde foram as estradas, foi a Pax Romana. E para onde foi a Pax Romana, foram as teias da Weaver, em muitos casos pela primeira vez. Apesar de certas tribos (como os Guardiões dos Homens) se beneficiaram disso e apreciaram os romanos se aproximando, e com o empurrão das legiões em territórios antigamente selvagens veio a primeira intimação de problemas que estavam por vir. Nas florestas germânicas, os Crias serviam os propósitos da Wyld protegendo os caerns de

Schwarzwald. Mais a leste, incursões em outros locais de florestas trouxeram os Senhores das Sombras para a briga, enquanto no Egito e em Albion os Garou nativos encontraram vários níveis de acomodação e conflito com os romanos intronizados.

Nesse ponto, aliar-se a Roma parecia algo bom para os Garou. Afinal de contas, ainda existe uma enorme quantidade de Wyld, e apesar da influência romana poder estar “civilizando” como a Weaver, ela certamente é boa em pisotear a Wyrm onde a encontrasse. Porém, a corrupção vive onde você a encontra, e os tentáculos da Wyrm podem abraçar um palácio imperial tão prontamente quanto uma colméia subterrânea. Enquanto os Guardiões estão desesperadamente tentando reformar o objeto podre que veste o roxo imperial, as outras tribos saqueiam as fronteiras. E no distante norte da Muralha de Adriano, algo profundamente mal se agita, quando os Uivadores Brancos começam a descer sua estrada fatal. Os melhores jogos com tema na Wyld para essa era provavelmente são colocados nas fronteiras entre os territórios romanos e os domínios da Wyld, sem garantias de qual lado da cerca proverbial está a matilha.

A Queda de Roma e

O Que Veio Depois

Com a queda de Roma e o caos que se seguiu logo depois, a chamada Idade das Trevas era uma boa época para a Wyld. Já que as cidades estavam abandonadas ou se encolhiam, os aquedutos caíam e as estradas eram tomadas pela natureza, a Wyld retomavam o que era seu. Aqui e ali, postos de civilização se erguiam contra a maré crescente. O lado sombrio da Wyld tornou-se aparente, como de mão dada com a Wyrm, destruindo as evidências do antigo regime. E os Garou que conseguiram uma acomodação com o sistema romano subitamente se encontravam, e seus Parentes também, em perigo por aquilo que eles mesmos deviam proteger.

A era feudal (melhor coberta em **Lobisomem: Idade das Trevas**) que se seguiu lentamente reverteu essa tendência, mas apenas com o passar de séculos. A Wyld ainda domina a maior parte da Europa, e tenta reivindicar o resto. E enquanto os Garras Vermelhas apoiam completamente, as outras tribos — principalmente aquelas cujos membros hominídeos nutrem alguma afeição pelas cidades da era — podem estar se perguntando até onde eles podem apoiar a campanha da Wyld.

A Ilha Esmeralda

A Irlanda em particular oferece uma única dicotomia Wyld/Weaver nessa época. Enquanto os mosteiros irlandeses estão fazendo o trabalho essencial de preservar a cultura e história que de outra forma seria esquecida, lá fora é um paraíso da Wyld. Podem os Fianna ajudarem ambos em sua consciência? E quanto aos nórdicos?

A Renascença

Com a chegada da Renascença, a maré vira sobre a campanha da Wyld em reclamar a paisagem. Lentamente, mas de forma segura, os intrigantes sinais de retirada tornam-se evidentes. A agricultura torna-se mais regulada, as viagens ficam mais civilizadas e o mapa tem cada vez menos áreas marcadas com “Aqui Há Dragões”.

Infelizmente, o mesmo não pode ser dito sobre os locais no mapa onde a Wyrm é ativa e se expande. Enquanto o comércio com o Oriente na Rota da Seda se desenvolve, a corrupção o segue. Os corações das cidades ficam mais sombrios, e com os primeiros sinais de produção de massa, a poluição das águas começa seriamente. Combater tudo isso, no entanto, significa se afundar nas piores partes dos infantis amontoamentos urbanos e lidar com o que elas possuem por lá, entre curtumes e abatedouros.

A Era da Exploração

Com os exploradores europeus abrindo a porta para a colonização em todo canto do mundo, áreas que antes tinham sido limites da Wyld tornaram-se novos campos de batalha na guerra com a Wyrm. Apesar dos Garou europeus não serem servos da Wyrm, eles certamente viajam na companhia de tais seres. Assim, pela primeira vez uma guerra entre Garou pode ganhar vida.

E enquanto os viajantes dos Peregrinos Silenciosos possam ser mais inclinados a serem circunspectos em suas viagens, os Crias e alguns das outras tribos européias mais agressivas, são sem dúvida menos educados sobre montar um acampamento no território de outra pessoa.

Claro, esse é também o período de tempo para o último e desesperado sacrifício dos Croatan.

Apesar de ser uma história que nem mundo quer



contar, certamente há muito espaço para os intrépidos exploradores Garou que primeiro chegaram à evidência do que aconteceu — e que podem, através de sua investigação, desfazer todo o bem que foi feito.

Ainda assim, o Novo Mundo não foi apenas o teatro da exploração. Com os comerciantes portugueses dando a volta no Cabo da Boa Esperança, há o contato renovado entre Garou e os metamorfos do oriente. A África também está sendo colonizada, e é inteiramente possível para os Garou terem participado de algumas dessas expedições. Enfrentar o mar e os elementos, encontrar espíritos (e Garou) estranhos e descobrir os segredos das novas terras certamente é aventura suficiente para qualquer um, principalmente uma vez que os atuais residentes dessas novas terras provavelmente não gostarão das invasões (o fato de que aqueles que são invadidos podem acabar reagindo com a Mácula da Wyrm que os Garou trouxeram consigo e não com os Garou em si pode ser descoberto tarde demais para fazer alguma diferença...). E uma vez que os personagens estão invadindo as terras da Wyld, eles podem se encontrar em alguns testes bem desagradáveis por parte desse poder em especial e seus servos.

Por outro lado, existe a oportunidade para um jogo do outro lado da equação, interpretando os Puros ou outros Garou indígenas que enfrentam o fluxo de Estrangeiros da Wyrm. Apesar da maré da história estar inevitavelmente crescendo, ainda há espaço para batalhas individuais serem travadas, perdidas ou vencidas por todo o caminho.

A Revolução Industrial

Com as fábricas expelindo lixo por céus e rios, com a poluição corrompendo terras a centenas de quilômetros dos depósitos tóxicos, com construções de ferrovias e fábricas dividindo o território em partes ordenadas e minas de carvão rasgando a Terra em enormes fendas, este talvez não tenha sido o melhor período para a Wyld.

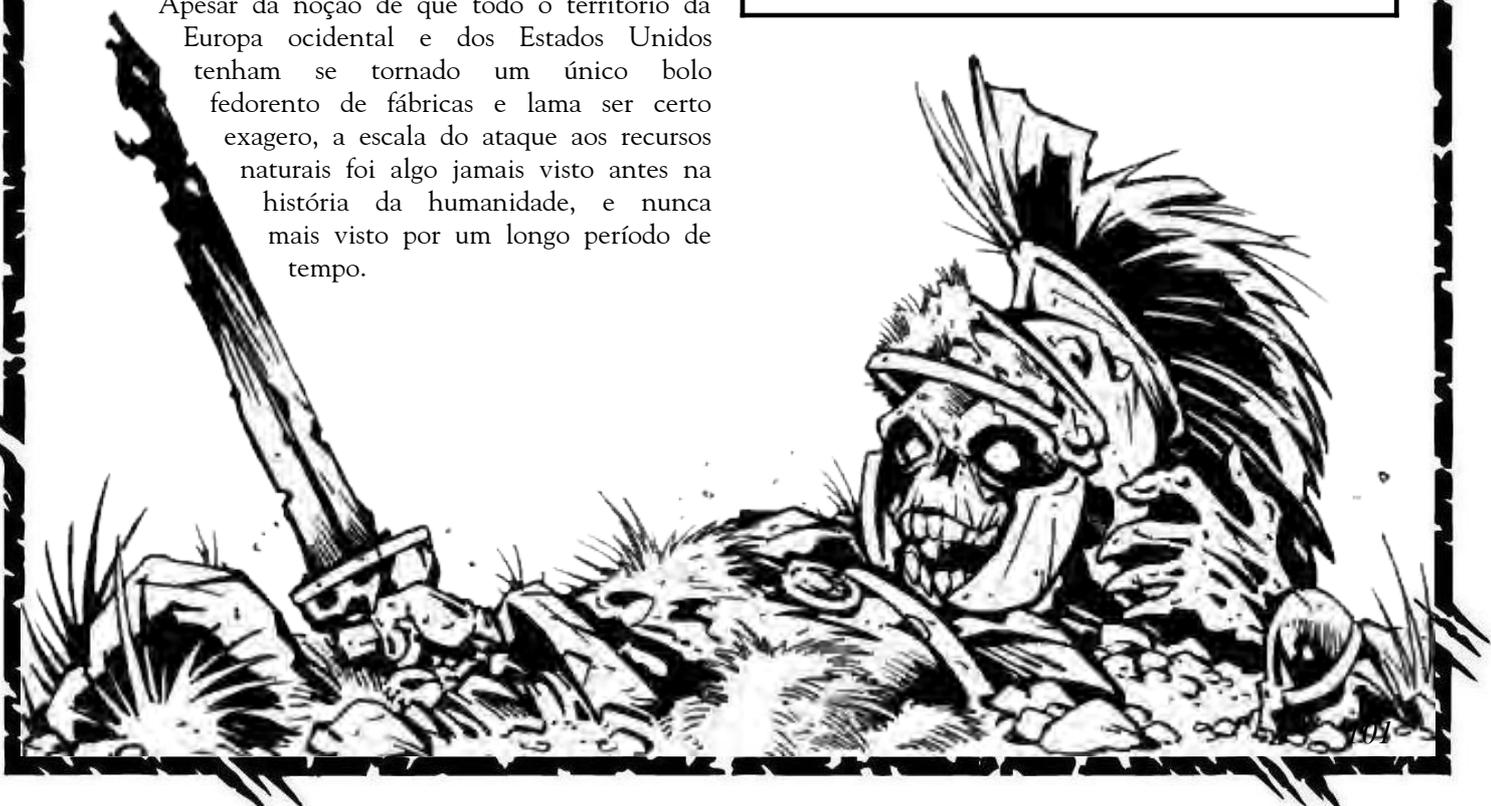
Apesar da noção de que todo o território da Europa ocidental e dos Estados Unidos tenham se tornado um único bolo fedorento de fábricas e lama ser certo exagero, a escala do ataque aos recursos naturais foi algo jamais visto antes na história da humanidade, e nunca mais visto por um longo período de tempo.

Com a busca de mais matérias-primas para alimentar as máquinas, novas regiões ficaram expostas ao mundo Ocidental pela primeira vez. Com os mineiros, lenhadores e outros exploradores, veio a Wyrm, e só hoje o espírito colonial de muitos Garou foi substituído pela ideia de que o que está sendo perdido é insubstituível. Em alguns casos, esta ideia vem tarde demais — a Segunda Guerra Mundial deixou um pequeno legado na América do Norte, e os Bunyip sofreram seu destino — mas em outros, a guerra que foi combatida contra a Wyld em muitos casos é hoje combatida a favor dela. Enquanto os Senhores das Sombras e outros tentam fazer aliados entre antigos inimigos, a Wyrm continua a semear a discórdia entre seus alvos. E com a Weaver tecendo sua teia sobre as terras natais de muitas das tribos, as coisas não estão muito melhor — ou mais seguro — por lá.

Neste momento, os Garou se encontram entre a cruz e a espada, em uma armadilha de uma criação parcialmente deles. De repente, os Garou passaram de caçador para caça, e não há para onde correr. E com as cidades e ferrovias os encurralando, com a guerra pelo desaparecimento dos locais da Wyld explodindo por todos os lados e com a ideia de que eles não possuem mais nenhum aliado, os Garou vivem um tempo de desespero.

O Resto do Mundo

Obviamente, você não está em geral limitado a crônicas historicamente Européias e Eurocentristas. É um grande mundo lá fora, e os membros da Tríade estão na ativa por todo o mundo. O conflito entre a Weaver e a Wyld são igualmente difíceis nas cidades da América Central e no Peloponeso, as Terras Puras certamente não eram completamente livres da Mácula da Wyrm no passado etc. Certamente, há milhares de histórias que podem ser contadas em cenários e regiões diferentes das listadas acima. A falha é nossa por não ter espaço para listá-las aqui.



O Futuro

Quem sabe o que vem pela frente? Nem a humanidade, nem os Garou, talvez nem mesmo a Tríade saiba. Mas se você senti-lo como uma oportunidade, as possibilidades estão lá. Talvez a Wyld faça o caminho reverso e as ruínas das antigas cidades cubram o território. Talvez a Wyrn ganhe, e em um inferno pós-apocalíptico, os Garou tenham que defender os últimos poucos suspiros da Wyld. Isto depende de você.

Outros Mundos

Se você deseja ser criativo com a Wyld e explorar períodos de tempo alternativos, por que não ir além e alterar a história? Está inteiramente no espírito da Wyld construir um universo onde a Wyld está balanceada de maneira diferente do que está no Mundo das Trevas, só para ver o que pode acontecer. Tal cenário pode ser útil tanto para uma única sessão quanto para uma crônica contínua, mas a possibilidade é algo que deve ser muito bem explorada.

O candidato mais favorável para este tipo de crônica é um mundo onde a Wyld, não a Wyrn ou a Weaver, tenha enlouquecido. Tal lugar pode ser, de preferência, locais primatas e selvagens, florestas vastas e densas e pântanos explodindo de vidas. Acampamentos devem ser poucos e espalhados, e cidades devem possuir grandes muros para proteção contra seja qual for a criatura que possa vir perambulando da floresta. Viagens marítimas devem ser rodeadas por coisas inomináveis flutuando para fora das profundezas para caçar navios frágeis.

Em outras palavras, você deve estar procurando pelo que pode ser um bom cenário para uma fantasia heróica — com certa distorção. Substituir a combinação dos estereótipos guerreiro/mago/clérigo/ladrão por uma matilha de Garou significa que o antigo calabouço se tornou uma festa completamente nova.

Discutindo o Cenário

Quão Wyld é Isto?

A primeira coisa a se decidir é exatamente o quanto Wyld será o mundo de sua nova campanha. Existem vinhas animadas batendo nos portões das cidades, ou existem algumas áreas com razão amplamente civilizadas? Uma vez que você tenha trabalhado este equilíbrio, você pode começar a planejar o resto de como o seu mundo se encaixa.

A próxima coisa a se decidir é quanto precisamente a história deste mundo diverge da do Mundo das Trevas, ou se ele é outro mundo completamente diferente. A base lhe dá uma grande porção da fonte de material a qual jogar, sem mencionar o interessante material do cenário. Apenas imagine se o seu mundo é verdadeiramente comandado pela Wyld, e os personagens se deparam desbravando densas selvas para descobrir... as Pirâmides de Giza. Sem dúvida de que seus jogadores ficarão sutilmente abalados, mesmo se seus

personagens nem tiverem ideia do que fazer com isso.

Por outro lado, no mínimo você vai ficar fera na geografia, história e mais ainda em outros aspectos do mundo (apesar de ser recomendado você deixar a cosmologia de **Lobisomem** intacta) para o bem da sua cabeça.

As Outras Duas

O próximo passo é decidir qual é a porção que o resto da Tríade possui neste mundo. O quanto os outros dois aspectos tentam para contra-atacar? Quanta influência possui a Weaver — isto lhe diz quantas cidades existem, o quão grande elas costumam ser, e por aí vai. Isto também dita o seu nível de tecnologia. Se você está em um nível de envolvimento da Weaver onde lembra a tecnologia da Idade do Bronze, o tamanho das suas cidades e atrativos, a escolha das armas, sistema de rodovias e mais serão diferentes do que se você examinar as coisas, próximo de um estereótipo medieval. (Isto também limita os tipos de espíritos da Weaver e Dons que você pode explorar — dê uma olhada em **Lobisomem: Idade das Trevas** para uma ideia no que você está se envolvendo.)

Então novamente, o quanto a Wyrn está levando nisto tudo? Existe locais subterrâneos dedicados a sua influência, cheios de monstros famintos e outras formas de atrocidades? Ela possui adoradores, e como eles se parecem? Existem zonas mortas, intocáveis e estéreis, que a Wyrn tomou como dela? Responder a essas questões já é um bom passo para definir o seu mapa e seu novo cenário para a crônica, e o permite extrapolar os detalhes dela.

Quem é o Modinho?

No **Lobisomem** canônico, a lealdade dos personagens é mais ou menos dedicada a Wyld. Ela é o membro mais fraco da Tríade, aquele que mais precisa de defesa, e por aí vai. Porém, nada disso faz sentido em seu novo cenário e você terá que repensar qual será a nova missão de seus personagens. Apesar de ainda ser inteiramente possível que eles estejam ligados a Wyld em um tipo de missão de contenção estilo Impergium.

Por outro lado, é também comum que eles estejam ligados à frágil Weaver, cujo trabalho está sempre em perigo de ser sobrepujado pela floresta faminta. Neste caso, a matilha é permitida a trabalhar limpando os monstros crias da Wyld, protegendo as cidades e vilarejos em um esforço para nutrir a influência da Weaver, e muito mais. Expedições para tratar das piores e mais cancerosas infestações da Wyld são uma possibilidade, assim como a matilha se aventurar nas profundezas das florestas para atacar o coração desta monstruosidade.

Então, há uma terceira possibilidade, onde os Garou deste mundo estão aliados à Wyrn contra o dominante poder da Wyld. Apesar disto poder parecer uma péssima ideia ou até mesmo heresia, isto pode fazer um certo sentido. A destruição têm o seu lugar, e os Garou certamente são equipados para ser máquinas de destruição. Ainda, eles podem até honrar isto como

sendo seu papel natural, contra-atacando os ataques persistentes da descontrolada Wyld.

(Imagine-se aliado à Wyrm. Mesmo num mundo alternativo, isto pode balançar algumas das barreiras de seus personagens. Então novamente isto pode ser algo bom.)

O Que Há Lá Fora?

(A Divisão do Mundo Real)

Um cenário fortalecido pela Wyld oferece diversas oportunidades para modificar a ecologia local. É unânime que você não quer popular o lugar com muitos fomori, mas você ainda tem diversas górgonas para usar. O que me diz de animais naturais? Dinossauros são uma possibilidade natural. Num mundo onde a Wyld é sem barreiras não há razão para a extinção (um brinquedo da Wyrm) ter levado algo que você não queira. Se você quer encher os seus mares com Trilobites e suas praias com Dimetrodons, faça — isto faz sentido no contexto.

Mas isto é só o começo. Você deve querer considerar extrapolar a história e aparecer com novas espécies que podem ganhar vida recebendo uma chance de sobreviver, alguns impactos de meteoritos catastróficos e alguns milhões de anos para trabalhar. Não há motivos para você não preencher os céus com descendentes mais inteligentes e mais rápidos dos pterodáctilos ou para ter uma raça descendente de dinossauros inteligentes na selva inexplorada. E o que me diz sobre outros ramos na árvore genealógica dos humanos, como os Neandertais? Estariam os Parentes dos Neandertais por aí ajudando a produzir uma raça diferente de Garou?

Há também a possibilidade de moldar a história aproximando-a de temas de fantasia e utilizando criaturas relativamente bem conhecidas como dragões, unicórnios, peixes-bispo e por aí vai. Isto pode metamorfosear o seu jogo em algo mais próximo da alta fantasia clássica, mas não há nada que diga que sua matilha não possa correr de um tiranossauro num dia e de um dragão no outro. É um grande mundo infestado pela Wyld lá fora, e faz sentido que você lote cada mínimo espaço dele com muita (não necessariamente amigável) vida.

O Que Há Lá Fora?

(A Divisão do Mundo Espiritual)

Um mundo diferente precisa ter um cenário espiritual diferente e uma ecologia também. Isto não significa que você deve ter que reconstruir a cosmologia pedaço a pedaço, e repovoar os céus com espíritos completamente diferentes, mas é provavelmente válido que você reexamine o que há por lá, quem está lá, e como a relação dos Garou com isso tudo tende a ser.

Em um mundo alternativo com uma presença sobrepujante da Wyld, as chances são boas de que outros reinos sejam alterados também. Sem a influência soberana e corruptora da Wyrm, Malféas e o Reino das Atrocidades tendem a ser profundamente alterados, se não reduzidos. Outras seções da Umbra podem estar

A Lista de Monstros

Recriar o mundo também significa encontrar novos locais para tudo que vive nele, incluindo vampiros, múmias e por aí vai. É recomendado que você diminua a importância destes outros cenários sobrenaturais em um cenário climatizado pela Wyld, por nenhuma outra razão além deste tipo de coisa ser realmente “Garoucêntrica”. Ainda, o esforço de repensar a Tecnocracia, a Camarilla etc. para seu cenário sendo estas inclinadas a ser personagens coadjuvantes, se forem, provavelmente não é o melhor uso do seu tempo como Narrador. Foque em coisas importantes, por exemplo, os Garou, e se a situação pedir, você pode sempre adicionar o resto da construção depois.

limpas de espíritos Padrão, mas infestados de progênes da Wyld, e por aí vai. Se seus jogadores vão querer que seus personagens vão até lá (e eles vão querer ir), você deve estar preparado para isto. Isto inclui tudo, desde o quão difícil é para alcançar a Umbra (e normalmente seria mais fácil, e em alguns lugares até não haveria nem barreiras) até o que está infestando as passagens da Umbra, sejam qual for os novos reinos que tenham sido criados pelos habitantes e história desta Terra alterada.

Seguindo a mesma ideia, você deve pensar sobre os espíritos. A ecologia sobrenatural está confinada a ser diferente. Novas espécies significam novos espíritos (e novos possíveis totens). Uma tecnologia menos avançada significa que muitos espíritos familiares não estarão por perto — apenas pergunte ao Andarilho do Asfalto local os equivalentes. Tenha certeza de povoar os seus céus com espíritos que a presença faça sentido, e estabeleça qual a relação deles tanto com a Tríade quanto com os residentes mais familiares dos reinos espirituais. Novamente, você não precisa de uma ficha gigante monitorando cada ser sobrenatural no mundo, mas faz sentido que você tenha cautela e escreva sobre as diferenças.

Do Que os Garou são Capazes?

É completamente possível inserir a sociedade Garou padrão no seu mundo alterado. Um caern é um caern, e os mesmos tipos de tarefas devem ser feitas não importa onde você esteja. Por outro lado, é também possível que haja profundas diferenças. Os Presas de Prata ainda estão no comando? Eles estão em melhor ou pior forma do que no Mundo das Trevas? E quanto as tribos Caídas ou Perdidas? Se a Wyrm é a ameaça, o que são os Dançarinos da Espiral Negra locais? O que aconteceu com os Croatan e os Bunyip (ou alguma coisa aconteceu com eles)? Que tipo de rituais os Garou estão realizando, particularmente se sua aliança se inclina a Weaver ou Wyrm.

Estas questões podem ser *ad infinitum*, mas você deve querer mapear pelo menos o básico antes de começar a jogar. Você deve também querer deixar os

jogadores por dentro das mudanças, daí eles não vão se sentir traídos quando assumirem que as coisas não são como estão listadas em **Lobisomem Revisado**, e ao invés, ter uma surpresa desconfortável.

Outras Raças

Dependendo no quão detalhado você quer chegar na construção de seu mundo, você pode se deparar considerando as outras Raças Metamórficas, e como elas se dão com os Garou aqui, particularmente a partir do momento em que os lobisomens de seu mundo não necessariamente compartilham da mesma história sangrenta que os do Mundo das Trevas. Houve uma Guerra da Fúria neste mundo? Se houve, quem sobreviveu? As respostas que você lhe dará podem o surpreender.

Isto também significa que você pode da mesma forma ter Metamorfos em seu jogo que foram extintos no **Lobisomem** normal — ou que nunca existiu. Extrema cautela é recomendada em tais casos, ou então os seus jogadores vão abandonar os seus Garou em massa e jogar com metamorfos Megatherions ou qualquer outra coisa.

Parentes e Espécies Relacionadas

A última pergunta que você deve responder antes de tornar seus jogadores parte de seu novo mundo é como os Garou interagem com os humanos, lobos e Parentes. Os humanos continuam sendo dominados e encoleirados, **a la** piores momentos do Impergium? Existem comunidades de Parentes que os Garou protegem, separados dos meros humanos? Ainda, num mundo dominado pela Wyld, existe uma rivalidade entre os Garou e os humanos normais, com os mais fortes servindo como heróis e protetores dos oprimidos? É fácil de imaginar uma sociedade feudal com os Garou no topo, agindo como (e demandando os privilégios de) nobres de uma população assustada. Por outro lado, o preconceito ancestral dos humanos pode ter dominado aqui também, com os Garou presos entre as hostis cidades e as nada bem-vindas florestas.

E quanto aos lobos? Se o mundo selvagem é todo infestado pela Wyld, estariam as matilhas a salvo, ou elas são caçadas em seu próprio lar? Seriam elas preservadas, ou os Garou precisam adentrar a perigosa selva para proteger seus Parentes? As respostas são um tanto literárias lá fora.

Histórias para Outro Mundo

Lobisomem é, em muitos níveis, um jogo sobre arquétipos e símbolos. Isto o permite mesclá-lo claramente com a fantasia heróica, uma forma de narrativa que também se apegua fortemente a estes termos. (Uma aventura é uma aventura, visto que, independente de ela ter vindo de um Theurge de Posto 5 ou um velho na taverna que precisa de alguns bravos aventureiros.) E a partir do momento que um mundo dominado pela Wyld é um excelente cenário para este tipo de coisa, todos os elementos já estão no lugar para a já mencionada campanha de fantasia.

Espelho, Espelho Meu

Um dos contos mais aceitos envolve pegar um bando de personagens e os largar em um mundo que não os pertence. Isto funciona bem para um jogo alternativo da Wyld, mas você provavelmente vai querer mapear os dogmas dos Totens etc. dentro dos que estarão disponíveis no seu novo mundo. Você deve também fazer uma lista dos Dons, rituais e por aí vai que não funcionam no seu novo cenário e estar preparado para a reação dos jogadores quando seu truque favorito não funcionar.

Uma sugestão é fazer uma aproximação de espíritos curiosos aos estrangeiros e os dar um breve resumo sobre o básico — e talvez alguns fetiches para ajudá-los até que eles entendam o que está se passando. Outra boa, é fazê-los esbarrar num caern, e serem “educados” pela seita local. Porém, ninguém disse que as lições serão fáceis — ou gentis.

Isto não significa, entretanto, que você esteja limitado a planos básicos de fantasia como explorar masmorras e caçar monstros. Ao invés disso, a mitologia Garou permite uma ampla oportunidade para histórias que levam a jornadas, com elementos de visões e espiritualidade. O truque é se lembrar de reter a essência natural do contexto de **Lobisomem**, ao invés de tentar mapear as tribos e augúrios em cansativos estereótipos. O jogador que decide que seu Ahroun Garra Vermelha é semanticamente equivalente a uma imitação de Fafhrd balançando seu machado está perdendo o foco.

Matilha, tribo e augúrio o dão uma tremenda flexibilidade para distinguir unicamente as histórias Garou no contexto de um cenário fantasiosamente estilizado. Você pode sentir a necessidade de enviar a sua matilha para limpar uma cova subterrânea de um monstro local, mas é claro que ela estará fazendo isso por uma razão — os espíritos os pediram, um Theurge os deu

Oops. Nós Fizemos Isso?

Colocar o seu mundo da Wyld e o Mundo das Trevas lado a lado pode criar crônicas interessantes. Uma história clássica pode envolver uma matilha tentando encontrar uma maneira de voltar no tempo e amenizar a influência da Wyld. O resultado final, entretanto, pode ser este mundo de crescimento desenfreado e loucas alterações, e a matilha pode descobrir rapidamente que a cura pode ser tão ruim quanto a doença. Poderiam eles ajustarem as coisas? Deveriam eles ao menos tentar?

Na direção contrária, você pode colocar a matilha como nativos deste tipo de mundo tentando desesperadamente dominar a Wyld. Infelizmente, porém, seus esforços resultam no Mundo das Trevas como o conhecemos, o que não é lugar para uma matilha de Garou deste cenário alternativo.

isto como uma missão, é para limpar uma parte da Mácula da Wyrm que é forte de mais mesmo para este cenário — e não apenas para catar tesouros, itens mágicos etc. Pense sobre o *porquê* seu Garou está realizando uma missão nesse mundo da Wyld, quais são suas motivações como Garou ao invés de como bravos aventureiros. Pense no motivo pelo qual eles estão indo (e não “porque é lá”), quem deseja que eles vão, que aspectos da sociedade Garou pede para que eles vão e o que os recompensará se eles forem bem sucedidos.

Você Pode Brincar com a Loucura?

*Oh pequena mão em minha mão,
todas as loucuras do mundo estão em ação.*

— French, Frith, Kaiser e Thompson, “Drowned Dog Black Night”

A loucura caminha lado a lado com o caos, até mesmo com o caos da criação. Os Garou que se aproximam demais da Wyld, ou que ficam ao seu lado por muito tempo, possuem um destino tentador. Um relacionamento próximo com a Wyld possui seu preço, o mais distante que puder da sanidade de um Garou. E quando um lobisomem perde a noção da realidade, os resultados podem ser devastadores para todos os envolvidos — o personagem, sua matilha, seus Parentes e qualquer um que cometer o erro de entrar em seu caminho na hora errada.

Leve a Sério

Loucura não é bonitinho, engraçadinho, ou qualquer outra coisa que pode ser interpretada como de valor humorístico. Ao invés disso, ela é uma mudança fundamental nas percepções e comportamentos das suas vítimas. Suas manifestações mais gentis podem ser perturbadoras e, suas mais severas, mortais. A pilha de ossos descoberta nas matas atrás da casa de seu silencioso vizinho, o súbito desaparecimento de um colega de trabalho que não foi trabalhar por “motivos pessoais” sem futuras explicações — estes são os efeitos reais da loucura, não uma súbita compulsão que o faz atropelar um coelho sonolento ou falar uns palavões infantis.

Então, se você incluirá a loucura como parte de sua crônica, trate-a com o devido respeito. Pesquise os gostos particulares da doença mental que você está trabalhando e use-as da maneira certa — o que as pessoas falam sobre Desordem de Múltiplas Personalidades, esquizofrenia etc., é frequentemente quase tão preciso quanto você possa imaginar. Pegue os sintomas e efeitos corretos, e extrapole-os para demonstrar o quanto eles podem impactar sobre alguém que pode se transformar numa máquina de matar de 3 metros de altura num piscar de olhos.

E acima de tudo, esteja preparado para descartar o elemento da história se o fato de incluí-lo incomodar um de seus jogadores. Nunca se sabe a quem a doença mental

atingiu, diretamente ou indiretamente, e o nível de conforto de seus jogadores deve sempre estar em primeiro lugar sob qualquer aspecto dentro de jogo.

Enlouquecendo

Em uma era onde ambos humanos e canídeos possuem seu próprio terapeuta, é inevitável que alguns Garou caiam como presas das doenças mentais. Integrar isto ao jogo, entretanto, pode ser difícil, particularmente nos estágios iniciais.

Casualidade

A proximidade de manifestações da Wyld é a causa principal de doenças mentais entre os Garou. A mente pode ser considerada um dispositivo que estabelece padrões ao mundo de forma que o corpo possa categorizar, tratar e reagir a estímulos. Mesmo o Garou mais afastado da Weaver deve admitir isto em algum nível. É tão básico quanto a diferença entre banco e branco ou a classificação do que é amigo ou inimigo.

A Wyld, nem é preciso dizer, não gosta de padrões. E portanto, qualquer lobisomem que gasta muito tempo sob a proteção da Wyld corre o risco de ter seus próprios sentidos de criação de padrões completamente fritados. O resultado pode não ser intencional. Afinal, está completamente dentro dos interesses da Wyld deixar seus melhores defensores com 100% de sua capacidade. Entretanto, isto acontece, e geralmente isto acontece mais cedo do que você imagina.

Nem todos os Garou que sofrem de demência o fazem como resultado da influência direta da Wyld — há também muitas coisas estressantes, predisposições genéticas e desequilíbrio químico implícitos na herança e estilo de vida de um Garou — mas é inteiramente plausível sugerir que a Wyld é a contribuinte majoritária. É mais comum, se um Garou enlouquecer, que ponham a culpa de sua doença na Wyld do que em qualquer outra coisa.

Infelizmente, aqueles que põem a culpa nela geralmente estão certos.

Sementes e Leves Sintomas

Os Garou levados a insanidade pela Wyld geralmente são vítimas de um processo contínuo. Um dos infelizes contratempos de lidar com a Wyld é lidar com suas criaturas e conceitos, ambos não construídos para ajudar alguém a se manter são. Não é incomum para espíritos da Wyld deliberadamente, se não maliciosamente, atormentar um lobisomem, e este tipo de “jogo” é geralmente suficiente para levar o alvo até o limite. O que acontece, então, quando manifestações mais fortes da Wyld estão envolvidas? Quando o cenário muda sutilmente, dia após dia ou hora após hora por causa da influência da Wyld, como o lobisomem pode confiar em seus sentidos? E se não podemos confiar em nossos sentidos, no que podemos confiar? Os Garou que gastam muito tempo próximo a locais sagrados para a Wyld frequentemente perdem lentamente sua confiança em tudo e todos, retornando de tais lugares rabugentos,

paranóicos, tensos ou desiludidos e, em alguns casos, isto é o melhor que eles podem esperar.

Nos piores casos, o Garou pode ser infectado por algum aspecto da Wyld. Mais do que um lobisomem já se encontrou olhando para a vida através de um turbilhão da Wyld de possibilidades, cores, formas e sons. E enquanto a visão sustentada por tal coisa for fascinante, ela inevitavelmente separará o Garou em questão daqueles a sua volta, seus deveres, responsabilidades e, eventualmente, da realidade.

Tratamento pela Matilha

Em geral, uma matilha Garou estará ao seu lado mesmo no seu sofrimento. Isto é a teoria, de qualquer forma, e também funciona ao contrário. Muitas matilhas já partiram em jornadas de cura para o bem de um companheiro de matilha que foi vítima de um tipo ou outro de demência. Tais jornadas são normalmente longas, difíceis e perigosas, mas



uma vez que uma matilha aceita uma delas, é uma extrema falta de sabedoria parar. Abandonar um membro de matilha para a loucura facilmente irritará o totem da matilha. Ainda, uma matilha a qual um Garou mentalmente doente pertença, normalmente sofre da perda de algum renome e, ocasionalmente, adquire uma reputação de estar amaldiçoada.

Por alguma razão, a demência também parece contagiar as matilhas. Não é muito incomum que vários Garou da mesma matilha sucumbam, o que adiciona uma certa urgência para aquelas jornadas de cura. A tendência é que pensemos que a natureza contagiosa da loucura no interior de uma matilha é devido ao trabalho de espíritos da Wyld maliciosos, mas independente da fonte, ainda é algo que deve ser evitado.

Tratamento pela Seita

Um Garou que está incapacitado, ou de alguma outra forma sendo prejudicado por uma aflição mental, é um fardo para a seita. Em alguns casos, a ele é atribuído novos deveres que seu atual estado permite realizar, em outros, ele é isolado, discriminado ou, em raros casos, banido. Isto depende da natureza da seita e a qual totem ela é dedicada. O Avô Trovão, por exemplo, não vê utilidade nos doentes em seus caerns, e os mentalmente doentes são algumas vezes dirigidos a sumir de vista sem pensar duas vezes. Se eles recobrem a sanidade, eles são bem-vindos de volta, mas se não, a natureza o levará para o seu destino inevitável.

A natureza da demência também ajuda a determinar o que acontece. Um Garou sofrendo de uma desordem bipolar pode deixar seus companheiros de matilha furiosos durante sua fase frenética, e simplesmente ser deixado sozinho durante seu momento depressivo. Um lobisomem com uma síndrome relativamente tranquila, como cleptomania, pode ser tolerado pela seita (a não ser que ele roube alguma coisa de um Ahroun particularmente forte, que está pronto para transformá-lo em pó em resposta), e certas desordens podem realmente se provar úteis. Um Garou com uma compulsão obsessiva de desordem relacionada a, digamos, limpeza pode ser colocado para trabalhar caminhando pela divisa, pois ele perceberá qualquer coisa fora do lugar ou diferente instantaneamente (pelo menos em teoria, a realidade pode ser algo mais difícil).

Porém, no geral, doenças mentais fazem os Garou ficarem extremamente receosos. Eles preferem físicas ou espirituais, aquelas que podem ser eliminadas através de força de espírito ou força física. A natureza das doenças mentais de chegar aos poucos, entretanto, as tornam difíceis de ser combatidas. Por esse motivo, eles preferem evitá-las sempre que possível, para piorar a vida dos sofredores entre eles.

Tratamento pela Tribo

Assim como as seitas, tribos diferentes possuem reações diferentes às doenças mentais. Elas variam de um cuidado possessivo normalmente tornando o sofredor intocável (Filhos de Gaia e Uktena, por exemplo) até

Atima da Dosagem

Muitas desordens mentais são tratáveis com medicamentos. Ritalin e Prozac são parte de nosso vocabulário diário. Estudos mostram que muitas crianças medicadas por “hiperatividade” não mostram nenhum sinal real de anormalidade e problemas em potencial tem sido curados por medicamentos da mesma forma. Sabendo disto, você deve perguntar: Como essa coisa afeta o Garou?

A resposta é, infelizmente, dura. O metabolismo do lobisomem não é como o do humano. Ele é construído para eliminar agentes externos de qualquer fonte o mais rápido possível. Isto inclui remédios, tanto benignos quanto malignos. O resultado final é que medicamentos que podem controlar ou amenizar condições psiquiátricas não fazem efeito nos Garou. A quantidade de Prozac, por exemplo, necessária para fazer algum efeito sequer no metabolismo do lobisomem é tão grande que a ingestão inicial pode também ser venenosa. Por outro lado, tomar uma dose normal, como a dos humanos, não terá quase nenhum impacto.

ignorar a condição (Presas de Prata). O tratamento realmente varia de tribo para tribo, com a única constante sendo que cada tribo acha que a outra está fazendo as coisas da forma errada — talvez a fazendo fatalmente.

Tipos de Loucura

O diagnóstico oficial da doença mental é levemente menor do que um carro compacto e quase tão pesado quanto. Isto porque existem uma grande variedade de desordens psiquiátricas, cada uma com sua própria patologia, sintomas, diagnósticos e técnicas de tratamento e por aí vai. A seguir não pretendemos ser um guia compreensivo do conteúdo de um livro de doenças e como cada uma delas afeta os Garou. Ao invés, damos um rápido resumo de algumas das mais conhecidas doenças mentais e como elas afetam os Garou.

Esquizofrenia

A Esquizofrenia é uma desordem baseada biologicamente que aflige 1.5% da população dos Estados Unidos pelo decorrer de suas vidas. Os sintomas são tanto “positivos” quanto “negativos”. A categoria mais comum inclui desordem de pensamentos (uma inabilidade para pensar claramente ou logicamente, geralmente marcada pelo uso de linguagem sem sentido ou desconexa), ilusões e alucinações. Sintomas negativos incluem apatia, reclusão e o então chamado *flat affect* (falta de resposta emocional). Curiosamente, a maioria das descobertas de esquizofrenia ocorrem no fim da adolescência e começo da idade adulta — o mesmo da Primeira Mudança.

Enquanto sintomas negativos podem levar um Garou até a Harano, os positivos são aqueles que causam problemas para todo mundo. Isto é talvez a forma mais

assustadora de insanidade que pode atingir um Garou. Um lobisomem desiludido que vê inimigos em todo lugar fará o seu melhor para destruí-los, e com o poder e força a sua disposição ele fará um belo trabalho. Se ele pensar que seus pensamentos podem ser lidos por aqueles em sua volta (o que chamamos de *broadcasting*), ele pode começar a tomar a iniciativa de esconder os pensamentos — o que pode terminar num desastre. Alguém que sofra de esquizofrenia paranóica pode decidir que seus companheiros de matilha e Parentes estão conspirando contra ele, e decidir fugir — ou causar retaliação.

Alucinações também são um problema sério. Se um Garou vê fomori o espiando em cada janela, mais cedo ou mais tarde ele começará a quebrar as janelas para pegar os (imaginários) fomori escondidos atrás delas. Se ele decidir que as pessoas na rua inocentes forem também fomori, a carnificina pode ser inacreditável. E se seus companheiros de matilha decidirem tentar pará-lo ele pode decidir, também, que eles se voltaram para o lado do inimigo.

A maioria das condições esquizofrênicas não são assim tão severas, mas mesmo as mais humildes podem atazanar a vida de um Garou. Visões e sons que não estão lá podem fazer de um personagem hesitante quando ouvir ou ver algo realmente real — ou fazer dos seus companheiros de matilha relutantes em acreditar nele. Se sua garganta estiver gritando para ele que a pequena velhinha é corrompida pela Wyrn, mesmo que sua mente e seus sentidos digam que ela não é, ele vai parar de acreditar em sua garganta. E em uma situação de vida ou morte, isto pode ser fatal.

Desordem de Múltiplas Personalidades

DMP, e não esquizofrenia, é o termo correto para esta (extremamente rara) condição na qual o indivíduo desenvolve personalidades múltiplas e distintas. Normalmente uma personalidade (nem sempre a original) é dominante, mas a outra ou outras podem emergir de tempo em tempo, geralmente como resultado de estresse. Estas personalidades adicionais não precisam compartilhar idade, sexo, raça, orientação ou qualquer outra característica com a personalidade original, e geralmente conhecem uma a outra.

O que isto geralmente significa para um Garou é confusão. Nem todas as personalidades do Garou podem saber o que ele é, como ativar a Mudança ou utilizar Dons, ou qualquer outra função. E como o estresse pode ativar o emergir de uma personalidade diferente, é inteiramente possível que um combate intenso em particular pode fazer uma personalidade sem nenhuma noção do que ele realmente é aparecer e se tornar dominante, o que pode se provar fatal tanto para o Garou quanto para os que dependem dele para dar tudo que pode no combate. Uma forma Crinos controlada por uma pessoa sem nenhum conceito de como ela de repente se tornou um monstro é um desastre pronto para acontecer. Em casos extremos, algumas das personalidades do Garou podem até mesmo ser suscetíveis ao Delírio, o que pode ser tanto surreal quanto potencialmente catastrófico.

Personalidades Alternativas Garou

É completamente possível para um Garou com DMP desenvolver múltiplas personalidades que sejam Garou ao invés de humanas. (Até hoje, há poucas evidências que apóiem a ideia de DMP em lobos, e até onde interessa para Lobisomem, esta é uma aflição estritamente para humanos.) Personalidades adicionais Garou não precisam ser da mesma raça, augúrio ou tribo que a personalidade base. Entretanto, isto não significa que o personagem pode trocar de personalidades e de repente começar a utilizar Dons Tribais diferentes. Apesar de uma personalidade adicional possuir um incrível conhecimento sobre a sua tribo, ele não pode utilizar os Dons da mesma — e ele pode não saber como utilizar os poderes da personalidade base.

Conhecimento sobre os rituais, entretanto, podem ser possuídos por uma personalidade alternativa, contanto que nenhuma das outras personalidades do Garou possa ter um nível de rituais maior do que a personalidade base. Ainda, fetiches e amuletos que estão harmonizados a uma personalidade em particular podem ou não funcionar para a outra. Depende de como os espíritos estão se sentindo.

Por outro lado, personalidades adicionais algumas vezes possuem recursos de conhecimentos surpreendentes a sua disposição. Um Garou o qual as personalidades pelo menos conversam entre si pode ser capaz de aproveitar este ganho de conhecimento, apesar de dificilmente isto ser algo a se confiar.

Em algumas ocasiões, as personalidades diferentes podem ser reintegradas. Em termos de jogo, isto pode ser tentado através de jornadas de cura (normalmente uma por personalidade), permitindo aos espíritos julgarem cada personalidade. Note que ter uma personalidade reintegrada não é simplesmente devolver a personalidade original da pessoa. Ao invés disso, ela se torna uma junção de todas aquelas personalidades ainda vivas em uma só, apesar de algumas delas poderem não ser evidentes na conta final.

Amnésia

Ao contrário da crença popular, a amnésia raramente é causada pelo impacto de uma frigideira, bigorna ou outro objeto pesado na cabeça. (Desorientação e perda de memória causados por este tipo de trauma são mais propriamente descritos como concussão.) Ao invés disso, ela é o resultado de estresse, e geralmente resulta no indivíduo afetado tendo perdido toda ou parte das memórias das áreas de sua vida relacionadas aos maiores causadores do estresse. Em muitos casos, a vítima segue em frente e constrói sua nova vida com similaridades notáveis de sua antiga vida. Sua personalidade não muda, e memórias de habilidades de sobrevivência etc. não desaparecem. Ao invés, elas são detalhes, nomes e faces que simplesmente se foram de

sua memória. Algumas vezes eles podem ser trazidos de volta, algumas vezes não, e frequentemente a vítima fica aterrorizada quando seus antigos amados o rastreiam com evidências inquestionáveis de quem ela costumava ser.

Para os Garou, o impacto da amnésia é óbvia. As responsabilidades com a seita e a matilha, sem mencionar o conhecimento dos Dons, rituais etc são normalmente bloqueados pelo sofrimento mental. Aquelas responsabilidades normalmente são abandonadas sem aviso, significando que irão ficar sem proteção até que alguém descubra que não há ninguém mais as fazendo. O resultado deste abandono sequer pode ser imaginado. O lobisomem com amnésia, entretanto, normalmente começará a viver sua nova vida em algum lugar qualquer sem nenhuma ideia do que ele realmente é. Em muitos casos, é altamente provável que a vítima irá inconscientemente escolher a forma lupina. A vida como lobo é naturalmente menos estressante do que o dia-a-dia do homem moderno na maioria dos casos. Ele provavelmente irá se esquecer que é um Garou, apesar de ser completamente possível que ele se lembre disso e não seu nome, tribo, posto entre outros. Entretanto, mesmo que a vítima se esqueça do que é, a Wyrn não esquecerá. Outros que saibam como olhar irão reconhecê-lo pelo que é, mesmo que ele próprio não se lembre. E contudo, ele está apto a ser o alvo de ataques que são completamente incompreensíveis para ele, sinais e aproximações de espíritos e Garou que não fazem sentido (e que podem convencê-lo que ele está ficando louco e numa direção completamente diferente) etc.

O que é menos comum é que a amnésia o atinja numa situação estressante, por exemplo, na realização de um ritual. Ao invés disso, ela geralmente irá atacar num momento inesperado e sem aviso. As causas da amnésia são normalmente incrementais, não acontecem de repente e é o peso de incidentes acumulados, não um único choque, que ativa a síndrome. Lembrando que, entretanto, que uma única experiência traumática pode causar amnésia, apesar de normalmente casos assim estarem ligados ao incidente em questão, ao contrário de um completo apagão da história pessoal da vítima.

Uma jornada de cura ou ajuda de espíritos podem ser utilizadas para recuperar a memória de um lobisomem uma vez que elas tenham desaparecido dessa forma, apesar de ter vezes em que é melhor deixar a vítima como está. Ainda, é conhecido que os Corax e Mokolé possuem rituais para trabalhar a memória que podem ser muito eficazes — se eles desejarem compartilhá-los.

Cancho de História

Esbarrar com um Garou que sofre de amnésia e recobrar sua memória é uma versão interessante e alterada de “achar um filhote perdido e trazê-lo para sua tribo” que geralmente é parte de muitas crônicas. Afinal, quem sabe que segredos a vítima trabalhou tão duro para esquecer — ou o que o causou a esquecê-los? As respostas podem ser aterrorizantes também.

Desordem Bipolar

Lidando com extremos de comportamento tanto maníaco quanto depressivo, as desordens bipolares são relativamente comuns entre os Garou. Como o seu estado é geralmente comparado ou até mesmo confundido com a Harano (ver abaixo), desordens bipolares são muito bem conhecidas e temidas entre a Nação Garou.

No estado frenético, alguém com Desordem Bipolar é preenchido de uma energia e entusiasmo sem limites. O outro lado da moeda é a fase depressiva, na qual o doente possui pouca ou nenhuma energia, nenhum interesse em fazer qualquer coisa etc. Quando um lobisomem está no estado frenético, seu nível sobrenatural de energia pode inicialmente ser bem recebido por sua seita, ele não é tão grande até alguém descubra o que é o quê. Um Garou na fase frenética tem condições de lançar projetos ambiciosos simultaneamente os deixando completos pela metade. Ele também pode investir até os dentes do perigo impetuosamente, convencido de que ele pode vencer um Rastejante Nexus antes do café da manhã. Este desafiante lunático cria planos inúteis porque o personagem frenético apenas irá investir, independente do perigo. Então, torna-se o dever de seus companheiros de matilha, cuidar dele, e com mais frequência do que nunca, eles são aqueles que pagam o preço.

A mudança para a fase depressiva, entretanto, é rápida e devastadora. De repente o Garou é convencido de sua própria falta de poder. Nada parece valer a pena, nem mesmo os rituais necessários para manter um caern vivo. Se chamado para um combate, ele o faz sem vontade e é ineficiente. Os espíritos irão sentir isto também, e ficarão desconfortáveis em sua volta, o que pode apenas levar a uma profunda depressão. Isto pode também fazer a vida do resto da matilha mais complicada se o personagem se recusar a participar de seus deveres e jornadas, ou se for junto e estar com sua eficiência tão reduzida. A situação fica sem saída pois, deixar o Garou doente para trás pode piorar a condição, mas levá-lo junto cria responsabilidades injustas e perigosas para todos os outros.

Depressão e Harano

A Harano é uma forma de doença mental a qual os Garou estão intimamente familiarizados, para sua tristeza. Essencialmente uma forma específica da espécie de depressão, a Harano ocorre quando um lobisomem “descobre” a falta de esperança de sua situação — e de toda a Nação Garou. O que segue é um abandono da esperança, uma espiral na depressão e perda da vontade de viver. Os Garou não podem ser enganados, persuadidos ou recuperados da Harano de qualquer outra forma. Eles precisam lutar com suas próprias forças para superar este estado. Outros Garou sabem disso e o deixam sozinhos o suficiente.

Infelizmente, a psiquiatria Garou não avançou ao ponto de um lobisomem comum poder distinguir a diferença entre a Harano e uma depressão comum.

Vítimas da última são portanto tratadas como da primeira, o que significa que muitos Garou que diferentes em Harano são tratáveis são deixados na solidão, devido a meios inadequados.

Fobias

Fobias são os terrores irracionais e paralizantes. Os mais comuns incluem medo de altura, de insetos ou aranhas, de multidões etc. Entretanto, existem tantas fobias quanto existem coisas pelo mundo para se ter medo. Afinal, são medos *irracionais*, o que significa que nada pode evitá-los.

Um lobisomem com uma fobia muito dificilmente assumirá o seu terror, mesmo para sua matilha. O tipo de medo que uma fobia representa é antiético para o ideal do Garou, e na maioria das vezes um Garou com esta doença irá fazer de tudo para cobrir sua fraqueza.

Isto significa, é claro, que quando a fobia eventualmente aparece, os resultados são geralmente

devastadores. Se um plano para se infiltrar em uma refinaria da Endron depende de uma fração de segundos e um membro da matilha está se escondendo atrás da lixeira porque ele viu uma grande aranha cabeluda, rapidamente será bastante improvável que o plano dê certo, e ainda mais que o resto da matilha esteja lidando com uma grande enrascada.

O Resto do Léxico

Como observado acima, é uma lista grande e exaustiva de distúrbios mentais e como eles afetam os Garou. Existem inúmeros outros problemas que os personagens podem ser infelizes a ponto de desenvolvê-los que podem afetar uma crônica. O Narrador pode, se (e somente se) a situação demandar, se sentir livre para atingir com qualquer coisa que ele quiser os seus infelizes jogadores. Entretanto, é melhor fazer pelo menos uma pequena pesquisa sobre o tópico primeiro, para só então apresentar o material corretamente.





© RICHARD KANE FERGUSON
20 01

Capítulo Cinco: Ferramentas da Criação

Fetiches da Wyld

A Wyld pode ser generosa de vez em quando. Existem vários dons que podem ser concedidos aos seus até então aliados, os Garou; de variadas potencialidades e usos na guerra para preservar a própria Wyld.

Dito isto, a Wyld é também extremamente instável sobre onde ela concederá seu favor e de que forma ela o fará. Os seguintes fetiches da Wyld são “verdadeiros” fetiches da Wyld — eles não são reproduzíveis pelos Garou, e tentativas de fabricá-los sempre terminarão em fracasso. Ao invés disso, eles são simplesmente encontrados. Algumas vezes eles aparecem, outras são

modificações totais de itens perfeitamente comuns, e às vezes um emissário da Wyld entrega-o em mãos (ou garras, tentáculos, e assim por diante). Alguns duram por séculos e são guardados dentro de uma seita; outros tornam-se pó após um único uso. A única garantia é que não existem garantias com dons da Wyld.

A maioria dos fetiches da Wyld são relacionados com formas animais ou de alguma forma relacionados a um animal ou planta. Geralmente, eles são efígies de algum tipo de criatura viva.

Curiosamente, todos os fetiches da Wyld são automaticamente ligados ao Garou que os achar, mas não podem ser repassados a outros. É como se a Wyld gostasse de personalizar seus dons.

Nota

Pode ser mais útil pensar nos fetiches da Wyld como talismãs de múltiplos usos do que fetiches propriamente ditos. Até porque, o Garou não aprisiona espíritos e é simplesmente um usuário do produto acabado neste processo. Um Garou tentando recriar um fetiche da Wyld provavelmente se frustrará com uma total ausência de resultados. Se ele realmente for azarado, ele irá atrair atenção indesejada com seus esforços, e então as coisas poderão ficar realmente feias. Ter a Wyld observando sobre seus ombros enquanto você realiza experiências nunca é uma boa ideia.

Aranhas de Vidro

Nível Um, Gnose 5

Aranhas de Vidro não são vivas em qualquer sentido estrito da palavra. Elas simplesmente imitam este estado razoavelmente bem. As Aranhas não possuem mais do que dois centímetros de diâmetro e um punhado delas ficariam confortavelmente guardadas em uma bolsa de couro por dias, ou mesmo anos, até serem necessárias. Por outro lado, uma vez que

elas são ativadas, gasta-se muito tempo e é muito difícil recapturá-las.

Uma vez ativadas, as aranhas de vidro se animam e entram em um frenesi de sons e movimentos. Lançadas ao chão e infundidas com Gnose, elas transformam-se em uma nuvem flutuante de aborrecimentos. Enquanto elas não atacam de verdade um alvo específico, elas irão atormentar uma vítima escolhida com distrações, entrando debaixo dos pés, fazendo barulhos incômodos e assim por diante.

Sistema: Qualquer vítima de uma infestação de Aranhas de Vidro tem dificuldade +1 para realizar qualquer ação em +1, em +2 para algo que envolva concentração. Isto dura até a energia das aranhas se esgotarem ou elas se entediarem e saírem da área. Qualquer uma das opções é capaz de durar entre um e oito turnos.

Uma vítima de aranhas de vidro irá parecer como se estivesse se debatendo no nada, saltando para as sombras e geralmente agindo muito estranhamente. Contudo, qualquer um que procurar tirar vantagem disto e ataca-lá, de imediato dispersa as aranhas de vidro e livra o alvo de seu tormento.

Saltador Verde

Nível Dois, Gnose 4

Um Saltador Verde é nada mais do que um pedaço de musgo rudemente modelado como um sapo. Ele é muito frágil e deve ser guardado sempre úmido para que não se torne pó. Contudo, quando um Garou se concentra e deixa o Saltador solto, ele subitamente se parece muito mais com um sapo e fica animado, saltando pela superfície em padrões aleatórios. Isso inclui criaturas vivas, e mais do que um capataz truculento da Pentex já se aborreceu com a visão da criatura verde surgindo em sua mão enquanto ele observa.

Sistema: Onde o Saltador cair, um pedaço de musgo imediatamente começa a crescer. Apesar disto não parecer muita coisa, um repentino crescimento de musgos podem causar caos em eletrônicos, equipamentos computadorizados e assim por diante. O musgo é facilmente removível e o Saltador volta à sua forma original inanimada depois de seis turnos. Contudo, ele pode saltar até doze vezes no espaço de um turno, deixando uma confusão bem grande para trás.

Em raras ocasiões (e com o gasto de um ponto extra de Gnose), o pedaço de musgo que o Saltador deixa para trás começa a crescer rapidamente. Este fato gerou uma tática de sabotagem: jogar Saltadores sobrecarregados através da porta para dentro da sala do servidor ou de controle e deixá-los soltos. Em minutos a sala inteira fica coberta com uma camada macia e grossa de musgos, que nem é preciso dizer, não fazem bem aos equipamentos.

Bolsas Enxames

Nível Dois, Gnose 4

Simple bolsas de pano, amarradas e fechadas com tiras de couro — bolsas enxames não parecem grande coisa. Na verdade, elas possuem algo de desagradável em suas consistências. Mas, até serem lançadas, elas são coisas inertes e nada mais. O metamorfo sortudo o bastante para ser agraciado com estes talismãs geralmente encontra entre quatro e uma dúzia.

Uma vez que elas são arremessadas em um inimigo, por outro lado, bolsas enxames se tornam completamente diferentes. Ao contato (um teste de Destreza + Esportes, dificuldade 5 é necessária para se obter um acerto direto), a bolsa abre-se em um enxame de criaturas rastejantes que correm para qualquer coisa — ou pessoa — em que a bolsa tenha atingido.

Sistema: Sem um teste bem sucedido de Força de Vontade (dificuldade 7), o alvo imediatamente pára qualquer coisa que esteja fazendo e começa a tentar varrer os insetos de cima dele. Fazer isso requer 2 testes bem sucedidos de Destreza (dificuldade 6), dando ao lobisomem que arremessou a bolsa enxame, inicialmente, ao menos um ataque certo. Mesmo aqueles alvos que façam seus testes de Força de Vontade têm dificuldade +1 em todas as ações até que os insetos sejam retirados ou caído por vontade própria.

O conteúdo de uma bolsa enxame é uma grande mistura: insetos, aracnídeos, vermes e criaturas não identificadas. Nenhuma delas é venenosa, mas algumas mordem (apesar de não causarem dano). O enxame de criaturas dura até seis turnos depois de terem cercado um alvo e elas não vão infestar nada ou ninguém, exceto sua vítima original.

Apenas uma Bolsa Enxame pode ser lançada de cada vez, apesar de Garou ousados terem tentado usar mais de uma ao mesmo tempo no passado.

A Vinha Retorcida

Nível Três, Gnose 5

A Vinha Retorcida é nada mais do que um pedaço seco e murcho de kudzu com um glifo cuidadosamente marcado nele. Por contar com nada mais do que três centímetros de comprimento, ele é certamente ordinário de se ver. Contudo, quando largado em solo de qualquer tipo, a Vinha Retorcida brota viva como uma hidra benéfica de hortaliças. Se ela é posta em contato com vinhas que já existem, ela gera um frenesi de crescimento explosivo. A onda resultante de vinhedos é agressiva, perigosa e tende a agarrar qualquer coisa próxima com o propósito de se espalhar em múltiplas direções. Como resultado, Vinhas Retorcidas tornam-se excelentes coberturas para um Garou que queira acelerar uma fuga em face de uma agressiva perseguição.

Sistema: Uma Vinha Retorcida tem Força 4 e Destreza 5 e pode fazer até doze ataques por turno. A Vinha por si deve cair ou em solo ou em plantas para ser eficaz, mas uma vez ativada, o crescimento monstruoso é quase instantâneo. Um teste resistido de Força

(dificuldade 6) é necessário para se livrar de uma vinha, mas como até cinco vinhas podem agarrar um alvo do tamanho de um Garou de cada vez, é perfeitamente possível que alguém seja sobrepujado rapidamente.

Não existem níveis de agressividade para Vinhas Retorcidas. Uma vez que sejam ativadas, elas tornam-se ferocidades irracionais. Além do mais, elas não fazem qualquer distinção entre amigos e inimigos, e um Garou que parar para observar seu trabalho corre o risco de chegar um pouco perto demais da ação.

Vinhas Retorcidas duram cinco turnos, porém o gasto de um ponto de Fúria pode dobrar a duração.

Secreção Gelada

Nível Três, Gnose 6

Secreção Gelada geralmente se manifesta no orvalho de certas espécies de árvores encontradas próximas a lugares da Wyld. O fluído é cristalino, quase brilhando em verde, e é facilmente reconhecível, se formando em apenas algumas folhas de cada vez. Os Garou que reconheçam o líquido pelo que ele é, colhem-no cuidadosamente ou mantêm distância da árvore que o produz. Secreções Geladas podem ser armazenadas facilmente em vidro ou cerâmica, e ela não é nem cáustica nem ácida. Até ser utilizada, ela irá repousar tranquilamente em qualquer recipiente onde estiver, talvez brilhando fracamente sobre a luz apropriada.

Garou que colhem Secreções Geladas, contudo, são muito cautelosos com ela, e irão se lavar cuidadosamente depois de se aproximar do material. É simplesmente muito perigoso tratá-la de qualquer outra forma que não seja com extremo cuidado.

Sistema: O que as Secreções Geladas fazem é acelerar drasticamente o crescimento das células em qualquer coisa que toque, uma vez que são ativadas. Tanto plantas como animais são afetados, sucumbindo a um crescimento incontrolável e excessivo que pode ter consequências absolutamente terríveis. Contato externo tende a produzir tumores imensos (geralmente benignos); utilizações internas podem produzir algo melhor descrito como um câncer extremamente acelerado. Os efeitos reais são variáveis (e os efeitos de jogo ficam a cargo do Narrador), mas beber algo que tenha sido “batizado” com Secreção Gelada é quase sempre uma péssima ideia.

Repare que a substância também produz um massivo crescimento repentino em plantas também, o que é útil para camuflar rapidamente um esconderijo com o crescimento desenfreado e coisas assim. Por alguma razão, Secreção Gelada é muito menos destrutiva às plantas do que aos animais, apesar de que precauções enquanto se está utilizando-a ainda ser uma ótima ideia.

O efeito da Secreção Gelada é quase instantâneo, apesar de que ela dura apenas por mais ou menos um minuto. Contudo, na maioria dos casos, um minuto é mais do que o suficiente.

Insetos Mortos

Nível Três, Gnose 6

Apesar de não ser, necessariamente, o mais generoso

membro da Tríade, a Wyld resiste aos tempos. Ela também, se o fetiche diz alguma coisa, possui um senso de humor que varia do medíocre ao vazio. Insetos Mortos são quase exatamente o que seu nome sugere, cadáveres de insetos enfiados em versões deles mesmos, feitos de grama e palha (puritanos sugerem que isto é relacionado ao hábito do homem de vime; cínicos notam que é difícil de carregar insetos mortos sem esmagá-los até ficarem irreconhecíveis. A própria Wyld se cala sobre o assunto). Não maiores do que 1 ou 2cm de comprimento, esses frágeis instrumentos, apesar de tudo, podem ser bem eficientes.

Sistema: Um Inseto Morto embaralha números e queima sistemas. É excelente para apagar discos, além de tornar equipamentos computadorizados visivelmente inúteis. O Inseto não emite um pulso eletromagnético. Ao invés disso, ele fala para todos os zeros e uns do local que eles têm a chance de se misturar novamente, como se estivesse, efetivamente, bombardeando qualquer tipo de meio de armazenamento de dados. Tudo que é necessário para este efeito é que o Garou que possui o Inseto Morto o coloque em cima do sistema, disco ou qualquer item que ele queira embaralhar, e então se concentrar no item desejado. A única advertência é que o Inseto Morto deve estar em perfeitas condições para funcionar, o que significa que o Garou carregando este item deve ser extremamente cauteloso.

Contudo, Insetos Mortos não são capazes de agir em coisas vivas, já que tentar queimar a mente de alguém com um deles é uma boa forma de deixar vários espíritos da Wyld irritados.

Flauta da Wyld

Nível Três, Gnose 6

Uma Flauta da Wyld é uma variação de flautas de bambu, e se parece quase ameaçadora. Alguém que não seja um Garou tocando uma é capaz de conseguir tirar uma série de apitos e assobios, nada mais. Um Garou que tenha o conhecimento, contudo, pode conseguir tirar algo muito mais impressionante.

Sistema: A Flauta da Wyld, quando tocada efetivamente, instantaneamente instiga uma única emoção avassaladora em quem a ouve. O problema é que a emoção instigada varia de ouvinte para ouvinte. Um pode sentir-se alegre, outro apavorado, um terceiro furioso. O efeito é, como é de se esperar de um dom da Wyld, totalmente sem razão, e o resultado final é geralmente caos puro.

Um teste bem sucedido de Força de Vontade (dificuldade 7) habilita um ouvinte a resistir ao efeito da Flauta da Wyld, apesar de que outro teste deva ser feito a cada minuto que a música da flauta seja ouvida. Repare que a Flauta da Wyld deve ser realmente tocada para seus poderes surtirem qualquer efeito. Soprá-la aleatoriamente não causa nenhum efeito.

Areias de Birnam

Nível Quatro, Gnose 7

Areias de Birnam não se parecem com nada

espetacular. Na verdade, elas não lembram nada além de um punhado de poeira amarelada, com alguns fragmentos que um olho destreinado poderia imaginar ser flocos de mica ou quartzo. Contudo, exames minuciosos revelam que o brilho na verdade se movimenta entre a areia como um borrão.

O que as Areias de Birnam fazem é bem extraordinário. Uma pitada da poeira, devidamente ativada e disperso em um círculo ao redor de uma árvore, é o bastante para convencer a árvore a erguer suas raízes (temporariamente) e sair andando em qualquer direção. Desnecessário dizer, um antigo carvalho centenário andando por aí, usando suas raízes como pernas, pode causar muitos danos e, quando um lobisomem particularmente engenhoso faz com que todo um bosque se levante e saia dançando por aí de uma vez só, os resultados são geralmente muito impressionantes. Os efeitos das areias duram até meia hora, e enquanto as árvores parecem completamente caóticas em seu movimento, elas sempre de alguma forma tentam evitar a colisão com elas mesmas ou com o Garou que as libertou. Os companheiros do Garou, por outro lado, podem não ter a mesma sorte.

Quando o efeito das areias se acaba, as árvores se enraízam confortavelmente e com estabilidade nas suas atuais posições. Deixados para trás ficam os buracos no solo e grama revirada onde elas costumavam estar, mas qualquer um que olhe para as novas posições das árvores seria capaz de jurar que elas estiveram ali por anos.

Sistema: Geralmente um pequeno punhado de areia pode ser utilizado entre uma e cinco árvores, um punhado médio entre cinco e dez, e uma bolsinha cheia até vinte árvores. Existem canções de Garou lendários espalhando material suficiente para despertar florestas inteiras, mas a quantidade necessária de areia para completar tal façanha é simplesmente chocante.

O Garou que desperta as árvores não será ameaçado por elas. Contudo, ele também não tem nenhum controle sobre elas; o melhor que ele pode fazer é ficar fora do caminho delas. Árvores despertas não possuem visão ou audição aparente, mas elas podem responder a uma ameaça. Qualquer um que tente cortá-las, ou de outra forma machucar uma árvore investindo, é capaz de ser atropelado por muitas toneladas de madeira enfurecida. Por outro lado, mesmo uma árvore desatenta é capaz de causar muitos danos às casas, carros e qualquer pobre alma que fique em seu caminho.

Como todos os outros fetiches da Wyld, Areias de Birnam são encontradas, não feitas. Ocasionalmente as areias podem ser descobertas próximas de lugares da Wyld, mas tais fontes duram pouco e sempre se vão quando retornam ao local. Essencialmente, o Garou sortudo o bastante para encontrar tal depósito (levando em consideração que ele saiba o que ele encontrou) pode pegar tanta areia quanto ele puder carregar de uma vez só e só isso. Por alguma razão, aterros de Areias de Birnam são encontradas apenas por Garou solitários. Tentativas de um lobisomem de avisar outros sobre sua descoberta

invariavelmente produzirão nada além que terra árida e ecos ensurdecadores de gargalhadas zombeteiras.

Limo Primordial

Nível Quatro, Gnose 5

Limo Primordial é possivelmente a criação mais feia da Wyld, e existem muitas competindo por este título. De um preto esverdeado sombrio na cor, ele tem a consistência de vômito e fede como tal. Apenas jarros de cerâmica podem guardar esta coisa de forma segura, apesar de Andarilhos do Asfalto preferirem vidros refratários de laboratório. De qualquer forma, a coisa é maligna, mas felizmente não é comum.

De onde esta coisa vem é desconhecido e pouquíssimos Garou sentem ânsia de descobrir. Mesmo o nome tem algo de misterioso. De acordo com o conhecimento, um jovem Andarilho do Asfalto Theurge viu isto pela primeira vez e comentou gracejando que se parecia com o limo primordial de antes que a vida tivesse se transformado em existência. A estória foi repassada e o nome pegou, mas rir da história sempre foi um pouco constrangedor.

Sistema: O melhor atributo do Limo Primordial é sua modificação total. Pincelado em qualquer superfície não viva (apenas um pincel feito com pêlos de Garou funcionam; qualquer outro é instantaneamente transmutado), ele transmuta a superfície em outra substância. Enquanto o Limo é incapaz de transformar matéria inorgânica em coisas vivas, ele pode transformar um cadeado de latão em giz, uma corda em cabo de aço ou uma muralha em queijo. Contudo, ele também pode transformar a mesma muralha em estrôncio-90 ou vidro — o efeito é completamente aleatório.

A única outra limitação no uso do Limo Primordial é que algo que tenha sido transformado uma vez nunca poderá ser afetado pelo líquido novamente. Isto torna sua utilização uma loteria, e nunca em algo digno de confiança.

Chaleira de Pedra

Nível Quatro, Gnose Variável

Ao contrário de seu nome, a Chaleira de Pedra não é verdadeiramente feita de pedra. Geralmente é de ferro enegrecido, às vezes madeira, mas sempre enganosamente mal acabada. Tem apenas o mais vago vislumbre de qualquer coisa sobrenatural na chaleira (a qual, na verdade, se parece exatamente como uma peça barata de cozinha), e apenas aqueles que olharem com muita atenção irão reparar que o pote batido é mais do que aparenta ser.

Ainda que a Chaleira de Pedra possa ser usada simplesmente como tal, ela também pode fazer algo mais, coisas mais interessantes. Com apenas um pouco de água fervente e uma pedra, um Garou que saiba o que está fazendo pode usar a Chaleira para ferver vapores, fedores, nuvens e coisas do tipo para seus próprios fins. Se ele não souber o que está fazendo, contudo, ele pode apenas preparar alguma coisa com inesperadas — e perigosas — consequências.

Sistema: A menos que o lobisomem que esteja usando a Chaleira de Pedra invoque a Wyld previamente, ela funciona como um mero bule. Qualquer um tentando ativá-la sem saber o fazer, não é capaz de conseguir nada mais que várias doses de caldo com gosto de granito, isso se ele tiver sorte. Se, por outro lado, o lobisomem sabe o que está fazendo e o faz corretamente, ele pode ferver praticamente qualquer tipo de nuvem que ele queira. O tipo da névoa a ser invocada deve ser especificado previamente — se não for, o tipo exato da nojenta fumaça que surge da chaleira fica a cargo do Narrador. Contudo, é improvável que ela queira ajudar o Garou que a produziu, ou que seja segura.

Um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 6) é necessário para invocar os conteúdos da chaleira. Quanto mais sucessos, maior o volume da nuvem invocada e mais tempo ela permanecerá.

Testes de Gnose para Invocações da Chaleira

- 4 Névoa, Vento frio, aroma agradável e inebriante.
- 6 Névoas muito fedorentas, Ventos congelantes e fumaça.
- 7 Nuvens pesadas o bastante para fazer com que quem esteja dentro delas se sufoque.
- 9 Nuvens pesadas o bastante para fazer com que quem esteja dentro delas fique doente.

Nota: A Chaleira custa um ponto adicional de Gnose para ativar por cada nível de névoa criada.

As utilizações da Chaleira são limitadas apenas pela imaginação do Garou, e há o fato de que sobre nenhuma circunstância a Chaleira irá preparar algo que seja realmente venenoso. Na primeira vez que um Garou tentar fazer isso, a Chaleira se quebrará.

Bolsa Enxame Venenosa

Nível Quatro, Gnose 6

Elas são idênticas as Bolsas Enxames normais, exceto que as criaturas liberadas são todas venenosas em maior ou menor grau. Enquanto é improvável que qualquer mordida será letal, existe sempre aquela chance...

Chicote de Salgueiro

Nível Cinco, Gnose 5

Aparentando ser nada além de um galho de salgueiro verde com folhas o rodeando, um Chicote Salgueiro é surpreendentemente mortal para algo tão aparentemente inofensivo. Se estendendo a até 6m de comprimento, o Chicote Salgueiro é usado exatamente como um chicote de couro, só que para efeitos muito maiores.

Sistema: Quando Chicote Salgueiro se enrosca na mão ou perna de um oponente, ele não se solta. Ao invés disso, ele cresce — se ramificando e mumificando a vítima com madeira de salgueiro verde em apenas três turnos. Quando o processo é completado, o Chicote Salgueiro volta a seu tamanho normal.

Um teste de Força (dificuldade 8) é necessário para se libertar, mas isso apenas evita um turno do crescimento. Uma vítima que seja completamente enclausurada precisa de três testes bem sucedidos para se

libertar. Enquanto o processo de mumificação estiver acontecendo, o Garou que possui o Chicote Salgueiro não pode realizar qualquer outra ação envolvendo o chicote. Se ele o fizer, o processo é abortado instantaneamente.

Uma vez que a vítima seja mumificada, ela estará completamente imobilizada. Em um teste de Força mal sucedido, ele começa a sufocar, e a menos que seja libertado dentro de cinco turnos, ele irá asfixiar-se.

Rituais da Wyld

Existem relativamente poucos rituais estritamente associados a própria Wyld. Até porque, a noção de um ritual envolve uma certa formalidade, o que não se enquadra com o que a Wyld prega. Dito isto, existem algumas exceções para cada regra.

Rituais da Wyld tendem a ser movidos pela paixão, energéticos e barulhentos. Eles podem ter pontos de partida, mas eles geralmente acontecem até os participantes caírem de exaustão. Além do mais, tais rituais não são gentis. Tem-se muitas chances de derramamento de sangue (intencional ou de outra forma qualquer) durante o frenesi, e transeuntes que cometem o erro de cruzar com este tipo de coisa não devem esperar sair com todos os seus membros intactos.

Ritual de Purificação da Terra

Nível Dois

Talvez o ritual da Wyld mais gentil, ele serve para reconsagrar terrenos inférteis aos serviços da vida e do crescimento. Originalmente utilizado para restaurar plantações salgadas pelos romanos, o ritual é normalmente mais usado para reivindicar lugares que foram maculados com a poluição ou pavimentados e que tenham sido abandonados.

O ritual propriamente dito é bastante demorado, começando com cânticos enquanto dois Garou circulam o perímetro da área a ser afetada. Um carrega uma vasilha com água, o outro uma vasilha com sangue (sangue de galinha é geralmente suficiente), e eles salpicam isso no chão enquanto andam. O ideal é que a água e o sangue se acabem quando os Garou se encontrem de volta em suas posições iniciais. De acordo com a tradição, se eles acabarem previamente, o ritual está condenado à falha.

Então, qualquer outro Garou cruza o limite do

sangue e da água, então ele cava um sulco ritual na terra, de um limite ao outro da terra. Nenhuma ferramenta pode ser usada neste trabalho, ou então todo o efeito é desperdiçado.

Sistema: Se o ritual for realizado apropriadamente, o lugar se torna muito mais amigável com a Wyld e fértil, e pode muito bem gerar vida na primavera. Somando-se a isso, criaturas da Wyrn e da Weaver encontram uma penalidade de +1 na dificuldade de todos os testes enquanto estiverem na área recém-consagrada. O efeito dura por um ano e um dia.

Ritual da Estação Fértil

Nível Três

Realizado no dia em que a última neve derrete, o Ritual da Estação Fértil existe para certificar a fertilidade para todas as coisas — plantas, animais e aqueles humanos e Garou com 'problemas'. Parentes são bem vindos, e além disso, convocados para a realização deste ritual, que geralmente torna-se carnal antes de se passar muito tempo. Um bacanal de vinho, sensualidade e paixão, o Ritual da Estação Fértil já foi descrito como uma festa com porções casuais de cânticos, e isso está bem próximo da verdade.

O ritual, contudo, não aceita forasteiros. Qualquer um acidentalmente intruso tem chances iguais de acabar sendo varrido para o meio da loucura ou ter arrancado membro por membro. Resistir ao clima é um jeito certo de encontrar um destino prematuro, enquanto aceitá-lo pode ter consequências inesperadas.

Sistema: O Ritual da Estação Fértil torna qualquer coisa exposta a ele mais fértil — quase (impuros permanecem tão estéreis quanto o forem; um simples ritual não é bom o bastante para desfazer um dos maiores decretos de Gaia — ou maldições. Muitas seitas não permitirão impuros nas proximidades desse ritual, de forma alguma, imaginando que a esterilidade deles pode ofender aos espíritos da Wyld que fortalecem o ritual). Jovens Garou ousados começaram experimentando ao levarem de tudo, desde caixas cheias de cannabis até cristais ao ritual, para ver o quão longe vai seu poder. O uso tradicional do ritual, por outro lado, é para garantir a próxima geração da Nação Garou. Com o Apocalipse alcançando a todos, por outro lado, algumas seitas deixaram este ritual de lado, preocupados que não haverá tempo para a próxima geração alcançar a infância antes da guerra atingir seu ápice.

Nota ao Narrador

Alguns de seus jogadores podem se sentir desconfortáveis em interpretar este ritual, mesmo com discrição. Outros podem notar que ele não terá qualquer impacto imediato em jogo. Contudo, o ritual é muito útil para preparar ganchos para histórias — a criança da profecia que deve nascer, a experiência de crescimento que sai de controle — e se encaixa muito bem em uma crônica que trate disto (isto é particularmente verdadeiro para crônicas históricas, quando o Apocalipse não está pairando sobre a cabeça dos jogadores, e terá tempo para a criança da profecia atingir a idade adulta). Se seus jogadores ficam desconfortáveis com o ritual, isso conta, e a sensibilidade deles deve ser levada em conta. Se, por outro lado, eles não acham que qualquer possibilidade de história pode surgir do ritual, sintam-se livres para provar a eles que estão muito, muito errados.

Agradecimentos: E = mc² e uma dose de pinga, faz favor!

In the garden of evil the innocent dies
Let us summon the spirits, the call of the wild
— Cans, *Garden of Evil*

Seja feito!

Analisando a questão tempo e produtividade, realmente estivemos em baixa conosco e em débito com os jogadores do Brasil nesse ano de 2009. Mas é, ao menos para nós, motivo de grande ironia estarmos admitindo isso justamente *nesse* livro.

E o que isso tem com o livro? Ora, estamos tratando aqui da Wyld! A possibilidade encarnada, a fagulha da criatividade e a explosão inicial que dá origem a novas coisas, novas ideias, enfim, a novos pontos de partida.

Nesse ano, demos um passo ambicioso. Os Livros de Tribo estão concluídos, como nem pensávamos em fazer, o que nos espera pela frente são livros maiores em termos de páginas, porém ainda mais interessantes por serem livros que complementam o cenário fundamentalmente.

E embora esse ainda nem seja um dos mais volumosos, se você verificar a lista de livros que temos pela frente em nossa agenda, vai perceber que daqui para frente é “livrão após livrão”, pois nem mesmo dá para distinguir qual o melhor!

Foi um ano bom para muitas pessoas da nossa comunidade. Uns tiveram revezes, outros tiveram filhos, além de novos empregos, deveres familiares e votos pessoais. Loucura? Só um pouco.

Quem esteve em nossa segunda assembleia, que aconteceu em Ouro Preto, deve ter sentido o mesmo que muitos ali: As mesmas pessoas de um ano atrás, mesmo sentimento, porém com um “tempero” diferente. E isso nem mesmo é simplesmente amadurecimento, é algo mais. É refinar, lapidar, valiosas pedras brutas em finas e sofisticadas gemas. Estamos crescendo dentro de nós e conosco.

Então, fica o pensamento que, embora todos nós estejamos envolvidos em cada vez mais profundas responsabilidades dentro de nossas vidas, estudo, trabalho e família, vamos nos envolvendo com Nação Garou, pois a cada novo encontro, a cada nova festa, novo livro, o projeto vai ganhando personalidade e história, coisas que nos fazem ser mais que o que éramos tempos atrás.

E foi assim que nos tornamos amigos.

— Equipe do Nação Garou

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

Rapáááá! Esse baguio é do bom mesmo! Aê! Nunca aceite doces desses Uktena malucos... Tô vendo coooooores! Iiiihii!!!! Tudo se formando na minha frente... uuuuhuu... Glamour que nada! O bom é o doce do Uktena!!! Wyyyyyyyyyyld! Tudo criando... Tudo mudando... uuuuhuuu... Ei! Sai da minha viagem, bichinho peludo! Porque você tá rosnando? Tudo é mudaaaaaana! Sai com esses dentes para lá!

(Som de carne sendo dilacerada, ossos destrinchados e olhos sendo expremidos. Com uma risada enervante no fundo)

Joffson "Sonha-o-Passado-e-Vive-o-Futuro" Vanblacken

Ainda Filhote, mas não mais Perdido

Esse é outro trabalho finalizado, mas virão outros, que sejamos aptos a terminá-los.

Amém.

Yann Marien "Sussurros-do-Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

Um livro que levou um cidadão a afirmar o seguinte: Mas esse livro é melhor do que sexo! (lá em Pernambuco as coisas funcionam assim!)

Quero aproveitar esse espaço para deixar um beijo de agradecimento para o meu avô, que além de deixar eu usar o computador dele aqui em São Paulo, aprendeu a ficar mandando arquivos por anexo para mim quando esqueço de colocá-los no pendrive! E nesse Livro da Wyld ele me mandou umas duas revisões que eu precisava acabar! Beijo, Bira!

Enfim, adoro trabalhar com meus irmãos (até um vampiro).

Cizinho "Dono do Pedaco"

Ragabash Roedor de Ossos do Capuz Fostern

Mil uivos de glória à Nação Garou!

É pessoal, mais um livro realizado com a qualidade e eficiência da Nação Garou. Esse livro até que é interessante. Muitos pontos de vista diferentes, e bastante coisa nova.

Gostaria de mandar um Salve para minha Mulher, minha filha, para a galera do RPG, e especialmente para todos os membros, sem exceção, da Nação Garou que fazem desse sonho uma realidade.

O fim do ano está próximo e falta um bocado de trabalho para cumprirmos a meta do ano, mas em compensação a galera está voltando com a corda toda, mais frenética do que nunca. O desafio está lançado! Conseguiremos terminar toda a meta para 2009? Guardem e verão!!!

Fúlia "Orgulho do Falcão"

Presa de Prata Galliard Cliath

De todos os livros que eu tive a oportunidade de traduzir com esse grupo, posso dizer que nenhum me encantou mais do que esse, nenhum me fez me arrepiar enquanto traduzia, nenhum me inspirou tanto quanto esse. Por essas e outras o que eu posso dizer aqui, nas palavras finais é que espero que ele seja pra quem o leia o mesmo que foi pra mim, fonte de conhecimento e muito orgulho da Nação Garou.

Ninief "Andarilha-da-Tempestade"

Lupina Ahroun Cria de Fenris

Bem, esse é o meu primeiro trabalho para o NG, e foi muito bom executá-lo. O estranho é que eu ficava esperando ter algum erro 'pra consertá-lo, coisa de gente doido mesmo... Conheci o NG através de um amigo, pouco tempo depois já estava aperriando o Folha do Outono... e agora também o Chokos =D... E, foi uma das melhores experiências que já tive, principalmente em saber que fiz algo não apenas pra mim, mas pra poder dividir com um bocado de gente \o/. Agradeço também à minha matilha e ao "sem noção e malvado" do meu mestre.

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

Quer saber do que mais? Vou parar de reclamar por tamanhas ironias em minha vida. Pois o Livro da Wyld, o livro do "novo", caiu em minhas mãos justamente num momento que, bem, começo a olhar para novos rumos.

Muitas vezes já pensei em coincidência, outras apenas imaginei estar forçando os limites, mas quem vai saber ao certo? É um livro que me serviu para quebrar um pouco da estagnação que estava manchando a minha lataria e não quero deixar isso acontecer novamente.

Hmmm, já posso até mesmo sentir o cheiro da estrada, do mato e do chão molhado pela chuva de ontem. Vou viajar, ir e voltar, vocês nem mesmo perceberão quando eu fui ou cheguei e, ainda assim, muitas coisas vão e precisam acontecer.

Mas leia isso de cabeça para baixo, me surpreenda, mostre algo novo, uma palavra nova, faça o dia da Wyld mais feliz. Que meu dia eu já o faço feliz demais.

— Coronel Andrew Bates, Comandante da Divisão de Batalhões de Fronteira dos Engenheiros do Vácuo e do Crusador Umbral "Oblívio". Iterador afiliado.

Júnior "Desejo-de-Ser-Lobo"

Roedor de Ossos Cliath

Queria pedir desculpas a galera da NG, porque eu to estudando pra um concurso muito foda e não deu pra ajudar muito. Agradeço a oportunidade de comentar aqui

mesmo assim. Esse trabalho, embora pequeno, foi feito em homenagem a Luna, minha filha agraciada com o nome de nossa patrona, que nasceu em outubro. Agradeço a todos por isso e até a próxima...

Gustavo "Anarãão-do-Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

(Em função do fato dele não conseguir terminar a faculdade e, como consequência, atrasar vários projetos pessoais, como sua participação no NG, ele prefere ficar em silêncio.)

Bone "Johnny"

Twitcheer dos Ratkin

Queime! Queime! Arda nas chamas purificadoras. Trouxemos as pragas, destruiremos as teias e todas as Aranhas que as construíram. Expulsaremos as criaturas da noite de seus covis. O CAOS reinará. Voltamos, com nossas Adagas da Dor, com o fogo, e com a benção do Deus Rato. É passado o tempo da Humanidade. Chegou a hora dos instintos primitivos voltarem a reinar. É preciso destruir tudo para recriar. A Wyld retornará, em todo seu ímpeto e fúria, para varrer tudo da superfície de Gaia. E eu carregarei esse fogo para onde for.

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Demorou, mas saiu. Esse livro ficou muito tempo na nossa comunidade para ser feito, mas muitos projetos estavam andando. Agora, ele finalmente é disponibilizado. Divirtam-se e compreendam um dos membros mais intrigantes da Tríade.

Para todos os Garou de plantão, um bom jogo para vocês!

Pedro "Garganta Queimada"

Philodox Fianna Cliath

Comecei a traduzir este livro há tanto tempo que já nem lembrava direito dele. O bom é que a Nação Garou é unida, e juntos cumprimos o que prometemos.

Mais um livro pra vocês, jogadores!

Brindemos!

Ideas

Anátema Malkavian Bahari

Mais um grande trabalho finalizado, vida longa ao Nação Garou!



LIVRO DA WYLD

Caos Primitivo

A Weaver tentou prendê-la. A Wyrn tentou devorá-la. Ela está cercada por todos os lados, com suas costas contra a parede. Mas a Wyld ainda não desistiu. Ela é a fonte de todas as possibilidades, a origem da criação. E para os Garou que tentam proteger a ela e as suas crianças da extinção, ela é algo mais — é a própria esperança. Mas cuidado, pois a ajuda da Wyld pode ser de fato uma lâmina de dois gumes...

O Lado Selvagem da Triade

Os três livros da Triade agora estão completos. O Livro da Wyld oferece uma abordagem sobre a mais enigmática e incompreendida das maiores forças espirituais do universo, examinando a contribuição da Wyld para o universo, seu papel no Mundo das Trevas — e os métodos utilizados para se defender. Aqui você encontrará aliados e equipamentos para ajudar você a defender a Wyld — e também inimigos inesperados. Pois se existe algo certo sobre a Wyld, é que ela é imprevisível.

Livro da Wyld, Segunda Edição inclui:

- Um excelente panorama do terceiro membro da Triade e as dificuldades que ele enfrenta;
- Um bestiário de espíritos da Wyld e górgonas, os espíritos encarnados servos da Wyld;
- Narrativa da Wyld como aliada ou antagonista, fetiches e rituais da Wyld, e detalhes sobre a insanidade.

LOBISOMEM
O Apocalipse



Nação Garou
Grupo de Traduções

