

LEURO DE TRIBO:

WENADIGO





BRIDGE 03

LENDAS DOS GAROU

Inverno Mortal!

Russel tinha uma piada: “Você sabe quais as três maiores causas de morte para biólogos? Ataques de animais, quedas de helicóptero e exposição a riscos. É por isso que eu sou um botânico. Eu estudo plantas, no chão, em uma estufa.”

Não era uma piada muito boa, mas de alguma forma, a forma como ele a contava sempre fazia Meena rir. Mas não foi em um helicóptero que eles se acidentaram, foi em um jipe. O frio não teria sido um problema, se Herby não tivesse gasto uma dúzia de palitos de fósforo tentando queimar jornais congelados e ela com toda certeza do mundo não estava rindo agora.

Russel ainda estava lá fora — congelado até os ossos realmente, seus olhos completamente congelados. Meena se encolheu para mais perto da pilha de jornais. O rádio não funcionava, Herby ainda estava tentando acender a fogueira. Laura lamentava debaixo da tenda que eles a colocaram, agarrando-se com força o cotoco de seu braço direito. Aquilo havia arrancado a mão dela fora. Apenas um **chomp** e não estava mais lá. Então — e Meena juraria, apesar disto fazer ela questionar sua própria sanidade — a criatura sorriu para eles e saltou para longe. Na noite seguinte, ele matou Russel. Um dia depois, Will saiu para buscar ajuda e nunca voltou. A criatura o pegou, e uivou a noite inteira.

A lenha acabara algumas horas atrás e, apesar de Herby e ela terem juntados alguns jornais rasgados, eles estavam tão congelados que, mesmo se derretessem, não iriam pegar fogo. Mas isso não impedia Herby de tentar. Tinham três palitos de fósforo sobrando, um deles estava quebrado, e não tinham nenhuma esperança. A escuridão chegaria logo e, com ela, a criatura. Não havia

muito a se fazer a não ser esperar. Seria mais fácil se Laura parasse de chorar.

...

Pescador, Ahroun dos Wendigo, sentou-se em um tronco, a faca de Corta-os-Nós nas suas mãos. O Ragabash tinha morrido tranquilamente, o veneno da mordida do fomori fez seu coração parar. Esta caçada se tornou a mais difícil da sua vida de duras caçadas. Pescador se inclinou para a frente, cotovelos nos seus joelhos, rosto em suas mãos. A bainha da faca pressionando dolorosamente a sua testa. Quatro dias atrás haviam cinco na matilha de Pescador. Hoje só resta ele.

Calmamente, ele começou a cantar o nome deles e um pouco de seus feitos. Duas-Árvores e Pequeno-Alfinete morreram três dias atrás, queimados até a morte pela criatura que saiu da mina de gás em seu encontro. O que sobrou deles fedia e crepitava, mas ele havia abraçado cada um antes de partir e deixar seus corpos para trás. Olha-Duas-Vezes parou para ajudar dois do Povo — atacados, acredito, por brancos raivosos. O Meia Lua tinha mais boa vontade do que juízo. A mulher comeu a cabeça dele em uma dentada monstruosa, enquanto o homem rasgava seu corpo em pedaços com tentáculos que cresceram de sua barriga. Pescador derrubou a mulher no decorrer de uma batida de coração, mas Corta-os-Nós teve problemas com o homem. Rápido o suficiente, o fomori caiu na neve, mas os tentáculos não eram tudo o que tinha. Uma língua farpada atingiu o lobisomem na bochecha e o matou. Pescador atingiu o fomori com uma patada, mas era tarde demais. Mesmo o Urso Fantasma, que era o totem deles, não pôde fazer

nada para deter o veneno que matou Corta-os-Nós.

Até mesmo agora, enquanto Pescador canta seus lamentos, o Urso Fantasma veio até ele. Ele flutuou sobre o corpo do Ragabash enquanto Pescador cortou seu longo cabelo com a faca de seu amigo morto. Quando a canção havia terminado, a cerimônia estava encerrada, o espírito falou para ele em seu coração.

Você é apenas o vento agora, Wendigo. Vá — e decida. Então o espírito pegou entre seus dentes o espírito de Corta-os-Nós e desapareceu por entre as árvores.

• • •

Quebra-o-Urso repousava na neve, a cauda jogada sobre seu nariz gelado. Ele nunca havia sentido isto tanto quanto agora, nunca em sua vida. O corpo de sua caça estava ao seu lado, onde havia caído, congelando. A fome corroía sua barriga. Foi um inverno feroz e a comida escasseava enquanto eles corriam.

Quatro haviam sido escolhidos para esta matilha de guerra. Quatro tomaram o voto sagrado — matar cada branco que ousou pisar em terras dos Wendigo ou morrer tentando. O tempo havia chegado. Não haveria mais esperas, discussões ou danças. Quebra-o-Urso e sua matilha libertariam as Terras Puras dos Estrangeiros da Wyrn ou iriam para os túmulos dos guerreiros. Os outros saíram do caminho que trilhavam, mas foi um pequeno deslize. A fome atingiu a todos, mas Quebra-o-Urso já havia conhecido a fome antes, e não se incomodou muito. Os outros se incomodaram e comeram os que mataram. A princípio, apenas uma bocada para matar a fome. Porém, logo eles estavam enchendo a barriga.

Mas Quebra-o-Urso era puro e permaneceria assim. Puro em Wendigo, em sua Fúria, e em seu ódio por brancos. A fome crescia e perturbava seus sonhos. Seu estômago doía e apesar de imaginar-se matando os invasores diminuísse a fome de seu coração, sua barriga ficava mais e mais vazia. O corpo do homem que ele matou mais cedo naquele dia estava caído há alguns metros dele, ainda fumegante na neve. Ele tinha corrido como um cervo quando viu o grande lobo branco saltar das árvores. Parecia como um cervo a forma como corria, olhos esbranquiçados e esbugalhados, narinas vaporizando. Cheirava como um cervo enquanto Quebra-o-Urso atingiu seus pés e rasgou sua barriga.

O Garou limpou a mente destes pensamentos e remexeu a pele de sua cauda sobre seus olhos. Ele precisava dormir.

Quebra-o-Urso dormiu e seus sonhos foram preocupantes.

Ele estava de volta na montanha, depois que sua matilha havia matado os sobreviventes. O sangue ainda estava vermelho em seus focinhos enquanto eles subiam. A trilha os levou por caminhos perigosos, ao redor de um pico escarpado por uma trilha íngreme. Arremessador-de-Lanças era o terceiro enquanto a matilha andava em fila indiana na beira do penhasco. O vento soprou de lugar nenhum, jogando neve e gelo em seus rostos. Quebra-o-Urso e Salmão Vermelho se encostaram contra a

muralha rochosa. Desmoronador acorrou-se por trás de uma pedra. Mas Arremessador-de-Lanças não conseguiu encontrar abrigo. O caminho era estreito onde ele estava e a parede do penhasco acima inclinava-se muito para fora. Ele não emitiu nenhum som enquanto caía, mas olhou para cima, para seus companheiros de matilha, olhos negros e conscientes. Seus ossos quebraram-se nas rochas abaixo e a vida fugiu de seu corpo. Salmão Vermelho uivou uma vez e a matilha continuou o percurso em silêncio.

Quebra-o-Urso se contorceu. A fome era uma faca em sua barriga. O cheiro do sangue humano era forte. A boca do Ahroun se enchia de saliva, mas ele resistiu à dor e mergulhou novamente no sono e em sonhos preocupantes.

Eles estavam no lago, às carcaças dos lenhadores meio-comidas jogadas na neve. Salmão Vermelho já tinha enchido a barriga e saiu para farejar alguma outra coisa que ela havia captado no vento. Desmoronador comeu calado, enquanto Quebra-o-Urso deitava-se encolhido na neve, observando seu companheiro de matilha se alimentar. O gelo partiu-se como um trovão — em um segundo, Salmão Vermelho havia sumido. Desmoronador encolheu-se de medo sobre sua comida, chorando como um filhote, mas Quebra-o-Urso se levantou e foi na beira do buraco que se abriu no gelo e olhou para dentro. Lá, bem no fundo estava Salmão Vermelho, um pedaço de gelo prendendo-a no fundo, seus olhos cheios de surpresa. Atrás dele, Desmoronador uivou uma vez e levantou de cima do morto. Juntos, eles correram do lago para dentro do bosque.

Quebra-o-Urso acordou novamente, a fome era uma chama gélida que preenchia o seu estômago com o vazio. Ainda meio sonolento, ele rastejou para junto da carcaça e mordeu as roupas que o cobriam. Dentes expostos, ele lambeu o sangue e espirrou. *Não. Durma, pense. Tenho de dormir. Esta noite vou precisar de forças para caçar.* Então ele dormiu e sonhou uma terceira vez.

Eles tinham ouvido os helicópteros há quilômetros de distância. Helicópteros significavam homens brancos, então eles seguiram o som para onde os homens estavam atirando nos alces com dardos. Desmoronador havia dito, “Chame os ventos e lance a máquina deles a terra para que possamos matá-los”. E então Quebra-o-Urso chamou os ventos e eles arremessaram o helicóptero dos homens brancos ao chão. Um estava morto quando eles chegaram lá, o outro gritava pela perda de suas pernas, arrancadas na queda. Desmoronador se jogou no corpo e empanturrrou-se enquanto Quebra-o-Urso rasgava a garganta, com uma das mãos, do homem que gritava. Quando o homem morreu, Quebra-o-Urso virou-se para Desmoronador. “Venha — o alce foge. Devemos caçar ou morrer de fome.” Mas Desmoronador não largou o corpo. “Há carne aqui, Ahroun. Não precisamos correr para pegá-la. Coma e você ficará cheio.” Mas Quebra-o-Urso rangeu os dentes, pois perdera de vista o alce e ele não comeria a carne humana. Aquela noite, enquanto eles se deitavam para dormir, uma grande nevasca surgiu

e o vento esfriou. Quando ele acordou no dia seguinte, Quebra-o-Urso estava coberto de neve. Desmoronador não respondia seu chamado. Quando Quebra-o-Urso cavou na neve e encontrou o Sem Lua, ele achou apenas gelo, pois Desmoronador estava congelado completamente, seus olhos cheios de terror. Quebra-o-Urso não uivou. Ele apenas jogou neve sobre o corpo e continuou a correr.

Quando Quebra-o-Urso acordou pela terceira vez, não sabia que tinha acordado, pois a fome era tão grande que ele não se reconhecia. Ele cheirou o sangue e provou a carne e logo sua barriga estava cheia. Sua fome estava saciada, sua força voltara, os juramentos de Quebra-o-Urso o chamaram e ele correu de volta até a cabana. Esta noite, mais três iriam morrer e suas terras estariam livres de seus toques.

• • •

Laura morreu pouco antes do anoitecer, ela não estava nem um pouco calma.

Herby começou a empilhar tambores de combustível contra a porta e janelas. Quando todos haviam sido movidos, ele começou a empilhar todo o resto que tinha na pequena cabana em cima dos tambores. Meena tentou alertá-lo que era inútil. Eles tinham visto a criatura lá fora — como um lobo, porém grande como um cavalo, com ombros tão largos que Meena tinha a certeza que ele poderia derrubar a pilha de aço sem nem tentar. Herby não deu ouvidos ou não escutou. Ele apenas continuou a mover as coisas e resmungando para si mesmo. *“Eu não, cara... sem chance de eu virar comida de cachorro. Ha! Herb Alpo. Nem. Sem bandas de música, sem Ed McMahon. Não vai me pegar, merda. Sem chance”*. Meena voltou para seu ninho de jornais e se encolheu no aconchego caloroso que criou.

Herby estava enfiando pedaços de seu casaco nos espaços entre os tambores quando Laura começou a respirar com dificuldade. Seus olhos estavam esbugalhados e a mão que lhe restava agarrava com força a tenda sobre ela. Ela movia o resto de seu braço direito como uma tocha — ele tinha começado a sangrar de novo e o sangue respingava nas paredes e no chão em grandes arcos enquanto se mexia. A convulsão parou de repente. Ela estava arfando, se debatendo e se agarrando, e então ela apenas encheu os pulmões de ar, arqueou as costas... e morreu. Sua respiração sumiu em um tipo de grito fantasmagórico que soou como alguma zombaria de terror colegial e terminou em um patético murmúrio. Herby e Meena olharam um ao outro ao mesmo instante. Cada um deles congelando em seus lugares assistindo sua amiga morrer. Então, Herby voltou a fazer o que estava fazendo, amontoando o entulho que constituía sua grosseira muralha e resmungando. Meena observou a luz entrando pelas brechas da parede, e chorou.

• • •

Pescador correu. Sua caça não tinha medo, nenhuma preocupação pelo que poderia segui-los. Nem pelo que poderia estar à frente dele — ele pensou. O sol

se pôs devagar e o frio caiu do céu como uma manta de morte. Pescador buscou em seu coração os Dons que o Grande Wendigo havia ensinado — o feitiço para mudar os ventos, a canção para esquentar a carne — e não encontrou nada. Ele encararia isso sozinho, com sua matilha desfeita, seu totem partira para guiar o espírito deles para as terras dos seus ancestrais, abandonado pelo patrono de sua tribo. *Que seja*, ele pensou. *Se isto for a minha morte, irei encará-la como um guerreiro de meu povo*. E ainda assim, com toda sua determinação, uma irritante dúvida pairava em seu ventre. *Que mal eu fiz para que o Grande Wendigo me enviasse para a morte?*

• • •

Quebra-o-Urso perdeu a noção do tempo antes de chegar até a cabana de aço. Ele os farejou. O primeiro que ele matou estava podre, mesmo na morte do inverno, apesar dos macacos lá dentro não conseguirem farejá-lo. Quebra-o-Urso apreciou o cheiro fétido. Para ele era o cheiro da justiça, da vingança e ele se regozijava com isso. Ele abaixou o pescoço enquanto se aproximava do corpo e lambeu o sangue congelado. Não havia mais força no sangue, mas o sabor permanecia. Com a língua balançando de sua mandíbula, lábios contraídos em um sorriso terrível, Quebra-o-Urso cruzou os poucos metros para a cabana e a empurrou, *Outro morreu*, ele pensou. *Só restam dois agora — mas vai ser delicioso*. Dentro, o homem começou a gaguejar, o terror do que espreitava lá fora o estava enlouquecendo. Os lábios de Quebra-o-Urso se abriram em um riso maior. Ele se inclinou contra a fraca construção e rodeou-a em sentido anti-horário. O pêlo do Garou assoviava enquanto ele se arrastava pelo metal ondulado.

O homem lá dentro começou a guinchar. A mulher gritou para que ele fizesse silêncio, mas ele já havia perdido a razão. Quebra-o-Urso riu como os lobos riem, jogando para trás sua cabeça e erguendo sua voz em coro com o louco dentro de sua frágil caverna de aço. O uivo cortou a noite que surgia. O homem do lado de dentro lamuriou-se uma última vez e caiu em silêncio. A mulher não emitiu nenhum som, mas Quebra-o-Urso podia vê-la. Ela pensava que estava escondida atrás de suas paredes de metal, espiando por um buraco no aço enferrujado. Mas Quebra-o-Urso não tinha vivido por tanto tempo como um cego. Ele a viu e ela o viu, pois ele estava em uma clareira, neve branca ao seu redor e a lua tão cheia quanto uma mãe grávida, banhando-o na luz e inflamando a fúria dentro dele. Ele soltou um latido, um grito de prazer de filhotes. *Nós vamos jogar seu jogo, pequena fêmea*. Quebra-o-Urso rodeou, se afastou da cabana e trotou casualmente para onde ele ficava no mais claro luar.

Vagarosamente, ele virou-se novamente e deixou sua forma fluir. Ele ergueu-se e tornou-se um homem, seu casaco grosso, suas calças quentes, seus calçados de esquimó negros com o sangue dos que morreram em suas garras. Ele sorriu enquanto o olho que o espiava se arregalou e branqueou. *“Você me vê?”* Ele chamou. *“Você me vê, pequena fêmea? Eu vejo você”*. Ele sorriu

e deixou a transformação vir novamente, porém devagar. Ele ergueu-se, casaco e sapatos substituídos por pêlos e garras. Ele ergueu-se ainda mais até que ele alcançou quase três metros de altura e eriçou seus pêlos cor de marfim. Ele sorriu um sorriso de lobo, mas os olhos da mulher tinham sumido. *Não importa*, ele sorriu. *Eu vou entrar e ver você, pequena fêmea. E a força de seu coração irá se juntar ao meu.* Ele cruzou o pequeno espaço até a cabana, sua mandíbula gotejava com a promessa de carne fresca. Com um poderoso golpe de seus braços, ele destruiu a parede.

•••

Herby não conseguia parar de gritar. A criatura voltou assim que o sol se pôs, do jeito que Meena sabia que ela faria. Ela brincou com eles, circulando a cabana, arranhando as laterais das paredes de aço. A coisa os provocava, Meena tinha certeza. Ela não tinha a força para fazer com que sua razão negasse aquilo. A coisa apreciava o terror deles e isso foi tudo que Meena pôde fazer para não berrar. Ao invés disso ela gritou — um grito rouco. Ela não sabia o que havia dito, mas ela falava alto, sempre que a coisa do lado de fora da porta uivava para a lua. No final Herby parou de gritar. Seus olhos se esbugalharam, mas ele não conseguia enxergar. Sua boca estava aberta, mas não falava nada. Sua mente o havia agarrado e arrastava para longe do horror, até não saber mais como voltar.

Meena se viu uivando no silêncio. O choque da concretização a acalmou instantaneamente. Não havia som, nenhum som mesmo, a não ser a respiração forte do seu fôlego e a lenta e insensível raspagem de Herby. Eles estavam sentados daquele jeito por uma eternidade antes de Meena cair de joelhos e ir até a parede onde a ferrugem tinha aberto um buraco grande o suficiente para que ela pudesse observar lá fora. Não havia sobrado nada. A criatura estava lá fora, grande como um cavalo, e olhou atravessado para ela. Seus olhos falavam para ela, mas ela não entendia a linguagem. A criatura virou como se fosse partir, mas apenas rodeou para um lugar onde ficou completamente iluminada pelo luar. Então ela sumira, e um homem estava em seu lugar. Um homem Inuit vestido com peles e luvas, com um bigode e olhos sorridentes. Meena estremeceu, mas não conseguia se mover. Ela não entendia. Ela não podia imaginar de onde ele tinha surgido ou para onde o monstro tinha ido. Ele falou em sua própria língua e Meena não entendeu aquilo também. Mas quando ele mudou, ela soube: a Morte tinha chegado para ela. Seu fôlego havia abandonado-a. Ela esvaziou a bexiga e intestinos, mas não podia se mover. Ela caiu longe da parede, olhos brancos aterrorizados com a visão da coisa do lado de fora e desejou poder gritar. Ela ouviu os poderosos pés da criatura na neve do lado de fora, ouviu a criatura respirar profundamente, e então a parede foi jogada para o lado e o luar invadiu a cabana. A própria Morte estava de pé perante ela em pêlos amarelados e olhos dourados.

Enquanto a coisa avançava para pegá-la, com suas mandíbulas gotejando com fome, algo parou. Um som,

tão distante que ela mal podia ouvir. Meena permaneceu imóvel, esperando pela morte, mas a coisa recuou. A criatura retirou-se com severidade, orelhas erguidas para captar o som. O monstro deu um passo para trás, depois dois. Olhou para Meena novamente, rangeu os dentes e sorriu um sorriso assassino e, então, desapareceu — tornou-se um homem novamente, partindo pelas árvores em direção ao som de um uivo distante.

•••

Pescador viu o sinal, sentiu o cheiro do rastro da lebre muito antes de realmente vê-la. O luar surgia por entre as árvores, sombras azuis esticando-se sobre a neve. A lebre ainda não tinha criado sua camuflagem de inverno e então se aconchegou embaixo de um arbusto desfolhado esperando que seu pêlo marrom fosse camuflá-la. Pescador era esperto demais. Ele viu a lebre e começou a perseguição. Por uma hora inteira eles correram, até que o Garou finalmente capturou a lebre. Ela se contorcia debaixo da forte pata dele.

“Não me coma, lobo! Por favor! Eu tenho filhotes na minha toca! É um bom inverno. As árvores estão com as cascas grossas. Você não precisa ficar com fome por muito tempo, grande lobo. Não me coma, eu imploro!”

Pescador rangeu os dentes. Ele estava faminto devido a sua longa caminhada. Ele aproximou sua boca da lebre e ela fechou os olhos com medo. “Se você não me der sua carne para que eu alimente meu estômago você tem de me dar algo em troca. O que você vai me dar então, pequena lebre?”

A lebre tremeu e chorou debaixo do pé dele, sua voz guinchava. “Eu sei onde o urso esconde sua força. Eu sei onde o alce vai para morrer. O que você quer para poupar minha vida? Apenas peça e assim será”.

Pescador cheirou a face da lebre, por sua narina e olhos, até suas muito compridas orelhas. “Suas orelhas são muito grandes, pequena lebre. Você deve ouvir muito”.

“Sim! Sim!” Ela choramingou.

Pescador cerrou os dentes, sua saliva caindo na face da pequena lebre. “Me diga, pequena lebre. O que você tem ouvido?”

A lebre falou por bastante tempo e Pescador ouviu por bastante tempo. Quando ela terminou de falar, ele ergueu sua pata. A lebre virou-se de pé e correu um pouco para longe. Ela parou debaixo do abeto e observou o lobo entre os espinhos. Havia pena nos olhos dela, pois ela não tinha lhe dado boas notícias, mas é assim que as coisas são no inverno.

Pescador começou a correr novamente, tinha esquecido de seu estômago, pois era seu coração que doía com as notícias da pequena lebre. Ele correu, mas não queria. Atrás dele, a lebre se virou e correu para casa, para sua toca e alimentou seus filhotes. O verão ainda demoraria muito.

•••

Quebra-o-Urso correu rapidamente através das matas. Ele conhecia aquele som — Garou. Era o uivo de apresentação. Hominídeo, Wendigo, Ahroun — e ele,



sim ele, estava aqui procurando Quebra-Urso. Quebra-o-Urso rosnou, *não preciso de aliados nisso. O Wendigo me fez puro com a morte de minha matilha. Sozinho sou digno de sua busca.* “Sozinho”, ele disse. Ele encontrou para si um grande porrete e sentou em na clareira onde fizera sua cama no dia anterior. “Sozinho”, ele disse novamente. “Sozinho...”

Pescador surgiu na clareira na forma Hominídea, pois isso era tudo que sobrara para ele. Ele agarrou sua capa e botas para se proteger do frio. Ele nunca o tinha sentido tão forte. Ele era um Wendigo. O gelo e a neve eram como carne e bebida para ele. Mas Pescador sabia porque sofria — a pequena lebre tinha dito a ele, e isso pesava muito em seu coração.

Um homem estava sentado em um tronco na clareira, vestindo um casaco de pele de foca e calças da mesma pele. Quando falou, suas palavras eram lentas e mensuradas. “Sou Quebra-o-Urso, guerreiro Wendigo, e esse é meu lugar”. Seus olhos eram negros e contraídos, mas Pescador viu sua verdadeira natureza aguçadamente.

“Chamo-me Pescador. Também sou um guerreiro Wendigo. Obrigado pelas boas vindas. Não fará uma fogueira para nós, para que possamos sentar e conversar? É frio e não comi por muitos dias”.

Quebra-o-Urso zombou: “Você diz ser um Wendigo? O Grande Wendigo não sente o frio. Eu não preciso de fogueira. Faça uma você mesmo”.

Pescador falou vagarosamente: “Você diz que não precisa de fogueira, mas vejo no tremor de suas mãos que precisa. Você diz que o Grande Wendigo não sente o frio, e ainda assim, você o sente. Peço que faça a fogueira porque não posso, e sei que você também não pode. Descobri muitas coisas correndo atrás de você, Quebra-o-Urso”.

Quebra-o-Urso agarrou o porrete que estava em suas costas. “Então, diga-me, Pescador — o que descobriu? Por que correu atrás de mim?”

“Vimos muitas coisas estranhas, minha matilha e eu. Vimos um poço de gás destampado e queimando, e os homens que talvez pudessem cuidar disso estavam mortos à sua volta”.

Quebra-o-Urso se inclinou para frente, seus olhos ávidos com orgulho. “Sim! Minha matilha os matou! Matamos os corruptores da terra e deixamos seus corpos para apodrecer”.

Pescador continuou solenemente: “Uma criatura de chamas tóxicas se ergueu daquele poço e nos emboscou. Se dois dos meus companheiros não tivessem se jogado sobre ela, todos teríamos morrido. Se os engenheiros tivessem completado sua tarefa e tampado o poço, talvez ela nunca tivesse sido solta no mundo”.

O outro Ahroun olhou com a cara fechada e se encostou novamente. “Você desvaloriza a morte deles com tais palavras”.

Pescador apenas balançou sua cabeça e continuou. “Encontramos duas pessoas que disseram que eles eram sangue dos Athabaskan”.

Quebra-o-Urso se inclinou para frente novamente. “Sim! Minha matilha os salvou! Matamos os brancos que os perseguiram!”

O Ahroun mais jovem falou calmamente. “Os brancos estavam apenas acampando — o Povo sofreu o toque da Wyrm e a serviu. A mulher devorou a cabeça de nosso Meia Lua antes que eu pudesse matá-la. O homem matou meu amigo mais antigo com um golpe de sua língua envenenada antes que eu tirasse sua vida”. Quebra-o-Urso balançou sua cabeça, a confusão e a fúria brigando em seus pensamentos.

Pescador continuou, sua voz estava pesada. “Vi os caçadores de óleo na estrada. Mortos, suas carcaças estavam roídas. E um lobo que eu sabia ser um Wendigo na base de um penhasco. Vi guardas florestais mortos, seus corpos comidos e uma mulher no fundo de um lago. Vi um helicóptero, soltando fumaça na tundra, o piloto e o cientista mortos. Eles também foram devorados. E encontrei um lobo congelado, seus olhos abertos e temerosos. São coisas curiosas que estão na sua trilha, não acha, Quebra-o-Urso?”

Quebra-o-Urso agarrou seu porrete e abaixou sua cabeça enquanto falava. “Você disse que não comeu em muitos dias. Estou envergonhado por minha falta de hospitalidade. Matei um cervo aqui — está abaixo da neve. Comi um pouco, mas ainda resta bastante. Você pode comer o quanto precisar.

Pescador balançou sua cabeça tristemente. “Não é um cervo, Quebra-o-Urso, mas sim a carne de um homem que você comeu, e eu não trilharei esse caminho”.

A Fúria por fim venceu a mente de Quebra-o-Urso — a fria e brilhante Fúria. Quebra-o-Urso olhou para o homem morto abaixo da neve e um véu foi retirado de seus olhos. Ele viu a verdade no conto de Pescador, mas não estava envergonhado. A fúria em seu interior esquentava sua pele. Quebra-o-Urso pegou o porrete atrás de si e o colocou por cima de seus joelhos. Sua voz estava baixa quando falou. “Que seja, mas não importa. Você comerá, como eu fiz, ou você não é um Wendigo”.

Os olhos de Pescador se encheram de pesar e resignação. “Eu vi uma lebre na estrada também, Quebra-o-Urso. Ela me disse o que tinha ouvido — que o Wendigo despediu-se de nós — eu e você. Que cabia a nós descobrir seu caminho novamente. Foi por isso que vim atrás de você. Por isso que sentimos o frio agora. Por isso que nos enfrentaremos como somos, com os dons de Gaia e do Wendigo retirados de nós. Juntos, devemos decidir”.

A ira de Quebra-o-Urso cresceu e queimou, seu punho agarrando a extremidade de seu porrete. Através de seus dentes cerrados, ele falou em um sussurro. “Sozinho eu sou digno”. Pescador não ouviu e inclinou-se para frente para ouvir, até que a voz de Quebra-o-Urso soou mais alta. “Sozinho eu sou digno”. E por fim,

uivando para a noite, “Sozinho!” Quebra-o-Urso saltou sobre Pescador, seu porrete balançando mortalmente em sua mão.

• • •

Meena rastejou pra fora do abrigo, seu medo lentamente desaparecia. Ela tinha visto um homem, estava certa. Tinha aparecido aquela — coisa — e então um homem correndo. Ela podia sentir a fragilidade de sua mente mesmo quando saiu para fora da neve. Esse último lampejo de esperança era tudo que ela tinha, e ela o encontraria ou morreria tentando.

Ela olhou temerosamente ao redor do abrigo, procurando por sinais do monstro, mas tudo o que viu foram pegadas na neve e um pálido e frio luar caindo. *Talvez*, Meena pensou, *talvez ele tenha atraído-a para longe?* Esse pensamento aumentou sua coragem, mas introduziu, também, um novo medo — ela não podia deixar que aquela coisa alcançasse e matasse sua última esperança de resgate. Meena encontrou as pegadas do monstro na neve, apesar da sua mente recusar o pensamento por si só. Ela se empertigou e as seguiu. Logo elas desapareceram, substituídas por rastros de um homem com botas pesadas — o tipo de vestimenta Inuit, sem marcas, mas com uma pisada ampla e lisa. Ela continuou seguindo-as através das matas, o mais silenciosamente que podia.

Ela sentiu como se estivesse caminhando para a eternidade antes de chegar até a clareira e ouvir um som familiar — um som que ouvira antes nos bares, durante a universidade e nas ruas quando criança — o som de homens discutindo, homens brigando. O medo retornou, minando sua força e coragem, mas ela se forçou a seguir. Agachada, suas mãos doendo de frio, ela rastejou até que pudesse vê-los. O homem que havia corrido do abrigo segurava um porrete facilmente com ambas as mãos, um porrete tão comprido e grosso quanto seu braço. Ele batia em outro homem, um homem mais jovem, com jeans e uma capa, que lutava sem armas e levava a pior. O sangue corria livremente da testa do homem mais novo e grudava em seus grossos cabelos negros. Ambos tinham sangue nos lábios, mas claramente o mais novo estava perdendo. O homem Inuit atacou novamente a cabeça do recém-chegado e perdeu sua arma. O porrete se despedaçou com o impacto e arremessou o mais novo no chão. O homem mais velho olhou rapidamente para o que sobrou de sua arma antes de arremessá-la fora. Ele caiu pesadamente sobre seu oponente, virando de barriga para cima e colocando suas mãos na garganta do recém-chegado.

Meena ergueu-se de seu esconderijo, aterrorizada. Ela tentou gritar, mas sua garganta estava paralisada de medo. Ela deu um passo vacilante, a delicada camada de gelo quebrando-se em alto volume sobre seus pés. A cabeça do Inuit se virou para o lado do som. Ele olhou para ela com fúria e surpresa, e então olhou famintamente para ela. Meena reconheceu algo em seus olhos, e mesmo quando o reconhecimento chegou até ela, a mão do homem mais novo se ergueu, agarrando

algo brilhante, e desceu.

•••

A faca entrou na carne de Quebra-o-Urso no ponto onde o pescoço e ombro encontram, forçando o pesado casaco a perfurar pele, músculo e o resto. O Ahroun mais velho uivou de dor, mas Pescador não parou com um único golpe. Ele retirou a faca e golpeou novamente, e novamente, golpeando até que, por fim, a arma afundou entre as costelas do Inuit. Pescador sentiu a ponta contorcer-se quando cortou o coração de Quebra-o-Urso, e ele soube que havia acabado. Ele empurrou o corpo para longe e se colocou de pé com dificuldade. Suas roupas estavam ensopadas de sangue, dele próprio e do seu oponente, mas o arrepio tinha ido embora. Ele não sentia mais o frio.

A mulher veio cambaleante até ele, chorando. Ela se jogou nele e enroscou seus braços ao seu redor, agradecendo-o através de lágrimas históricas. Exausto, ele suportou ao abraço por um tempo, antes de afastá-la rudemente.

Meena pressionou suas mãos, chorou e murmurou.

Ela caiu de joelhos. “Graças a Deus! Ele o matou! Ele teria nos matado e estamos congelando e famintos e você nos salvou. Graças a Deus! Muito Obrigada!”

Pescador observou a mulher com olhos sem compaixão. “Não vim para salvá-la, arauta da Wyrn...” Ele olhou para o guerreiro morto no chão, a faca de Corta-os-Nós enterrada até a empunhadura em seu peito. “Vim para salvá-lo”. A mulher olhou do Pescador para o cadáver, confusa, mas compreendeu rapidamente quando Pescador deu as costas e começou a caminhar em direção às árvores. A voz dela foi trêmula no início, mas logo ela gritava por Pescador. “Não! Não! Ajude-nos! Não!” Pescador não olhou para trás. Num instante, ele era um lobo novamente e partiu no momento seguinte.

Meena não sabe quanto tempo durou, mas logo parou de chorar e se voltou para o abrigo destruído. Enquanto ela iniciava o trabalho de reconstruir o muro, sua barriga roncou dolorosamente. “O mínimo que ele podia ter feito era deixar algo para comermos”.

Atrás dela, Herby chorava pateticamente. Seria uma longa noite.



LIVRO DE TRIBO:

WENDIGO



*Por Erin Flachsbart, Alia Ogron e Brett Rebeschke-Smith
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autores: Erin Flachsbart, Alia Ogron e Brett Rebeschke-Smith. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen.

Sistema Storyteller: Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: James Kiley

Desenvolvimento de Lobisomem: Ethan Skemp

Assistente para MET: Petter Woodworth

Editor: Aileen E. Miles

Arte: John Bridges, Leif Jones, Jean-Sebastien Rossbach, Alex Sheikman

Direção de Arte, Layout e Capa: Aileen E. Miles

Arte de Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Agradecimentos Especiais a: Brian Armour e ao Governo de Nunavut

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Wendigo Revised

Tradução: Paulo (*Lendas*), Chokos (*Lendas, Caps. 1, 2 e 3*), Victor (*Caps. 1 e 4*), Arnaldo Ferrão (*Cap. 2*), Cizinho (*Cap. 2*)

Revisão: Chokos, Ideos, Lica Maria e Gustavo

Tratamento de Imagens: Ideos

Diagramação e Planilhas: Folha do Outono

Capa e Contracapa: RGT

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, 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 19º trabalho, concluído em 22.12.2008)



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

© 2003 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, Mundo das Trevas, Vampiro, Vampiro a Máscara, Mago: A Ascensão e Hunter: The Reckoning são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem: O Apocalipse, Livro de

Tribo: Wendigo, Demônio: A Queda, Oblivion e Teatro da Mente 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 DE TRIBO:

WENDIGO



Conteúdo

<i>Lendas dos Caron: Inverno Mortal</i>	2
<i>Capítulo Um: Lembranças dos Últimos Tempos (História)</i>	13
<i>Capítulo Dois: Batendo o Tambor (Sociedade)</i>	35
<i>Capítulo Três: Guardiões das Terras Puras (Personagens)</i>	59
<i>Capítulo Quatro: Presas do Inverno (Alguns dos Wendigo)</i>	87



Capítulo Um: Lembranças dos Últimos Dias

Lá no início dos tempos, o sol brilhou sobre a neve branca e o mar, e tudo estava limpo porque nenhum homem veio a caminhar sobre a neve, ou forçar suas canoas nos portos. O gelo brilhava com a luz do sol mesmo à noite, de uma forma que fazia qualquer monte parecer com a aurora boreal, e os ancestrais nunca se perdiam na escuridão.

— Urso Branco, poeta dos Tlingit

Eu sou um descendente da linhagem dos Tlingit, a qual remonta há 10.000 anos. Como meus avós e bisavós, sou um guardião das lendas que marcaram nossas migrações para as margens das águas geladas. Da parte de minha mãe, sou um membro do Shaa Hit em Yukutat. Eu pertencço à metade lupina do clã L'uknaxa'di. Ao mesmo tempo, sou um filho do Irmão Mais Novo. Sou descendente das crianças mais queridas de Gaia, espíritos tornados carne, que retrocedem ao princípio do mundo. Sou um membro da matilha de Wendigo, Lua da Longa Noite, da Seita do Gelo Cantante. Eu conto esta história em honra aos meus ancestrais, minha tribo, minha mãe, minhas crianças e minha matilha.

O mundo circumpolar é vasto e a longa batalha de nossa tribo nos deixou cansados, como se o peso da velhice estivesse em todas as nossas mentes de uma só vez. Como as arruinadas Terras Puras, estamos fadados a esquecer nosso nobre passado. Isso causa algum espanto? Olhe as nossas terras. Veja nossos Parentes. Muitos dos nomes de lugares e pessoas têm mudado, reescritos pelos intrusos que invadiram nossa terra natal. Os nomes pelos quais os Estrangeiros da Wyrn conhecem o Primeiro

Povo são, com freqüência, insultos nas línguas das nações inimigas, nomes que agora honram heróis brancos.

O Primeiro Povo foi esquecido, e onde seus costumes costumavam ser tão numerosos quanto suas nações, agora todos bebem refrigerantes e vestem calças jeans. Mentiras encontraram seus caminhos no interior dos corações do Primeiro Povo de tal forma, que suas crianças não conhecem a verdade de sua própria história. Lobos se foram para sempre em muitos lugares e o ar está cheio de fumaça. Nós não somos o Primeiro Povo. Nós não somos os lobos. Mas se o Primeiro Povo desaparecer, como já acontece com os lobos em muitas das terras, o que aconteceria com os Wendigo? O que nos restará, a não ser a fúria do Vento do Norte?

Apesar de ainda existirem Wendigo nas Terras Puras, devemos repetir nossa história para nós mesmos e para os outros, para que não a esqueçamos. Nosso passado está repleto de glória e tristeza, dividido como duas estações, um verão e uma amarga escuridão. O inverno agora se transforma nos Fim dos Tempos, quando então toda a história será esquecida. Antes que os Fim dos Tempos nos levem, aqui está nossa história.



Estação do Sol

Criação

Os espíritos ancestrais mais antigos que vieram até nós são os lupinos que conheceram essa terra há muito tempo. Quando se dignificam a falar conosco, eles nos contam a história da criação.

Gaia formou as montanhas, campos do mundo e todas as criaturas que nele vagam do barro da criação. Quando as formas a agradavam, Ela se inclinava e soprava um sopro quente sobre elas, trazendo-as para a vida. Então Ela as colocava onde queria: montanhas, oceanos, árvores, lobos e presas, todos em seus lugares apropriados. Por tudo ser tão novo, o mundo espiritual estava próximo, ainda fixado à criação de Gaia como o orvalho na manhã.

Primeiramente, tudo era bom e tudo ficou no lugar em que Gaia colocara. Lobos caçavam nas planícies e florestas. Seus filhotes nunca estavam famintos e as estrelas entoavam à escuridão da noite. Os bons tempos eram como um longo verão e aqueles que viveram então só cantam para nós canções de alegria. Mas suas vozes se tornaram tão enfraquecidas agora, que às vezes nos esquecemos de que já houve tempo como aquele. Aqueles que viveram no princípio não sabiam o quão

importante era sua alegria, até que, quando as sombras subitamente cobriram a terra, ela se foi. O mundo espiritual, tão perto naqueles dias, se quebrou como gelo no degelo da primavera e lascas dessa quebra se depositaram no coração de algumas criaturas de Gaia, levando-as à loucura que refletia a loucura dos espíritos. O Nomeador e o Devorador caíram em loucura e doença. Eles se voltaram contra a Mãe e todas as Suas criações. A harmonia foi perdida e as criaturas se moviam desenfreadamente pela terra, inquietas e não mais contentes com os lugares que Gaia fizera antes para elas.

Foi quando os bípedes vieram. Alguns espíritos dizem que eles vieram sobre uma ponte de gelo ou das selvas quentes das Feras. Alguns dizem que Gaia os fez e lhes soprou vida também. Nós dizemos que eles vieram da terra feita da mesma lama e gelo que usavam pra construir seus esconderijos. Alguns deles conheciam melhor os caminhos de Gaia que outros, e foram esses que nós aceitamos em nossas matilhas até que todos nós fôssemos uma tribo. Juntos nós caçamos as criaturas com estilhaços de loucura em seus corações.

Sasquatch e Wendigo

No início dos tempos, nosso totem era o Sasquatch. Em algum momento tão distante, que nenhum de nós se lembra verdadeiramente do que aconteceu, o Sasquatch desapareceu. O Wendigo tornou-se nosso totem. Esse

mistério no coração da nossa tribo nunca achou repouso. Mesmo hoje, se você estiver em um momento de quietude e quiser começar uma briga, pergunte para onde o Sasquatch foi. Garanto que você arrumará uma longa e intensa discussão, se houver mais de um Theurge por perto. Chame o assunto e observe a briga começar, alguém vai perder um braço.

Em meio à rixa, você ouvirá um monte de lixo como: “O Sasquatch está morto!”, “O Sasquatch estava apaixonado por uma preciosa Wendigo, e quando a sua amada morreu, Sasquatch ficou louco, morreu ou ficou tão nervoso que se congelou para sempre e virou o Wendigo.”, “O Sasquatch cedeu a algum tipo de Harano espiritual e, novamente, morreu, ficou louco ou foi congelado.”, melhor ainda, “O Sasquatch se perdeu na longa caminhada para as Terras Puras e o Wendigo decidiu aceitar os restos de comida quando ele finalmente chegou aqui”. Qualquer um que diga essa última talvez mereça perder um membro e apanhar na cabeça com ele também. Perdidos. Como se nossos ancestrais não pudessem fazer algo melhor do que seguir um filhote apaixonado de um espírito incapaz de encontrar um continente inteiro. Como se nós tivéssemos que nos contentar com o Wendigo depois que o Sasquatch nos abandonou. Bah.

A mais convincente das histórias é que, em algum momento, o Wendigo desafiou o Sasquatch. Eles lutaram por um brilhante verão inteiro, nem ganhando nem perdendo terreno, pois cada um era poderoso à sua maneira. No final do verão, o Wendigo finalmente caiu, mas nem mesmo o Sasquatch pôde destruir o Coração do Inverno. Quando o Sasquatch exigiu o coração gélido do Wendigo em um banquete de vitória, o sangue congelado foi para o Sasquatch. Ele então virou o Vento do Norte e o Wendigo teria vencido. Essa não é ruim, mas não explica o que teria levado o Sasquatch e o Wendigo a entrarem em contenda. Então, de volta a resolver isso com os punhos. Já que não há tempo para a surra, aqui vai uma história que faz muito mais sentido do que todas essas baboseiras que provavelmente já foram ditas.

Quando nossas avós eram jovens, um guerreiro chamado Lágrimas-de-Sangue quis saber a verdade sobre o Sasquatch e o Wendigo. Ele esperou por uma assembléia e fez a sua pergunta. Antes do tumulto de garras voando e teorias, Lágrimas-de-Sangue ouviu o eco de um riso vindo do mundo espiritual. Como a maioria, Lágrimas-de-Sangue não gostava que rissem da cara dele, então ele foi à Umbra para ver quem o estava insultando.

No mundo espiritual ele viu que a fonte da risada era uma pequena raposa azul. Lágrimas-de-Sangue sabia que às vezes espíritos não eram as coisas que pareciam ser, então se aproximou da raposa risonha e a cumprimentou respeitosamente. Então perguntou a ela: “Raposa, por que ri? Se o Sasquatch está morto, eu desejo estar de luto. Se ele está perdido, vou atrás dele para trazê-lo de volta para nós”.

O espírito-raposa replicou: “Besta-da-Lua, tu te preocupas com as coisas mais estranhas. Se você me

Uma História de Três Irmãos

Em uma remota primavera, uma loba teve três filhotes. Uma geada tardia veio e o mais velho dos filhotes disse: “Mãe, eu não gosto desse frio. Por favor, eu posso viver em algum lugar mais quente?” ao que a loba respondeu: “Sim, minha criança. Vá para o sul em direção à luz quente do pôr-do-sol. Lá você viverá sempre sob o ardor do Sol. Você tem uma mente inteligente para falar com os espíritos e sonhar sonhos verdadeiros. Seu discernimento vai mostrar-lhe a verdade sobre as armadilhas deixadas pela Wyrn Corruptora. Eu lhe dou as terras desenhadas nas dunas e desfiladeiros para ti, e seus filhos serão grandes xamãs”.

O Irmão Mais Velho agradeceu à loba e deixou a toca.

O tempo passou e então o leite acabou. O segundo filhote disse: “Mãe, eu não gosto dessa aridez. Por favor, eu posso ir viver em uma terra que irá saciar a minha sede?”, e a loba respondeu: “Sim, minha criança. Vá em direção ao sol nascente e ao aroma da água. Lá você viverá sempre às margens da água, perto do oceano e de muitos lagos. Você tem um nobre coração para seguir a justiça e sabe qual o caminho honrado em todas as coisas. Com isso você verá através das tentações trazidas pela Devoradora de Almas. Eu lhe dou as terras férteis das florestas e lagos para ti, e suas crianças serão líderes sábios”.

O Irmão do Meio agradeceu à loba e deixou a toca.

O tempo passou até que chegou uma longa noite de inverno. O filhote caçula não se importou. A tal loba disse: “Minha criança, já que você não teme a escuridão e não reclama do frio, você ficará sob a luz gélida das estrelas e viverá aqui, no norte. Você tem espírito forte, possuindo grande fúria e coragem diante de qualquer perigo. Por isso você prevalecerá em muitas batalhas orquestradas pela Fera da Guerra. Eu lhe dou as terras intermináveis do gelo e os campos gramados para ti, e suas crianças serão guerreiros poderosos”.

E o último filhote, que era o Irmão Mais Novo, disse: “Obrigado, mãe. Eu sabia que você teria ter um lugar pra mim.”.

Como a tal loba decretou, a cada um dos Três Irmãos foram dadas diferentes terras, e suas crianças foram sábios xamãs, nobres líderes e fortes guerreiros. Mas o que ela não lhes disse (porque acreditava que eles já soubessem) foi que somente juntos eles seriam perspicazes, íntegros e ferozes o bastante para derrotar todas as faces da Wyrn.

seguir, vou lhe mostrar a história”. Sem esperar pela resposta, a raposa azul adentrou a floresta. A curiosidade de Lágrimas-de-Sangue foi maior que a sua raiva e ele a seguiu. Ele perseguiu o espírito por um longo caminho

através da Umbra, até que chegou a um grande rio. A raposa azul sentou no barranco e esperou por Lágrimas-de-Sangue.

“Eu estou admirando aquela pedra enorme. Consegue vê-la? Ela parece com uma graciosa foca”, disse a raposa quando o Wendigo sentou ao lado dela. Lágrimas-de-Sangue concordou que ele podia ver a rocha que parecia com uma foca e esperou que o espírito explicasse porque eles tinham ido olhar uma rocha. Depois de terem sentado no barranco por uma hora, a pequena raposa levantou-se e rapidamente nadou através do rio. “Venha e veja”, ela chamou com excitação da outra margem. Lágrimas-de-Sangue saltou no rio. A correnteza era forte e a água estava cheia de gelo, mas ele foi mais forte que o rio e determinado a alcançar o outro lado.

Quando Lágrimas-de-Sangue saiu do rio, sua pele estava coberta por gelo. Sua paciência com o espírito estava se esgotando. “O que há para ver desse lado do rio que não pode ser visto daquele lado”? Respondendo, o espírito-raposa levou o Wendigo até o canto mais longínquo da pedra e sentou-se.

“Eu estou admirando a pedra. Ela parece com um urso polar feroz. Está vendo”? A raposa azul esperou. Lágrimas-de-Sangue veio e sentou-se perto dela. Ele afirmou que podia ver que a rocha agora se parecia com um urso do inverno. Sua impaciência era evidente e o espírito novamente pôs-se a rir. “É essa a pedra da sua família. Ela mudou de foca para urso. Ou será que o rio mudou você e agora você a vê de maneira diferente”? Lágrimas-de-Sangue pensou sobre as questões do espírito e de repente ele entendeu porque o espírito tinha mostrado a ele uma rocha que parecia com diferentes animais e o fez esforçar-se no rio gelado.

Quando ele viu entendimento nos olhos do Wendigo, o espírito disse: “Quando você viveu em outro lugar, você pertenceu ao Sasquatch, como os filhotes pertencem às mães. O Sasquatch deu orientação e lhe ensinou Dons. Em troca, você respeitou as doutrinas do Sasquatch e o honrou com seus feitos. Quando chegou o tempo de vir para as Terras Puras, você se uniu aos seus irmãos lobos, como Gaia queria, e se tornou uma nova tribo. O Sasquatch também mudou para Wendigo. Não foi tanto uma morte quanto foi uma evolução, assim como a pele da lebre muda de marrom para branco com as estações. Se o Wendigo é rude e frio, então é porque, como seus ancestrais, o Sasquatch estava se preparando para o seu tempo nas Terras Puras e para as muitas batalhas que você lutaria”. Lágrimas-de-Sangue agradeceu o espírito por essa lição e se comprometeu a contar à tribo sobre a sua sabedoria. O Sasquatch se tornou Wendigo não por uma mudança em si mesmo, mas por uma mudança nas perspectivas de nossa tribo.

O Impergium e a Guerra da Fúria

No começo, talvez nós tenhamos ido um pouco

longe demais para cumprir nossa tarefa de proteger as Terras Puras. Mesmo assim, a prática de selecionar as populações de humanos — agora chamada de Impergium, como se uma palavra extravagante fizesse a coisa toda parecer menos repugnante — nunca foi tão difundida ou severa nas Terras Puras quanto era em outros lugares. Os membros lupinos da tribo, sem dúvida favoravelmente relembrando um tempo antes de quaisquer humanos, eram os mais vigorosos proponentes da prática, mas mesmo eles não acharam isso tão necessário aqui, quanto acharam em outras partes do mundo. Os humanos chegaram tardiamente às Terras Puras e, quando chegaram, simplesmente não havia muitos deles, especialmente nas terras dos Wendigo.

Naqueles tempos, a terra era abundante e as presas também. Lobos, humanos e Garou tinham, cada um, o seu lugar. Conquanto que cada um ficasse no lugar onde lhes era devido, não haveria necessidade de conflitos. A Wyld controlou a população humana como nós a teríamos controlado em muitos casos. Enquanto isso havia muitas outras batalhas muito mais urgentes que aguardavam nossa atenção, então os Croatan logo nos convenceram de que o número de humanos seria melhor ser deixado pela conta de Gaia.

Se nós tivéssemos sido tão abarrotados como eram os Estrangeiros da Wyrn em suas terras natais, nem mesmo a voz apaziguante teria nos impedido de um massacre em larga-escala. O fato dos Estrangeiros da Wyrn terem chegado com tantos problemas massivos é algo para se impressionar até os dias de hoje. Se impressionar ou lamentar, visto que já ocorreu a vários de nós que se eles tivessem mostrado punhos firmes e mantido os humanos sob controle, nós teríamos sido deixados em paz, ao invés de cair vítimas das necessidades expansionistas de pessoas famintas por terras e recursos.

Do mesmo modo, houve menos baderna entre os Três Irmãos e as outras Raças Metamórficas nas Terras Puras do que houve além dos oceanos. A grande abundância de terra fez muito mais por nossas tendências amigáveis do que fez por qualquer afloramento de caridade, ainda assim nós aparamos significativamente algumas poucas árvores genealógicas. Muitas das Feras têm estado nas Terras Puras há tanto tempo quanto os lobisomens. Nossos companheiros de tribo argumentam que se Gaia tinha colocado-os aqui e eles não estavam ameaçando nossos caerns ou nossos Parentes, era aceitável deixá-los vagar por aí fazendo o que quer que fosse. Se os misteriosos e desajeitados Gurahl ou os comédias dos pequenos Nuwisha se atrevessem a ficar em nosso caminho, eles não ficavam vivos por muito mais tempo. Mas, principalmente, nós coexistimos por causa do desinteresse de nossa parte e do bom comportamento da deles. Em alguns casos, nós chegamos a cooperar com poucas das Feras quando caçávamos uma besta da Wyrn em comum. Em outros tempos, nós guerreamos contra eles por locais de poder ou por presas, mas essas batalhas eram o caminho natural. Se as Feras não fedessem à Wyrn ou ajudassem nossos inimigos, seria muito mais

fácil escutar os sensatos Croatan e nos focarmos em outras batalhas.

A exceção a essa convivência harmoniosa foi a América do Sul. Alguns diriam que a Guerra da Fúria foi travada lá desde os primeiros tempos e continua até agora. As batalhas na América do Sul foram dos Irmãos Mais Velhos, mas os Wendigo também ficaram conhecidos por atravessar as selvas, buscando algo além de um bronzamento. Não estávamos lá como num passeio ao shopping, mas se acontecesse de um ou dois fetiches das Feras estarem em nossa posse, ninguém poderia nos criticar por fazê-los funcionar. Nada diz “morra Wyrm, morra!” de um modo tão inesperado como um vórtex de água salina quente ou cobras tropicais quando você está lutando contra algo encontrado em gelo poluído. Se um dia você viajar pelo sul para o território deles, verá que as Feras ainda se lembram de nossa ferocidade. Às vezes, os Uktena aceitaram bem nossa assistência, outras nos chamaram de intrometidos. É assim mesmo entre os irmãos.

Sibéria Antiga

Na época do Impergium, a Sibéria não era um bom lugar para se estar ou era um lugar realmente muito bom. Depende da sua opinião sobre massacres. Parece que alguns Crias de Fenris entusiastas tomaram o ato de começar a “selecionar” nossos Parentes. Isso nos fez rapidamente retornar o favor, “selecionando” os dos Crias. A coisa ficou feia, com guerras diretas varrendo a tundra como uma tempestade ártica. Algumas das melhores histórias de fantasmas russas são na verdade descrições misturadas desse período em que o que se movia era passível de terminar como sangue coagulado na neve. Se donzelas espectrais ou uivos vindos dos mortos famintos assombravam as beiras dos lagos congelados, esse era o cenário mais leve. Apesar de todas as coisas ruins que são ditas sobre eles — existe uma lista que poderia se alongar por dias — os Crias sabem o que fazer em uma luta. Deve ter sido algo glorioso de se ver.

Nenhum dos lados se lembra dos detalhes exatos de como a guerra finalmente terminou. Provavelmente o seu fim foi um tipo de “pague um, leve dois” com o fim do Impergium. O que quer que a tenha feito parar não fez nada para apagar a animosidade entre as duas tribos; Eu suspeito que a brutalidade para com os do Primeiro Povo tempos depois tenha nascido de mágoas que se arrastaram desde essa guerra muito anterior. Os Crias não pararam para considerar que os Wendigo nas Terras Puras podiam sequer saber sobre essa imprudência na Sibéria.

Prendendo os Espíritos

Às vezes, os Estrangeiros da Wyrm tentam nos questionar sobre a razão pela qual chamamos nosso lar de Terras Puras. Eles só vêem a lama e as cinzas do hoje. As chamamos assim porque, até que tudo ficasse revirado, elas eram. As tribos dos Três Irmãos as fizeram assim através da batalha, engenhosidade e o poder da magia.

Nos primeiros tempos, existiam muitas bestas da Wyrm nas Terras Puras. Bestas da Weaver e da Wylid também floresciam. Havia poucos para mantê-las sob controle. Quando as tribos dos Três Irmãos foram criadas ou chamadas para as Terras Puras, nossos ancestrais viajaram pela terra e derrotaram ou aprisionaram os inimigos de Gaia. Foi um esforço longo que exigiu gerações de Garou para localizar e destruir as coisas vis que se escondiam em cavernas, lagos, desertos e florestas.

Muitos dos servos da Wyrm exibiam a forma de animais disformes e gigantesco. **Nanurluk** (baleias-ursos colossais) devoravam botes inteiros nos canais do ártico. Existem histórias de Gurahl sendo confundidos com **nanurluk**, e é possível que o oposto também tenha acontecido, de tal forma que algumas das bestas escapassem. Uns poucos **nanurluk** foram vistos nas profundezas da Baía de Hudson no século XX. Ao noroeste, pássaros gigantes (**binesi** em Ojibwa) caçaram homens para alimentar seus filhotes, enquanto vários lagos continham versões enormes e deformadas de enguias e cobras-marinhas. Os Uktena viam as serpentes marinhas como uma zombaria ao seu totem e eram particularmente selvagens quando batalhavam com uma. Embora tenham sido destruídas há muito tempo, algumas das criaturas dos lagos têm retornado em dias recentes. É dito que o lago Okanaga, na Colúmbia Britânica, tem ao menos uma, ou talvez uma dúzia de cobras-marinhas.

Outras bestas da Wyrm eram mais estranhas do que animais deformados. Nas pradarias haviam os Cabeças-Grandes, criaturas com cabeças gigantes e pernas parecidas com as dos homens, mas sem um corpo entre elas. Eles andavam em grupos e devoravam qualquer animal dormente que pudessem pegar, incluindo humanos. Versões menores das mesmas criaturas eram conhecidas como **apsat** no ártico. Elas eram mortalmente travessas, conhecidas por saltarem em cima do gelo frágil até ele quase quebrar e então esperarem até que um humano que seguia os seus rastros partisse o gelo e se afogasse. Durante a corrida do ouro em Yukon, uns poucos **apsat** causaram muito sofrimento para os arautos da Wyrm. Foi quase uma vergonha destruí-los depois deles nos livrarem de tantos exploradores, mas ainda deve haver alguns espreitando nos locais mais remotos do gelo ártico.

Os inimigos não se limitavam a animais e humanos corrompidos. Alguns eram o próprio clima, sob a forma de redemoinhos de vento e tempestades demoníacas. Esses eram os que os Wendigo mais detestavam, pois assim como a fúria dos Uktena, quando percebemos que torpes criaturas da Wyrm zombavam do totem deles, nós vimos reflexões maculadas de nosso totem nessas criaturas imundas. Monstros de tempestades e ciclones, conhecidos como **iya** pelos Dakota, comiam pessoas e espalhavam doenças. Quem sabe não são essas mesmas bestas de tempestades as culpadas pelos muitos tornados que visitam o meio-oeste todos os anos? Redemoinhos de vento maliciosos, os **dagwanoenyet**, moveram-se através do ártico e levantavam os cabelos dos descuidados ou

viravam os seus barcos. Os *oonawieh unggi*, como os Cherokee chamam os espíritos malignos do vento, trouxeram nevoeiros e granizo para atormentar suas vítimas. Essas criaturas tinham que ser enfrentadas na Umbra porque não havia nada sólido no mundo físico para se atacar. Tivemos que prender muitas das maiores bestas de tempestades ao invés de destruí-las porque a energia delas estava profundamente enraizada no Reino Umbral. Nossos Theurges acreditam que um desses muitos malditos das tempestades foi a semente para a Devoradora de Tempestades que apareceu muito depois.

Existiam muitos Dançarinos da Espiral Negra aqui também, mas não me pergunte como eles fizeram para chegarem às Terras Puras antes de nós. Será que vieram nadando? Vai saber. Não é um pensamento reconfortante saber que algum dos nossos próprios ancestrais teriam trazido os Espirais Negras, tendo feito todo o caminho até aqui para fazer isso. No entanto, independentemente de como, eles estavam aqui, espertinhos e doidos como sempre. Um dos estranhos encontros que nós tivemos com eles foi naquela que depois se tornaria terra de Wendigo nos vulcões do Cascade Range, em Washington. O que atualmente é chamado de Lago do Campo da Batalha era um pequenino vulcão e eles estavam espreitando essa baixa cúpula da montanha onde os encontramos. Os Dançarinos estavam realizando um misterioso ritual que requeria acesso à lava e que parecia drenar energia de falhas geológicas nas proximidades. Durante o seu ataque, os Wendigo liberaram uma tempestade de gelo na cúpula do vulcão e a combinação de mágica, terra fundida e gelo criou uma gigantesca explosão. Quando os ecos se aquietaram e a brisa levou a fumaça embora, tudo que restou dos Dançarinos da Espiral Negra ou de seu vulcão mágico foi uma cratera profunda.

Vários dos nossos caerns foram descobertos e abertos à medida que perseguíamos todos esses monstros e investigávamos as paisagens reordenadas que foram cuspidas pelas tempestades da Wyld. Eventualmente, nós purificamos esses locais antigos e os colocamos dentro de uma rede de energia que manteve os espíritos imobilizados e aprisionados. Esses locais também serviram para purificar a terra de maneira que novos males foram dificultados de se enraizar nela. Havia tempestades da Wyld e bestas da Weaver até então, e elas também foram derrotadas ou expulsas pelas forças combinadas dos Três Irmãos. Não entenda mal. Não estou dizendo que tudo era um conto de fadas com leite e mel. Houve grandes batalhas e inimigos ferozes até nos melhores momentos, mas, através da coragem e constante vigilância, as Terras Puras mereceram nosso nome para elas.

O Primeiro Povo e os Wendigo

Os humanos do nosso protetorado habitavam desde as áreas costeiras dos prados até as regiões mais frias do norte, mostrando que podiam ser tão espertos e adaptáveis quanto os lobos que vivem nesses territórios. Muitas eram as suas nações, e seria muito contar sobre

cada uma delas detalhadamente. Eles eram caçadores, pescadores e fazendeiros, sagazes em viver na generosidade que as redondezas ofereciam e no que o trabalho duro deles podia prover.

Eles eram suficientemente sábios também, para saber algo sobre o mundo espiritual que os cercava. A Umbra era mais acessível naqueles tempos antigos e um xamã às vezes podia vagar pelos seus caminhos, conversando com espíritos, como o de costume. Por causa disso, seus sábios previam o clima, sonhavam com eventos futuros e eventualmente solicitavam Dons aos espíritos. Eles curavam doentes com o conhecimento especial sobre plantas e ervas que os espíritos lhes ensinaram. Embora cada povo tivesse a sua própria cosmologia complexa, muitas de suas crenças religiosas reconheciam espíritos totem como o lobo, a raposa, o urso, a águia, o pássaro-trovão, a baleia, o tubarão e o corvo.

Muitos dos do Primeiro Povo viveram como nômades ou semi-nômades que fizeram nossas idas e vindas fáceis de explicar para aqueles dentre nós que decidiram viver entre eles. Embora a Maldição ainda estivesse em curso, existiam pessoas acostumadas com os perigos de um mundo indomado. Diferentemente de europeus moles e protegidos que derretiam como flocos de neve sob o sol ao primeiro sinal de ameaça predatória, o Primeiro Povo era humilde perante os heróis escolhidos por Gaia. Da mesma forma, sua proximidade e respeito pelos seus irmãos animais fazia com que encontros esporádicos com lobos estranhos fossem às vezes interpretados como poderosas e apavorantes experiências religiosas.

Fizemos o melhor para manter nossa luta contra a Wyrn longe do Primeiro Povo mas, de tempos em tempos, os particularmente sagazes encontravam bestas ou espíritos mais estranhos que os Wendigo. Algumas vezes as coisas contra as quais nós lutamos viviam com o Primeiro Povo, infectando os seus corações e deturpando sutilmente os seus caminhos. Outras ameaças eram bem evidentes, atacando os humanos diretamente e deixando evidências sangrentas e visíveis de sua presença. Nossas batalhas contra esses terrores se entrelaçaram com muitas das histórias do Primeiro Povo. Tornamos-nos criaturas de mitos e através dessas histórias as lições de Gaia foram passadas aos humanos. Rituais como a Dança do Búfalo dos Blackfoot, que agradece o búfalo caçado e liberta o seu espírito após a caça, vieram da observância humana do mundo espiritual. Nós fomos cuidadosos em endossar algumas delas, enquanto tentávamos dobrá-los para proteger nossos Parentes do perigo e da loucura.

Enquanto isso, em outros lugares, às vezes as nações do Primeiro Povo entravam em guerra entre si. Por vezes essas guerras tinham uma "justa causa", outras vezes elas tinham raízes na avareza ou mal-entendidos. Humanos fazem isso. Embora nós achássemos isso doloroso, nós tentamos nos manter longe dessas brigas por território ou honra. Nós tentamos, mas quem não iria auxiliar sua família em um tempo de crise? Isso trouxe problemas tanto dentro da nossa tribo e, dependendo de onde

Potlatch

A palavra **potlatch** significa “dar” na língua chinook, e esse costume particular tem levado os arautos da Wyrm à loucura por séculos.

Para o povo da costa noroeste, o que mostrava a generosidade e a prosperidade do anfitrião era uma cerimônia importante no inverno, com danças, cantos, banquete e presentes generosos. Os anfitriões tradicionalmente ofereciam mais comida do que os convidados conseguiam consumir, de maneira que cada um podia pegar comida para compartilhar com os outros, espalhando a fama da generosidade do anfitrião. Potlatches também eram organizadas para honrar os mortos e para marcar alianças ou transferências de posses. O Primeiro Povo não mantinha registros antigos então, se alguma coisa importante estivesse acontecendo, testemunhas eram chamadas e lhes eram dados formidáveis presentes como lembrança do evento. Ao aceitarem os presentes, as testemunhas concordavam tanto em se recordarem quanto em assinalar as suas aprovações quanto aos procedimentos.

As coisas se tornaram turvas quando os arautos da Wyrm vieram e o Primeiro Povo repentinamente teve um maior número de bens materiais. Daí, presentear se tornou uma prática mais e mais excessiva. Os europeus não podiam compreender essa generosidade, já que a própria cultura deles os ensinava a serem obsessivos somente com o acúmulo de riquezas. Eles, por fim, declararam a prática ilegal para proteger os “insensatos” nativos de suas próprias tradições.

Os Wendigo no noroeste ainda praticam o potlatch. Ela dá aos anciões a oportunidade de obter Honra através da generosidade e é uma chance para um jovem lobisomem ganhar Glória se ele fizer grandes proezas com o presente que ele recebeu no potlatch. Ele pode receber Honra ao presenteá-lo de volta. Os Estrangeiros da Wyrm, tais como os seus Parentes, não entendem isso e têm até mesmo sido conhecidos por tentarem convencer uma jovem Wendigo de que ela não tem porque empunhar um item de grande poder. Idiotas, como os jovens irão obter Honra ou aprender a usar a mágica que nossos ancestrais nos deixaram se nunca lhes for permitido tocá-la?

acontecia a guerra, ocasionalmente com os Croatan ou os Uktena. Apoiar facções do Primeiro Povo nunca levou os Três Irmãos a uma guerra direta, mas certamente esses confrontos entre humanos foram a fonte de muitas reclamações individuais.

A Batalha em Cahokia

Mil anos atrás, as nações dos humanos do leste começaram a fazer algo que nunca antes havia sido visto em todas as Terras Puras. Eles construíram uma cidade.

Isso foi em parte o trabalho da louca Weaver sussurrando nos ouvidos deles e em parte inspirada pelas grandes cidades nos morros na América do Sul. Quase imediatamente, a nova cidade, Cahokia, colocou tensão nos recursos naturais e exauriu as presas por muitos quilômetros ao redor deles. Fumaça negra se levantou de suas cozinhas para o céu. Cahokia era uma ferida irregular na terra de Gaia. Antes de você desprezar a severidade do problema ao comparar com as modernas cidades, lembre-se que, no mínimo, Cahokia era maior que a Londres medieval. A despeito de seu tamanho, a cidade apareceu tão rapidamente que nos pegou de surpresa. Era como se Aranhas do Padrão tivessem feito o trabalho no lugar dos humanos.

A primeira cidade das Terras Puras era horrível. O povo desenterrou pedras e terra, amontoando-as em montanhas artificiais. No topo eles construíram templos. Eles possivelmente sentiram que seus montes careciam da energia vital da paisagem feita por Gaia. Talvez a Weaver os tenha ensinado mais de um truque sujo, ou quem sabe alguma coisa sinistra veio para o norte, das cidades dos construtores de pirâmides na América do Sul. O povo de Cahokia fortaleceu suas montanhas, mortas e artificiais, com energia vital na forma de sacrifícios de sangue. Suas cidades nas montanhas cresceram como contagiosas poças de água vil e as tribos dos Três Irmãos tomaram conhecimento.

Os Uktena e os Wendigo logo viram que esses construtores de colinas tinham adoecido as terras dos próximos e dos irmãos. Muito preocupados, nós perguntamos para os Croatan por que eles não tinham posto um fim ao que os humanos estavam fazendo. O Irmão do Meio acreditava que poderia ser mostrado o caminho apropriado novamente aos construtores, sem derramamento de sangue. Eles esperavam que os humanos fossem ver a doença da terra, a falta de água limpa e a diminuição da quantidade de caça para eles mesmos e então voltariam aos antigos costumes voluntariamente.

O Irmão Mais Velho e o Mais Novo não tinham a mesma paciência que os Croatan. Os Wendigo viram a cidade se espalhando para o norte e não esperaram. Foi pedido que os Croatan matassem a cidade poluída e aqueles que a criaram. Existiam outros humanos em suas terras, então não havia necessidade de mimar aqueles que se entregaram para a loucura da Weaver e Wyrm. Os Uktena viram o reflexo Umbral ficando irritado ao redor de Cahokia. Viram estranhos espíritos da Weaver anteriormente desconhecidos nas Terras Puras. Quando olharam de mais perto, viram que os humanos da cidade veneravam o sol acima da lua e como isso dava força a estranhas criaturas abaixo de seus templos. O que os parou momentaneamente foi que alguns desses espíritos eram serpentes, deixando-os curiosos sobre como as serpentes desse local estavam relacionadas com seu grande totem.

As tribos dos Três Irmãos discutiram amargamente sobre a cidade e o que deveria ser feito. Queríamos que

ela fosse imediatamente derrubada, colocada de volta a terra, com toda sua memória apagada das mentes facilmente corrompidas dos homens. Os Uktena estavam curiosos sobre os espíritos-serpente. Eles queriam acabar com a cidade, mas queriam tempo para comungar com os estranhos e novos espíritos do lugar. Os Croatan queriam esperar e deixar que os humanos descobrissem por si mesmos por que a cidade não era a forma como Gaia queria que o povo vivesse. A discussão foi feroz como só uma briga entre irmãos pode ser e a relação das três tribos foi enfraquecida enormemente. No calor da fúria, cada tribo não via nada a não ser nosso dever para com Gaia e nossa própria visão de como melhor servir Sua vontade. Os Três Irmãos lutaram e se retiraram para suas terras, cada tribo certa de que estava correta. Tolo orgulho! Não enxergamos o futuro e como esse estranhamento um dia nos levaria a perder o Irmão do Meio para sempre.

Contra a vontade dos Croatan, atacamos o coração da cidade maldita. Encontramos uma criatura espreitando no núcleo de Cahokia, alimentando-se dos sacrifícios e da poluição. Era uma grande serpente, o próprio espírito que os Uktena pensaram que talvez fosse próximo a seu totem, mas ele fedia à morte e a Wyrn. Nossos guerreiros travaram uma grande batalha na Umbra e, por fim, o mataram. Talvez se tivéssemos parado para descobrir sua natureza primeiro, ou se tivéssemos matado-o mais cedo, teríamos sido poupados da Devoradora de Almas. Muitos anos depois, alguns disseram que foi essa besta em forma de serpente a primeira manifestação desse horror.

Na hora da batalha, os Wendigo estavam convencidos de que seu inimigo era uma besta da Wyrn, trazida para as terras das Feras junto com os novos caminhos. Assumimos que era um sintoma de qualquer loucura que tivesse ensinado os humanos a construir montes e derramar o sangue de sacrifícios de seus cumes.

Cahokia nos Dias Atuais

Vestígios da cultura que produziu Cahokia foram descobertos pelo meio-oeste americano, com grandes sítios de arqueológicos nos arredores de St. Louis, Missouri, Chicago, e Illinois. Outras estruturas menores dos “montes de serpente” foram encontradas ao sul do Arkansas e ao leste da Virgínia Ocidental. Com um maior interesse nos estudos indígenas, esses sítios tornaram-se amplamente estudados e com houve um grande aumento do interesse de turistas.

Os Wendigo e as outras tribos perceberam que alguns desses sítios de Cahokia parecem surgir espontaneamente. Outros sítios somem de modo misterioso na terra, apenas para terem o sumiço explicado como “erosão” ou “tragicamente destruído por uma construção recente” pela comunidade científica. Mais de um desses locais também foi fonte de infestações de estranhos Malditos e da mácula da Wyrn entre os visitantes, apesar da relação exata entre os restos de Cahokia e a Wyrn ainda precisar ser completamente explicado.

Nós a matamos, ou assim pensamos ter feito, e uma matilha de nossos maiores guerreiros, Poder da Superação de Luna, partiu para ver se a corrupção não mais se espalharia a partir das terras das Feras. Ao fazer isso, enfurecemos os Croatan, por irmos contra sua vontade em seu próprio território. Também enfurecemos os Uktena, por colocar a culpa da corrupção no povo dentro de suas fronteiras e destruir o espírito serpente antes que eles descobrissem sua natureza por eles mesmos. A cidade de Cahokia não existia mais, mas ao preço da harmonia das três tribos. Os Três Irmãos nunca mais seriam tão próximos e fortes como éramos antes da poluída cidade de Cahokia. Cada um deles se retirou para suas terras, ressentido com os demais. Há mais dessa história, mas devemos aguardar até o momento de falar de nossa maior desgraça, 600 anos mais tarde.

Escureidão do Longo

Inverno

A Guerra pelo Novo Mundo

Existem grandes batalhas e heróis demais na guerra pelas Terras Puras para fazer justiça a todos. Essa guerra durou 500 anos e a justiça pouco tem a ver com ela. Para ficar claro, a seguinte história narra o que aconteceu na maior parte das Terras Puras. A Sibéria e Groenlândia eram menos inocentes do que nós sobre os modos dos Estrangeiros da Wyrn e dos arautos da mesma, por já terem encontrado com eles antes. Mas, para a maioria de nós, aqueles que não são parte dos Três Irmãos eram pouco mais do que fracas memórias no momento em que os invasores chegaram a nossas praias e tudo foi para o inferno.

Desde o início dos tempos, os maiores videntes dos Três Irmãos tinham sonhos proféticos sobre mudanças que viriam. Atsiluaq dos Inuit, conhecido por nós como Quatro-Ursos, teve um sonho desperto e cantou sobre estranhos empunhando uma brilhante bandeira vermelha. Alguns de nós dizem que o vermelho que ele viu não era uma bandeira, mas sim a o solo das Terras Puras ensopado em sangue. Em ambos os casos, ele e muitos outros nos deram estranhas e confusas advertências que algo estava por vir. Não demos ouvidos. Mais tarde avisamos os Croatan, eles não ouviram.

Dos Três Irmãos, foi a nossa tribo que primeiro encontrou os exploradores, caçadores de peles e baleeiros. Nós os encontramos no ártico, os encontramos procurando por passagens marítimas que atravessassem o continente e se deparando com a costa noroeste. Eles eram como um cão farejando uma nova presa, seguindo uma trilha sem saber o que exatamente poderia estar do outro lado, mas gananciosos por isso do mesmo jeito. Muito antes disso, nós já tínhamos nos encontrado com os vikings. Você provavelmente ouviu falar de como as colônias deles nas Terras Puras não duraram mais do que uns poucos invernos particularmente hostis. Má sorte, ou

será que o Pai Wendigo não gostou deles? Nós não derramamos lágrimas quando eles se foram, mas que o Vento do Norte encha e guie suas velas. Os Croatan questionaram se nós estávamos sendo muito severos. Nós ouvimos respeitosamente o Irmão do Meio, mas continuamos a dar as costas aos estranhos. Peça a um Presa de Prata se quiser ouvir histórias irreais sobre como eles eram sociáveis e como os recebemos com violência.

Bem depois, estranhos pálidos muito diferentes começaram a aparecer nos limites de nossas terras. Dentre os mais pacíficos encontros foi quando Drake apareceu no noroeste do pacífico. Sua primeira ação foi renomear o lugar para “Nova Albion”. Ele então começou a fazer planos para uma colônia. Pelo menos ele tratou os nativos com o que nós descobrimos depois ser uma decência não-peculiar. Seu traço mais cativante foi ter a sensatez de remar para longe antes de desgastar a sua boa recepção. Ainda assim, muitos dos seus companheiros fediam à Wyrm e os “presentes” que eles deixaram demonstraram apenas o quão louca a Weaver tinha se tornado. Como muitos dos do Primeiro Povo, os nativos pós-modernos não valorizavam o acúmulo de bens materiais e então ficaram confusos com os presentes luxuosos e incomuns. Eles sabiamente devolveram muitos deles antes de Drake partir.

Soubemos com aqueles que se encontraram com Drake que ele contou histórias de uma terra cheia daqueles como ele, e gabou-se dos grandes trabalhos e dos tesouros muito estimados, como aqueles que ele tinha compartilhado. Depois de Drake, nós propositadamente rejeitamos duramente os visitantes e encorajamos os Uktena e os Croatan a fazerem o mesmo. Nós não sabíamos que já era tarde demais. Os rumores de um novo mundo e suas riquezas incendiaram os corações gananciosos dos europeus durante todo o caminho de volta às suas próprias terras. Espalhavam-se entre eles contos sobre cidades de ouro e mantos das mais valiosas peles para pegar se simplesmente atravessassem o mar.

Dentro do que pareceu com um simples ciclo da lua, havia exploradores e missionários massacrando enquanto abriam seus caminhos por entre as terras dos Croatan da Flórida, na costa da Califórnia e nas terras dos Uktena no México. Todos de uma vez, exploradores e colonos estavam infestando a costa do mar dos Croatan no leste enquanto baleeiros e comerciantes de peles estavam enchendo o território dos Wendigo ao norte. Os missionários abundavam em todos os lugares. Independentemente de qual nação os enviou, os homens brancos espalhavam doenças, morte e desdém em tudo que tocavam. Eles chamaram as Terras Puras de “Novo Mundo” e pareciam determinados a torná-las uma terra cheia da Wyrm e sem vida, e poluíam a terra o mais rápido possível. O Primeiro Povo estava primeiramente recebendo-os com desconfiança. A traição dos europeus logo terminou com essa desconfiança e o povo nativo foi rapidamente dominado por seu maior número e maior tecnologia. Eles caíram frente à traição dos arautos da Wyrm e suas novas doenças estranhas que matavam

ainda mais rapidamente que os próprios europeus. Os Três Irmãos foram sobrepujados. Muitos não admitiam isso, mas havia muitas terras para proteger de uma invasão tão espalhada.

Se a invasão tivesse sido somente dos arautos da Wyrm, eventualmente poderíamos ter prevalecido, mas ainda havia outros dois inimigos para encarar. Nós não os chamamos de arautos da Wyrm porque esse é um nome capcioso. Bestas da Wyrm cruzaram o oceano com eles e se deleitaram na destruição recém criada encontrada ali. As Bestas da Wyrm que já estavam aqui ficaram mais fortes com o derramamento de sangue e se uniram em novos terrores. As mais velhas e poderosas Bestas da Wyrm, as quais nós não destruimos, mas sim trancafiamos com antigos rituais e constante vigilância, livraram-se de seus grilhões à medida que seus guardiões se distraíam ou eram destruídos, se somando à crescente força da escuridão que se estendia sobre nossa querida terra.

Os Estrangeiros da Wyrm chegaram em meio a essa baderna, só aumentando a confusão. Eles viram nossos Parentes dispersos e agonizantes. Nossos guerreiros diminuía em número a cada batalha na Umbra ou nas “colônias”. Fomos devastados. Eles viram que as novas criaturas da Wyrm estavam surgindo mais rápido do que podiam ser destruídas. Eles viram que os lobos foram debilitados, assassinados e expulsos. Em seu orgulho os Estrangeiros da Wyrm usaram essas desgraças como evidências de que eles eram superiores a nós. Eles determinaram que iriam nos resgatar, ao invés de lutarem ao nosso lado.

Sua ajuda nos custou vários caerns. O caern da Mão de Gaia, no local que agora é conhecido como Finger Lakes, em Nova York é uma história típica. Antes guardado pelos Três Irmãos como o caern da Garra Graciosa de Gaia, as defesas do caern foram enfraquecidas pela dissidência em Cahokia, e novamente pela queda dos Croatan. O golpe final foi à dupla catástrofe de infestação de Malditos e Dançarinos da Espiral Negra, quando os europeus invadiram as Terras Puras. Os Wendigo sobreviventes foram incapazes de resistir quando bem-intencionados Filhos de Gaia e Fúrias Negras chegaram para ajudar os poucos remanescentes “selvagens” ali. Outros caerns foram perdidos na confusão. Você sabia que os Estrangeiros da Wyrm de fato pensam que a Seita Verde da cidade de Nova York fora fundada em 1855? E outros caerns ainda foram roubados sem a desculpa de nos ajudar. Os Fianna e Crias apanharam caerns nas Carolinas e na Virgínia. O assento da Casa dos Inimigos da Wyrm dos Presas de Prata nos Adirondacks era um grande caern dos Wendigo antes do século XVII.

Sua ajuda nos custou vários Parentes. Eles se surpreenderam com as matilhas de lobos que corriam livres e vigorosas. Eles tomaram os direitos dos ancestrais tão impensadamente quanto tomaram nossos caerns, com os Garras Vermelhas sendo os piores ofensores.

Sua ajuda nos custou vários aliados. Os Estrangeiros da Wyrm guerrearam com as Feras que encontraram lá. Já

que eles tinham assassinado tantos pelo mar, possivelmente eles não estavam acostumados a vê-los em números como aqueles. Logo eles “nos ajudaram” ao começarem algo perto de uma Segunda Guerra da Fúria em nossas praias. As Feras ficaram desconcertados com a grande confusão e não diferenciavam os Estrangeiros da Wyrm dos Três Irmãos em suas retaliações. Aqueles com os quais nós firmamos aliança no passado não mais viriam nos ajudar, mesmo em defesa mútua ou proteção das Terras Puras. Embora nem todos as Feras fossem nossos amigos, contabilize isso entre os erros dos Estrangeiros da Wyrm.

Os bastardos hipócritas ainda hoje não admitem a profundidade de sua traição ou começaram a pagar pelo que os ancestrais deles fizeram às Terras Puras. Eles nos chamam de fanáticos, nós os chamamos criminosos.

Os Croatan Derrotam a Devoradora de Almas

Nós ficamos por muito tempo calados sobre o que aconteceu com o Irmão do Meio. Não honra a memória deles manter nosso silêncio e nós não vamos mudar a história escondendo-a. Durante nosso longo silêncio, nós perdemos peças importantes dessa história, de maneira que agora o que resta é um pouco mais que um mito vazio. Possivelmente nos esquecemos para manter nossa raiva e culpa longe de nos devastar. Não sou o único a dizer. Os espíritos também estão reticentes a falar sobre a morte dos Croatan, mas eu direi tudo o que sei sobre isso, na esperança de que não se perca mais do passado.

Mesmo os arautos da Wyrm sabem que a primeira colônia britânica foi estabelecida no século XVI na ilha de Roanoke. O que eles não sabiam é que junto com os colonizadores e as bestas menores da Wyrm, que vieram como pulgas infestando os navios deles, havia um grande Maldito se esgueirando pela ilha e espalhando-se para as terras mais nas proximidades. Foi na Umbra, nas proximidades de Roanoke, que os Croatan encontraram a Devoradora de Almas, a maior perversidade que essas terras teriam visto desde o início dos tempos. Não tendo visto uma besta como aquela por incontáveis anos, eles não sabiam se a Devoradora de Almas era uma nova forma de um dos muitos Malditos que nossos ancestrais tinham prendido quando nós viemos para as Terras Puras ou se era uma nova besta trazida, possivelmente da outra margem das águas com os estranhos maculados. Já havia muito tempo que eles ao menos imaginaram que o inimigo poderia ser tão poderoso.

Eles sabiam que um ataque direto à besta não seria suficiente para derrotá-la. Eles enviaram sua maior matilha em uma jornada Umbral, buscando a chave para derrotar a Devoradora de Almas. Ao mesmo tempo, eles enviaram mensageiros até os Uktena e os Wendigo, solicitando ajuda aos mais sábios xamãs e maiores guerreiros deles. Depois do nosso longo ressentimento e afastamento proposital um do outro, essa solicitação



chegou a nós muito mais demoradamente do que teria chegado nos tempos antes da batalha sobre a cidade contaminada. Em nossa raiva nós tínhamos fechado as Pontes da Lua ou deixado-as esquecidas. Nos 600 anos que se seguiram ao desacordo sobre o que fazer quanto a Cahokia, as relações entre as tribos dos Três Irmãos ficaram tensas. Como qualquer briga entre irmãos, todas as três tribos guardaram mais raiva por ofensas menores do que era verdadeiramente sábio. Nós havíamos nos separado e então nos tornamos profundamente envolvidos com defender nossas terras contra as crescentes invasões.

Enquanto os Croatan estavam investigando as origens da Devoradora de Almas, esta se banquetou com os colonos e todos que eles encontravam. Suas sementes se moveram por entre os humanos como doenças negras, devorando almas para a sua mestra. Alguns dos do Primeiro Povo sentiram o perigo que esses estranhos pálidos representavam e fizeram guerra contra eles. A Confederação de Powhatan tinha sido inicialmente receptiva, apesar da cautela dos colonos, mas os arautos da Wyrm foram traidores e, até enquanto pediam comida e guias para ajudá-los a explorar as Terras Puras, tomaram prisioneiros e mataram muitos Powhatans, incluindo o chefe que havia os recebido com saudação antes. A Devoradora de Almas alimentou seus olhos com o massacre, mas seu apetite era cruel e implacável. Ela era astuta também. Seus asseclas enganaram os arautos da Wyrm para que voltassem de novo e de novo para Roanoke, apesar do desaparecimento e morte daqueles que ficavam para trás a cada vez.

Nós perdemos o nome da matilha que os Croatan enviaram para a Umbra, mas nós sabemos que só uma Garou daquela matilha voltou. A sobrevivente disse aos Croatan que eles poderiam derrotar a Devoradora de Almas, mas somente com um grande sacrifício. Ela disse também a eles que mesmo esse plano desesperado só funcionaria se eles agissem rapidamente. Esse inimigo estava se fortalecendo a cada dia e logo seria potente demais para os Garou derrotá-lo. Os Croatan viram que precisariam derrotar o grande Maldito corrompido, ou observariam todas as Terras Puras serem devoradas pelas sombras. Eles não esperaram pelos Uktena e Wendigo, para eterna vergonha e arrependimento destes dois.

Nós ainda não conhecemos a natureza exata do sacrifício. Nós temos apenas hipóteses, tendo visto os efeitos da sua mágica. Os Croatan devem ter preparado um poderoso ritual, talvez o maior que as Terras Puras já viram. Alguns têm especulado que o ritual possivelmente amplificou os seus espíritos até que eles se tornaram grandes demais para o insaciável engolir e eles o explodiram de dentro para fora. As perturbações e ondulações na Umbra por esse ritual ecoaram em pesadelos, clarões da selva e na Película, desde as selvas da América do Sul até o gelo do Ártico. Muitos dos espíritos mais velhos ainda se lembram desse tempo, embora eles não tenham falado dele voluntariamente nas poucas vezes em que nós perguntamos. É fato que os

Croatan liberaram um poder terrível para derrotar a voraz Devoradora de Almas e isso lhes custou tudo. Eles desapareceram.

Desde o desaparecimento dos Croatan, nós temos continuamente especulado o que exatamente eles fizeram, e se as suas vidas foram perdidas como parte do ritual ou como parte do combate com o Maldito corrompido. Não restou nenhum vivo para perguntarmos. Os Croatan se foram. Todos eles se foram, todo ancião e todo filhote, assim como todos os seus Parentes, tanto homens quanto lobos. Os Uktena dizem que um número pequeno da tribo deles conseguiu ir até Roanoke a tempo de acompanhar os Croatan, em seja lá que fim eles encararam. Esses, também, se foram. Os espíritos dos Croatan se foram e seu totem foi silenciado. Foi como se eles tivessem sido escavados e lançados para bem longe.

Palavras não podem expressar a tristeza que sentimos com a perda do Irmão do Meio. É uma ferida com a qual cada um de nós sofre até mesmo hoje. Quando ela era recente, a dor era demais para muitos de nós. Alguns ficaram loucos de raiva, enquanto outros caíram em desespero. Matilhas foram para o sul para guerrear contra os Uktena. Da parte deles, eles fizeram pouco melhor. Os dois Irmãos remanescentes batalharam um contra o outro e uivaram sua dor até Luna ouvir e chorar. Mesmo tendo poucas justificativas para lutarmos, matilhas individuais e até mesmo caerns inteiros encontraram razões. Ambos os lados repentinamente se lembraram de fetiches, terras ou Parentes que foram estragados, trocados ou simplesmente levados aos cuidados do outro Irmão e foram, subitamente, roubados, insubstituíveis e imperdoáveis. A guerra teria sido muito pior se não fosse pelos renovados esforços dos arautos da Wyrm para invadirem as Terras Puras. O fracasso de suas colônias iniciais pareceu inspirar uma cobiça maior ainda nos homens brancos, que se apressaram em reivindicar a generosidade de nossa terra. Nós não pudemos evitar que esses, que agora eram os mais odiados dos inimigos, nos trouxessem um pouco de volta aos nossos sentidos. À medida que os arautos da Wyrm pressionavam para o oeste, muitos do Primeiro Povo, que antes estavam nas terras dos Croatan, foram perseguidos até o nosso território, e na maior parte nós os aceitamos, como teriam desejado os Croatan.

As numerosas batalhas pelas Terras Puras nos distraíram, mas elas não nos fizeram esquecer. Por entre os longos e sangrentos anos, a ferida entre os Wendigo e os Uktena não foi totalmente curada. Ela nunca sarará enquanto nos recusarmos conversar sobre a morte dos Croatan ou sobre nossa parte nela. Nossa raiva e tristeza duraram por tanto tempo que o Irmão mais Velho e o Irmão mais Novo agora não podem se lembrar do tempo em que eles estiveram livres delas ou próximos um do outro. Nossa desculpa para a cólera entre nós mudou com o tempo, mas o cerne dela nem sempre foi o antigo argumento e o preço que não suportaríamos pagar. Certamente, dolorosamente perdemos a temperança e o discernimento do Irmão do Meio nos séculos seguintes.

Eu não posso terminar essa história sem mencionar

Todos os Brancos São Maus

Outro daqueles tópicos que é melhor deixar para quando você quer começar uma briga é a distinção, se há alguma, entre brancos e arautos da Wyrm. Todos os europeus são maus? O estereótipo diz que nós odiamos todos. Estereótipos são criados por alguma razão. A história mostra várias vezes que embora nós possamos encontrar indivíduos brancos que não são ruins, como um todo nós estaremos mais seguros admitindo o pior.

Alguns dos colonizadores, uma vez visto como eles poderiam viver em harmonia, mudaram seus hábitos e foram bem-vindos nas nações do Primeiro Povo. Alguns dos caçadores trataram aqueles que encontraram com respeito e, portanto, tiveram acesso garantido à generosidade das Terras Puras. Alguns dos legisladores tentaram ser justos com o povo sob seus cuidados, sem levar em consideração a nação. Todos eles são exceções à maioria dos que nós encontramos. As histórias sobre esses encontros estão escritas em sangue e sofrimento.

Mesmo quando eles parecem estar fazendo alguma coisa sem conseqüências ruins, acaba havendo opressão. Foi o que aconteceu com o Ato de Dawes ou o Ato Geral de Distribuição de Lotes de Terras. Sob essa lei, a propriedade conjunta das terras do Primeiro Povo foi tornada ilegal. Cada homem acima de 18 teve, ao invés disso, “arrendada” uma pequena porção da terra como sua propriedade pessoal. Inicialmente nós, como o Primeiro Povo, achamos que essa mudança na semântica significaria pouco. O povo branco gostava de distribuir papéis dizendo quem possuía o quê, e isso não importava, contanto que eles não estivessem forçando outra realocação para dar lugar ao seu “progresso”. Mas os arautos da Wyrm nos pegaram de surpresa. Após distribuir terra para os homens qualificados, eles decretaram o resto “excesso”, e venderam barato para os colonizadores brancos. A nação Cherokee sozinha perdeu 80 % de suas posses, lançando o povo na pobreza que perdura até os dias atuais. Noventa milhões de acres foram perdidos para proprietários de terras brancos, somente com esse ato. Dentre esses, o Caern da Melódia da Terra Vermelha, o qual nós pensávamos estar a salvo no coração das terras dos Cherokee.

Não, não é uma questão da qual dentre ou se cada um dos arautos da Wyrm é tão mal quanto o seu mal coletivo. Pense nisso dessa forma: os arautos da Wyrm são como um bando de aves marinhas fazendo ninho em nossa praia. Individualmente, os pássaros podem ser bons ou maus, gentis ou cruéis. Juntos, a despeito de seus méritos individuais, onde quer que eles vão, logo o local estará coberto de guano.

que ultimamente alguns têm alegado que é a Devoradora de Almas quem observa nas grandes profundezas do Abismo. Eles dizem que a Devoradora de Almas não foi

destruída, apenas mandada de volta para as profundezas, enfraquecida com seus ferimentos e escondendo-se como um caracol embaixo de uma rocha. Que Gaia permita que estejam errados! A que custo nós finalmente derrotaremos esse inimigo se mesmo o sacrifício do Irmão do Meio não foi suficiente para apagá-lo da criação? Caso a Devoradora de Almas se levante novamente nas Terras Puras, acho que nós saberemos que chegou o Apocalipse.

Expansão

Quando chegou o século XIX, a morte inundou as terras a oeste do Mississipi e os arautos da Wyrm abundaram como moscas em uma carcaça nas Terras Puras. Se seus pais trouxeram morte ao Primeiro Povo pela doença e traição, agora eles traziam a morte pelas armas e “realocação”. A terra que eles já tinham tomado não era suficiente. Coletivamente, os arautos da Wyrm comeram e comeram, como uma besta enlouquecida, mas nunca ficavam saciados. Seus olhos se voltaram para o que se projetava além do Mississipi e foi o Primeiro Povo quem mais uma vez ficou no caminho da infinita avareza deles. Várias vezes o Primeiro Povo foi ordenado a deixar suas terras natais e ir para outro lugar. Os arautos da Wyrm foram generosos com inférteis e distantes terras, mas muitas vezes essas terras também foram tomadas e o povo indígena foi intimado a ir para um lugar mais distante, mais indesejado. Os antigos hábitos não lhes diziam como viver nesses novos lugares, e as suas crianças sofreram com a fome. Se, ao invés disso, eles se recusassem a deixar suas terras, o exército forçava-os a sair e suas crianças eram massacradas.

Os animais também sofreram, mas ninguém disse a eles para ir embora antes da matança começar. Espécies quase inteiras foram destruídas porque elas não eram “úteis” para a cultura dos arautos da Wyrm. Lobos foram caçados próximos a extinção, de maneira que eles não mais interferissem nos preciosos rebanhos de gado, que eram cercados por milhares de quilômetros de arame farpado. Eles aprenderam com a história de seu povo que os lobos eram maus, demônios comedores de bebês, que tinham que ser destruídos para a segurança de todos. Eu não sei onde essa informação errada saiu, mas eles a abraçaram até um ponto em que era sentença de morte ser um lobo em qualquer lugar nas planícies ou florestas de suas novas aldeias. Búfalos, ou quaisquer tipos de presas, eram caçadas por esporte ou por peles, e a carne era deixada apodrecendo em supurosas pilhas perto das trilhas de ferro para as suas condenáveis máquinas a vapor. Em todo canto o vento trazia o fedor da morte. A “civilização” veio para o oeste em rodas de ferro e, com a morte, fez gritar todas as coisas em nosso território.

Muito pior que a traição dos arautos da Wyrm foi a traição final dos Estrangeiros da Wyrm, aqueles que se atreveram a se chamar de nossos irmãos. Nós ficamos surpresos quando eles tomaram caerns e terras no leste, mas sem os Croatan lá, era difícil combatê-los. Alguns até mesmo diziam que alguém tinha que tomar as terras dos Croatan para preveni-las de caírem nas garras da

Wyrm. Certamente. Os Uktena e os Wendigo deveriam ter adotado essas terras em seus protetorados, e nós o fizemos, pelo menos até que os Estrangeiros da Wyrm vieram e tomaram-nas de nós à força.

Tivemos a última prova das intenções deles quando não responderam nosso chamado por ajuda enquanto os arautos da Wyrm perseguiram nossos Parentes através do continente. Violaram a Lítania, tornando-se inimigos para sempre. Depois de quase 200 anos, o ódio ainda queima. Os Crias de Fenris e os Senhores das Sombras foram claros, não se preocupando em mentir antes de tentarem nos matar. Eles nos trataram como se fôssemos o inimigo e tomaram o que podiam. Os Cavaleiros do Ferro, ou Andarilhos do Asfalto como são conhecidos hoje, se aproveitaram dos brinquedos da Weaver que levaram os arautos da Wyrm para o oeste. Você não podia encontrar uma estrada de ferro ou uma linha telegráfica que não tivesse alguns deles se deleitando em sua corrupção. Os Garras Vermelhas, apesar de sentirem a perda da natureza selvagem quase tão profundamente quanto nós, tentaram reclamar os locais selvagens restantes para os seus domínios. Bêbados bastardos até o último filhotinho, os Fianna cantaram baladas sobre proezas imaginárias enquanto cavalgavam com ostentação por entre os túmulos do povo e espalhavam sua própria doença particular, o alcoolismo, para todos os que encontravam. As Fúrias Negras não se desviaram de seu caminho para nos prejudicar, mas elas também não se esforçaram muito para nos ajudar. Aqueles bundões pomposos, os Presas de Prata, se coroaram reis das Terras Puras e pareciam confusos quando não os bendizíamos “apropriadamente”. Os Filhos de Gaia mostraram solidariedade pelo sofrimento de nossos Parentes, mas cobertores e abraços parecem insignificantes considerando o que estava acontecendo em toda parte das Terras Puras. Os Portadores da Luz Interior, Roedores de Ossos e Peregrinos Silenciosos não foram muito úteis para ninguém, quem diabos precisa deles, afinal?

Coletivamente, os Estrangeiros da Wyrm permitiram o massacre das Terras Puras e de nossos Parentes, ambos hominídeos e lupinos, tão seguramente quanto o teriam se tivessem agido eles mesmos — e em muitos casos eles agiram. Falando sobre esses tempos, vejo porque alguns dos campos da Trilha da Batalha anseiam por algum dia ir em peso para a pátria deles e fazer o mesmo.

Somos independentes. Se os Wendigo hesitaram em se juntar com nossos Parentes e levar grupos de guerra antes, não hesitamos quando os arautos da Wyrm disseram que iriam agora tomar as terras do oeste. Nós percebemos que o jeito seria viver no mar ou morrer na terra. Os invernos foram ficando mais frios e um vento selvagem arranhava os colonos e os soldados conforme eles avançavam. Nevascas confundiam os caminhos para o oeste e pioneiros viravam suas intermináveis fomes uns contra os outros à medida que o espírito canibal do inverno os tomava.

Aquelas que os arautos da Wyrm chamaram de “guerras indígenas” foram intensificadas pelas rebeliões



armadas que começaram com a primeira invasão deles às Terras Puras. Somente os asquerosos temores da Wyrm e as represálias de Garou perdidos à Fúria podem explicar alguns dos atos de horror que se seguiram. Humanos, Estrangeiros da Wyrm, lobos, arautos da Wyrm e Wendigo lutaram até que mal pudessem se lembrar de um tempo em que havia paz sem que toda a terra fedesse a sangue, tanto inocente quanto culpado. Ao mesmo tempo, tempestades da Wyld eram puxadas dos últimos suspiros de natureza selvagem, arriscando a todos e as bestas da Weaver quase que não podiam conter sua alegria, enquanto a tecnologia e a calcificação dominavam nos campos. Havia tanto sangue e matança que mesmo os espíritos deles murmuravam, para que não nos enfureçamos novamente com suas narrações.

Mesmo meio a nossa raiva, houve desesperança. Nossa tribo foi dividida. Alguns de nossos irmãos mais ao norte vieram para o sul ajudar nossos Parentes sitiados. Outros ficaram onde estavam e prometeram guardar a terra que tinham a qualquer preço. O Grande Caern — para você ver o que acontece quando se deixa os Estrangeiros da Wyrm nomearem alguma coisa — na moderna Vancouver existe graças às defesas fortalecidas criadas por essa facção de Wendigo do norte. Nós o conhecíamos como Caern da Travessia Interior e lutamos contra Senhores das Sombras e Crias de Fenris até um “cessar-fogo”, antes de concordarmos em compartilhá-lo.

Quanto aos Wendigo do sul, alguns fugiram para o norte onde nossos irmãos lupinos ainda viviam, fortalecendo as defesas contra arautos da Wyrm e os horrores Umbrais nascidos de suas terras vis do outro lado do mar. Outros ficaram com o Primeiro Povo, recusando-se a abandonar aqueles que sempre tinham estado sob nosso cuidado, para onde quer que fossem enviados para ficar. Outros ainda ficaram nas terras tradicionalmente mantidas por nossa tribo, cercando os arautos da Wyrm onde podiam, mas lentamente caindo na corrupção e na Harano ao verem essas terras devastadas, ficando sob o jugo da Weaver e da corrupção da Wyrm. O Caern do Ninho do Pássaro-Trovão na Faixa do Ferro da moderna Minnesota, aos cuidados dos Wendigo do sul, foi perdido para os Crias e então retomado pouco antes da Devoradora de Tempestades nos dar muito mais afazeres do que simplesmente guardar os nossos caerns.

A Devoradora de Tempestades

Na pior parte desses tempos já sombrios por si só, o grande Maldito chamado de Devoradora de Tempestades veio, se regozijando em nossa tristeza e se fortalecendo em nosso sangue derramado. Era um dos muitos servos da Wyrm que nós, juntamente com os Uktena e Croatan, tínhamos atado há tanto tempo atrás que o laço era mais mito que fato. Os laços antes requeriam rituais e a constante vigilância dos nossos caerns para serem mantidos. Então a vigília se quebrou. Nossos caerns foram poluídos ou usurpados por aqueles que não fizeram nada para sustentar a mágica antiga e bestas começaram a escapar para o mundo mais uma vez. Os Estrangeiros da

Wyrm não deram ouvidos às nossas histórias ou continuaram com nossos rituais. Eles pensavam saber mais. Ao nos “ajudar”, eles quase trouxeram a ruína às Terras Puras na forma de uma Devoradora de Tempestades reabastecida após sua longa prisão.

Mesmo agora, nós não estamos certos sobre o que era a Devoradora de Tempestades. Talvez fosse uma prima da Devoradora de Almas que havia exigido os Croatan. Talvez fosse um cruzamento horrível entre alguma coisa antiga das Terras Puras com alguma coisa trazida pelos arautos da Wyrm do outro lado do oceano. Era certamente a maior besta da Wyrm a livrar-se das redes antigas. Esse grande Maldito e seus asseclas trouxeram doença e morte para a Umbra por entre as Grandes Planícies. Imagine um redemoinho de poeira tendo procriado com uma tempestade da Wyld e misture a isso o terrível engenho de uma besta da Wyrm. O espírito-tempestade resultante destruiu muito e tornou quase impossível viajar pela Umbra na maior parte do oeste. Muitos bons espíritos foram perdidos ou ficaram loucos mesmo enquanto nós chamávamos por eles para auxiliarmos contra os arautos da Wyrm. Muitos de nossos Theurges foram perdidos em tempestades Umbrais enquanto tentavam aprender sobre a fonte dessa nova doença. Em um tempo de desesperança e confusão, ela se banqueteara com a nossa dor.

Os Uktena já estavam combatendo a Devoradora de Tempestades conforme ela se propagava pela terra deles. Os Wendigo sabiam que praticamente não seria possível derrotarmos a Devoradora de Tempestades sozinhos. Assim como fizeram os Croatan antes de nós, nós pedimos ajuda, e ao menos os Estrangeiros da Wyrm responderam. Nós confiamos neles a pelo menos agirem sem egoísmo e eles não nos decepcionaram. Também, eles eram incapazes de cruzar a Umbra enferma em segurança. Eles também seriam engolidos caso a Devoradora de Tempestades ficasse mais forte e adoecesse a Umbra até a terra natal deles mesmos. Nós vimos nossas pontes da lua cederem e como os asseclas do Maldito se espalharam para nossos caerns ao norte e aos caerns “deles” ao leste.

A Devoradora de Tempestades era uma adversária esperta e enviou vários espíritos para tentar nos desencaminhar. Ela tentou nos enganar e manter o ódio pelos Estrangeiros da Wyrm fresco para que nós não aceitássemos trabalhar com eles, mesmo que fosse para o bem de Gaia. Muito embora nós suspeitássemos dessa tática, alguns de nossa tribo disseram que nós deveríamos largar os Estrangeiros da Wyrm a sua própria sorte, assim como eles tinham nos deixado com a nossa. Se nós tivéssemos ouvido, as Terras Puras agora seriam um deserto de tempestades e poeira. Mas os caminhos traiçoeiros dos Estrangeiros da Wyrm não são os caminhos dos Puros.

Trabalhando junto com nossos inimigos, os xamãs descobriram um jeito de derrotar a Devoradora de Tempestades. Essa sabedoria está perdida para nós agora. Perdemos muito naqueles tempos sombrios. Sabemos que

Restos da Devoradora de Tempestades

Nenhuma besta da Wyrm morre facilmente ou de maneira limpa. A vil mistura de Weaver com Wyrm chamada de Devoradora de Tempestades foi derrotada em 1889, mas os persistentes efeitos das convulsões de morte da criatura ainda podiam ser sentidos em meados do século XX. É difícil mensurar a destruição total, já que grande parte dela ocorreu na Umbra, mas rumores sustentam que a tempestade de poeira de Oklahoma foi o último suspiro da Devoradora de Tempestades. Se isso é verdade, o poder dessa última tempestade dá uma pista sobre o quão poderosa a besta deve ter sido um século atrás.

Uns dizem que a “descendência” da Devoradora de Tempestades ainda pode ser encontrada no oeste americano sob a forma de redemoinhos de poeira, tornados e ciclones girando com fúria sobrenatural pela terra. Parece uma improvável coincidência que a “galeria dos tornados” trace um caminho por entre terras um dia infestadas pela Devoradora de Tempestades. Poderia isso significar que a derrota da Devoradora de Tempestades foi uma vitória vazia ou o ritual salvou o oeste de algo muito, muito pior?

como parte desse poderoso ritual, um dos maiores guerreiros de cada uma das treze tribos teve que voluntariamente servir como sacrifício. A essência combinada desses treze heróis energizou uma arma que, quando somada à mágica dos Theurges, foi potente o suficiente para destruir a Devoradora de Tempestades. Se nós não tivéssemos descoberto isso juntamente com os Estrangeiros da Wyrm não acho que eles teriam acreditado em nós, mas do jeito que estava, a solução era evidente. A notícia se espalhou pelas Terras Puras e logo um herói de cada tribo tomou a frente. Nosso herói foi Lança-do-Inverno, um Wendigo do norte que viera para o sul se unir ao coração da batalha pelas Terras Puras.

O ritual durou de lua cheia à lua cheia, reclamando as vidas de muitos dos Theurges que o executaram, assim como as dos heróis-mártires. Quando estava completo, a Devoradora de Tempestades foi vencida. A purificação da Umbra levou muito mais tempo e foi o primeiro trabalho dos Puros e dos Estrangeiros da Wyrm juntos. Talvez o mais proeminente aspecto dessa vitória foi que ela a trouxe paz temporariamente às Terras Puras. Por um momento ao menos, os Estrangeiros da Wyrm eram nossos aliados.

Wounded Knee

O espírito da rebelião do Primeiro Povo foi derrotado em 1890. Uma longa história de traição e brutalidade culminou com o exército americano cercando um grupo de Oglala Lakota (Sioux) e Cankpe Opi (Riacho Wounded Knee) desesperados. Só foi preciso um disparo de arma para tornar um encontro tenso num morticínio. Nós não sabemos quem disparou a

arma, mas não precisa ser gênio pra descobrir que a Wyrm estava por trás disso. Quando os ecos daquele tiro se calaram, o chefe Pé Grande e 350 do seu povo, em sua maioria mulheres e crianças, estavam mortos na neve. A nevasca que nós chamamos lamentou e serviu de luto para a morte deles, mas não pudemos salvar suas vidas. Nós chegamos tarde demais para ajudá-los.

Nós nos atrasamos em muitas coisas. Os Wendigo vinham apoiando rebeliões e conflitos entre o Primeiro Povo e o exército desde o começo. Mas em Wounded Knee nós pagamos o preço por lutar uma guerra com muitas frentes. Alguns dizem que foi o tiro em Wounded Knee que feriu mortalmente as Terras Puras de Gaia, outros diriam que as Terras Puras já vinham morrendo desde o momento em que nós permitimos que um arauto da Wyrm botasse os pé nelas ou uma de suas malditas bandeiras. Foi falha nossa, de qualquer forma, e nós liberamos nossa raiva no exército por 4 dias de tal maneira que, quando a nevasca terminou, havia duas vezes mais deles congelados na neve do que Oglala Lakotas massacrados. Pela intensidade daquela nevasca, parecia que ela iria finalmente matar todos. O que nos parou foi a mesma coisa que deixou o exército tão temerário: a Dança Fantasma.

No ano anterior, Wovoka dos Paiutes havia trazido a Dança Fantasma para o Primeiro Povo. Ele era do povo do Irmão Mais Velho também e tinha o dom natural dos Uktena para intuições espirituais. Ele prometeu que a Dança Fantasma traria de volta o búfalo, traria todos os espíritos ancestrais de volta para nós e ainda faria os guerreiros mais fortes que as balas atiradas contra eles. Sua dança era um caminho de paz oferecido a um povo cansado de morte e guerra. Humanos e Garou que ouviram a mensagem de Wovoka rapidamente se convenceram de que finalmente haveria um jeito de expulsar os arautos da Wyrm das Terras Puras. A alegria invadiu todos aqueles que acreditaram verdadeiramente. Os Dançarinos Fantasmas se embriagaram com a nova esperança, que vinha depois de tanto desespero. Mas os desconfiados arautos da Wyrm viram somente uma estranha dança e uma nova, e perigosa, religião. O exército temeu uma insurreição daqueles que eles tinham tratado tão cruelmente por tanto tempo e foram até Wounded Knee prontos para guerrear.

A Wyrm temeu a Dança Fantasma também, talvez porque a dança era realmente uma mágica vigorosa, ou talvez simplesmente pelo fato de ela nos ter dado esperança, e guerreiros com esperança são sempre mais poderosos. Os asseclas da Wyrm alimentaram os medos do exército e brincaram com as suas desconfianças. Os sussurros malignos da Wyrm aterrissaram em solo fértil. Os arautos da Wyrm acreditaram em mentiras sobre assassinatos e tramóias porque eles se lembravam de seus próprios assassinios e planos. Em suas mentes, eles não poderiam esperar algo melhor de “selvagens” do que poderiam esperar deles mesmos.

Ao fim daquele dia frio nos campos nevados de Wounded Knee, o povo de Pé Grande estava

desesperado, porém esperançoso. O exército estava amedrontado, nós estávamos muito atrasados e o fim foi amargo. A Wyrm se deleitou com todo o medo e morte que se espalhou pelas Terras Puras. Nós éramos muito poucos. Nós lutamos muitas guerras ao mesmo tempo e ninguém veio ao nosso auxílio. Se isso não desperta sua fúria, vá viver em uma de suas imundas cidades, pois você não é um dos meus.

Nossos Parentes perderam a esperança lá em Wounded Knee e as nações do Primeiro Povo foram derrotadas. Eles se dispersaram e o esquecimento das antigas tradições feriu o seu orgulho. Logo, os territórios deixados para eles foram divididos de acordo com a sensibilidade dos arautos da Wyrm de maneira que foram “civilizados” para a pobreza e a dependência. Não pudemos protegê-los ou aos animais que um dia triunfaram nas terras deles. Fizemos o que podíamos para guiar alcatéias para a natureza pura remanescente no Canadá e esperávamos que pudéssemos protegê-las. Logo, o Primeiro Povo foi esquecido pelos arautos da Wyrm, só aparecendo como sombras deles mesmos em cerimônias de agradecimento que glorificavam a conquista do povo ou em lojas de cigarros como ícones opacos do tabaco.

O Mundo Circumpolar

Somente no século XX o Primeiro Povo começou a se unir em grupos maiores que nações para lutar contra os arautos da Wyrm. Olhando para trás, é fácil ver que os esforços deles no século passado teriam sido muito mais bem-sucedidos se as nações tivessem se unido ao primeiro sinal dos europeus. Também é fácil ver como essa reunião era impossibilitada quando o povo era tão diverso e não tinha meios fáceis de comunicação global. Veículos que andam na neve, carros, telefones e o correio, as mesmas coisas que eles, e nós estivemos lutando contra o que se mostrou inestimável para reunir o mundo circumpolar. Embora essa unidade não tenha vindo sem dissensão, foi a primeira vez que pessoas muito diferentes tinham mostrado uma face conjunta para o mundo. Era como se ao rotular a luta deles como “rebelião de 500 anos”, no passado e no futuro, o povo desse tempo tivesse se unido com os seus ancestrais em uma jornada cheia de propósito para reaver as terras deles.

A reunião das nações levou a muitos movimentos políticos, os quais, embora não tendo completo sucesso, eventualmente trouxeram pequenas vitórias verificadas no fechamento do século. É possível que ainda haja mais frutos para serem colhidos dessa cooperação. O novo espírito de colaboração dos humanos nos tem encorajado a ver além e, possivelmente, deveria servir como exemplo para os dois restantes dos Três Irmãos.

A Estrada do Alaska

Iniciou-se um novo século e os arautos da Wyrm guerreavam entre si, e com isso acreditamos que estaríamos seguros por um tempo. Nós até mesmo achamos que as guerras dos arautos da Wyrm dariam cabo deles por nós, ou ao menos enfraqueceriam suas defesas,

de maneira que nós iríamos terminar o serviço. Possivelmente nós não nos enganamos tanto assim. Os arautos da Wyrm estavam com medo de que suas cidades caíssem pelos bombardeiros e eles uivaram pela guerra. Como qualquer povo amedrontado, eles pediram que os seus líderes fizessem algo, mesmo se não fosse algo sensato. Fortificar o Alaska para proteger a costa oeste foi uma coisa assim. Para isso, eles precisariam de uma estrada, já que a viagem era muito longa de barco. Tenho certeza de que a Wyrm detestou toda aquela terra não poluída e pavimentada no Canadá e estimulou os arautos da Wyrm enquanto eles planejavam a trilha.

Uns poucos humanos corrompidos do Primeiro Povo os ajudaram e serviram como guias para as escavadoras e eles adentraram as montanhas, camadas de terra congeladas e os muskegs (pântanos congelados). Os arautos da Wyrm não tinham mapas e isso os fez terem medo da terra. Como seus pais, eles não ouviram o medo, ao invés disso se lançaram nos lugares selvagens, aleijando terra e bestas. Sua velocidade era tão grande que eles nem ao menos seguiram seus próprios costumes tortos, construindo a estrada primeiro, e pedindo permissão para o governo canadense — que estava com a terra — depois. Em um só ano, a horrível estrada estava construída. E poucos anos depois seu inimigo estava derrotado, nunca tendo ameaçado a costa.

Nós chamamos a terrível estrada de “estrada da Wyrm”, e toda a vilania das emboscadas ao longo do seu asfalto negro. Ela tem sido sempre um chamariz para o mal que busca um caminho fácil para os territórios descampados. Matilhas inteiras são devotadas a patrulhá-la. Ao contrário de outras partes das Terras Puras perdidas sob finas peles de pavimento, a terra perfurada pela estrada da Wyrm mantém ao menos um pouco reflexo de seu antigo esplendor. Talvez por causa dessa leve pureza, a ferida negra da estrada atrai a Wyrm tanto quanto atrai turistas boquiabertos.

O Poder Vermelho

Os anos 60 e 70 trouxeram algo chamado movimento do Poder Vermelho. Parecia uma boa idéia e muitos de nós éramos apoiadores quando no início. O Poder Vermelho estimulava o movimento Poder Negro em propagar a idéia louca de que, se membros de um grupo étnico em particular são pessoas, merecendo, portanto, tratamento decente e, mais importante, se esse tratamento não houvesse, valeria a pena lutar por ele. Não mais pedidos educados e esperas. Não mais ficar olhando o congresso ou o parlamento dos arautos da Wyrm passando mais leis que desovavam intermináveis agências paternas para proteger os pobres e ignorantes selvagens deles mesmos. Muitos Wendigo eram participantes ávidos, a despeito de pedidos de moderação do Aro Sagrado e daqueles Filhos de Gaia intrometidos.

Alguns membros do movimento do Poder Vermelho reivindicaram indenizações monetárias por séculos de maus-tratos, mas nenhum Wendigo era parte dessa facção. Dinheiro em troca das Terras Puras? Nunca! O

governo dos EUA tentou comprar o contentamento do movimento com a passagem do Alaska no início dos anos 70 e rimos na cara deles. Para o conhecimento deles, a maioria dos humanos do Poder Vermelho o fizeram também. Os seus membros originais eram idealistas, se vendo em uma missão para proteger os valores tradicionais e impulsionar as reivindicações dos nativos.

O Philodox Wendigo, O-Búfalo-Branco-Esperapara-Retornar-ao-Seu-Povo, foi aquele que fez o maior esforço para promover esse movimento humano entre nossa tribo. Ele fez um trabalho de mestre unindo os Garou do ártico e das planícies, ambos hominídeos e lupinos, a despeito de suas várias diferenças e a grande distância que os separava. Ao criar uma frente unificada entre os Garou, que se espelhava na reunião das nações humanas, Búfalo-Espera tinha esperança de que finalmente nosso sonho de retomar as Terras Puras se tornaria uma realidade.

Deveríamos ter aprendido com o desastre dos Dançarinos Fantasmas um século atrás, qualquer coisa que traga dispersa esperança vai terminar mal. Assim foi também com a maioria do movimento do Poder Vermelho. Ele foi fisgado pela avareza e a corrupção daqueles macacos estúpidos e, conseqüentemente, foi condenado. Como se Gaia estivesse mostrando o alvo, o fim veio novamente no riacho de Wounded Knee. Há uma energia estranha naquele lugar, talvez até uma profunda fenda até o Abismo. Ouvei que é debaixo de Wounded Knee que outra das maiores bestas da Wyrms

Projeto Sobrenome

Como muitos dos primeiros arautos da Wyrms Terras Puras, missionários encorajaram os inuit a substituírem os seus nomes dados segundo as tradições com outros nomes adotados da Bíblia visando ajudar a cimentar a conversão deles de “crentes selvagens” ao cristianismo. Então, na década de 40, para ajudar o governo canadense a manter melhores cadastros, foram dados números de identificação para os inuit que viviam no Canadá. Aos inuit que não tinham a tradição de sobrenomes dos arautos da Wyrms foram dados números de identificação estampados em um pequeno disco vermelho de couro em um robusto cordão. Essa vil e repreensível desumanização de nossos Parentes e seus parentes foi certamente o trabalho da Weaver e de seus agentes.

Por mais de 20 anos cada família só tinha um número — alguns de nossos Theurges sugeriram que isso as marcava como os primeiros humanos a não ser nada além de vadios numerados perante os olhos da Weaver. Mas a Weaver foi muito gulosa e nosso povo recuou. No fim da década de 60, os inuit visitaram cada casa nos territórios no noroeste e pediu para cada família escolher um sobrenome. Muitos escolheram nomes de seus ancestrais ou seus pais. Com os recém-criados últimos nomes, os números desumanizadores foram abolidos.

Uma Pequena História Sobre o Legado do Poder Vermelho

Era uma vez um campo de golfe que queria ser expandido. A terra que queriam era terra tribal e, para completar, cemitérios sagrados. A expansão exigia a remoção de árvores e restos mortais dos ancestrais. O Primeiro Povo, ao qual a terra pertencia, ao invés de agradecer aos arautos da Wyrms por extirpar suas florestas e seus avós, começou uma ocupação da região. As pessoas no campo de golfe chamaram o governo, e logo havia centenas de tropas canadenses com seus tanques apontados para as famílias na terra sagrada. Ao mesmo tempo, o Primeiro Povo estava em contenda entre si, mães de clãs e conselhos de grupos, tradicionalistas e partidários do governo, militantes e pacifistas, todos argumentando amargamente. Depois de alguns meses, dúzias dos do Primeiro Povo estavam no tribunal dos arautos da Wyrms e a principal evidência contra eles era uma concessão de terra feita por um rei dos arautos da Wyrms do outro lado do mar.

Essa é uma história que você ouvirá várias vezes em assembleias e encontros em prol dos direitos indígenas. Sempre que nós a ouvimos, nos sentimos furiosos, com razão, e vamos bater em algumas cabeças. É uma história real. Isso aconteceu em 1990 em Kanehsatalke, Canadá, e variações dela aconteceram de novo e de novo ao longo das Terras Puras. Mas seja cuidadoso, a versão popular não relata alguns fatos importantes. Os conselheiros dos grupos e as mães dos clãs vinham disputando amargamente o controle do governo das reservas por décadas. Um desses grupos pode ter assinado um acordo para vender as terras para o governo e então tentado voltar atrás quando a decisão se mostrou politicamente imprudente. A maioria do Primeiro Povo armado envolvido no impasse com os soldados do governo não eram da tribo local, mas parte de um grupo militante derivado do Poder Vermelho. Esses protestantes profissionais vieram “ajudar” sem pedir permissão ao povo local. Ali estavam vários Malditos bem alimentados atuando na reserva, no campo de golfe e no governo dos arautos da Wyrms. Ah, e a terra sagrada em disputa era na verdade acres de maconha. Isso mesmo, estavam cultivando acres e acres da erva em cima dos ossos de seus ancestrais. Uma reserva com 80% de desemprego tinha milhões de dólares em maconha e pode apostar que não estavam planejando fumar tudo sozinhos.

De repente você precisa de um marcador de desempenho para descobrir quem são os caras maus. Nós estamos lutando contra os contrabandistas, os gângsteres, os líderes desonrosos, os advogados, os criminosos, o há-muito-morto rei, os traficantes de drogas ou o campo de golfe? A versão simplificada da história provê um inimigo bem claramente definido. Talvez os fatos reais também o façam. Matem todos eles e deixem Gaia arrumar as coisas.

levantar-se-á, e ela será algo tão grande e terrível quanto a Devoradora de Almas. No mínimo, nós deveríamos aprender a manter o inferno longe dali, dada a terrível história do lugar.

O papel do homem nisso foi que durante o inverno de 1973, um bando dos Oglala Lakota começou o conflito armado mais longo desde a guerra civil dos próprios arautos da Wyrm na retomada de Wounded Knee para sua nação. O que os derrotou nesse novo Wounded Knee não foi o exército americano, mas as amargas lutas entre os tradicionalistas e os partidários do governo dentro do grupo dos rebeldes. Eles derrotaram a si mesmos e o que eles criaram como uma visão esperançosa para o futuro, um chamado para uma batalha cheia de propósito rapidamente desintegrou-se em bandos armados de guerreiros bêbados andando em pick-ups procurando por uma briga. Os asseclas da Wyrm tragaram as almas dos membros do Poder Vermelho mais rápido que um esquilo come nozes. Esses últimos vestígios tortos do Poder Vermelho ainda existem.

Mesmo hoje, marginais armados de reservas distantes viajam um lugar a outro com o único propósito de criar problemas entre os nativos e os arautos da Wyrm. Grande parte do contrabando de drogas e bebidas que cruza a fronteira entre os EUA e o Canadá é organizada por esses marginais. É o Poder Vermelho deturpado que traz a maior parte dos músculos empregados pelos cassinos indianos e até mesmo financia várias gangues de rua canadenses. Eles são os estúpidos que lubrificam as rodas das mesas de jogos de azar em uma dúzia de reservas. Olhando para trás, é tentador concluir que o movimento não fez nada mais que criar um tipo de Máfia Vermelha e outro conto de submissão indígena.

Neve Negra

Sempre tivemos um problema com o óleo. Primeiro sob a forma de baleeiros trazendo doenças e miséria em troca de óleo de baleia. Não lembro da lista completa com todas as coisas “prazerosas” que eles fizeram com partes das baleias. Não foi comê-las, claro. Não, eles fizeram perfumes, óleo de lamparinas, laços para cabelo ou algo assim. Todas essas coisas eram sujeiras da Weaver sem as quais eles ficariam melhores. Então, justo quando íamos finalmente terminar de arrumar tudo — devido mais a termos derrubado os incentivadores-chave da caça as baleias que a adesivos de pára-choques escrito “salvem as baleias” — outro tipo de óleo tornou-se um problema.

O petróleo tem sido uma fonte e tanto de problemas ultimamente. Uns poucos Wendigo estão crescendo nostálgicos da corrida do ouro de Yukon. Pelo menos você podia entulhar os exploradores em um buraco e esquecer-se deles. Que droga pode ser feita sobre um maldito oleoduto no seu quintal? Os petroleiros são uma infestação e seus poços estão sendo perfurados Gaia adentro mais rápido do que nós podemos pará-los. Todo o ártico está ameaçado pelas perfurações fora das praias, aquele maldito oleoduto e todos aqueles navios petroleiros bambos sacudindo-se como atraentes partes da

morte para qualquer um que queira eliminar quilômetros de linha costeira. Têm havido alguns raros incidentes com um ou dois filhotes que pensaram que uma excursão escolar para uma plataforma de petróleo em alto mar seria uma boa idéia. Desculpe o trocadilho, mas isso nunca termina bem. Os Garou não se dão bem em lugares confinados e plataformas têm esse hábito malvado de pegar fogo se você arranhar as partes erradas.

Na maioria das vezes estamos presos na costa vendo a equipe de limpeza humana usar a sabonetes nos pássaros e escovas de dente nas rochas tentando deixar tudo limpo após o último vazamento. A Pentex existe para essas coisas. Uma subsidiária providencia o derramamento de óleo que deixa tudo preto, então outra subsidiária provê os produtos químicos que supostamente tirariam o óleo de lá novamente. Todos eles carregam o dobro da dose de sujeira nociva e eles arrumam para serem heróis frente à mídia dos arautos da Wyrm, também. Mesmo quando eles não estão derramando seus venenos em todo lugar, o petróleo nos deixa com nada além de ar impuro, água contaminada e dejetos enegrecidos. Essa poluição chega aos peixes, que por sua vez chegam aos homens e os faz doentes de corpo e mente.

Perdemos irmãos e irmãs fortes em recentes lutas contra as coisas corrompidas vindas do fundo do mar partido, fedendo a óleo e avareza. Elas são perigosas e devem ser derrubadas logo ou podem envenenar grandes feixes de espinha da Umbra. Soa como uma piada sem graça, mas temos visto mais e mais desses monstros enlameados nas últimas duas décadas. Até mesmo ouvi rumores de uma grande monstruosidade crescendo no fundo do mar, bem longe dentro das águas profundas. A Lítania diz “destrua a Wyrm”, mas não me lembro de nada dizendo que Gaia dá equipamento de mergulho.

O petróleo é como o canto da sereia para tudo que nós odiamos, bestas da Wyrm acordadas com a perfuração e desenterradas do mar juntamente com o combustível, arautos da Wyrm sedentos por riqueza, aqueles cretinos da Pentex lambendo os beijos diante de toda a potencial destruição e todas as bestas da Wyrm com saliva escorrendo ao pensar em toda a tecnologia que o petróleo pode impulsionar. Parece uma piada cruel que os pedaços rejeitados de terra para os quais nós fomos levados sejam aqueles mais atormentados pelo lodo preto fedorento.

Com Um Lance do Dado

A fraqueza do Primeiro Povo para o álcool, tabaco e ervas mais “recreativas”, firmemente estabelecida nos séculos passados, agora se estendeu para o jogo. Dessa vez, pelo menos dessa vez, não são os arautos da Wyrm que estão se enriquecendo com tiras de papel verde, mas sim os nativos. Cassinos indígenas começaram a se espalhar em meados de 80 e agora são uma fonte significativa de rendimento para reservas, de outra forma atingidas pela pobreza. Alguns até mesmo dizem que as fichas de pôquer são os novos búfalos, provendo tudo que os animais um dia forneceram para as pessoas. Eu penso que alguém tem que estar podre para comparar um pedaço de plástico

com os antigos costumes, mas há um tipo de ironia encantadora em tomar os Estrangeiros da Wyrm como faxineiros por causa das próprias avarezas deles. A casa sempre ganha e eu tenho certeza de que é agradável estar do lado vencedor da mesa pra variar.

Cassinos são uma faca de dois gumes aos olhos dos Wendigo otimistas — ali há uma besta e tanto, mas foi boa sorte encontrá-la. O resto de nós vê que o rendimento é bom para a medicina e educação que ele trás, exceto pelo fato do dinheiro ser tingido a maneira dos Estrangeiros da Wyrm. Com a perda de suas tradições, o Primeiro Povo é suscetível às corrupções do materialismo também. Um dia eles ensinaram às crianças que amar as possessões é errado. Agora, elas querem tênis legais e carros lustrados, embora raramente os consigam. As reservas respondem por algumas das áreas mais pobres dos EUA e do Canadá, com desemprego perto de 90%. A introdução de uma grande quantia de dinheiro dentro dessas comunidades empobrecidas não tem sido sem repercussão, nomeadamente, corrupção e avareza. Os lucros dos cassinos têm levado os governos formados por facções das reservas ao caos, enquanto se mostram muito tentadores para indivíduos avarentos e um buffet coma-o-que-puder para asseclas da Wyrm oportunistas.

Você já se perguntou por que os Estrangeiros da Wyrm declararam fora-da-lei os jogos de azar na maioria de suas nações, mas deixariam o Primeiro Povo hospedar isso nas suas? Não sei também, mas não é por generosidade deles, garanto.

Vermelho na Moda

Recentemente, em parte com o encorajamento de nossos irmãos no Aro Sagrado, tem se tornado moda ser indígena. Para mim, a única vantagem que isso trouxe é que subitamente um ou outro grupo bem-financiado chamou a atenção da mídia, processando museus e sociedades históricas para readquirir artefatos e restos mortais de ancestrais. Tem sido divertido de se ver. Nós até mesmo descobrimos alguns artefatos perdidos de nossa tribo dentre caixas recém-escavadas do fundo do porão de algum homem branco. Aqueles bastardos estúpidos roubaram tanto e eles nem ao menos se dão conta do que tinham. Faz você pensar o que mais eles poderiam ter acumulado enquanto estavam levando o nosso passado para os seus museus de mortos.

Por outro lado, esses mesmo “indígenas” têm aparecido na CNN como representantes do “seu povo”. É isso que você quer representando nossos interesses? Não olhe para mim desse jeito. Tenho visto televisão. Rebentos da Wyrm atirados diretamente nos seus globos oculares como “entretenimento”. E como vão estar os nossos “representantes” amanhã? Lembre-se da regra dos Estrangeiros da Wyrm: o que está na moda hoje pode estar antiquado amanhã. Embora nossa Família seja indígena em tempo integral, esses louros vestindo peles de veados logo irão se cansar de atuar e ignorar o Primeiro Povo mais ainda quando eles saírem de moda.

Sibéria

Grandes distâncias nos separam dos nossos irmãos na Sibéria e, até recentemente, a Cortina das Sombras os cobriram da nossa visão. É bom lembrar que nós compartilhamos um totem e uma história de invasão dos Estrangeiros da Wyrm com esses estranhos familiares conforme nós restabelecemos contato e unimos o mundo circumpolar.

O lote deles tem sido tanto melhor e pior que o nosso. Para muitos, os antigos costumes não foram verdadeiramente postos em perigo até o século passado, quando a estrada de ferro trans-siberiana fez as terras congeladas acessíveis aos Estrangeiros da Wyrm. Eles não foram tão protegidos das criaturas geradas do reinado dos Estrangeiros da Wyrm ao seu redor, no entanto. Suspeito, baseado nos horrores aos quais eles sobreviveram, que eles devam ser os maiores guerreiros de nossa tribo.

Eles têm encarado os arautos e Estrangeiros da Wyrm, especialmente os Presas de Prata e os Crias, de uma maneira muito familiar. O comunismo e a estrada de ferro trans-siberiana eram os maiores perigos dos últimos cem anos para os seus hominídeos, enquanto a prospecção de óleo e a caça ameaçavam os lupinos. A exploração de minerais, madeira e óleo não é uma coisa nova, mas com a Idade Moderna, elas se tornaram muito mais acessíveis e desejáveis para os vorazes arautos da Wyrm. Em adição as ameaças humanas, a Sibéria tem uma alta concentração de perturbadores Sanguessugas ao longo da fronteira oeste, sendo a pior delas a criatura que se autodenomina Baba Yaga.

Só partes da história saíram da Rússia desde a sua derrota, mas é certo que a bruxa Baba Yaga e seu exército de asseclas fizeram os meados de 90 uma época perigosa para os Garou da Rússia. Ouvi que ela era a mais velha e proeminente dos Sanguessugas. Outros murmuram que ela seria o resultado de um acasalamento entre a Wyrm e um Sanguessuga ou ainda resquílios deformados de um poderoso espírito da Wyld profundamente corrompido a ponto de ser irreconhecível. Parece que os Theurges raramente dão respostas diretas para coisas assim.

Muitas das batalhas foram concentradas longe do nosso povo na Sibéria, mas guerreiros Wendigo reivindicaram a primeira vitória significativa contra as forças de Baba Yaga. A investida deles veio com grande custo e foi nossa única grande batalha nessa guerra. A vitória teve um sabor muito amargo e trouxe como recompensa a cilada, traição e o perdão do nobre Sangue-no-Vento. Ele não foi perdido na batalha, mas sim no caminho para encontrar o Presa de Prata que queria coordenar ataques contra a Bruxa. Aqueles bastardos mentirosos afirmam que não tiveram nada a ver com seu assassinato mas, depois de uma história de traição, como poderíamos ter certeza? Os Wendigo escolheram retroceder e reforçar suas próprias defesas na Sibéria a lutar ao lado de tão traiçoeiros “aliados”.

Nos anos após a derrota de Baba Yaga, a Sibéria ficou mais tranqüila, mas não pacífica. Ainda há muitas

bestas da Wyrm e rumores que algo pior que a Bruxa se aproxima. O número de Estrangeiros da Wyrm foi grandemente reduzido pela guerra com Baba Yaga, mas com o fim da Cortina das Sombras, outros Garou estão se movendo para lá visando tomar o lugar deles. Temo que os Wendigo da Sibéria terão novos inimigos dentre os Estrangeiros da Wyrm tão logo os seus caerns e lobos selvagens se tornem tentações a outra onda de invasão.

Nunavut

Em 1999, o território de Nunavut foi criado a partir dos restos dos Territórios ao Noroeste do Canadá e colocado sob o governo aborígine. Esta é a maior vitória desde o pagamento de contas das reivindicações dos nativos do Alaska de 1971, quando o governo dos EUA deu quase 200.000 km² e 962 milhões de dólares para o seu povo indígena lesado. A província é exibida como o resultado mais promissor do movimento Poder Vermelho entre a década de 1960 e 70, e o pôster secundário para o movimento do povo indígena para o novo milênio.

A província governada pelos Inuit é um passo positivo na recuperação de nossas terras. Finalmente há um lugar onde nossa Família é reconhecida como governante. Melhor, eles formam um governo com o qual podemos nos organizar ao invés de lutar contra o mesmo interminavelmente. É uma sensação estranha cooperar com líderes humanos novamente. Não é completa lá a harmonia e felicidade, é claro, mas Nunavut significa que aqueles no comando nos ouvem e seguem os caminhos antigos. Nunavut é também um forte exemplo para os outros governos dos Estrangeiros da Wyrm e esperamos que em breve possamos ter uma vitória similar nos Estados Unidos. Talvez pudessem nos dar o Wyoming.

Muito mais importante que política, a tribo Wendigo agora tem uma fortaleza. Fomos relegados como guerrilheiros por muito tempo e todo o nosso protetorado sofreu. Com ao menos um lugar que podemos chamar de nosso, nós temos onde reunir nossos recursos e planejar nossas sucessivas batalhas. Nossa tribo só pode se beneficiar em ter um lugar seguro para ensinar nossos filhotes e planejar nossas estratégias.

Há queixas sobre a inutilidade ou desprezo pela terra. Um lugar impoluto das Terras Puras nunca é inútil! Quanto ao desprezo, nossa tribo e nossos Parentes sempre escolheram viver em lugares assim. As terras de Nunavut só são inúteis ou desprezadas se você for um Estrangeiro da Wyrm estúpido que não tem senso o bastante para viver sem uma televisão por satélite e um microondas.

Ultimamente, tem havido rumores sobre atividades da Wyrm convergindo em Nunavut, mas até agora não há muita evidência disso. A despeito de toda a perdição e trevas, Nunavut atualmente não parece mais perturbada que qualquer outra no ártico. Os rumores de corrupção podem ser algum truque da Wyrm, tentando nos dividir com medos ilusórios. Poderiam ser também o trabalho dos Estrangeiros da Wyrm, tentando prevenir que nós recuperemos nosso poder nas Terras Puras. Soa como algo que fariam: fazer-nos perseguir sombras enquanto

Outra Visão Sobre Nunavut

Memória-Nunca-Dorme, Galliard dos Wendigo, fala sobre Nunavut:

Dentre a nossa tribo, os Dançarinos Fantasmas gralham com orgulho sobre essa vitória à medida que tentam transformar Nunavut em um lugar de planejamento e uma terra natal. Como Israel — e todos sabemos o quanto isso funcionou bem. Não se pode criar artificialmente um lugar desse tipo e esperar que ele funcione bem.

Outros de nós vêem Nunavut somente como outra falha. Levou-se 30 anos de luta dentro dos sistemas político e legal dos Estrangeiros da Wyrm para ganhar uma terra tão grandemente indesejável e não povoada, e nós os agradecemos por isso como se fosse a resposta para todas as nossas questões, como se eles fossem donos da terra e generosamente a cedessem para os pobres índios. O novo governo inuit conduz seus negócios com língua inuktitut, mas nenhuma das suas crianças lembra-se disso. Eles passam seus dias com processos parlamentares ao invés de saírem para caçar. Eles têm uma droga de site da web celebrando seus êxitos, e seu grande sonho é por outra distribuição de terras, se ao menos eles pudessem encontrar mais alguns pedaços que os qallunaat (Estrangeiros da Wyrm) rejeitaram. Desculpe-me se eu não me levanto e danço nesse momento. O próprio nome “Nunavut” (nossa terra natal) me faz querer arrebentar alguém.

Pior, essa ridícula idéia está chamando a atenção da Wyrm e fazendo de Nunavut um alvo para toda besta maculada da Wyrm que for capaz de esgueirar-se através da bolsa de gelo para chegar aqui. Os narvais inchados estão aparecendo, pulando do mar e comendo pescadores, motos de neve e tudo. Fomori estão levando os habitantes inuit ao desespero, brincando com a perda derradeira dos costumes antigos que o governo trouxe, levando as estatísticas de alcoolismo, suicídio e abuso infantil a decolar. Há até mesmo rumores de que a aurora boreal vista de Nunavut está adquirindo as cores preta e marrom de tecido queimado devido a alguma maleficência.

Todos esses problemas — e a agitação interna que inspiram — drenam mais das nossas reservas que Nunavut merece. Temos um grande protetorado e nenhum déficit de batalhas. Não são poucos os Wendigo que prefeririam simplesmente devolver essa droga a dançar a melodia dos Estrangeiros da Wyrm. Afinal, nós poderemos chamar todo o continente de “Nunavut” uma vez que levarmos os europeus de volta para o Atlântico e reclamarmos as Terras Puras.

eles tramam planos para tirar o pouco que nós temos. Eu odeio dizer isso, mas as informações erradas podem até mesmo ser obras dos nossos próprios irmãos, propagando mentiras visando deteriorar o poder de Nunavut. Depois de tanto tempo, alguns de nós estão temerosos com a



mais perigosa e traiçoeira das bestas: a esperança.

Nosso Lugar Entre o Primeiro Povo

Mesmo os mais progressistas dos Wendigo são tradicionalistas em comparação com o Primeiro Povo dos tempos modernos. Nós — e, em uma menor proporção nossos Parentes — estamos ficando mais e mais em descompasso com nossos mais distantes semelhantes, mas eu não posso dizer se estamos ficando para trás ou nos adiantando demais. O Primeiro Povo passou um século sendo levado pelo atoleiro dos costumes dos Estrangeiros da Wym, ficando dependentes das suas tecnologias, desde as motos de neve até televisões de satélite. Eles parecem se esquecer dos costumes antigos cada vez mais rápido conforme as gerações passam, até que tudo que reste seja um povo desordenado vivendo das migalhas da sociedade dos Estrangeiros da Wym. Muitas das suas linguagens são somente conhecidas por um punhado de homens idosos. Logo que eles partirem, esses pedaços do passado se perderão para sempre.

Nós estamos incertos sobre nosso lugar no meio desse povo amargurado e rejeitado. Talvez não haja lugar para nós a menos que nós os lembremos do passado que estão perdendo ou adoçar as coisas com vodú, nova era e espetáculos de circo.

Nossa esperança não veio dos homens, mas sim do retorno de lobos livres e selvagens para alguns poucos lugares que nós tínhamos que nunca hospedariam uma matilha novamente. Os búfalos também foram retirados do passado. São coisas maravilhosas, mas a fragilidade de sua existência nos faz ficar cientes, mais que nunca, do que perdemos. Nossos inimigos sabem o quão delicados esses traços da velha natureza selvagem são e o quanto de nossa esperança vai com eles. Mesmo se nunca voltarmos ao tempo do riacho de Wounded Knee, nossas esperanças podem ainda ser trituradas como gelo quebradiço. Para proteger nossas terras, e nós mesmos, nós nos tornamos mais ferozes, mais frios e mais fortes. O Pai Wendigo soube das nossas necessidades há muito tempo atrás e nos deu ferramentas para reaver o que estava perdido com a fúria gelada de seu coração selvagem.

O Futuro

Os Dias Finais enfim chegaram. Nós sabemos que estamos sem tempo, mas pedimos à Gaia para dar um pouco de Sua força para os Wendigo, para que nós possamos tomar de volta as Terras Puras antes do fim. Muitos de nós morreriam com alegria se ao menos pudessem fazer o mundo voltar a ser a terra do verão da qual nós lembramos vagamente. Esse pode ser o único desejo que a tribo pode fazer inteiramente junta. Que outra esperança para o futuro nós podemos ter?





Capítulo Dois: Batendo o Tambor

Estas terras são nossas. Ninguém tem o direito de nos tirar daqui, porque nós somos os primeiros proprietários. O Grande Espírito apontou este lugar para nós, para que acendesse nossos fogos, e que nossa vontade aqui reine.

— Tecumseh, Chefe Shawnee

Pássaro-Caminhante diz:

Deixe-me lhe dizer uma coisa: não estou aqui para lhe fazer sentir bem. O que faço aqui é dizer o que você precisa saber. Eu direi o que você é, de onde você vem e no que se meteu. Não tenho nenhuma paciência para gatinhos chorões. Você quer ser um gato? Talvez em sua próxima vida. Você é Wendigo. Você escutará, senão quando as coisas que eu ensinar forem necessárias, você morrerá.

Somos Wendigo. Somos Garou. Somos os últimos dos Puros. Antes existiam três tribos que reivindicavam o nome. Os Croatan morreram para destruir um grande mal e não renasceram. Os Uktena ainda vivem, mas negociaram sua pureza em troca de segredos que seria melhor que fossem deixados escondidos. Existem outros, também. Os Estrangeiros da Wyrn. Os Garou europeus. Eles que deveriam saber melhor, que vieram para nossas terras e expulsaram nosso povo. Eles que trouxeram consigo a Devoradora de Almas e uma horda de males menores. Os Uktena conquistaram nosso desdém e os Estrangeiros da Wyrn merecem apenas desprezo. Apenas nós permanecemos como viemos para essa terra, como Gaia queria. Puros nos modos antigos. Puros em nosso propósito e nosso sangue.

Nossas tradições possuem milhares de anos e nós, de

todos os Garou, somos os mais próximos de nossos Parentes. Eles podem não compartilhar diretamente nossos valores, costumes e nossos julgamentos, mas as tradições são passadas entre as gerações durante toda a história. Nossos Parentes resistem aos brancos que nos destruiriam, como nós fazemos. Eles são nossos aliados mais próximos contra a terrível e rastejante podridão que é a Weaver e que nos afasta de nós mesmos, de nossas tradições e de nossos espíritos, levando-nos para um mundo onde não existem índios, não existe Lakota, Salish, Inuit ou Wendigo.

Não me entenda mal — nem todos os povos indígenas são nossos Parentes, nem de longe. Mas praticamente todos nossos Parentes são indígenas, se você entende o que quero dizer.

Nós somos um povo em guerra. Vivemos em território inimigo. Todos os dias nossos conquistadores vêm até as terras que eles cercaram para nós, suas *reservas*, e tiram fotos e falam de nós com pena e desprezo, pois pensam que não sabemos que estamos conquistados. Digo que eles não sabem que somos mais livres do que eles jamais esperariam que nós fôssemos, mas eles irão descobrir isso. Um dia, um dia eles saberão e irão chorar por *suas* crianças quando os levarmos de volta para o mar.

Os Modos dos Wendigo

Justiça

Nós, Wendigo, não delongamos em procedimentos quando se trata de avaliar a culpa e dar punições. Dos três irmãos, os Croatan eram os que mais se preocupavam com a lei. Existem muitas outras coisas no norte para nos tomar atenção do que nos preocupar com longos e arrastados 'julgamentos'. Se um Wendigo comete um crime contra a tribo, Gaia ou outro Garou, existem duas maneiras que podem resolver o fato. Primeira: a parte prejudicada propõe um desafio. Há uma luta. O vencedor é aquele que foi julgado correto. Simples assim. Segunda: apelar aos anciões por justiça tribal. Cada uma dessas opções possui suas vantagens e desvantagens.

Se você optar por um julgamento de combate, o máximo que você vai conseguir é uma boa briga. Um pouco de perda de glória, uma pequena humilhação pública e pronto. O lado ruim é que não vivemos na Europa medieval. Claro, os espíritos favorecem aqueles que estão corretos, mas todos sabemos que é apenas isso. É bem improvável que você convença qualquer pessoa que tenha dúvida do direito do seu caso ao chutar o traseiro de outro lobisomem. Se isso não importa para você, e está certo de que pode derrotar seu rival, então se afunde na sujeira e resolva isso rapidamente.

Colocar seu destino nas mãos dos anciões é algo completamente diferente. Esteja certo — caso escolha por essa opção — de pesar suas ações, pois tudo virá à tona antes que tudo termine. O lado positivo é que, quando os Anciões o proclamarem inocente, todos irão acreditar. Bem, quase todos. Sempre existem aqueles que simplesmente não serão convencidos. Porém, geralmente quando Avós e Avôs dizem algo assim, nós acreditamos neles. O lado ruim é que, caso seja culpado, você pode acabar morto.

Na maioria das vezes, em relação a coisas pequenas, os Anciões apenas se recusam a ouvir. Eles não têm tempo para resolver toda disputa que aparece na seita. Outras vezes os Anciões assumem o controle da questão e os desejos dos participantes que se danem. Eles raramente se intrometem sem serem convidados para algo que não seja sobre grandes violações da Lítania ou disputas que ameacem a unidade da tribo em si. Quando eles o fazem, sua palavra é a lei e, aquela lei, assim como o Grande Wendigo, é fria e impiedosa. Aqueles que são julgados culpados por crimes contra Gaia, a tribo ou a Lítania recebem duas opções (caso recebam opção alguma): ser expulso da tribo e nomeado um pária, para sempre banido de qualquer auxílio ou conforto da seita, caern e dos Parentes; ou morrer, seja por suicídio ou execução. Ocasionalmente aqueles que possuem altas posições recebem uma terceira opção: enfrentar um de seus maiores adversários e morrer em batalha; mas essa bênção é rara. A Canção do Alce Prateado e a Longa Jornada é o conto de um desses Wendigo — condenado a morrer e que recebeu a honra de uma morte gloriosa — que, na

Como Caçar Seu Irmão

Nós temos que estar acima das acusações. Somos os últimos dos Puros e, em nome de Gaia, pretendemos continuar dessa maneira. Mas ocasionalmente o Velho Wendigo exagera um pouco e toca um de seus filhos profundamente demais. E, infelizmente, sempre que existem rumores de que gigantes animais selvagens estão devorando humanos, todas as outras tribos nos olham de lado. O espírito canibal do inverno e todas aquelas coisas, você sabe. Quando um membro de nossa tribo se afasta do caminho e toma gosto por devorar um grande porco, é nossa responsabilidade trazê-lo de volta para curá-lo ou matá-lo. Se pegarmos um Wendigo que está brincando de rebanho com ovelhas de duas pernas, isso é o que acontece:

- Chamar os Anciões. Canibalismo é uma séria acusação e não deve ser imposta levemente. Os Garou de alto posto da área consideram a questão e decide se a ação é verdadeira ou se são apenas os Estrangeiros da Wyrn espalhando histórias de terror novamente. Se o acusado de canibalismo é um Garou de alto posto, a situação deve ser imediatamente passada ao Garou de posto similar ou maior mais próximo, para que ele avalie.

- Assumindo que o acusado seja dado como culpado por canibalismo, a matilha mais próxima do ofensor é avisada da situação e recebe ordens de como proceder. Dependendo das circunstâncias, eles podem ser mandados para matar o ofensor assim que o avistar, ou podem receber ordens de oferecer ao canibal a chance de se arrepender de seus crimes e passar pelo Ritual do Segundo Nascimento.

- Caso o ofensor seja morto, o Ritual do Guerreiro Rebelde é executado para ajudar seu espírito nas Terras Natais Tribais, ou ele passa pelo Ritual do Segundo Nascimento e é um novo Garou aos olhos de Gaia. De qualquer forma, a questão está resolvida e nunca mais se falará nela novamente.

Seja lá como a situação se resolve, há algumas regras que sempre devem ser seguidas. Primeiro — não fale da questão com ninguém que não seja um Wendigo. Nem sequer com Uktena ou Parente, nem com seu amigo imaginário Clive, o hamster. Ninguém. Segundo — a menos que o acusado tenha tornado-se público ao almoçar num ônibus escolar cheio de filhotes dos Arautos da Wyrn, não aceite ajuda de ninguém que não seja um Wendigo. Essa é uma questão para ser mantida entre nossa tribo. Passar a punição de alguém de seu povo para um estrangeiro é um insulto mortal ao próprio Grande Wendigo. Não permitiremos isso. Terceiro — você nunca ouviu as palavras 'Ritual do Segundo Nascimento'. Não as disse e se me perguntarem negarei até mesmo ter escutado tal coisa. Esse é um dos nossos maiores segredos, e assegure que continue assim ou, eu garanto, você pagará um preço bem maior do que um pobre bastardo faminto que mastigou um pedaço errado de carne.



verdade, sobreviveu à batalha contra a criatura destinada a matá-lo. Ele retornou duas vezes como o herói que tinha sido e seus crimes foram perdoados. Se você não ouviu falar disso, mas logo irá, é uma das canções favoritas entre nossos Galliards. Mas tenha isso em mente quando ouvi-la pela primeira vez. Há uma razão para essa ser uma de nossas canções favoritas: ela só aconteceu uma só vez até hoje.

O Modo de Gaia

Nosso é o modo de Gaia. Por milhares de anos vivemos nessa terra, vivemos com essa terra e todas as suas criaturas. Conhecemos os espíritos e os corações de todos os seus povos, dos povos de duas pernas aos povos alados, passando pelos povos de quatro pernas. Eles são o nosso povo, cada um deles e damos a eles toda honra que merecem. Muitos nos dias de hoje não sabem disso — eles não agradecem às criaturas que morrem para que possamos comer sua carne. Não agradecem ao sol por fazer o milho crescer, nem a terra por todas Suas bênçãos. São cegos para o mundo e infectam nossos Parentes com essa cegueira. Eles o infectaram, filhote. Mas estou aqui com um grande remédio para tirar a cegueira de seus olhos. Ouça atentamente e você se provará menos tolo do que eu espero.

Alguns dizem que viemos através de uma grande ponte. Alguns dizem que sempre estivemos por aqui, desde que o lobo e o caribu aqui estão. Não importa — se não nascemos aqui, vivemos aqui por tanto tempo que não importa. Protegemos essa terra, já que nossos primos do além-mar não podiam fazê-lo. Vivemos com a Terra e não sob Ela. Não tomávamos o que queríamos, e sim aceitávamos o que Ela nos dava e assim prosperamos. Vivíamos em harmonia com a Terra e todas Suas criaturas e a Wyrn não podia pisar nessa terra. Puras elas eram e assim as nomeamos: Terras Puras. Nós, os Puros, fomos escolhidos por Gaia para esse local. Agradecemos aos espíritos por suas bênçãos e honramos seus nomes.

Ensinamos nossos Parentes a viverem como nós e eles aprenderam a viver ao modo de Gaia. Apesar da forma guerreira ainda colocar medo em seus corações, eles nos conheciam e nos honravam pelo dever sagrado que carregávamos. Encontramos neles aliados em grande número e demos a eles nosso respeito. À medida que eles viajavam, assim nós também o fazíamos — por bem ou por mal. Quando nós viajavamos, eles também o faziam. Vivíamos em harmonia com nossos Parentes.

Como éramos as crianças escolhidas Dela, recebendo o dever de guardar Suas terras mais puras, Gaia nos deu muitos locais sagrados para nos fortalecer devido a Seu propósito, assim como fez com os espíritos menores. Em nossa jornada, passamos esses locais a nossos Parentes, para que eles também pudessem voltar seus espíritos para o trabalho de Gaia (apesar de termos mantido os mais sagrados para nós, como deveria ser). E à medida que os

modos passaram entre os muitos povos, de avó para avó, os modos sagrados mudaram. Não se pode dizer qual se originou de qual, pois os povos assumiram os modos e os transformaram, como Gaia queria, para que cada povo tivesse sua própria maneira de tocar Seu espírito, como melhor seria para eles. E assim, as Terras Puras eram repletas de caminhos e o povo espiritual fora agradado, e Gaia também.

Caso você viaje entre os caerns, você encontrará muitos modos que são diferentes do que direi. Respeito todos eles, pois essa é a intenção de Gaia. Todos os cervos são os mesmos? Cada coelho carrega as mesmas marcas? Tem o mesmo pêlo? Não, eu digo. E essa é a intenção de Gaia. Assim são os modos dos Wendigo. Somos um povo composto de muitos. Falamos com o povo espírito como é melhor para nós, mas sempre com respeito. Direi a você agora alguns dos modos para que você possa conhecer nossos rituais quando os vir. Essa não é uma lista completa de nossas rituais — não está sequer perto disso. Mas esses rituais são bem conhecidos entre nosso povo, do gelo no norte até as montanhas do sul, e é bom que você os conheça.

Powwow

O *powwow* é onde atendemos às necessidades espirituais de nosso povo. Dançamos e cantamos para satisfazer nossos ancestrais e todos os espíritos. Fazemos nossas ofertas e nossos pedidos aos espíritos que nos ajudam e guiam. Não há nenhuma fórmula para fazer um *powwow*. Cada um dos povos de quem nós viemos tem suas próprias maneiras, e mesmo estas maneiras mudam com o passar dos anos. O modo de Gaia não é estático. Flui e dá-se forma às necessidades dos praticantes. Há algumas coisas, no entanto, que você pode sempre notar. Há cântico. A dança e a batida de tambores.

Os anos recentes têm visto um ressurgimento da prática, graças ao, não em pequenas partes, esforço de muitos Wendigo e Parentes ativistas. Não é incomum ver centenas de índios viajando centenas de quilômetros para dançar em um *powwow*. Essas reuniões são importantes para manter os modos antigos e educar os jovens sobre como agir de acordo com nossa herança.

Os *powwows* menores são mais poderosos que os grandes. As grandes reuniões são todas para reforçar os laços de nosso povo. À medida que as reuniões ficam menores, o foco se volta mais para os espíritos e para a renovação dos antigos pactos entre eles e nosso povo. Nas maiores, espectadores são bem vindos — geralmente, os grandes *powwows* são uma fonte considerável de rendimento para nossos Parentes. Só para mostrar o quão mortos são os Arautos da Wyrn em seus espíritos, eles pagam para ver outras pessoas fazendo as coisas certas por si só. Os *powwows* menores são uma questão diferente. A renovação dos laços espirituais pessoais é algo íntimo, e não é destinado aos olhos dos brancos.

Potlatch

O *potlatch* e reuniões como ele são onde cuidamos dos assuntos do tipo mundano. As especificidades das

tradições mudam de região para região, mas em essência permanecem constantes. Normalmente tem comida. Tem presentes e sempre tem debates. O *potlatch* são onde damos ou retiramos Renome. Contamos histórias dos feitos de nossa tribo, passamos à diante e reafirmamos nossa história. Um visitante convidado para o *potlatch* deve oferecer notícias de onde vem, no mínimo.

Onde somos poucos e nossos vizinhos vivem muito longe, o *potlatch* e o *powwow* transformam-se na mesma reunião. Muitos dos nossos Parentes do norte se reúnem assim. Aqueles ao sul o fazem quando não há hora ou necessidade de se reunir em grandes números. Não somos um povo formal. O Wendigo e os espíritos de nosso povo não são tão mesquinhos para exigir que façamos todas as coisas de uma só maneira. Deixe isso aos homens brancos e seu Deus. Nossos totens são amigáveis e nos tratam como filhas e filhos. Esse é o modo de Gaia.

O Grande Wendigo e a Canção da Longa Noite

Somos um povo guerreiro e nosso totem é o maior guerreiro de todos. Onde quer que vá, as pessoas o temem por sua fúria e força. Ele corre com o vento e congela os corações de nossos inimigos com seu sopro. Sua fúria é tão terrível que durante todo o ano ele não dorme, mas corre pelo céu caçando os inimigos de Gaia e emprestando sua força ao nosso povo. Mas todas as criaturas de Gaia devem dormir ou o cansaço e loucura as tomam. Então, quando o inverno é mais profundo, cantamos a Canção da Mais Longa Noite em todo caern e seita. Quando o Wendigo a ouve, sua fúria é aplacada por um momento e ele dorme e sonha com as caçadas do ano vindouro. Quando o sol surgir no próximo dia certifique-se de uivar alto para que o Wendigo acorde, ou do contrário ele ficará nervoso e você terá azar até que ele durma novamente. Dessa forma contamos a passagem dos anos e o Wendigo é renovado. Sempre foi assim. Sempre será até que a Grande Guerra chegue e o mundo seja feito de novo.

A Dança do Sol

A Dança do Sol é muitas coisas. É o mais sagrado de nossos rituais. É sacrifício e presente. Honra e obrigação. É um pedido e um desafio. É o começo e o término de um ano de vida com a Terra. Não é para os olhos dos brancos, nem mesmo para os olhos dos indígenas que não são nossos Parentes. É um ritual da renovação e da dedicação que nos liga aos poderes do mundo.

A Dança do Sol ocorre sempre no verão, quando as cerejas estão maduras. E quando as cerejas negras estão maduras. Um choupo-do-canadá é escolhido e bento. A um guerreiro favorecido é permitido dar um golpe acalentador na árvore. Ele se aproxima três vezes da árvore e, na quarta, a toca com sua machadinha. Então, cortamos a árvore e a enfeitamos com pinturas sagradas e itens. Quando está pronta, levamos o tronco central à Cabana dos Mistérios, um círculo feito com muitos troncos e um buraco no centro. Preenchemos o buraco

com tabaco, ervas e um cachimbo antes de colocarmos o tronco escolhido ali. Após nos purificar no *inipi* (ver abaixo), os Dançarinos entram na Grande Cabana do caern e começam a dançar ao redor do tronco, cantando orações. Quando se viram, o curandeiro que conduz a Dança os puxa de seu curso ao redor da cabana e perfura agulhas de prata em sua carne. Os maiores guerreiros recebem perfurações através dos ombros e peito. Então, os erguemos acima do solo até que o peso de seus corpos os rasgue e faça-os cair. A maioria, no entanto, recebe perfurações apenas no peito e devem lutar para se livrarem de suas amarras. À medida que cada um deles rasga as agulhas de sua carne, um curandeiro vem até eles e pressiona ervas sagradas em seus ferimentos, oferecendo-os um cachimbo. Quando todos se livraram e fizeram seu sacrifício e orações, um grande banquete é realizado e os Dançarinos partilham de muita honra e glória. É através de seu sacrifício que a tribo se fortalece para o ano vindouro. Através de seu sangue, dado em honra ao sol, ao búfalo e a todos os espíritos do universo que nós somos novamente ligados à vontade de Gaia.

Esse é o modo de Gaia e de nosso povo. Somos purificados na batalha. Quando fazemos guerra com nossos corpos, fortalecemos nossos espíritos. Olhamos para o sol quando dançamos para que ele possa nos dar força. Nosso sangue rega a terra, devolvendo à nossa Mãe Gaia a vida que nos deu. É um pacto e nós o honramos com nossa dor, nossas orações e com a carne de nossos corpos. Sempre foi assim, e assim sempre deverá ser.

Inipi

A cabana do suor é o núcleo da nossa fé. Se a Dança do Sol é um banquete do espírito, o *inipi* é o café da manhã, almoço e jantar em todos os outros dias. É um ritual de purificação e o fórum central para orações. Nossos rituais mais potentes começam com uma cerimônia *inipi*, purificando os participantes para que possam ser agradáveis aos espíritos. Muitos terminam com o *inipi* também, fechando o círculo. A cabana em si é uma representação de todo o universo: fogo em seu centro, a Terra representada pelas pedras aquecidas pelas chamas. A fumaça das ervas é o vento que carrega nossas orações para Gaia e Seus espíritos. A água aquecida pelas pedras nos purifica das máculas da Wyrn.

A Dança da Lua

Essa é uma das poucas cerimônias que não dividimos com nossos Parentes. Foi dada a nós pela Avó Luna e somente para nós, onde pudéssemos falar a ela em tempos de necessidade. Ela nunca é realizada levianamente. Quando grandes julgamentos e questões assolam nosso povo, um Theurge é escolhido pelos Anciões para liderar a Dança da Lua. Um receptáculo sagrado é feito de forma a combinar com a natureza da questão e preparado para conter um grande espírito. Os dançarinos então passam para a Umbra e escolhem uma trilha espiritual. Eles cantam e oram enquanto correm e, se Luna favorece suas orações, um Luno aparece. O Theurge escolhido para liderar o ritual deve primeiro tocar levemente o espírito

com o receptáculo que carrega. O Theurge e o espírito então se enfrentam. Quanto mais duradoura for a batalha, mais auspiciosa será a resposta dada. Caso o Theurge vença o espírito de Luna, ele passa para o receptáculo e permanece até a próxima primavera, quando o fetiche se quebra com a primeira rachadura do gelo. Caso o Theurge seja vencido, seu espírito entra no receptáculo e reside ali enquanto o objeto existir. O receptáculo conhece seu dono e, ao ser levantado, dá qualquer resposta que Luna ache apropriado.

Os Wendigo pelo Mundo

Há muito tempo atrás essas terras foram puras. Há muito tempo atrás nosso povo podia caminhar de um mar ao outro livremente, pois nosso protetorado ia de uma praia à outra. Nossos irmãos, Uktena e Croatan, guardavam o que não era nosso e éramos bem recebidos em suas terras. Há muito tempo atrás, essas terras prosperavam, todas as criaturas e também todos os povos prosperavam, pois nosso é, e sempre foi, o caminho de Gaia. Antigamente, vivíamos em um paraíso, mas não vivemos mais. Quinhentos anos atrás, tudo mudou.

Os Arautos da Wyrn vieram e trouxeram armas desenhadas pela mente deturpada da Weaver. Armas envenenadas pelo mal da Wyrn. E com eles vieram os Estrangeiros da Wyrn, nossos primos em sangue, se não em espírito. Os Arautos da Wyrn expulsaram nossos Parentes de suas terras, envenenaram seus filhos com lençóis maculados e atiraram em nossas mulheres com balas e canhões. Os Estrangeiros da Wyrn expulsaram nosso povo de seus caerns, dizendo que nossa tutela acabara e usurparam nosso direito como protetores dessa terra. Trouxeram com eles, escondido entre seu povo, um mal tão grande que tomou a vida de toda a tribo de nosso irmão e não ouvimos mais ele cantar.

No passado, essas terras eram nossas. Agora, estamos cercados com promessas quebradas. Nossas terras foram roubadas de nós por mentiras dos brancos e pela traição de nossos primos. Os Estrangeiros da Wyrn tomaram de nós as terras confiadas à nós por Gaia e eles se congratulam até hoje por terem “salvo” a terra de nossa incompetência. Eu digo, olhe para essa terra e veja — ela é como o Velho Mundo, negra e queimada pelo fogo da Wyrn, suas águas são envenenadas, seu céu maculado, sua terra rasgada e os ossos da própria Gaia deixados ao léu. Se nossa proteção foi incompetente, rezo para que a competência deixe essas terras novamente e que elas voltem a ser verdes, vibrantes e pacíficas como eram. Antigamente essas terras eram puras, mas não mais.

Os Estados Unidos

Nosso passado nos Estados Unidos é cheio de amarguras, traição e fúria. Nosso presente mostra, com pouca esperança, que será diferente. Ninguém mais diz as palavras “Destino Manifesto”, mas isso não é necessário. Esse destino tornou-se um fato nos dias presentes. Os brancos se apegam à idéia de que apenas eles têm o direito de segurar as rédeas do mundo e que qualquer um

que resista à adoção forçada do “American Way of Life” é um ignorante, um inimigo tirano que é melhor ser exterminado do mundo. Eles destroem os recursos das Terras Puras para abastecer seu fantasioso Progresso. Eles travam guerras com nações em nome da Liberdade e são cegos para a opressão que acontece dentro de suas próprias fronteiras. Eles pisam em moscas e se dizem vencedores gloriosos e campeões da liberdade. Nós mostraríamos a eles o significado verdadeiro de glória, se eles não fossem tantos.

Nos dias de hoje, agimos por baixo dos panos. Não podemos atacar abertamente e em grande força contra os brancos, então atacamos silenciosa e astutamente. Estamos todos em guerra; todo Wendigo sabe, acredita e aceita isso. Como você poderia ser um Wendigo e não fazê-lo? Nós mudamos bastante em como pretendemos combater tudo isso.

Nos EUA somos forçados a uma proximidade com os Estrangeiros da Wyrn e seus Parentes. A menos que abandonemos nossos próprios Parentes e deixemos nossos caerns que por séculos foram protegidos pelos Wendigo, não temos escolha. Honestamente, existem coisas boas e ruins que vêm com essa proximidade forçada. Na maioria dos casos, ela atíça nossa fúria e aumenta a divisão entre nós e os Garou. Mas, de tempos em tempos, ela gera uma cooperação e entendimento de ambos os lados. É um tipo de vizinhança carrancuda, na melhor das hipóteses, nascida das necessidades para sobrevivência, mas existem aqueles que diriam que qualquer cooperação é um passo para a direção correta.

As Grandes Planícies

Por anos as Grandes Planícies e o Meio-oeste americano foram o foco da resistência indígena, sempre tempestuosas e ocasionalmente, violentas. De Wounded Knee e a rejeição do Governo dos EUA pelos líderes indígenas no século XIX até os protestos do Movimento dos Índios Americanos nas décadas de 60 e 70. Aqueles que pregavam a tomada violenta da autoridade branca na América não encontraram poucos ouvintes dispostos. É natural que os Wendigo da Trilha da Batalha encontrassem um local fértil para semear seus próprios planos. Mesmo aqueles Wendigo que não reivindicam uma aliança formal com a Trilha da Batalha certamente estão próximos de seus ideais. Corajoso é o lobo que ousa falar de coexistência nas terras áridas das Dakotas.

A violência diminuiu muito nos últimos 15 anos, desde seu último ápice na década de 70. Escândalos, lutas internas e a prisão de vários ativistas proeminentes minaram a força do movimento. Mas o movimento não acabou. Pare por um momento em qualquer seita Wendigo de Michigan a Wyoming e diga o nome Leonard Peltier. Você terá que tirar o bafo da sua cara antes que eles terminem de mastigar sua orelha. Não, o movimento está longe de acabar e a calmaria dos últimos tempos veio para perturbar algumas das vozes mais moderadas de nossa tribo. Muitos têm medo que a quietude seja uma evidência de algo em andamento.

Seita das Águas Poderosas

Gelo Quebrado, um lupino Ahroun, teve sua Mudança tardiamente. Ele tinha quase seis anos de idade quando descobriu o que realmente era em 1970 e era o alfa de sua matilha por cinco desses seis anos. Através de uma perspicaz compreensão das dinâmicas de matilha, poderosas habilidades de batalha e um instinto resoluto para a política, ele chegou à liderança da seita, seus rivais encolhidos diante da glória de seus feitos. Em 1975, em seu primeiro ato como líder da seita, ele jurou colocar um fim nas embarcações das águas do Lago Superior. Ele e sua seita conjuraram uma grande tempestade e afundaram um navio cargueiro que carregava minério de ferro, lançando o barco, sua tripulação e sua carga ao fundo do lago. Imagine o desapontamento de Gelo Quebrado quando isso falhou em inspirar medo na indústria. Ao invés disso, alguns tolos escreveram uma canção sobre o fato e transformaram os marinheiros mortos em heróis.

Gelo Quebrado não desanimou. Ele se voltou para os mineradores, madeireiros e caçadores que corriam como moscas pelas matas da Península Superior. Milhões de dólares foram perdidos devido aos ataques desse Garou, centenas de pessoas morreram em acidentes e ataques de animais. A glória o seguia e a sua seita a cada ano, mas os rumores dizem que a falha do *Edmund Fitzgerald* ainda o consome.

Gelo Quebrado está velho agora e suas cicatrizes pesam muito sobre ele, assim como sua grande falha. Há um ano, passei por suas terras. Ele não falou comigo, mas um membro de sua seita me disse que frequentemente ele fala do navio e de seu legado. Pelo que ouvi, a seita cortou todas as comunicações. Temo que ele possa estar planejando um grande feito para encerrar sua vida. Só espero que ele não leve o resto de nós no processo.

O Noroeste Pacífico

Eddie Costas-Largas, Galliard da Seita das Árvores Eternas fala:

As florestas de Washington e Oregon são tão ligadas aos Wendigo como qualquer outro lugar dos EUA. Tivemos alguns avanços significativos aqui nos anos recentes. As limitações colocadas no desenvolvimento de Portland, a proteção de habitats naturais (se não ouviu falar na aparição das corujas, juro que você deve ter crescido embaixo de uma rocha — ou é lupino, mas na verdade... deixa 'pra lá) e a reintrodução dos lobos em seu habitat natural são alguns deles. Tivemos empecilhos também. Não me faça começar a falar sobre aquela idiotice em Vancouver. Profetas Garou e vampiros. Grande Gaia, não sei quem poderia ter pensado que aquilo estava destinado a algo além de uma grande carnificina. Perdemos muitos bons guerreiros lá, assim como muitos malditos Estrangeiros da Wyrn puderam aprender a nunca confiar em um cadáver ambulante.

Então tivemos o Rei Gelo. Disseram-me que ele era algum tipo de demônio tentando se tornar um lorde do Inferno matando uma linhagem inteira de Wendigo. Por que nós? E por que não? Realmente não sei. É melhor perguntar a um Theurge sobre todos esses “porquês”. Mas foi isso que ouvi: há muito tempo atrás ele foi um humano. Colocou em sua idiota cabeça de macaco que seria uma boa ser um lorde do Inferno. Pensou nisso com a Wyrm e começou a matar uma família de Wendigo, mas antes que ele terminasse, nossos ancestrais se reuniram e acabaram com ele. O problema é que, e odeio quando essas coisas acontecem — elas acontecem muito, ele não morreu. Ele foi preso ou foi adormecido ou algo do tipo. Ninguém tem certeza. De qualquer forma, no outono de 1996, o bastardo despertou e colocou na sua cabeça que gostaria de terminar o que tinha começado. Então, ele começou a colocar seu nariz atrás do último desses Wendigo que ele desejava matar. Porém, enquanto ele estava dormindo, o que quer que seja que o mantivera longe o preencheu de energias da Wyld. Transformou-o em um completo maluco (como se querer ser um Lorde do Inferno fosse algo normal para um homem em sã consciência). Além disso, ele mudou de um caçador de peles franco-canadense para se transformar em uma monstruosidade gélida de cinco metros de altura.

Então ele marchou para o sul através da Umbra, levando consigo uma nevasca de wyldlings e criando tempestades pelo caminho. Reunimos nossas melhores matilhas e fomos atrás dele. Ele parou em um antigo caern que tínhamos selado há muitos e muitos anos atrás, mas que fora aberto novamente por um punhado de Estrangeiros da Wyrm. Houve uma grande luta (sempre há). Os Estrangeiros da Wyrm estavam tendo seus traseiros chutados por ele. Normalmente, ficaríamos felizes por ter eles congelados, mas isso era além da conta. Quando Gaia está no caminho, você não se importa com quem está a seu lado, você luta. Assim fizemos. Ou eles fizeram, imagino. Na verdade, isso aconteceu antes do meu tempo. No fim, ele desapareceu, os Estrangeiros da Wyrm provaram-se ingratos, como todos esperavam, e nós decidimos que alguns de nosso povo deveriam ficar naquele caern para assegurar que eles não o estragassem.

Quanto ao Rei Gelo, alguns dizem que ele voltou para o Inferno. Muitos dizem que a própria Wyld o destruiu. Alguns dizem que ele teve que lidar com o que quer que a Wyld tenha feito a ele e desapareceu na Umbra para começar a planejar algo realmente ruim. Não sei ao certo, mas lhe digo isso: não sei de ninguém que tenha visto seu cadáver, nem ninguém que estava lá e pudesse me dizer que ele foi destruído. Essas coisas conseguem voltar. Não me surpreenderia se esse em especial aparecesse de novo para o grande final.

Após tudo isso, ninguém tinha muito estômago para longas disputas políticas e, me assusta dizer isso, acho que nós poderíamos ter chegado a algum lugar. Tinham mais matilhas mistas na Costa Oeste do que em qualquer outro lugar que estive. Ousaria até mesmo a dizer que as relações eram quase amigáveis em alguns lugares onde



dividíamos espaço com os Estrangeiros da Wyrm. Ah, claro, existem as tensões. Sempre existem quando os Garou se reúnem, não importa qual tribo. Mas não era como o que você veria em alguns lugares onde estive. Quase agradável. O Apocalipse certamente está próximo.

Costa Leste

Não temos muitos assuntos a tratar nas terras a leste dos Grandes Lagos. Os Croatan tradicionalmente mantinham a maioria dos territórios da costa sob sua proteção. E, obviamente, a Costa Leste foi o primeiro porto para a invasão dos Arautos da Wyrm. Ainda assim, mantemos um punhado de caerns próximos às reservas onde nossos Parentes vivem. Entretanto, como as cidades se espalharam, nossos números diminuíram. Posso pensar em três seitas que merecem ser mencionadas: A Seita das Ondas Quebradas, A Seita da Neve Profunda e a Seita das Sete Árvores. Em sua maioria, elas contam com algumas poucas dúzias de Wendigo. Mas persistem — mantendo seus protetorados contra as incursões diárias vindas da Cicatriz — vampiros, Malditos, Dançarinos da Espiral Negra. Tudo que encontra abrigo nos ambientes corrompidos da Extensão Urbana eventualmente acha seu caminho para atacar nossos irmãos.

Porém, eles tornaram-se alguns dos Wendigo mais práticos. Muitos dos “linha-dura” sequer iriam até lá nos dias de hoje por causa dos Estrangeiros da Wyrm entrando e saindo dos nossos caerns. É uma questão de sobrevivência para nossos irmãos da Costa Leste. Qualquer porto em uma tempestade, qualquer aliado quando o inimigo está nos seus portões.

Outros Lugares

Nós não vamos muito ao sul da maioria dos estados ao norte em grandes números, mas existem algumas matilhas andarilhas dignas de notas e um caern no Novo México que devo mencionar.

Aos iniciantes: A Seita das Areias Pintadas. É nosso caern mais ao sul e é pequeno como deve ser. Existe um punhado de Wendigo mantendo o local e expulsando todo mundo que se aproxima, e eu quero dizer todo mundo. Rumores estranhos saem sobre o lugar, acho que já houve alguma luta política por lá, mas não sei dizer sobre o que é. Ouvi falar que alguns Anciões estavam falando sobre fazer algo sobre isso. Acho que se o lugar fosse um pequeno caern, eles teriam enviado algumas matilhas para descobrir o que está acontecendo. Não consigo descobrir, no entanto, porque os Wendigo se importariam com um lugar tão ao sul, a menos que tenha algo sério por lá. Siga meu conselho, se você estiver atravessando as divisas sem querer, volte logo ou esteja pronto para mostrar sua barriga. Os Wendigo que virão te receber não se importarão se vocês são primos distantes.

No momento há dúzias de matilhas correndo livres, sem nenhuma seita para chamar de lar. A maioria delas acabaram de sair de seu Ritual de Passagem, esperando fazer nome ou criar um espaço para si. Elas são formadas, correm e se separam como as estações. Existem algumas, no entanto, que conseguem seus objetivos. Os Corredores

Maldito Tonto

Os brancos colocam sobre nós mais estereótipos do que existem pássaros no céu. Bêbados, estúpidos, ignorantes e sujos são os mais comuns. Supersticiosos e primitivos vem em seguida. Outros que você pode pensar não ser tão maléficos são colocados mais pesadamente em nossos ombros, pressionando nossos pés no chão que tirou a alma do homem branco — nobres, leais, corajosos. O que há de errado em ser nobre, leal ou bravo, você pergunta? Não, não. Você não tem que perguntar. É uma pergunta retórica.

O problema em ser rotulado de nobre, leal ou corajoso é que quando os Arautos da Wyrm dizem essas coisas sobre um deles, algo completamente diferente de quando dizem isso sobre um de nós. Quando dizem que um índio é nobre, leal ou corajoso, sempre tem um tom de surpresa. O que eles estão realmente dizendo é “eu nunca imaginaria que um índio pudesse ser tão nobre”, ou “eu tive um cachorro antigamente, era leal como esse índio”.

Quantas vezes você viu um filme onde o índio é o herói e o branco é seu colega leal/nobre/corajoso? Se você puder nomear apenas um, aposto que o filme foi feito por um índio. *Dança com Lobos? Último dos Moicanos?* Dois grandes filmes de ‘índio’ e quem é o herói? Um maldito branco. Precisa de um cara branco vivendo como nós para a coisa realmente funcionar. Os Arautos da Wyrm são tão orgulhosos de nós, desde que sejamos nobres, leais e corajosos a serviço de um deles. *The Outlaw Josey Wales* — Clint Eastwood salva alguns índios e mata um bando de ralé do Exército da União. *McClintock* — John Wayne luta por um punhado de índios (o chefe deles está bêbado toda hora que você o vê) e ri espancando sua esposa com uma pá de ferro. A lista é tão grande quanto a história do cinema americanos. Encontre um filme com um índio e aposto minha melhor faca que tem um homem branco aproveitando-se do índio, assim como tem em algum lugar nesse momento.

Paranóia? Besteira. Você pode sentir a Wyrm neles. Até mesmo aqueles hippies idiotas vestidos com colares de contas e penas e tocando sua maldita imitação de tambor espiritual. Merda, *especialmente* eles. Você não fala com espíritos em uma sala de estar do seu apartamento colonial de cinco quartos com garagem para dois carros e cavalos de raça. Pegue um desses Sioux suburbanos e leve a um *inipi* de verdade e ele estará olhando para sua toalha branca e sua garrafa d’água em uma hora. Quando um desses brancos disser quão inspirado ele foi por *Coração de Trovão*, diga a ele para tirar o traseiro da reta porque você deixou seu nobre chapéu na maldita tenda.

Noturnos estão entre as mais duradouras e procuram por isso. São uns filhos da puta assombrados. Devoradores de pecados, todos eles. Eles fizeram uma vida de viagens aos locais onde nossos ancestrais morreram horrivelmente e

colocaram os fantasmas de nossos queridos falecidos para descansar. Se você não encontrou nenhum deles, deixe-me dizer — um Theurge que execute o Ritual do Devorador de Pedacos apenas uma vez já é estranho. Seu próprio Theurge será capaz de dizer isso melhor: eles parecem assumir alguns dos comportamentos dos fantasmas e repeti-los obsessivamente. Agora imagine um Theurge que fez isso centenas de vezes. Eles fazem um bom trabalho. Meu tio me disse que eles vieram e fizeram o ritual para meu bisavô — ele morreu em Knee — e o velho lobo pôde ir para a Terra Natal. Acho que alguém precisa fazer isso. Só estou feliz que não tenha que ser eu.

Os Caçadores de Búfalo operam na outra extremidade da corda. Não há uma matilha por lá que seja melhor em rastrear as Primeiras Mudanças e acobertar o sangue que quase sempre aparece na Primeira Mudança de um filhote. Ouvi rumores que seu alfa, Joe Dedo-Grande, está procurando por algum tipo de messias que virá salvar os Wendigo e forçar os brancos de volta ao mar, mas histórias como essas são besteiras. Não

apostaria nisso se fosse você.

E tem os Cortadores do Gelo. Você não encontrará um bando de lobisomens piores, esquentados e violentos fora de uma assembléia dos Crias de Fenris. A única coisa que eles gostam mais do que aparecer em um caern de Estrangeiros da Wyrm e arranjar uma luta com qualquer um é mergulhar de cabeça em um ninho de criaturas da Wyrm e matar tudo até que não sobre nada. Eles são um bando de lobisomens feios e sedentos por sangue. Fico feliz por estarem ao nosso lado.

Canadá

A maior parte de nossa tribo vive no Canadá. Aqui os Primeiros Povos encontram grande respeito, apesar de não ser o que merecemos, dos brancos. A vida é mais fácil por aqui também — os Arautos da Wyrm vivem quase praticamente nas fronteiras do sul. Não são capazes de viver no norte, mas nós e nossos Parentes sim.

Temos o controle da terra, a não ser pelas poucas cidades que estão na região. Não é o mesmo que dizer que

Nunavut

Em 1999, o governo canadense, ao final de 30 anos de negociações com seus povos nativos, cedeu o controle de porções de seus Territórios Noroeste ao povo Inuit. Isso permitiu a fundação do território de Nunavut, um território que compreende um quinto da área do Canadá, com um governo eleito pelos Inuit e comprometido com esse povo. Nos anos que seguiram a fundação do território, o governo estabeleceu todas as armadilhas de um estado democrático moderno, incluindo um sistema educacional e Departamentos de Obras Públicas e Desenvolvimento. Nunavut deu ao povo Inuit uma voz nos assuntos da nação norte americana.

Os Wendigo estão divididos sobre a questão. Aqueles que apóiam o recente governo apontam para o reconhecimento das reclamações dos nativos; para a aceitação do auto-governo dos nativos e pela oportunidade sem precedentes de preservar os valores nativos inerentes em um governo feito para e pelos povos nativos.

Os detratores de Nunavut dizem que o governo é uma simulação do homem branco, uma farsa. Que o governo de Nunavut é um show de fantoches índios com rostos brancos fingindo serem europeus. Eles afirmam que aqueles no poder dizem que Nunavut é uma oportunidade sem precedentes para preservar as tradições e valores de nosso povo e ainda assim o governo perdoou aquelas criaturas vendendo o direito de explorar as terras de seus pais e avós — tudo em nome da necessidade política. Isso em esforço de provar que os nativos podem governar tão bem quanto os brancos, que o povo de Nunavut possui e cometerá todo pecado contra Gaia que os Arautos da Wyrm fizeram, e coisas ainda piores.

Pode o nosso povo ter um lugar dele, onde nossos Parentes possam viver sem os fardos da pobreza, desemprego e desespero que pesam tão arduamente em nossos ombros? Pode nosso povo viver tão bem quanto os brancos e manter as tradições do nosso povo vivas?

A resposta ainda aparecerá, mas uma coisa é certa — as coisas estão mudando.

Horace Partilha-o-Osso, Galliard do Aro Sagrado:

Temos um lugar. Uma fortaleza. Um porto. Meu primo está no parlamento e fala de nossa causa diante do povo do Canadá. Nunavut ainda não está completamente formada! Está crescendo aos saltos. Nosso povo — nossos Parentes — têm um lar. Um lar com escolas, estradas e hospitais. Hoje, conseguimos um grande pedaço do que foi perdido. Amanhã? Quem pode dizer? Nossos irmãos furiosos dizem que perdemos a guerra e nos tornamos nossos conquistadores. Digo que vencemos uma grande batalha e demos um passo crucial na estrada para uma vitória pacífica!

Dentes-do-Inverno, Ahroun:

Os Arautos da Wyrm nos dão suas sobras e você chama isso de banquete. Você veste ternos e faz discursos e pensa que salvou seu povo? Os brancos dizem 'venceste' e você acredita neles! Tolo — você governa em nome deles. Você diz 'faremos estradas!' e 'criaremos empregos!' e o que você realmente diz é 'seremos brancos como os invasores!'. Nossas terras não serão nossas enquanto as usarmos como exigem os brancos. Merda! Para começar, nunca foram nossas terras, muito menos qualquer coisa dessa besteira. Que o gelo quebre abaixo de você e o afogue em sua preciosa Nunavut. Eu não pisarei lá.

gozamos de uma utopia dos lobisomens do norte. Não estamos sozinhos nas florestas. As companhias madeireiras, químicas e mineradores possuem interesses significativos nas terras ao norte e elas defendem seus enclaves com uma ferocidade sem igualdade mais ao sul, entre ambientes mais *civilizados*. A mesma escassez de lei mortal que nos dá uma amplitude notória para ir atrás de nossos planos, faz o mesmo por nossos inimigos. Eles são extensões da vontade das cidades e portam uma vantagem distinta quando as autoridades aparecem.

Existem problemas que vêm com a fortuna que achamos no Canadá — as relações relativamente boas que nossos Parentes têm com os brancos os tranquilizam com um falso sentimento de comunidade. Elas são mais aceitas na sociedade branca por aqui e começam a abandonar os modos antigos para se encaixarem ainda melhor. São enfeitados pelos modos brancos com promessas de riquezas e conforto. Muitos de nossos Parentes se colocaram dentro de companhias madeireiras e petrolíferas. Um salário alto e estabilidade de emprego são as armas da Wyrn tão certas quanto produtos tóxicos e serras elétricas e mais perigosos devido às suas naturezas insidiosas. Nosso povo sofre na pobreza, deve nossa terra sofrer em seu lugar, para que eles possam descansar?

América do Sul

Já não temos problemas demais em casa? Os Wendigo nunca foram feitos para a selva. Em nome de Gaia, o patrono de nossa tribo é o espírito do vento do inverno. Qual o lugar do Grande Wendigo nas selvas acaloradas da Bacia Amazônica? Não, nosso lugar é aqui, no norte, entre o gelo e a neve, protegendo a abençoada tundra da destruição dos mineradores, petroleiros e de coisas piores. Por que procurar pela Wyrn quando ela já está em nossa porta? Aprendemos uma dura lição quando nos movemos para preencher o vazio deixado quando o Irmão do Meio nos deixou. Alcançamos além do que a sabedoria dizia como nossas melhores intenções e sofremos a perda de nossas terras ancestrais e milhões de nossos irmãos e irmãs em troca. Não devemos cometer esse erro novamente.

Mas da mesma forma que somos filhos do Wendigo, somos Garou. Temos o dever de proteger Gaia e, nesse momento, Gaia sangra de suas feridas profundas ao sul. Alguns de nosso povo vão para o sul, contra nossos conselhos. Não os proibimos. Não é o nosso modo. Eles vão, e muitos morrem, alguns não, e retornam repletos de glória e honra. Alguns ficam — a matilha Faca Branca fez seu lar por lá nos últimos três anos. Liderada por seu alfa, um Ahroun chamado Mordedor-de-Gelo, eles conseguiram golpear as forças da Wyrn e o Carcaju, seu totem, se fortaleceu com o sangue de seus inimigos.

Muitos dos nossos participam de outras matilhas. Alguns encontram lugar com o Irmão Mais Velho, que possui amigos entre os Parentes que vivem na selva. Outros, espíritos corajosos ou tolos, participam de matilhas com os Estrangeiros da Wyrn. Essas matilhas dificilmente duram muito, mas são, ocasionalmente, frutíferas. Invariavelmente, aqueles que fazem a grande

jornada para os campos de batalha na América do Sul conquistam grande glória. Se nada mais, temos orgulho da nobreza de seu sacrifício, apesar de que a maioria preferiria ter guerreiros vivos em casa do que heróis mortos a meio mundo de distância.

Sibéria

O conto da Sibéria é duro, mas não sem sua glória. Há muito tempo, atravessamos a grande ponte entre esse continente e a Sibéria. Alguns dizem que viemos da Ásia e chegamos até a Sibéria, uns dizem que sempre vivíamos por aqui e éramos recém-chegados entre os Yakut e os Chukchi que tornaram-se nossos Parentes. Pouco importa a verdade. Por séculos, vivemos e prosperamos nas matas da Sibéria, até esse último século. A Wyrn tinha grandes aliados entre os soviéticos e enviou caçadores para o leste, com balas de prata em seus rifles. Nosso povo morreu, mas nós aprendemos.

Tudo o que resta dos Wendigo aqui é um único e oculto caern, mas a seita que o mantém é dura como rocha. Juntos, eles resistiram à terrível escuridão que se espalhou por aquela terra, até mesmo contra-atacando as criaturas da Wyrn que ousaram ameaçar seu território com tamanha ferocidade que é difícil encontrar entre os mais valorosos Garou.

Nas profundezas dos anos escuros, os Estrangeiros da Wyrn foram até nossos irmãos na Sibéria e pediram por sua ajuda. Zelosamente, os Wendigo deram a seus primos abrigo. Nós os esquentamos com esperança, para que os Estrangeiros da Wyrn vissem os erros de seus caminhos, mas assim que o mal foi derrotado e a terrível nuvem se ergueu da terra, os Estrangeiros da Wyrn voltaram a seus antigos modos, muito pior do que antes. Apesar de nossos irmãos e irmãs não terem se surpreendido, eles ficaram enormemente desapontados.

O Povo

Angúrios

Já disse isso antes, mas merece ser repetido. Somos um povo em guerra. Você diz que o Apocalipse está chegando. Eu digo que ele está aqui e que o enfrentamos todos os dias. A arma mais poderosa da Wyrn é o engodo. Os Estrangeiros da Wyrn acreditam que ainda podem protelar a Guerra do Fim, e essa é a primeira vitória para a Wyrn. Quando eles perceberem a verdade, será tarde demais. Estaremos mortos e a Wyrn sorrirá e os chamará de filhos. Estamos em guerra pelo destino do mundo, e estamos sós.

Mas há mais na guerra do que batalhas, e assim Luna nos moldou de acordo com seu plano e nos deu dons para que sirvamos às necessidades de nosso povo como manda nossa natureza. Gaia fez, de cada um de nós, uma besta de guerra, entalhada em sangue e osso tão afiado que podemos rasgar as escamas da Wyrn. Luna nos fez mais que meros guerreiros, para que possamos frustrar as investidas da Wyrn com astúcia e sabedoria. Para que possamos enterrar seus asseclas com perspicácia e

A Seita das Florestas Siberianas e os Siberakh

Baba Yaga descobriu o que sempre soubemos — apesar de sermos poucos, ninguém pode se equiparar a nossa força e tenacidade. Uma única seita de Wendigo perdura nas terras da Sibéria. A Seita das Florestas Siberianas. Por duas vezes, a Bruxa da Rússia organizou ataques contra ela, pensando que eram vulneráveis. Por duas vezes os Wendigo lhe deram uma lição. Quando Baba Yaga despertou e olhou para nosso povo na Ásia, ela viu apenas quão poucos e quão isolados éramos. O que ela não viu foi o que havia afastado toda a fraqueza deles enquanto ela dormia. Por eras, a Seita das Florestas Siberianas suportou os ataques de incontáveis seres da Wyrn — grandes tempestades de criaturas que surgiam a cada ano dos ninhos ocultos e poços na China e Mongólia. Sobreviver em tal lugar necessitaria de uma purificação das fraquezas e o cultivo não apenas da força e coragem, mas também da esperteza e sabedoria. Ninguém nunca tinha enfrentado-a com uma mistura tão pura de poder e estratagemas.

Então, quando ela veio contra nós, descobriu um inimigo que ia contra tudo o que ela conhecia sobre os Garou — não nos desperdiçávamos em batalhas que não podíamos vencer. Nem caíamos em lutas internas quando a batalha vinha até nós. Lutávamos com nossas garras e presas e nosso raciocínio. Golpeávamos quando ela não achava que pudéssemos. Quando ela atacava, não estávamos mais lá. Quando sua mão alcançava nossas gargantas, nossas garras já estavam rasgando sua barriga. No fim, aconteceu a única coisa que poderia ter acontecido — sobrevivemos como sempre havíamos feito, e ela foi destruída.

Essas vitórias não foram alcançadas sem um grande custo. Nunca tivemos um grande número e agora somos

menos ainda. Os ninhos das criaturas da Wyrn que sempre foram nossos inimigos surgem novamente e lutamos para reunirmos Garou o suficiente para atacá-los. Muito da terra que estava sob proteção da seita foi perdida devida à falta de Wendigo para guardá-la.

Sangue-no-Vento, antigo líder da seita e um poderoso guerreiro como um Wendigo deveria ser, foi morto enquanto viajava para encontrar os representantes das outras tribos. Sakha Água-Prateada, o sucessor de Sangue-no-Vento na liderança da seita, tentou compreender o que aconteceu após a derrota de Baba Yaga e buscou um contato mais próximo com nossos primos entre os Garou, mas estranhos contos chegaram até nós sobre a morte do antigo alfa. Muitos acharam que aqueles com quem ele foi falar foram os responsáveis por sua morte. Outros, que o próprio Wendigo o matou por negociar com os inimigos. Independente do conto que se escolhe acreditar, Sakha Água-Prateada viu a sabedoria dos modos antigos. Mantivemos-nos distantes como fizemos anteriormente. Demos socorro aos europeus uma vez, na esperança de que eles mudassem seus modos. Eles não o fizeram e não oferecemos a eles uma nova oportunidade.

Uma coisa boa surgiu do Terror — os Siberakh vieram viver entre nós. Eles também sofreram grandes perdas nas mãos dos exércitos de Baba Yaga. Os europeus não pensaram nos Siberakh — eles estavam ocupados demais chorando por seus caerns perdidos. Nós os acolhemos e demos a eles um lar entre nós. A maioria não fica por muito tempo, mas volta depois de suas peregrinações. Temos muito em comum. Talvez, com o tempo, eles se voltarão para o Grande Wendigo, e ele para eles. Eu, particularmente, os receberia bem.

lembrarmos de seus truques nos contos de nossos heróis. E nos deu uma poderosa fúria para que a Wyrn reconheça em nós seus destruidores e conheça o medo. Assim fomos criados, para que possamos enfrentar a Wyrn em todo campo.

Ragabash

São poucos os motivos para se rir nesses dias escuros, mas os Ragabash descobrem uma forma de sorrir mesmo assim. Entretanto, seus truques carregam a marca de nossos dias tenebrosos. Regularmente as peças de nossos Ragabash terminam com a morte de alguém. Felizmente, existem Arautos da Wyrn o suficiente para atrair sua atenção. Raramente precisamos nos preocupar em encontrar nosso destino final em uma dessas peças. Mas truques não são tudo que os **nossos** Ragabash sabem fazer. Tão poderosos quanto um Ahroun em combate aberto, nossos Sem Lua são mortais quando perseguem suas presas. Com um Ahroun você pode ao menos contar com algum aviso, se tiver tempo para isso. Se nossos Ragabash o marcarem para morrer, você não saberá até um piscar de olhos depois que a faca tiver rasgado seu coração.

Theurge

Apenas os Uktena conhecem os espíritos das Terras Puras melhor que nós, e eles entregaram suas almas em troca desse conhecimento. Até mesmo eles não possuem contato com os espíritos do gelo inquebrável. O inverno é a nossa arma. Conhecemos os nomes do gelo e da neve. Quando conjuramos a tempestade, ela vem. Coisas poderosas perambulam pelas florestas do norte congelado; coisas ligadas ao nosso povo por antigos pactos. Eles são aliados poderosos e temidos por nossos adversários. O Yeti, o Urso Cinzento, a Criatura Sob o Gelo. Eles são primos de nosso totem, amigos de nosso povo, a morte de todos que chamamos de inimigos. Nossos Theurges conhecem as canções que chamam por eles, para despertar sua fúria e guiá-los para nossos inimigos. A Geada Fatal, o Gelo Incandescente e incontáveis outros atendem nossos chamados. Nossos adversários temem dormir em nossas terras. Eles sabem que a própria terra se levanta contra eles ao nosso chamado.

Existem outras coisas sob as Terras Puras e sabemos seus nomes também: as Mil Bocas da Fome, o Homem

Entorpecido, o Cão Enforcado. Cada um deles preso em uma sepultura mágica, e o Irmão Mais Velho os guarda. Guardamos o Irmão Mais Velho para que sua curiosidade não faça com que ele desperte nosso destino final.

Philodox

Nos dias atuais, confinados como estamos, cercados por inimigos, seria muito fácil se virar um contra o outro em uma fúria cega e nos enfraquecer, brigando por pedaços de carne. Os Philodox mantêm nossos olhos no inimigo. O Philodox mantém o coração da Lítania, o corpo de nossas leis. É um fardo pesado o deles. Nossos primos traiçoeiros cospem na Lítania da maneira como querem e ainda assim, nós seguimos à risca, pois esse é o caminho da honra. Podem os Meia Luas ser culpados se as injustiça dos últimos cinco séculos faz com que eles tenham grande condescendência nas questões de transgressões triviais?

Nós confiamos no julgamento de nossos Philodox e eles não nos falham. Passamos séculos purificando nossas fileiras da mácula do canibalismo. Quem melhor para julgar qual devorador de homens ou lobos pode ser recuperado e qual está além de qualquer reparação? O mesmo serve para matar os Estrangeiros da Wyrm. O assassinato não deve ser estimulado, mas se um dos nossos julga a fraqueza de um dos brancos e o mata, o que é isso comparado com os milhares de homens, mulheres e crianças mortas durante os últimos cinco séculos? Não somos frágeis, mas também não somos rígidos sem necessidade. Punição e vingança são aplicadas de acordo com o mérito. Os Estrangeiros da Wyrm podem dizer o mesmo? Acho que não.

Um Ahroun Com Outro Nome...

Os Wendigo são um único povo, mas os povos indígenas dos quais nossos Parentes vêm são muitos e tão variados quanto as folhas no vento. De Shoshone até Lakota, de Tingit até Coeur D'Alene, somos muitos povos com muitas línguas e modos. Apesar de que quando recebemos a Mudança nos tornamos um só com o Wendigo, carregamos em nosso interior os modos de nossos Parentes, para que eles também sejam honrados, e não esquecidos. Os Wendigo não se apóiam em uma única tribo para os nomes dos augúrios. Usamos os verdadeiros nomes na língua de Gaia. Eu, que nasci nas Terras Áridas das Dakotas dos Sioux Miniconjou não poderia me chamar pelo nome de guerreiro dos Inuit, poderia? Nem poderia um Galliard Athabaskan relatar os contos dos Shoshone, poderia? Não — e uma tentativa dessas seria um insulto a esses povos. O Wendigo e a Mudança são o que todos compartilhamos, então em respeito a isso usamos os nomes que foram dados pela nossa herança por aqueles que a compartilham. Apesar de que muitos possam chamar um Ahroun por outro nome, ele ainda é um Ahroun e ao invés de permitir que uma outra tribo o honre assim, nós mesmos o fazemos.

Galliard

Eles são a nossa memória. Se não fosse pelos Galliards a Canção de Concede-Seu-Fôlego estaria perdida. O Conto da Pedra D'Água seria esquecido. Se não fosse por ele, não saberíamos como a Lebre perdeu seu rabo. Eles guardam nossas histórias, nossa sabedoria e nosso conhecimento. Sem eles, não podemos cavalgar os ventos do tempo, sem qualquer raiz para nos unir ao nosso propósito. Eles são os guerreiros que defendem nossa cultura da incansável opressão da banalidade dos brancos. Além de guardiões da história, os Galliards empunham algumas das nossas armas mais poderosas. São as linguagens, antigos dialetos que vivem apenas em um punhado de nossos cantores. Eles guardam essas palavras como fazem com seus próprios corações, pois elas são as chaves dos espíritos mais poderosos do norte distante. Existem palavras que podem quebrar o gelo dos pólos, mas apenas se pronunciadas na língua certa. Que partem a espinha de um grande urso e canções que conjuram feras de tempos antigos, mas que são conhecidas apenas por aqueles que falam a linguagem de nossos ancestrais. Já perdemos muitas dessas palavras para os brancos e o seu inglês. Rezo para que não percamos ainda mais.

Ahroun

Frios, impiedosos, implacáveis. Assim como o Grande Wendigo é, nós também somos. Os Ahroun são seus filhos preciosos, os mais próximos dele em sua fúria e poder. São mortais, todos eles. O Vento Faminto nos ensina 'Não desperdice seu fôlego ou você se encontrará sem ele quando mais precisar'. Os Wendigo não agem de maneira frívola. Quando atacam, é para matar. Quando falam, é porque suas palavras são necessárias e cada uma delas é importante. Esse é o nosso modo e nós nascemos para isso. Em batalha, nossos Ahroun são frios, calculistas e impiedosamente eficientes. Nenhum ataque é feito e não derrama sangue. Nossos guerreiros não desperdiçam sua força em demonstrações em vão. Os mortos que caem diante de nossas facas falam alto o suficiente sobre a força e glória desses guerreiros.

Ainda assim — gestos são parte da guerra. O guerreiro astuto ataca a mente e o corpo. Um não se pode agir sem o outro. Mate a coragem do inimigo e a morte de seu corpo é uma questão de tempo. Nossos Ahroun aprenderam essa lição há muito tempo e possuem muitas formas de destruir a força do espírito do inimigo antes mesmo de atacar seu corpo. O Golpe Acalentador, a Morte das Muitas Agulhas, a Canção Amarga. Todos eles atacam o coração de um inimigo não através de sua carne, mas através de seu espírito. O Golpe Acalentador — golpear um inimigo e deliberadamente não causar dano — mostra ao adversário que seus esforços são desprezíveis e sua luta inútil. Sua vida, e morte, está a cargo de nossa escolha. Quando um Ahroun compartilha a Morte das Muitas Agulhas, ele ataca sem profundidade e se retira, fazendo isso sucessivamente, até que o inimigo morra sangrando de centenas de ferimentos. No fim, quando a agulha perfura seu coração, o inimigo já havia



morrido e apenas sua carne permanecia para ser exterminada. A Canção Amarga é tão potente quanto qualquer lança, cortando o inimigo com a lâmina gelada de seu escárnio. A maioria perde seus fluidos antes do guerreiro descrever sua morte iminente e então, tudo já se acabou, exceto o sangue. Essas são algumas das armas que um Wendigo Ahroun porta em batalha. Nossas armas são tantas quanto peixes no mar. Os Estrangeiros da Wyrn travam guerras com os corpos de seus inimigos. Nós travamos guerras com seus espíritos. É dessa forma que sempre fomos mais fortes.

Raças

Nossos números diminuíram bastante do que eram antes dos Estrangeiros da Wyrn colocarem seus pés em nossas praias, mas ainda somos fortes — fortes o suficiente. Ainda assim, todo Wendigo é precioso, devido à falta de outros. Conseguimos manter nosso sangue puro, em honra ao Irmão do Meio caído, em respeito a nossos ancestrais. Apesar de ser difícil, devemos ter cuidado ao escolher nossos parceiros ou diluimos nossa força com a fraqueza de nossos inimigos.

Hominídeo

Apesar de aflorar minha fúria ao dizer isso, não é difícil encontrar nossos Parentes hominídeos. Procure em qualquer mapa da América do Norte pela palavra 'Reserva' e são grandes as chances de que você encontrará sangue Wendigo naquele local. Muitos conhecem você pelo que você é, outros, no entanto, não. Primeiro fale com os anciões do lugar antes de sair procurando por um parceiro. Eles sabem e podem lhe indicar outros que irão unir o sangue deles ao seu e nos fazer fortes guerreiros.

Mas também tenha isso em mente: O que é fácil para nós também é fácil para a Wyrn. Viver na reserva faz de nossos Parentes alvos fáceis. Álcool e drogas são uma doença entre nosso povo e aqueles que buscam explorar seu 'status especial' construindo cassinos em terras tribais traem seus espíritos em nome de ganhos financeiros. Então, seja vigilante e cauteloso na escolha de seus parceiros de acasalamento, caso busque um deles entre as reservas. O sangue dos Wendigo deve ser tratado de maneira apropriado ou enfraquecerá e morrerá devido à falta de cuidado.

Lupino

Antigamente os lobos corriam por todo hemisfério ocidental. Antigamente, nossos Parentes estavam a um uivo de distância. Agora, nós devemos competir com os Garras Vermelhas por direitos de acasalamento. Temos compaixão pelos Garras, mas precisamos de parceiros assim como eles. Estamos melhores que os Uktena — os lobos que sobreviveram às purgações dos Estrangeiros da Wyrn o fizeram indo para o norte, mas ainda assim não estamos em boas condições. Os americanos do Alasca ainda possuem caças autorizadas pelo estado, rancheiros brancos matam nossos Parentes de Alberta ao Kansas, com apenas um resmungo e choro das autoridades que

estão 'protegendo' a espécie.

Então, caso tenha a oportunidade de se acasalar com um lobo, faça isso. Mas seja cauteloso — não interfira nos assuntos de qualquer Garra Vermelha amoroso. Se entrar nesse tipo de disputa, chame por um Meia Lua o mais rápido possível. Os Garras possuem memórias longas e são conhecidos por nutrirem rancor por gerações.

Impuro

Não te acasalarás com outro Garou. É isso que a lei diz. A verdade é que isso, às vezes, acontece. Lidamos com aqueles que violam a Litanía como é adequado a seu crime. A lei diz pouco sobre o que fazer com a progênie de tal união proibida. Há um mandamento que é relevante para os impuros mal formados: Não serás um fardo para teu povo. Se a criatura é capaz de viver por conta própria, melhor para todos. Se não — melhor ainda. Ocasionalmente os Filhos de Gaia abrigam os impuros mais fracos. Tolice da parte deles, eu digo, mas não é meu dever intrometer nos assuntos deles. Aqueles que se provam úteis à tribo prosperam como podem. Não são mais favorecidos do que qualquer Wendigo, e nem desfavorecidos. Todos os impuros devem se provar dignos de respeito. Todos os impuros devem portar o fardo de sua herança, por bem ou por mal. No fim, precisamos de cada guerreiro que conseguirmos reunir — se não é uma obrigação, é uma necessidade. Eu o questiono: se o Apocalipse vier amanhã, o que importa se o guerreiro que temos hoje não pode procriar? Não importa — simples.

Campos

Os Wendigo são poucos em números e seu povo é fortemente unido. Eles não poderiam sobreviver às separações políticas que algumas outras tribos se permitem ou se enfraqueceriam até o ponto de colapso. Ainda assim os Wendigo são parte humanos, e onde quer que os humanos vão, a política não pode estar muito longe. Os campos entre os Wendigo são poucos em número e pequenos em número de membros, mas eles existem e exercem alguma influência sobre a tribo. Nenhum deles, porém, pode clamar pelo direito de falar pelos Wendigo como um todo. Da mesma forma que somos poucos, somos diferentes um do outro. Lupinos e hominídeos, Lakota e Cheyenne. Não haverá nunca um dia em que nós iremos concordar em tudo.

A Trilha da Batalha

Desde o dia em que o primeiro dos Estrangeiros da Wyrn pisou no solo da América do Norte, existiram Puros que buscaram dirigi-los de volta ao mar usando a força. Por 500 anos eles proclamaram guerra e por 500 anos eles a carregaram de maneiras pequenas e grandes. Assim como Luna nasce e se põe com o passar das noites, o mesmo acontece com a influência da Trilha da Batalha. Eles prosperaram no século XIX conforme Nuvem Vermelha, Cavalu Louco e Touro Sentado lideraram nossos Parentes contra os brancos; da mesma forma, Grande Trovão e Olha Distante lideraram os Wendigo.

A Trilha da Batalha tem visto uma dedicação

Miscigenação

É uma palavra imunda, eu sei. Mas, novamente — é uma palavra imunda aqui e existem certas realidades que devemos enfrentar. A chegada dos europeus foi o anúncio da morte para milhões do nosso povo. Onde antes viviam dez milhões, ou mais, de Tlingit à Maya, de Salish a Sêneca, agora resta apenas uma fração dos sobreviventes. Nós somos os Puros. Nos orgulhamos do fato de que nossa linhagem pode ser traçada milhares de anos através de centenas de avós. Mas fica mais difícil a cada ano manter nosso sangue livre do sangue de nossos inimigos.

Além disso, não somos os únicos que nos discriminam. Temos o nosso totem que também pensa como nós. O Wendigo conhece seus filhos. Não há dúvida sobre quem será adotado por nosso patrono, nenhuma fórmula para decidir quem é aceitável e quem não é, mas acreditamos que ele prefere sangue indígena a sangue branco. Aqueles que não cumprem com os padrões não fazem parte de nossa tribo. Simples assim.

Agora existem poucos de nós que sabem o quão importante é manter nosso sangue longe da mistura dos Arautos da Wyrn. A maioria dos novos Wendigo nasce de pais Parentes, muitos dos quais se afastaram dos modos antigos e estão longe de sua herança. Alguns fazem isso de propósito, buscando o estilo de vida dos europeus — seduzidos pelo conforto e enfeitados pelos prazeres baratos. Eles casam fora da tribo devido à ignorância ou rebeldia, e ainda assim carregam o sangue do Wendigo em suas veias. Nos dias de hoje, podemos recusar uma criança que tem o sangue de nosso totem devido apenas ao pai? E aqueles cujos avós se separaram de nossos modos há muitos anos? Dificilmente, eu diria. Precisamos de todos e essa é uma dura verdade.

Honestamente, não é uma questão de sangue. Não lidamos com metades, terços ou quartos, nem o Grande Wendigo o faz. Isso é algo do homem branco. O que importa é a sua vida. Você está seguindo os modos de Gaia? Apegando-se a nossos valores? Existem muitos índios por aí que são vermelhos apenas externamente. Por dentro, são brancos como a neve. E existem índios que conheço que são como homens brancos, mas vivem de forma vermelha como o sangue. As chances são de que se você estiver vivendo no modo de Gaia, seus pais ou avós estão te ensinando. Você é diferente deles e passará pela Mudança, e uma outra pessoa o buscará. No entanto, guarde isso para você — há muitos anciões que arrancariam suas orelhas se ouvissem você falando disso. E pense nisso — tente manter suas calças próximas aos ávidos brancos. Não precisamos negar o problema, mas não precisamos exaltá-lo também.

renovada à causa nos anos recentes, conforme os jovens têm crescido cansados dos índios 'de show' que se pintam

para os brancos e dançam nos “autênticos” powwows. A Trilha da Batalha dá a eles direção, propósito. A Trilha da Batalha dá a eles um alvo para sua raiva. Quando os Wendigo combatem os Estrangeiros da Wyrm, as chances são boas de que um membro da Trilha da Batalha esteja envolvido.

Se os “Índios dos Bosques” (o nome da Trilha da Batalha para aqueles Parentes que procuram pela aceitação dos brancos) pressionam a Trilha da Batalha para o caminho errado, os “Índios Brancos” — aqueles que buscam se *integrar* com os brancos — dão aos Garou da Trilha da Batalha um furioso soco. Não pode haver acomodação para a Trilha da Batalha. Cassinos tribais e shows de turistas são considerados alguns dos piores insultos ao seu orgulho, ainda mais se isto partir de pessoas com o mesmo sangue deles. Apesar deles não terem ainda ido tão baixo a ponto de atacar seus próprios Parentes, seu temperamento tem diminuído conforme os anos se passam e a fúria dos Wendigo não se acaba.

Pássaro-Caminhante fala pela Trilha da Batalha:

Somos um povo em guerra. Vivemos no território

do inimigo. A cada dia nossos conquistadores vêm até as terras que eles cercaram para nós, suas reservas, e tiram fotografias e falam de nós com pena e superioridade por acharem que não sabemos que fomos conquistados. Digo que eles não sabem que nós somos mais livres do que eles sequer podem ter esperança de ser, mas eles saberão. Um dia, um dia em breve eles saberão e eles irão lamentar por suas crianças conforme nós os mandarmos de volta para o mar.

O Aro Sagrado

O Aro tem sido uma força potente entre a tribo desde os anos 60 quando eles competiram com a Trilha da Batalha pela liderança. A luta nunca foi vencida, nem perdida. Ela nunca aconteceu, mas o Aro não sofreu tanto quanto seus Parentes famintos pela guerra. Sua mensagem de inclusão, educação e reverência por todos os espíritos brancos ou vermelhos alcançou alguns dos Estrangeiros da Wyrm que buscaram preencher seus corações vazios. Eles organizaram powwows e círculos de tambores. Eles escreveram livros sobre xamanismo e

O Aro Secreto

Estes são tempos de desespero, e tempos de desespero pedem medidas desesperadas. Parece coerente o suficiente. Ainda assim — não diga uma palavra disso tudo a ninguém — nem para seus companheiros de matilha, nem para a sua avó, para ninguém. Entendeu?

Nós podemos fazer isso. Podemos dirigir os brancos para fora das Américas. Sei por que eu os ouvi planejar isso. Sim, planejar. Acha que estou brincando? Estamos em guerra aqui. Estivemos por quinhentos anos. Você honestamente acha que em todo esse tempo nós não pensamos em como simplesmente, exatamente, poderíamos acabar expulsando os Estrangeiros da Wyrm das Terras Puras? A Trilha da Batalha têm um plano — uma dúzia deles, na verdade. Talvez mais. Da mesma forma que os Dançarinos Fantasmas. Eles têm os meios. Eles têm a força de vontade. Tudo que os impede é a falta de consenso... e nós.

Sim, está certo — eu disse ‘nós’. Apenas me acompanhe. O que acontece se encontrarmos um jeito de matar todos os homens, mulheres e crianças brancos do oeste do Atlântico? Quero dizer, se um bando de membros da Trilha da Batalha consegue uma ogiva nuclear ou três e lança um míssil em Washington, Nova York e Los Angeles? Quem estaria conosco? Os Garras. Provavelmente os Uktena, apesar deles hesitarem quanto a isso. Talvez possamos convencer a Fúrias também. Na melhor das hipóteses seriam quatro tribos contra a força combinada de outras oito, e não cometa um erro ou eles ficariam honrados em colocar de lado as diferenças e então nos erradicar. Seria uma guerra completa e a Wyrm não iria esperar para tomar vantagem da distração. Parabéns por reclamar as Terras Puras, aqui está o seu Apocalipse, espero que goste.

Os Dançarinos Fantasmas e a Trilha da Batalha

têm discutido desde que eles foram fundados. Eles discutem ainda, mas não por que eles discordam um do outro — eles discutem porque é o que eles sempre têm feito. Se eles uma vez se sentarem e conversarem, vão perceber que não estão tão distantes um do outro. Então tudo isso irá acabar, e vai começar a matança.

Portanto, nós os mantemos discutindo, nós não os deixamos conversar. Cada um de nós carrega uma dúzia de linhas, cada uma delas amarradas a um Wendigo diferente. Toda vez que um membro da Trilha da Batalha chega perto de mais de um membro dos Dançarinos Fantasmas, nós damos um pequeno puxão — uma palavra sussurrada, um rumor bem colocado, o que for preciso para evitar eles de ficarem amigos.

Temos feito isso por um longo tempo. Muito longo, alguns dizem. Nós ficamos tão bons nisso que quase fomos mandados 'pro inferno alguns anos atrás. Nós ficamos esnobes e começamos a pedir por inclusão com o pensamento de que tínhamos afastado a mente de nossos parentes longe o suficiente de seus pensamentos de iniciar o Apocalipse que nós poderíamos começar a trabalhar em fazê-los pensar inteiramente em qualquer outra coisa. Nós éramos fortes. Ao invés de lhes mostrar o que estava errado em sua maneira de pensar, nós apenas os deixávamos irritados, e quase demos a eles motivo para se unir — desta vez contra nós.

Então nós recuamos, e nos acalmamos. Voltamos a jogar o jogo secreto com nossos irmãos, mas isto foi tarde demais. Estamos ficando velhos e nossos números diminuem a cada dia. Está ficando cada vez mais difícil encontrar novos Garou para prendermos nossas linhas. Muito em breve, a não ser que um milagre aconteça, não haverá suficientes para evitar a guerra de acontecer, porque não sei se nós poderemos nos ajudar.



medicina indígena. O Aro juntou a onda da fascinação da New Age com o 'primitivo' e rápido fenômeno da culpa branca em uma estranha e não familiar (apesar de ocasionalmente lucrativa) ascendência.

Esta fascinação acabou nos anos 90 quando muitas gerações mais jovens olhavam para seus anciões com desrespeito. Zombavam enquanto seus anciões dançavam para os grupos de turismo brancos e achavam que os Estrangeiros da Wyrm eram uma magra e faminta versão da espiritualidade nativa. Mas o Aro prosseguiu. Seus membros ficaram velhos, seus números menores, mas eles são muito dedicados à inclusão e aceitação de todas as culturas para serem os mais raros. Eles são uma raça quieta, mas todo mundo conhece um.

A fundação de Nunavut deu ao campo uma onda de energia em um tempo em que eles estavam largamente escorregando no ímpeto da década anterior. Apesar dos Dançarinos Fantasmas poderem clamar pela primeira porção de glória por estabelecerem um estado nativo, o Aro têm sido os campeões do lugar desde então. Mais uma razão para a Trilha da Batalha ridicularizar o governo pomposo.

Thomas Abre-o-Caminho fala pelo Aro Sagrado:

Gaia fez todas as pessoas, vermelhas e brancas, negras e amarelas. Todas têm forças. Todas podem aprender com as outras. Há um inimigo maior do que os brancos, e ele ameaça a todos nós. Apenas juntos esperamos poder encarar o Apocalipse e emergirmos vitoriosos, a Divisão é uma ferramenta da Wyrm. Nós devemos nos unir. Ensine as outras tribos a viver com seus Parentes como nós fazemos, ensine a seus Parentes a viver com a terra como nós fazemos. Deste modo nós vamos atingir a Wyrm e conquistá-la.

Dançarinos Fantasmas

Os Dançarinos traçam suas raízes até o movimento dos Parentes iniciado por um xamã Paiute chamado Wovoka. Wovoka ensinava que vivendo corretamente e realizando a dança fantasma, os índios criariam um novo mundo. Os índios mortos voltariam à vida e trariam com eles as antigas tradições e o búfalo, e os brancos seriam destruídos. Muitos índios começaram a seguir os ensinamentos de Wovoka desde as tribos do sudeste até os índios das Planícies, incluindo o próprio Búfalo Sentado dos Hunkpapas. Mas por todas as suas danças, o mundo não foi refeito, e em dezembro de 1890, o sonho dos Dançarinos Fantasmas entre os Parentes morreu com trezentos e cinquenta homens, mulheres e crianças sobre tiros do exército no Massacre do Wounded Knee.

Os Wendigo não se esqueceram do sonho, entretanto. Juntos com alguns poucos Uktena, os Dançarinos Fantasmas renasceram entre o povo Garou. Através do último século, os Garou dos Dançarinos Fantasmas trabalharam para preservar as tradições de nosso povo e para fortalecer os espíritos de nossos Parentes. É a esperança deles que um dia a dança seja bem sucedida e o mundo estará de volta à maravilha dos dias antes dos brancos chegarem às nossas praias.

Até recentemente, os Dançarinos Fantasmas consistiam inteiramente de tradicionalistas, perpetuando o dogma da geração anterior e o carregando intocado para o futuro. A década de 80 viu tudo isso mudar. Naqueles dias, um grande profeta chamado Touro Branco, filho de Touro-que-Chuta, um discípulo do próprio Wovoka, liderava os Dançarinos Fantasmas. No verão de 1982 ele teve uma visão e viajou até Dakota do Sul à procura de um salvador que ele dizia que iria por fim realizar o sonho de Wovoka e dirigir os brancos para fora das Terras Puras. Ele liderou os jovens da reserva na Dança do Sol na esperança de revelar o salvador. Os rumores do que aconteceu são tão numerosos quanto as estrelas no céu, mas uma coisa é certa. Quando a cerimônia acabou, Touro Branco estava morto e o suposto salvador havia cortado seu cabelo e ido embora até a escola dos homens brancos. Muitos dos anciões sentiram a morte de seu líder e a traição de um dos seus. Os Dançarinos Fantasmas ficaram desordenados por vários anos conforme os anciões brigavam entre eles pela liderança do campo. Algum tempo depois, o salvador que Touro Branco procurava se tornou um homem e voltou para seu povo com um novo método de combater os brancos. Muitas das jovens gerações o chamavam de Wovoka renascido. Os anciões apenas balançaram a sua cabeça para a tolice da juventude, de que eles iriam seguir um índio tão metido no mundo dos brancos. Era ainda mais difícil de aturar que seu salvador não era nem mesmo um Garou, mas um Parente. Seus seguidores prestaram pouca atenção nisso. Eles haviam encontrado uma nova visão e os anciões poderiam o seguir ou serem deixados para trás.

Um novo estilo dos Dançarinos Fantasmas nasceu — um estilo que buscava remover os brancos das terras indígenas por meios mais práticos — o uso das leis e uma esperta negociação. Nada mais de camisas de pele de veado, estes dançarinos vestiam roupas normais e faziam seus apelos não aos espíritos, mas às cortes. Eles tinham grande orgulho de terem assegurado ao governo de Nunavut um lugar na mesa parlamentar do Canadá. Isto, eles diziam, é o primeiro avanço das tropas na nova guerra pela América do Norte. As gerações mais antigas, sem surpresa, não gostaram nem um pouco da interpretação dos novos Garou da visão de Wovoka. Muitos tiveram dificuldades de aceitar e foram deixados para trás. Até hoje muitos não concordam, mas há uma tempestade acontecendo — uma tempestade que deve mudar a cara do campo para sempre.

Gerald Cantador fala pelos Dançarinos Fantasmas:
Por centenas de anos vocês dançaram e os homens brancos ainda destroem a escassa terra que nos sobra. É hora de uma nova Dança Fantasma. Os brancos não nos conquistaram com armas, eles o fizeram com leis. Facas não mudam leis, apenas palavras bem faladas e mentes bem treinadas. Por muito tempo nós estivemos presos a um passado que não pode nos curar. O tempo chegou para lutarmos pelo agora e eu sou aquele que tem as armas que precisamos.

A Litania

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Tudo o que você deve fazer é olhar para um deles para ver que os Impuros são uma afronta à natureza. Eles são deformados no momento em que são concebidos. Assim como mantemos nosso sangue puro das corrupções dos estrangeiros da Wyrn, mantemos nossos postos puros longe do fedor dos Impuros.

Ainda assim, erros acontecem de tempos em tempos. E nestes casos muito raros, nós damos a esta prole amaldiçoada muito mais do que qualquer outra tribo daria. No mínimo, um Impuro Wendigo certamente não será um homem branco. Nossos Impuros são bem tratados e dados um lugar entre nosso povo, mas eles não são mimados. O Wendigo não é um espírito piedoso, menos ainda seu povo é tranqüilo e liberal. É uma criatura sortuda aquela que morre em defesa de Gaia. Muitos de nossos Impuros encontram honra neste caminho apesar das infortunas circunstâncias de seu nascimento, e o Wendigo fica mais forte com isso.

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre que Proliferar

Ninguém é mais forte que Wendigo. Ninguém é mais fiel em defesa de nossa Mãe. Nós fomos feitos para isso e nós, de todas as tribos, sabemos o nosso propósito, nossa natureza, e conhecemos a nós mesmos. Como nós poderíamos ser faltosos nisso, em nosso dever, se todas essas coisas forem verdadeiras? Nós não podemos. Nós não somos. Nós nunca seremos.

Fique atento a isso — a Wyrn está em todo lugar. Não fique bloqueado por fronteiras de leis, ou tradições, ou raça. Apenas dê uma caminhada em volta da reserva por um tempo — seu toque está em todo lugar. É nossa grande sorte que nossos Parentes sejam mais resistentes ao seu toque — um testamento mais verdadeiro de que estamos certo nunca existirá — mas mesmo assim, a Wyrn encontra um caminho de entrada de tempos em tempos. A verdade é que, por vivermos tão próximos de nossos Parentes por tanto tempo, e compartilharmos tantos de nosso modos com eles, eles são mais inclinados a obedecer e se beneficiar dos rituais de purificação que nossos Theurges realizam. Se você encontrar um índio que sucumbiu à Wyrn e não foi purificado, só resta uma coisa para você fazer. Nós não matamos nossos Parentes sem necessidade, há muito pouco de nós para abandonar aqueles que podem ser salvos para poupar esforço. Mas se eles não puderem ou não forem salvos, então a morte é a única coisa que sobra para eles. Para a maioria isso é piedade. Para alguns — justiça. Independente disso, isso é o que nós devemos fazer. Se não pudermos manter nosso próprio povo livre do toque da Wyrn, então nós não merecemos viver nossas vidas.

Respeita o Território do Próximo

Isto é uma piada. Por milhares de anos nós

mantivemos estas terras. Nós prosperamos. Nossos Parentes prosperaram. A terra não era chamada de Pura por nada. Sob nossa guarda, as pessoas da América do Norte aprenderam a viver com a terra. Aprendemos com os erros do Impergium e éramos os melhores para isso. A terra estava melhor. Gaia crescia e florescia, jogos eram abundantes, os espíritos da terra eram unidos como moscas no verão. E então eles vieram. Os brancos. Eles quebraram a Lítania. Eles viraram as costas para a tradição de nosso povo, nos expulsaram de nossos protetorados e jogaram as Terras Puras para os dentes da faminta Wyrm.

Todas estas terras são nosso território. Vamos ir e vir conforme quisermos. Se nós dermos aos que vivem em nossas terras notícias que estamos passando, eles devem se sentir sortudos. Eles são estrangeiros em nosso território e merecem nenhum respeito mais do que o coioote bandido que vem roubar a toca do lobo.

Acetta uma Rendição Honrosa

Nossos números são muito baixos para desperdiçar vidas de guerreiros em disputas infantis. Não há glória em pintar sua lança com o sangue de um irmão. Com o inimigo de pé do outro lado da porta não há ameaça tão grande que faça o Wendigo se matar para encontrar satisfação.

Os estrangeiros da Wyrm, entretanto, mantêm o orgulho tão próximo de seu coração e a sabedoria tão longe. Não busque a morte deles, mas se eles são tão tolos de pensar que podem fazer uma falsa rendição, eduque-os. Se isto significa que eles devem morrer, então pelo menos eles o podem fazer sabendo que eles podem ser uma lição para o resto de sua tribo.

Submete-te aos Caron de

Pasto Mais Elevado

Isto com toda certeza precisa ser dito. Este tem sido nosso caminho desde que Gaia nos colocou nesta ilha e nos deu nosso povo. Nós temos sempre ouvido o conselho de nossos anciões. A sabedoria deles nos guia em todas as coisas. Estamos muito acostumados com nossa força, e em guerra nós deixamos o nosso mais forte guiar. Isto é óbvio para qualquer um que se conhece — isto é como deve ser.

Oferece o Primeiro Quinhão da

Matança aos de Pasto Mais Elevado

Os Estrangeiros da Wyrm não conhecem esta lei. Eles pensam que, por eles serem mais fortes, é dado a eles para pegar o que quiserem e deixar aqueles abaixo deles lutar pelos restos que sobram. Não foi por nada que eles tenham caído nas trilhas da Terra. Sim, para o líder vai o primeiro quinhão da matança — mas não para guardar para si próprio. É dever do líder, dar provimento a sua tribo. O sábio líder vê que todos estão alimentados de acordo com suas necessidades. Esta é a maneira certa, a nossa maneira.

Wendigo e Canibalismo (Quadro)

Alguns inventam desculpas para o Grande Wendigo. Eles falam eufemismos e trabalham a magia dos homens brancos para fazer nosso totem parecer mais — amigável. Eu não irei fazer tal coisa. O Grande Wendigo é como ele é descrito. Terrível, frio, e mais cheio de raiva que o maior de seus filhos. Os Estrangeiros da Wyrm o chamam de 'canibal' porque eles temem o poder que ele possui. Eles sabem que há poder em seus inimigos e eles temem isso. Temem tanto que apontam seus dedos àqueles que possuem coragem o suficiente para se juntar a ele e os chamam de 'canibal' e 'comedores de homens'. Uma vez, antes da Wyrm ter crescido tanto, os melhores entre nós fizeram como o Grande Wendigo e comeram o coração de nossos inimigos e ficaram mais fortes. Mas a Wyrm é uma sábia bastarda. Ela envenenou o coração de nossos inimigos de tal forma que, mesmo na morte, cada gota de sangue deles iria nos atacar, se virar em nossas barrigas e enfiar facas em nossas entranhas. Daí então há aqueles que sabem os caminhos para pegar a força de nossos inimigos e fazê-las se voltar contra eles. Nós não comemos humanos, não se pudermos evitar, por um monte de razões. Primeiro — nós nunca fizemos, não por comida. Nem mesmo o Grande Wendigo se senta à mesa para jantar carne humana. Ele apenas come os corações, nós dificilmente precisamos de mais do que isso. Segundo — eles têm um gosto ruim. A maioria das coisas que os humanos em geral comem nos dias de hoje vêm de um laboratório ao invés de um campo ou fazenda. Mesmo as coisas que a principio são relativamente saudáveis são muito mal tratadas: com radiação, aditivos químicos, aromatizantes e corantes, e incrementos de sabor duvidosos que são suficientemente insignificantes na comida original para serem identificados com nada menos poderoso do que um desgraçado de um microscópio de elétrons. Essas coisas não apenas vão e voltam novamente. Elas ficam por lá deixando a carne amaldiçoada com o gosto do Armagedom químico. Falando em termos nutricionais agora, a carne humana tem qualidade de merda. Menos que isso na verdade. Eles são consumidores secundários. Não vale a pena o esforço se há coisa melhor para comer. Terceiro — que eu acredito já ter mencionado, se humanos forem comidos em qualquer lugar próximo do território dos Wendigo, todas as outras tribos olham para nós primeiro. Como se os Roedores de Ossos, Garras Vermelhas, e renegados de todas as tribos nunca ocasionalmente tivessem roído uns ossos de humanos. Nós limpamos tudo porque nós somos os primeiros a serem acusados. De qualquer modo, isso vai de encontro a Lítania. Todos nós acreditamos há muito tempo atrás que os homens estão fora do cardápio e os Wendigo pelo menos têm alguma prova escrita de como mantemos a nossa palavra.

Não Provarás da Carne Humana

Nós não nos alimentamos de homens. Nenhum Garou com um pingo de sentido o faria, mas os Estrangeiros da Wyrn apontam para o grande Wendigo e dizem 'Vejam — o próprio totem deles come carne humana! Portanto eles também devem comer!' Isto é um conto idiota nascido do medo. Medo de nossa força. Medo de nosso espírito. Medo da conexão com a terra que eles não podem quebrar, apesar deles tentarem isso há quinhentos anos. O medo deles é certamente justificado, mas não porque nós satisfazemos o apetite da Wyrn. Não alimente seus contos de fada. Não se alimente de homens.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti:

Todos Pertencem a Gaia

Como nossos Parentes e nós poderíamos estar mais próximos? Mantemos as mesmas tradições, invocamos os mesmos espíritos. Nós ensinamos a eles a viverem com a terra. Nós os ensinamos a viver corretamente, a reverenciar a Terra e Seus espíritos, grandes e pequenos. É nosso dever proteger aqueles inferiores a nós, mesmo que tenhamos que protegê-los deles mesmos. Que maior demonstração de respeito poderia haver?

Não Erguerás o Veu

Os Parentes dos Estrangeiros da Wyrn não nos conhecem. Eles reclamam e falam coisas sem sentido sobre a visão que eles têm de seus primos Garou. Nós sempre vivemos próximos de nossos Parentes, e escolhemos os fortes desde o início — fortes de corpo e mente. Eles nos temem, assim como deveriam, pois Gaia nos fez maiores e terríveis para atingir nosso propósito; mas nossos Parentes (ou pelo menos aqueles que não se entregaram aos caminhos dos brancos) não nos reprimem quando o medo os deixa. Em seus corações, eles sabem que o Grande Wendigo olha por eles e os protege de uma coisa mais terrível do que qualquer um de nós.

Não Serás um Fardo Para Ten Povo

Wendigo ensina sobre a força em todas as coisas. Força em corpo, força em espírito. Wendigo nos ensina a confiar em nós mesmos. Expulsar da tribo aquele que não pode mais contribuir não é o nosso jeito de ser — é o jeito dos Estrangeiros da Wyrn serem e nós não faremos nada disso. Os maiores de nós partem para o gelo quando chega a hora. E se ele viveu corretamente, o próprio Wendigo desce dos céus para comer seu coração e devolver a força de seu espírito às pessoas. A morte é parte da vida. Apenas um tolo ou um branco lutaria contra os planos e Gaia. Este não é o nosso jeito de ser.

Pode-se Desafiar o Líder em

Tempos de Paz

Um líder que sabe que deve provar sua força é aquele que se mantém forte, em tudo. Fazer qualquer outra coisa é tolice. Nenhum lobo conhece todos os poços d'água.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

Idiotice e loucura. Apenas os Estrangeiros da Wyrn voltariam suas machadinhas para si próprios quando a Wyrn está batendo a porta. Nós fomos feitos para lutar por Gaia. Todas as outras disputas devem ser deixadas de lado quando nosso dever, ou nosso propósito sagrado, nos chama para a batalha.

Este é um dos tambores favoritos dos Presas de Prata. Eles irão bater nele o dia inteiro se deixá-los. Eles vão falar e falar sobre o legado de sua linhagem, da autoridade de seu sangue. Seu sangue não é o que vai matar o fomor na minha porta. Os Wendigo não precisam de reis — um rei que fica a milhares de milhas de distância não conhece as terras que eu corro todos os dias. Ele não conhece os espíritos que rondam a Umbra de minha casa. Nossos líderes nos lideram. Eles não se sentam em cadeiras acolchoadas em salas enfeitadas reclamando porque nós não atendemos o seu chamado. Os Presas esperam que nós reconhecemos seus feitos enquanto se ocupam em ignorar os nossos. Onde estava a Lítania quando eles estavam roubando nossas terras? Hipócritas — não gaste seu fôlego argumentando com eles. Eles não são nossos líderes, nós somos. Os desafiar é nosso dever. Eles é que deviam estar nos mostrando seus abdomens.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Este é nosso grande ressentimento contra os Estrangeiros da Wyrn. Este é o maior de seus crimes. Deixe tudo de lado — o roubo de nossas terras, a dizimação de nossos Parentes, os insultos feitos à nossa honra e ao nosso orgulho. A vinda deles trouxe a profanação de inúmeros dos lugares mais sagrados de Gaia e isso é imperdoável. Alguns entre eles nos pressionam em busca de cooperação e oferecem recompensas. Como? Eu os pergunto. Como você pode recompensar o Caern da Pedra Pequena, pavimentado sobre quarenta acres de estacionamento? Ou o Caern da Água Alta, depenado pelos mineiros brancos que cavaram por minérios. Eles não podem, e então nós nunca poderemos os perdoar.

Esta é nossa maior tarefa e o maior de seus pecados. Pelos crimes que nós temos sofrido sozinhos nós devemos os guiar até o mar. Porque para aqueles que causariam ou permitiriam a profanação dos locais sagrados de Gaia, nós oferecemos nada mais do que o frio, e uma morte gelada.

As Outras Tribos

Há muito tempo atrás, antes de a terra estar partida, vivíamos entre as outras tribos como irmãos e primos. Aqueles eram os dias de lendas e heróis. Mas Gaia previu o que nós não podíamos saber — previu que a Wyrn iria tocar seus filhos favoritos e plantar a semente da podridão e corrupção profundamente em seus corações. Ela dividiu o mundo então, e escolheu três tribos para

Costo Não Se Dissente

Parece que nos anos recentes outros Totens apareceram para o povo do Grande Wendigo. Ultimamente, têm aparecido um certo número de Garou nascidos de Parentes tradicionalmente ligados ao Wendigo. E ainda assim, quando esses Garou sofrem a Primeira Mudança, eles se voltam para a ninhada do Rato ou do Pégaso.

O próprio Wendigo não parece satisfeito. Sua tribo é outro assunto completamente diferente. Reações entre os Wendigo alteram entre uma fúria incontrolada e completa apatia. Alguns entre o Aro Sagrado até possuem celebrações para apontar para esses Garou e clamarem um tipo bizarro de vitória. É evidente, eles dizem, que a integração está toda nos planos de Gaia e que os brancos estão se tornando vermelhos diante de nossos olhos. Besteira, eu digo. Mas então, o que eu sei?

Quem exatamente foi o primeiro Senhor das Sombras indígena? Nós podemos nunca saber, mas considerando o estado em que a maioria de nossos Parentes vivem nos dias de hoje, eu tenho certeza de que você terá uma ampla oportunidade de conhecer mais como ele.

viverem à parte das outras. Foi-nos dada a guarda das Terras Puras e com ela, a tarefa de purificá-la da Wyrm. Gaia escolheu bem. Nós fizemos conforme ela mandou e por milhares de anos vivemos em harmonia com tudo o que vivia em torno das Terras Puras. Nós esquecemos nossos primos de além das vastas águas, mas eles não nos esqueceram. O toque da Wyrm infestou seus corações e eles sabiam ambiciosamente, pela vida que eles prezavam, que nós vivíamos. A primeira vez que eles atravessaram o oceano nós o saudamos como irmãos uma vez perdidos e novamente encontrados. Eles chegaram como conquistadores, determinados a dividir a recompensa pela falta de consideração que eles viam por Gaia ter nos escolhido ao invés deles. Todos sabem o que aconteceu em seguida. Nós aprendemos rapidamente que os Estrangeiros da Wyrm haviam perdido qualquer generosidade que eles possuíam da última vez que nos vimos e nós não esquecemos isso até hoje.

Fúrias Negras

Elas roubam de si próprias, metade de sua força. Nenhum homem? Nenhum? Apenas um Estrangeiro da Wyrm poderia aparecer com uma idéia como esta. Loucura. Ainda assim, elas são melhores que a maioria. Elas se importam mais com as nossas terras do que qualquer um dos outros. Nós fomos, em algumas ocasiões, em socorro delas e as permitimos que nos ajudassem em nossas caças mais fáceis, e há algo que deve ser notado no seu ódio pelos Crias. Geralmente, você pode confiar nelas. Mas elas ainda não são Wendigo. Seus modos não são os nossos.

Rodadoras de Ossos

Patético, nojento, e uma completa vergonha para a nossa Raça. A sua única salvação é que eles são o que são por azar e não por intenção. Eles e seus Parentes vivem na sujeira e na pobreza devido a um decreto não comunicado da maioria branca. Nossos Parentes sofrem de condições similares. As reservas são, na língua dos brancos, nações de Terceiro Mundo aninhadas no meio dos países mais ricos do mundo. A diferença é que nós mantemos as nossas maneiras, diferente dos demônios que nos visitaram. Os Ratos apenas renegociaram e aceitaram a proposta. Se deixaram ficar completamente obsoletos. Dê a eles apenas o que eles merecem.

Filhos de Gaia

Eles ao menos têm consciência o suficiente para se sentirem culpados pelo que fizeram conosco. Alguns de nossos irmãos se juntaram a eles nos anos 60. Nós podemos agradecer-los por milhares de armadilhas de turistas vendendo artigos de couro e colares indígenas "autênticos" para os yuppies em seus souvenirs. Eu os agradecerei: seus esforços ajudaram a salvar muitos de nossos Parentes de morrer de fome por falta de dinheiro. Eu não tenho certeza se gostei do preço que pagamos por isso, entretanto. Cassinos em cada reserva, nossos Parentes em roupas vulgares dançando para o prazer dos brancos bem alimentados. Eu imagino algumas vezes se uma morte honrada não seria melhor.

Fianna

Nós os odiamos. Eles são uma pústula no traseiro das Terras Pura, e nós somos a faca que irá tirá-la dali. Eles vieram para as nossas terras, corromperam nosso povo com o uísque e doenças, e saíram como se tivessem nos feito um favor! Arrogantes, tolos bêbados. Devemos dar a eles uma dura lição. Aproveite cada oportunidade para recolher o débito de sangue que eles nos devem. Deverá haver lagos de sangue antes que fiquemos satisfeitos.

Crias de Fenris

Estes odiamos mais que todos. Conhecem apenas a força bruta e não fazem uso da sabedoria. São arrogantes, estúpidos e brutais. Eles matariam uma dúzia de Garou em seu caminho se acharem que uma glória preciosa estará esperando do outro lado. Dê a eles um aviso uma vez, apenas uma vez. Então os mostre nossa força.

Andarilhos do Asfalto

Traidores do próprio sangue. Eles desistiram de tudo que Gaia lhes deu e se aliaram a Weaver – o inimigo. Para sorte deles, nossos caminhos raramente se cruzam. Ignore-os. Se você tiver de falar com eles, não diga mais do que o necessário. Eles merecem apenas rejeição; se assegure de que isso não os falte.

Ciarras Vermelhas

Nós somos irmãos. Corremos pelos mesmos bosques, caçamos os mesmos caribus e conhecemos as mesmas dores. Assim como nosso povo foi caçado até quase a

Uma Nova Irmandade

Um dia nós fomos um de três — Irmãos Mais Novos dos Croatan e Uktena. Os Croatan estão mortos, os Uktena estão também, praticamente. Há alguns que apontam para os Garras Vermelhas e para os Siberakh e dizem 'Aqui estão as sementes de nossa nova irmandade.' Digo que eles perderam muito tempo na sua bonita cabana. A última vez que os Três Irmãos estavam juntos contávamos milhares entre nossos números. Nós éramos cada um uma tribo por si só. Os Siberakh são tão poucos que quase não se consegue formar uma família. Algumas poucas dúzias contando por alto, e ainda menos agora depois do terror dos anos 90. Os Garras são mais numerosos, mas nem tanto — e suspeito que eles não aceitariam tão fácil ser liderados por uma tribo tão próxima dos hominídeos quanto somos. Não — o que se foi se foi e não voltará jamais. Devemos nos consolar na esperança por vingança, não haverá nenhum novo irmão para nós.

extinção, são os Garras todo dia, mesmo nos dias de hoje. Desde que os Uktena corromperam seu sangue junto dos Estrangeiros da Wyrm, os Garras têm sido nossos aliados mais próximos, mas fique atento ao temperamento deles. A raiva que eles sentem se equipara a do próprio Wendigo. Eles têm nosso respeito e consentimento. Sua força é enorme, mas eles sacrificam muito dela não se acasalando com humanos. Tal orgulho é uma ferramenta maligna para a Wyrm. Nós somos lobisomens — tanto homem QUANTO lobo. Sem o sangue dos homens, os Garras se tornarão um dia apenas lobos e sua força será perdida para nós. Esperamos que eles vejam isso por si próprios, mas não é nosso dever dizê-los como conduzir seus afazeres.

Senhores das Sombras

Eles são Estrangeiros da Wyrm, o que diabos mais podemos dizer? Vou dizer: Pelo menos eles são honestos quanto a serem mentirosos filhos da puta. A honestidade, é claro, acaba logo aí, porque, bem, eles são filhos da puta mentirosos. Eles também têm um bom olho para verem as forças e um melhor ainda para ver fraquezas. Nunca vire as costas para eles. Nunca confie neles, mesmo quando eles disserem que estão mentindo. Eles são quase tão malignos quanto os malditos sanguessugas.

Peregrinos Silenciosos

De todas as tribos que vieram através do mar, apenas os Peregrinos não tomaram nossos caerns. Tenha cuidado, entretanto. Com mais frequência do que nunca trazem más notícias, eu não contaria com eles para andar por aí e ajudar a lidar com elas. Alguns deles carregam o fedor de túmulos com eles. Observe-os de perto.

Presas de Prata

Um dia, eles foram tudo o que eles clamam ser — nobres, fortes e bravos. Eram os melhores entre nós e lideravam os Garou conforme seu dever. Mas isto foi há

muito tempo atrás. Quando o mundo foi partido e as Terras Puras foram separadas do Velho Mundo, as coisas mudaram. Aqueles Presas de Prata, antes poderosos, ficaram velhos. Suas presas apodreceram e seus espíritos se esvaíram. Como um velho lobo banguela pedindo por carne quando não consegue mais caçar sozinho, eles vivem de glórias antigas. Eu tenho apenas uma pergunta para eles: o que vocês fizeram ultimamente?

Eles esqueceram o que são. Eles apontam para seus pais e dizem 'como ele foi o chefe, devo ser também'. Este não é nosso jeito de ser. Não é o modo Garou de ser. E este com certeza não é o jeito da força. Eles vieram até nossos caerns e nos expulsaram, mataram nossos Parentes e chamaram isso de 'progresso'. Eles apontam para a Lítania quando ela os serve e ignoram quando não serve. Eles pedem respeito e merecem apenas rejeição. Mostre-os o que é a verdadeira força.

Rei Albrecht dos Presas de Prata

Se as histórias estão certas, ele realmente não ouve a mais alguém senão ele mesmo. Mesmo nós temos ouvido as canções de suas glórias. Talvez os Presas tenham finalmente encontrado a honra e força que há muito se perdeu. Eu não vou guardar meu fôlego, entretanto. Por muito tempo eles têm exigido respeito sem merecer. Se um deles é diferente eu o dou as boas vindas, mas só vou acreditar quando vê-lo.

Portadoras da Luz Interior

Vamos, diga comigo: nós estamos em guerra aqui! Deixe a contemplação para os malditos humanos. Honestamente, se nós fôssemos feitos para uma quieta contemplação, Gaia nos teria feito homens e caribús. Ruminar é para as vacas. Somos homens e lobos. Os mais fracos de nós são bestas de guerra. Se retirar quando a batalha está tão próxima é na melhor das hipóteses tolice, uma covardia digna de morte na pior delas. Lembre-os disso quando eles voltarem implorando quando seus preciosos refúgios estiverem sob ataque.

Uktena

O Irmão Mais Velho se perdeu nas trilhas escuras e nos segredos saborosos que seria melhor ter deixado de lado. Uma vez existiram três tribos de Puros. Os Croatan deram sua vida por Gaia. Os Uktena deram suas almas para a escuridão. Agora há apenas os Wendigo. Nossos irmãos desistiram de seu orgulho e se rebaixaram à miscigenação para manter seus números em alta, mas apenas diluíram sua força com o sangue corrompido. Mesmo assim — metade homem branco é melhor do que um homem branco completo.

As Raças Metamórficas

Nuwisha

O Coiote é um velho conhecido do Wendigo e de

seus filhos. Nós o conhecemos como metade sábio, metade tolo. É simplesmente uma pena que tenha sido a segunda metade a qual apadrinhou seus filhos.

Não me entenda mal. Os Nuwisha conhecem um monte de coisas. Mas sempre irão dizer apenas metade do que você precisa saber, se eles disserem alguma coisa, afinal. E tudo é engraçado para eles. Eles se sentam nos túmulos de nossos mortos e riem dos seus traseiros mortos. Não temos tempo para esse tipo de coisa. Estamos em guerra. A Wyrm não está aí de brincadeira. Quando os coiotes têm alguma coisa de útil para dizer, ouça-os atentamente. Porém, ignore quando eles começarem com as piadinhas. E preste atenção para ele não te pregar uma peça. Nos minutos em que o Nuwisha colocar em sua cabeça que ele está em ação e que os lobos estão correndo lado a lado com eles, ensine-o porquê ele nunca será um alfa.

Curabit

Mantenha distancia. Não é difícil de evitar os ursos hoje em dia. Nunca houve muitos deles, e nos dias de hoje, há ainda menos. Se um se aproximar de você, seja cauteloso e respeitoso. Ouça o que tiver para dizer. Eles são tão próximos da Terra quanto nós, e mais sábios do que você possa imaginar. Mas nunca se esqueça de quem é você. O que é você. Se você tiver que combater contra um deles, tenha certeza de que sua matilha está com você. Traga amigos, se tiver. Não se engaje num combate com eles no gelo. Eles são os mais fortes de Gaia, mas mesmo o forte cai para a astúcia.

Bastet

Bah. Gatos. Os homens-onças são tão poucos que um ancião poderia passar toda sua vida sem nunca ter visto um. As onças são fortes, mas não são páreos para o Wendigo. Se você passar por uma em seu território, tenha ciência de seu comportamento — sabemos o que gatos encurralados podem fazer. Os homens-lince não falam com ninguém, mas os Uktena e eles se envolvem profundamente em coisas que são melhores se esquecidas. Ambos são invejosos, traiçoeiros e prontos para reclamar do desrespeito do seu próprio jeito. Pelo menos, eles geralmente vêm de famílias indígenas, então nós podemos contar pelo menos com isto em comum, mas não pense que isto vai lhe dar um amigo. Use-os pelo que eles sabem, mas não barganhe com eles. Honra não é uma coisa que eles guardam com orgulho.

Corax

Velho Corvo. Ele e o Coiote têm muito em comum, apesar do Corvo ser um pouco mais sábio e um pouco menos tolo. Ainda assim, eles riem mais do que eu gostaria. Eles não são particularmente úteis em combate, mas eles sempre têm um bocado de notícias fresquinhas. Eu apenas queria que eles as trouxessem um pouco mais rápido. Provavelmente, é inteligente que você corte esta preguiça deles. Senão eles começam a ficar muito esnobes — lembre-os por que nós fazemos a matança e eles recolhem os corpos. Uma guerra não é lugar para tolos

que não têm em mente a distinção para saber quando é hora de brincar e quando é hora de falar sério.

Os Outros

Vampiros

Mate-os. Não, eu acho que você não entendeu. Se achar um, mate-o. Junte seus colegas de matilha, primos, vizinhos e cada cão que estiver por perto e rasgue a maldita coisa ao meio. Então o pendure em uma estaca em algum lugar sob o céu aberto tão longe de qualquer árvore ou casa quanto puder e deixe o sol queimar o maldito cadáver até virar pó. Não espere. Não converse. Não poupe um único esforço para lançar sua justa acusação nesses imundos e desgraçados seres controlados pela Wyrm. Deixe a Fúria lhe transformar em Crinos e arranque a cabeça de seus ombros. Alguns deles irão tentar convencê-lo de que não são maus. Eles irão lhe mostrar como eles, também, podem se transformar em lobo e como eles, também, odeiam lenhadores e os mineiros e os petroleiros. É bonito da parte deles dizer isso. Você pode dizer a seus restos o quanto você aprecia este fato após ter cortado suas cabeças fora.

Magos

Não somos os únicos que conhecem os caminhos secretos do Mundo Espiritual. Existem alguns do Primeiro Povo que despertaram seus espíritos para a grande vista de Gaia. Estes homens sagrados e xamãs caminham pelas trilhas espirituais da maneira antiga. Eles mantêm os pactos ancestrais e dão a devida reverência à Gaia. Eles são grandes aliados em tempos em que os inimigos nos rondam por todos os lados.

Existem outros, porém. Feiticeiros e bruxas que não se reverenciam aos espíritos ou Gaia e apenas forçam sua vontade ao mundo para seus próprios fins. Evitem-nos. Se não pode evitá-los, mate-os rapidamente e saia, pois eles sempre possuem aliados. Há alguns, também, que se aliam diretamente com a Wyrm. Chame sua matilha e destrua-os rápido. Eles são uma abominação para tudo que nós acreditamos.

Fantasmas

Desde a vinda dos Estrangeiros da Wyrm nós temos ficado muito familiares a estas almas errantes. Os que viviam em Knee são próximos deles. Antes da vinda dos Estrangeiros da Wyrm eles eram poucos e desunidos. Nosso povo aceitava a morte como parte da vida e prosseguia para as terras de seus ancestrais felizes de se encontrar com aqueles que antes partiram. Então muitos deles foram mortos conforme os brancos se espalhavam pela terra, tantos sofreram antecipadamente, uma morte vergonhosa — uma morte sem glória ou honra — que eles permaneceram ligados ao mundo através de sua dor e através das vidas negadas a eles pelo mal dos Estrangeiros da Wyrm. Tenho pena deles, mas conheça-os pelo que são: espíritos inclinados à corrupção da Wyrm. Algumas vezes você pode curá-los — guie-os até seu local apropriado junto a nosso povo. Mas se você não puder,



destrua-os. Se não puder oferecê-los redenção, ao menos pode garanti-los liberdade.

Changelings

Desde sempre estas criaturas amaldiçoaram nossa Raça. Nos anos recentes houve um estranho movimento entre os brancos para romantizar os nunnehi, mas nós as conhecemos pelo que são. Elas são bebedores de alma. Elas atraem nosso povo para seus buracos de caça e roubam os sonhos de nosso povo para alimentar sua loucura. Não seja tentado por sua beleza ou suas mentiras; elas escondem frios e sombrios corações sem piedade ou sentimento mortal. Se você for dissuadido a entrar numa barganha com elas, negocie cuidadosamente. Muitos trocaram suas almas por um pedaço de osso ou um colar sem perceber.

Cosas Estranhas

Tem havido contos estranhos desde que o olho da Wyrn se abriu — contos de corpos caminhando à noite e carne feita de espírito. Nós ainda não sabemos a verdade sobre essas coisas, mas nós não precisamos saber mais do que se eles estão do nosso lado ou contra nós. Pergunte ao Theurge de sua matilha. Se feder à Wyrn, provavelmente é da Wyrn. Não espere para que ele se explique. Deixe suas presas e dentes conversarem por você. Se eles forem aliados valorosos, eles irão se fazer reconhecidos antes de nós nos encontrarmos.



BRIDGE 03

Capítulo Três: Guardiões das Terras Puras

Vejo o verão chegando à terra que não conhece o verdadeiro inverno ou o vazio dos dias sombrios. O gelo cobre o coração de todos. Vejo um povo devorando e consumindo como se tentasse preencher o espaço vazio em seu interior. Esses estranhos são muito mais brutais do que os ventos mais frios. O inverno chegou. A presa se esconde e nós estamos sem abrigo.

— Urso Branco, poeta dos Tlingit

Fraqueza Tribal

Os outros Garou nos chamam de muitas coisas.

Distantes. Sábios. Inflexíveis. Orgulhosos. Amargos. Frios. Honestos. Nobres.

Mas assim como não compreendemos por completo seus modos, eles não compreendem os nossos. Além da necessidade de Gaia, somos completamente diferentes. É a única forma com a qual Gaia pode assegurar nossa sobrevivência.

E assim como com todas as criaturas de Gaia: apenas os mais dignos sobrevivem.

É claro que o espírito do Grande Wendigo conhece bem as formas de sobrevivência.

O Grande Wendigo nos empresta seus Dons, nos permitindo peregrinar livremente pela terra onde os outros mal conseguem respirar, temendo que sua força seja tomada de seu corpo. Essa terra é o nosso elemento,

nosso refúgio e nossa defesa, em sua própria natureza. E essa fria essência de Gaia serviu ao Grande Wendigo como uma klaive, nos moldando, nos esculpindo em pureza. Ela nos aperfeiçoou, com o passar de incontáveis invernos. Um por um, os mais fracos foram separados: pela neve, pelo gelo, pelos ventos, pela corrupção da Wyrn e pelas ciladas da Weaver.

E assim, como com as ferramentas de Gaia usadas para nos moldar, nossas almas ecoam Sua natureza, em cada tendão e osso. Nenhuma outra tribo sente tão profundamente o coração de Gaia. Assim como o Ciclo de Estações gira nas mãos de Gaia, o nosso humor aumenta e diminui, e nossos feitos se apagam de acordo com Seus desejos.

Primavera

Na época do degelo, quando as rachaduras surgem sob do gelo, uivamos e entramos no cio, enfim libertados da cautela. Jogamos toda a cautela aos ventos. A primavera, algumas vezes, nos preenche com selvageria,

faz com que nossos sentidos explodam com o crescente cheiro e som dessa estação.

Sistema: Os Wendigo têm +1 na dificuldade de todos os testes de Força de Vontade durante a primavera.

Verão

Quando o brilho do sol de Gaia derrete até mesmo a neve, somos chamados para lutar mais duramente, para expulsar qualquer um que possa ter invadido nosso território. A tolice do verão geralmente faz com que arautos da Wyrn se aventurem em locais aos quais não pertencem, e com o quente sangue do Wendigo em nossas veias, defendemos a nós e nossa terra até a morte.

Sistema: Os Wendigo reduzem as dificuldades nos testes de frenesi em 1 durante o verão.

Outono

À medida que o mundo se dirige ao sono, também nos tranqüilizamos, acalmando nosso sangue e ficando prontos para o mais profundo abraço de Gaia, nos assegurando de proteger nossos Parentes. Esta não é uma época de mudanças, mas para precaução e preparação, e todas as coisas voltam para sua ordem natural.

Sistema: Os Wendigo acrescentam 1 de dificuldade para mudar de forma durante o outono.

Inverno

Quando a neve de Gaia nos cobre, reunimos nossa fúria, ficando ainda mais formidável com o silêncio do inverno, sabendo que o Grande Wendigo escolheu essa época para nosso potencial mais completo. Coitados dos inimigos que ousarem nos atacar. As presas do vento gélido mordem e nos golpeiam, e cuidamos de nossos caerns e rimos dos filhotes que não conseguem suportar o poder mais duro de Gaia.

Sistema: Os Wendigo reduzem as dificuldades dos testes de absorção em 1 durante o inverno.

Mudanças no Ciclo

Efeitos climáticos fora da estação podem ativar a fraqueza tribal dos Wendigo, o que naturalmente pode ser uma bênção ou uma maldição. O início de uma fraqueza fora de estação indica que a mudança climática não é apenas uma rápida tempestade ou qualquer outra esquisitice. Quase sempre é um aviso de que a mudança não vem da vontade de Gaia, mas de algum outro poder ou espírito que está alterando o ciclo natural. Um súbito degelo semelhante ao da primavera durante o inverno, especialmente quando trazido por um servo da Wyrn ou da Wyld pode ativar a fraqueza da Primavera na Força de Vontade dos Wendigo. Da mesma forma, uma suspeita tempestade de gelo no meio de Julho pode fortalecer a capacidade de absorção do Wendigo, assim como um inverno natural faria. Normalmente, se as outras criaturas de Gaia são afetadas pela alteração nos padrões climáticos naturais, os Wendigo são afetados também. Se as árvores começam a florescer e os pássaros a construir seus ninhos em janeiro, os Wendigo acharão difícil comportar-se de maneira apropriada.

Condições climáticas incomuns tendem a afetar mais fortemente aqueles Wendigo com baixa Força de

Vontade. O Narrador pode exigir que um personagem Wendigo faça um teste de Força de Vontade contra a dificuldade igual ao número de dias fora da estação que se sucederam. Se falhar nesse teste, ele perde o efeito da estação natural de Gaia e recebe a fraqueza ou força dessa estação sobrenatural. Quando o clima anormal passar, o Narrador pode permitir que o personagem retorne a seu estado normal, junto com o resto da natureza.

Dons de Tribo

O Irmão Mais Novo guarda seus Dons com cuidado com o passar dos anos, passando-os através de gerações como tesouros. O conhecimento do Wendigo, de Gaia, daqueles que já se foram — tudo isso é um ponto vital para a perseverança de nossa tribo, nos guiando e protegendo para que possamos continuar a lutar e a viver. Todos os Wendigo deveriam ter grande gratidão com cada uso de um Dom e cuidar para preservar a pureza dos Dons que recebem, ensinando-os para as gerações futuras sem preço ou adulteração. Algumas das outras tribos Garou permitiram que sua cultura se tornasse corrompida pela loucura da Wyrn, por inserir sua cultura nas teias incessantes da Weaver, permitindo que os significados ficassem deturpados, diminuindo assim o poder dos espíritos. Não traia o espírito do Irmão Mais Novo, o espírito de Gaia, a essência dos Garou.

• **Focinho na Cauda (Nível Um)** — Assim como um lobo se enrosca em círculo para se manter aquecido, colocando seu focinho abaixo de sua espessa cauda, curvando sua espinha para dentro para capturar calor corporal, o Garou pode se fazer resistente ao frio. O Dom é mais efetivo se o Garou estiver em Crinos, Hispo ou Lupino, mas pode ser usado em Hominídeo ou Glabro em casos *extremos*. Um espírito ancestral ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Vigor + Sobrevivência. A dificuldade de se manter aquecido depende da severidade do frio; uma noite congelante apresenta uma dificuldade igual a 6 (e poucos Wendigo orgulhosos se incomodariam a usar um Dom para resistir a isso), enquanto uma tempestade de gelo teria dificuldade igual a 9. O personagem deve assumir fisicamente a posição com o nariz abaixo da cauda, ou se enrolar, para ativar o Dom, mas uma vez que ele tenha sido ativado, ele pode se mover normalmente. A dificuldade aumenta em 2 para Garou nas formas Hominídeas ou Glabro. O poder dura por uma cena e não protege o Wendigo de ataques baseados no frio ou de habilidades espirituais, apenas de ambientes com temperaturas baixas.

MET: Dom Básico. Ao gastar uma Característica Física e assumir a posição do nome do Dom, o Wendigo torna-se imune aos efeitos negativos do clima frio pelo restante da cena. Perceba que o personagem não precisa ficar na posição pelo restante da cena, apenas para ativar o Dom. Se usado na forma Hominídea ou Glabro, o Dom custa uma Característica Física adicional.

• **Levantar a Perna (Nível Um)** — Um Garou pode marcar seu território usando uma sinal com seu sangue, urina ou saliva e invocando seu totem ou espírito

ancestral. A marca que ele deixa é identificada como seu símbolo pessoal, geralmente uma variação do sinal do totem e não causa dano algum à superfície na qual está inscrita. Essa marcação de território some depois que um ciclo de Luna inteiro terminar. Um espírito-lobo ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. Os Garou são capazes de ver a marca sem esforço, até que ela desapareça um mês depois. Outras pessoas com conhecimento do sobrenatural podem identificar a marca fazendo um teste de Percepção + Enigmas, fazendo com que o cheiro do símbolo fique mais forte e a inscrição torne-se visível. Perceba que a marca não mostra a identidade do Garou, a não ser que o observador esteja familiarizado com seu odor ou marca.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Gnose, o Wendigo pode deixar uma marca distinta que todos os Garou ou seres com sentidos sobrenaturais percebam imediatamente; humanos podem perceber ou não, dependendo de como a marca é feita. Esse símbolo é sempre o mesmo e identificável como sendo do usuário por qualquer pessoa que o conheça. Uma etiqueta ou cartão de identificação pode ser usado para identificar o uso desse Dom.

• **Ecoss do Gelo (Nível Um)** — Lobisomens com esse Dom podem conjurar uma perfeita duplicata de si mesmos, uma imagem que é completamente idêntica aos olhos e ouvidos. O Wendigo pode controlar facilmente a imagem, dando voz e guiando seus movimentos, como se ele fizesse isso com seu próprio reflexo no gelo. Um espírito ancestral ensina esse Dom.

Sistema: Um personagem com esse Dom pode gastar um ponto de Gnose para conjurar Ecoss do Gelo, que dura pelo restante da cena ou até o lobisomem dispensá-lo. Os Ecoss soam e movem exatamente como o Garou, como se fosse um reflexo no espelho de sua aparência atual. Porém, ela não possui odor ou calor e é intangível, servindo apenas para confundir o observador casual. Outro lobisomem num raio de 15 metros, ou estando contra o vento, pode perceber que ela não possui cheiro ou que é uma imagem espelhada, caso tenha encontrado com o Wendigo anteriormente. Quaisquer tentativas de perceber o Ecoss do Gelo como o que realmente é são feitas com um teste de Percepção + Enigmas, dificuldade igual à Gnose do Wendigo.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Gnose, o Wendigo conjura uma imagem espelhada de si, que parece e soa exatamente como o original. Porém, ela é intangível e não possui odor ou calor corporal, permitindo que observadores Garou tenham um reteste grátis para determinar sua natureza ilusória. O Wendigo deve ficar focado na manipulação da imagem, o que dá a ele uma penalidade de duas Características devido a concentração em todas as outras ações. Observadores podem fazer um teste Mental (reteste com *Enigmas*) para perceber o que estão realmente vendo.

• **Sentir o Devorador de Homens (Nível Dois)** — A Lítania afirma pura e claramente que os Garou não

devem comer a carne de humanos ou lobos. Apesar da reputação de seu espírito totem, os Wendigo realmente tratam o canibalismo como uma das violações mais horríveis da Lítania e dos caminhos de Gaia. Esse Dom permite que um lobisomem perceba se outro Garou é culpado por este ato de depravação, sentindo a mancha do sangue humano ou lupino no espírito do alvo. Um espírito-ancestral ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Percepção + Instinto Primitivo, dificuldade 6. Se bem sucedido, o personagem pode detectar se um Garou comeu ou não carne humana ou lupina desde a última lua. Com dois sucessos, ele pode detectar quando recentemente o Garou o fez; com três sucessos ou mais, ele pode dizer se isso é um hábito para o Garou em questão, ou se é apenas um vergonhoso ato momentâneo.

MET: Dom *Básico*. Com um teste Mental bem sucedido (reteste com *Instinto Primitivo*), o Wendigo pode determinar se um alvo devorou carne humana ou lupina desde a última lua. Com o gasto de uma Característica de Gnose, o Wendigo pode descobrir, também, se é um hábito ou um mero lapso vergonhoso.

• **Nado do Salmão (Nível Dois)** — Um Garou com esse Dom é capaz de nadar rápido como um peixe, até mesmo andar na superfície da água como se estivesse em terra. O Nado do Salmão funciona apenas em corpos de água fresca, não em oceanos, mas funciona perfeitamente em um lago, poço ou rio. O Dom não funciona em uma piscina ou outro corpo artificial com água. O Dom é ensinado por um espírito-salmão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Esportes (dificuldade 7). A cada sucesso, o personagem pode se mover livremente acima ou abaixo da superfície da água por um turno. Além disso, durante esse período, o Garou pode usar os efeitos do Dom lupino: Salto do Canguru, desde que ele inicie e termine seu salto em um corpo de água fresca.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Gnose, o Wendigo pode agir sem penalidade sob a água pelo resto da cena ou mesmo andar (não correr) sobre um corpo de água por um turno para cada Característica Física que ele estiver disposto a gastar. O Wendigo também pode saltar como se usasse o Dom *Salto do Canguru*, desde que as condições acima sejam cumpridas. Esse Dom só funciona em corpos de água fresca, não em piscinas ou outros reservatórios artificiais de água pura.

• **Geada Voraz (Nível Dois)** — Um Garou com esse Dom pode tocar algo vivo e fazer com que o alvo fique coberto de gelo. Lentamente irradiando a partir do ponto de contato, uma cintilante cobertura de gelo percorre o corpo do alvo, congelando cada músculo que toca, deixando-o sem movimento. Um juggling do Grande Wendigo ensina esse Dom.

Sistema: O personagem deve estar em contato físico com o alvo e deve tocar sua pele, carne ou pêlo. Quando o fizer, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade para criar uma crescente camada de gelo sobre o corpo do alvo. O alvo deve gastar um ponto de Fúria para resistir a

devorar a cobertura de gelo antes do próximo turno ou ficará congelado e imóvel pelo resto da cena. O gelo em si comporta-se naturalmente sob todas as mudanças físicas externas. Exemplo, ele derrete com uma súbita rajada de calor e pode ser quebrado (com cuidado) por qualquer pessoa que observe o alvo.

MET: Dom *Básico*. Ao tocar a pele ou pêlo do alvo (um teste Físico se ele resistir), o Wendigo gasta uma Característica de Força de Vontade para criar uma camada de gelo no corpo do alvo. A menos que o alvo gaste uma Característica de Fúria, ative um poder de velocidade similar ou quebre o gelo em um teste de Características Físicas contra as do Wendigo, ele estará praticamente imóvel pelo resto da cena. Ele pode se mover apenas um passo a cada turno, recebe a Característica Negativa *Lento* x2 e não pode iniciar qualquer teste agressivo, apesar de poder se defender. O gelo derrete normalmente nas condições apropriadas, apesar de que qualquer tentativa do alvo de quebrar o gelo por si próprio são completamente ineficazes.

• **Torniquete (Nível Dois)** — Um lobisomem com esse Dom pode usá-lo para reduzir drasticamente qualquer quantidade de seu próprio sangramento, especificamente a perda de sangue decorrente de um combate. Um ferimento sangrento recebido em um duelo ou em batalha feito por uma klaive, lâmina, presa ou garra pode ser estancado rapidamente com um sussurro de gratidão aos espíritos. Torniquete não cura, anestesia ou fecha o ferimento, mas simplesmente faz com que ele não sangre mais. Os Wendigo consideram-no uma forma muito ruim usar esse Dom para parar um sangramento causado por ferimentos auto-infligidos, causando a perda do Renome Honra caso seu uso seja descoberto. Da mesma forma, os Wendigo não podem usar esse Dom enquanto tentam completar um ritual que exija qualquer teste de Vigor. Um espírito-gavião ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Força + Sobrevivência. Esse Dom converte ferimentos letais em contusivos, mas não recupera dano contusivo por si só. Quanto maior o número de sucesso o jogador tiver, mais o sangramento irá parar, cada sucesso converte 2 Níveis de Vitalidade.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Força de Vontade, o Wendigo pode gastar uma Característica Física relacionada com Força para converter dano letal em dano contusivo, na taxa de um para um. Isso não exige uma ação, mas o Wendigo deve estar consciente para usar esse Dom; ele não é ativado automaticamente. Além disso, esse Dom impede instantaneamente a perda de sangue; isso não garante que a condição do Wendigo não possa ser piorada por outros meios, só que o sangramento até a morte não é mais uma preocupação. Esse Dom não pode ser usado em outros alvos.

• **Couroça de Gelo (Nível Três)** — Esse Dom permite a um personagem se transmutar, e qualquer roupa ou objeto inanimado que estiver tocando, em uma cristalina criatura de gelo grosso e impenetrável. À

medida que a forma do Wendigo subitamente fica transparente e se metamorfoseia em uma estátua móvel, assumindo completamente a essência do gelo; como resultado, ele deve evitar se aproximar de qualquer fogo ou fonte de calor, a menos que queira se ver derretendo. Seu corpo absorve golpes tão solidamente quanto um bloco de gelo. O Garou congelado ainda pode se mover, enxergar, ouvir e usar Dons, mas parece ser frio e inanimado quando visto normalmente ou através de visão de infra-vermelho. Esse Dom é ensinado por um espírito-urso polar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Lábia. Enquanto estiver nessa forma de gelo, o personagem recebe dano dobrado de qualquer ataque baseado em calor, mas é imune a dano por frio (seja a partir da temperatura do ambiente ou de ataques baseados no frio). Ele também acrescenta um ponto adicional para absorver dano letal por sucesso obtido. O Dom dura por uma cena ou até que o lobisomem queira. A transformação é imediata, mas o processo de degelo exige um turno inteiro.

MET: Dom *Intermediário*. Gastando uma Característica de Gnose e fazendo um teste Físico (reteste com *Lábia*), o Wendigo pode se transformar, assim como o equipamento que carrega, em gelo vivo, permitindo a ele ignorar todo dano baseado em frio. Isso inclui ataques sobrenaturais relacionados a baixas temperaturas. Ele também ignora o primeiro nível de dano contusivo de qualquer ataque, já que ele reflete contra sua couraça de gelo. Porém, ele sofre um nível adicional de dano de qualquer ataque baseado em fogo enquanto estiver nesse estado gélido. Esse Dom dura uma cena, ou até o Wendigo escolher encerrar o Dom; o “degelo” leva um turno inteiro e o Wendigo ainda está imune/vulnerável até o final desse turno.

• **Força do Pinheiro (Nível Três)** — Esse Dom permite a um personagem se aterrar à presença de Gaia, espiritual e fisicamente. Se o personagem for atingido por um raio ou por energia elétrica, ele permanece incólume por aquele turno de combate; ele também fica resistente a ataques físicos, se curando desde que não saia do toque de Gaia. Um espírito da terra e um elemental da eletricidade, juntamente, ensinam esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Gnose + Sobrevivência. A dificuldade do aterramento varia de acordo com a localização física do personagem: 9 se o Garou estiver cercado por água ou tocando em metais; 7 se ele não estiver sobre ou tocando a terra, 5 se uma parte de terra ou um fetiche de terra estiver sendo carregado pelo personagem. Qualquer dano físico causado no lobisomem aterrado surte efeito, mas é curado no próximo turno, desde que ele não se mova de seu local de aterramento.

MET: Dom *Intermediário*. Gastando uma Característica de Gnose e fazendo um teste contra uma dificuldade baseada na conexão atual do alvo com terra viva, o Wendigo pode criar um “ponto de aterramento” que aumenta imensamente sua resistência. Esse Dom não

pode ser usado em superfícies artificiais e tentar usá-lo estando em contato com metal ou com um grande corpo de água requer uma Característica de Gnose extra. Enquanto estiver no local de aterramento (não mais do que sua pontuação de Gnose em pés), o Wendigo é imune à eletricidade ou danos elétricos. Além disso, qualquer dano físico causado no Wendigo enquanto ele está “aterrado” surge efeito, mas se o Wendigo sobreviver ao próximo turno, todo o dano recebido é instantaneamente curado, fazendo com que ele seja extremamente difícil de matar enquanto estiver em seu local escolhido. O Dom dura um número de turnos igual à Gnose do Wendigo; ele pode deixar o local e voltar durante esse período, mas uma vez que a duração se expire, o Dom deve ser usado novamente.

• **Nevasca (Nível Três)** — Esse Dom permite um Garou a transformar a área ao seu redor em uma nevasca, fazendo com que o local fique completamente sem contornos e perigosamente desorientador. Quaisquer personagens dentro do alcance do poder são tomados por uma assustadora redoma de nevasca, que camufla todos os cheiros, silencia todos os sons com o rugido do vento e cega todos os tipos de visão. Os sentidos do usuário do Dom são intocados por esses efeitos, apesar de que ele deve permanecer na nevasca. Da mesma forma, outros Wendigo não são afetados pelo poder desse Dom. Um espírito-urso ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Sobrevivência. O diâmetro do domo coberto pela nevasca varia, dependendo dos sucessos obtidos no teste, multiplicados por 1,5 metros. Por exemplo, se o jogador obtiver 9 sucessos, a área da nevasca será um círculo de 13,5 metros. Todos os personagens que não forem Wendigo dentro dessa área perdem um ponto de Força de Vontade e um dado de todas as paradas de dado baseadas em Percepção pelo resto da cena. Quando eles saem da nevasca, a penalidade de Percepção desaparece, mas o ponto de Força de Vontade deve ser recuperado da maneira usual.

MET: Dom *Intermediário*. Para ativar esse Dom, o Wendigo deve gastar uma Característica de Gnose e fazer um teste Social (reteste com *Sobrevivência*). A dificuldade depende das condições climáticas do local. Conjurar o Dom em meio a uma tempestade de neve ou no céu escuro é relativamente fácil, mas chamá-lo em uma tarde quente e ensolarada pode ser praticamente impossível. Esse Dom não pode ser usado em locais fechados. Se bem sucedido, o Wendigo cria uma neblina estonteante de neve e gelo que emana dele mesmo em um número de passos igual a seu nível de Gnose + Força de Vontade em todas as direções. Os personagens que não forem Wendigo e forem pegos nessa súbita tempestade sofrem a penalidade de duas Características em todos os testes envolvendo visão enquanto estiverem na nevasca, e perdem imediatamente uma Característica de Força de Vontade, já que a tempestade mina sua resolução. Esse Dom dura por um número de turnos igual à Força de Vontade do Wendigo ou até que ele deseje encerrá-lo.



• **Abrigo de Agulhas (Nível Quatro)** — Assim como o Dom *Força do Pinheiro* aterra um único Garou, a cúpula dos galhos do Pinheiro pode ser estendida para proteger qualquer Garou, humano ou criatura de Gaia em uma área. Ela também incapacita qualquer coisa que funcione eletricamente sob sua abóbada por aquele turno, já que toda a energia é aterrada e canalizada em direção a Gaia. Um espírito do pinheiro ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Força de Vontade, com dificuldade 3 + o maior Vigor das outras criaturas vivas na área a ser coberta. Se o teste for bem sucedido, aquelas criaturas estarão protegidas de choque elétrico e de dano físico, da mesma maneira que no Dom *Força do Pinheiro*. A distância entre o Garou e a criatura mais distante dele determina o tamanho da abóbada. Por exemplo, se o Garou tiver sucesso para proteger vários aliados, o mais distante estando a 30 metros dele, todas as criaturas dentro de 30 metros recebem a vantagem do Abrigo. Se uma criatura protegida se mover do seu local de aterramento, só ela perde a proteção do Dom. Porém, o Wendigo que usa o Dom pode se mover livremente quando os efeitos do Dom forem estabelecidos.

MET: Dom *Intermediário*. Gastando uma Característica de Gnose e fazendo um teste de Força de Vontade contra o número de aliados a serem protegidos mais três, o Wendigo pode estender a mesma proteção de eletricidade e dano físico que a *Força do Pinheiro* confere a um número de aliados dentro do seu alcance. O Wendigo pode estender sua proteção a uma distância igual a Gnose + Força de Vontade, em passos. Uma vez estabelecida, essa proteção dura por um número de turnos igual à quantidade de Gnose do Wendigo, mais um turno adicional por cada Característica de Força de Vontade que ele queira gastar. Os protegidos não podem se mover do ponto de aterramento ou imediatamente abdicam da proteção. O Wendigo pode se mover livremente uma vez que o Dom tenha sido estabelecido. Esse Dom não afeta o Wendigo, apesar de ele ser livre para usar a *Força do Pinheiro* para se proteger.

• **Casca do Salgueiro (Nível Quatro)** — Diferente do Dom: Resistência a Dor, que permite que um personagem ignore a dor através de sua força de vontade, mas ainda a sente, esse Dom permite ao Wendigo adormecer a dor completamente, permitindo a ele suportar a dor por períodos de tempo muito maiores, até mesmo por dias. Isso faz com que o personagem seja incapaz de julgar a severidade de seus ferimentos ou fadiga e pode fazer com que ele siga em frente, causando-lhe ainda mais dano durante combates apesar de assustar seus inimigos com sua aparente impenetrabilidade. Se a dor causada no Garou não é combativa (como por exemplo, ele passa por uma operação cirúrgica ou precisa atravessar uma parede de chamas) ele pode concentrar sua vontade para inconscientemente não sentir o dano, e aumentar a confiança e coragem de qualquer Garou que o ajude. Esse Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose, após

isso, qualquer sentimento de dor ou desconforto físico desaparece completamente, e o personagem não recebe mais penalidades por ferimentos. A duração do efeito do Dom dura por um número de dias igual a um teste de Vigor + Instinto Primitivo. O Narrador deve ocultar os níveis de ferimento do personagem enquanto esse Dom está ativo. Se o personagem precisar estimar quão ferido está durante esse tempo, deve fazer um teste de Raciocínio + Instinto Primitivo, dificuldade 7, apesar de que personagens com o Conhecimento Medicina podem usá-lo para avaliar os níveis de ferimento.

Um Wendigo que carrega ferimentos severos indiferentemente é intimidador para seus adversários. Qualquer personagem que quiser atacar um Wendigo ferido que está usando Casca do Salgueiro primeiro deve fazer um teste de Manipulação + Intimidação, dificuldade igual à Força de Vontade do Garou. Se o oponente falhar nesse teste, ele não perde suas ações, mas se vê incapaz de atacar o lobisomem que usa esse Dom.

Esse Dom não pode ser usado enquanto um Garou tenta completar um ritual que exige testes de Vigor.

MET: Dom *Intermediário*. Gastando uma Característica de Gnose, o Wendigo fica imune à dor, efetivamente ignorando todas penalidades de ferimento pelo resto da cena. Durante esse tempo, o Wendigo deve fazer um teste Mental (reteste com *Medicina*) para determinar quão ferido ele está; é inteiramente possível que ele esteja mortalmente ferido e não saiba, até que o personagem caia morto. Por outro lado, enfrentar um personagem que obviamente carrega ferimentos mortificantes sem reclamar é altamente enervante; os oponentes devem derrotar o Wendigo em um teste Social (reteste com *Intimidação*) antes de atacá-lo, apesar de ainda poderem se defender, e caso o Wendigo os ataque, eles são capazes contra-atacar normalmente.

• **Último a Cair (Nível Três)** — Conjurando sua determinação e chamando pelo espírito de Gaia, um Garou pode se fazer decidido e invulnerável. A força da Terra é canalizada pelos seus pés, e o próprio chão o protege contra a aproximação de qualquer um que desejar lhe ferir. Apenas depois que todos os oponentes desapareceram o Wendigo poderá se mover do local onde se enraizou, ou perderá sua conexão com Gaia. Um elemental da terra ensina esse Dom.

Sistema: Teste Força de Vontade dificuldade 8. Para cada sucesso, o personagem pode acrescentar um dado adicional em todas suas paradas de dados Físicas. Além disso, qualquer um que ataque o Wendigo que entrou em contato com a terra é incapaz de surpreendê-lo, não importando de qual direção venha. Se seu adversário, no entanto, estiver voando, flutuando, ou de outra forma não estiver tocando o chão, o Garou é vulnerável à surpresa, apesar de não perder os dados extras de sua parada de dados Física. Se o Wendigo sair de sua posição, os efeitos do Dom são perdidos. Um Garou que use Último a Cair é imune ao Dom: Toque da Queda.

MET: Dom *Intermediário*. Ativar esse Dom exige uma Característica de Força de Vontade e um teste de

Força de Vontade contra uma dificuldade igual a seis. Se bem sucedido, o Wendigo imediatamente ganha um número de Características Físicas bônus igual a seu nível de Força de Vontade, além de quaisquer outras Características recebidas por sua mudança de forma ou outras coisas. Além do mais, o Wendigo não pode ser surpreendido por inimigos que toquem o chão, e não pode ser movido de sua posição, a não ser por uma gigantesca força sobrenatural (ou vontade própria). Mover mais do que um pé ou dois do ponto onde o Dom foi ativado o encerra imediatamente. O Wendigo é imune ao Dom: *Toque da Queda*.

• **O Arco de Wsitiplaju (Nível Quatro)** — O Wendigo que possui esse Dom pode atirar uma flecha com seu arco e infalivelmente acertar seu alvo, não importando onde esteja, desde que haja um caminho pelo ar. O Dom faz com que a flecha viaje como um pássaro, através de qualquer espaço disponível, mergulhando ou passando por cima de obstáculos e fazendo curvas para alcançar seu destino. Entretanto, o Arco de Wsitiplaju não encanta a flecha usada e a flecha não pode passar por qualquer barreira que uma flecha normal não poderia perfurar. O espírito de um ancestral com grande habilidade com Arqueirismo ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Percepção + Arqueirismo contra uma dificuldade de 8. O usuário do Dom deve formar em sua mente uma imagem do alvo e sua localização geral antes de atirar a flecha; o alvo deve estar dentro do alcance padrão do arco, independente do uso do Dom. Esse Dom funciona normalmente com uma flecha fetiche ou amuleto.

MET: Dom *Intermediário*. Gastando uma Característica de Gnose e fazendo um teste Mental (reteste com *Arqueirismo*) contra uma dificuldade de sete Características, o Wendigo pode disparar uma flecha que rastreia seu alvo sem falhas até seu alcance máximo. Desde que exista um caminho através do ar, ela alcança seu alvo. Aqueles atingidos por flechas disparadas por esse Dom não podem se *Esquivar* do ataque ou usar Características relacionadas com Destreza para se defender, e o Wendigo recebe um reteste de graça na disputa de *Arqueirismo*. Perceba que a flecha em si não possui nenhum poder inato para perfurar armaduras ou causar dano extra e pode ser potencialmente impedida por qualquer barreira que bloquearia uma flecha normal.

• **Equilíbrio da Artemísia (Nível Cinco)** — Com esse Dom, um personagem pode aprender a ajudar outro Garou que tenha sucumbido a serviço da Wyrn e protegê-lo da influência da Destruidora. Pelo Grande Wendigo prezar pela pureza de sua tribo, ele conferiu esse Dom a seus filhos, para dar-lhes um poder maior para continuar a lutar contra a Wyrn. Assim como o gosto da artemísia, que trás clareza à mente, dois Garou aprendem a unir seus espíritos sob os ventos purificadores e eternos do espírito do Wendigo. Com esse Dom, dependendo de ambos, eles podem resistir à atração da Wyrn que leva os lobisomens a atos indescritíveis e à vil selvageria. Um avatar do Grande Wendigo ensina esse Dom.

Sistema: O personagem alvo já deve ter caído a serviço da Wyrn, seja dançando a Espiral Negra ou através de outros meios. O Garou que usa o Dom deve gastar um ponto de Gnose e fazer um teste de Força de Vontade + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo. Se bem sucedido, o alvo pode resistir aos impulsos horríveis que a Wyrn trás até ele pelo resto da cena. Isso pode ser o suficiente para fazer com que o Garou caído tente uma longa jornada de volta às graças de Gaia, mas aqueles que há muito caíram ou estão longe dos braços de Gaia podem precisar de muito mais do que uma simples aplicação desse Dom. Se o usuário do Dom falhar, sua dificuldade de frenesi diminui em um e ele é incapaz de evitar cair em um frenesi da Wyrn.

MET: Dom *Intermediário*. Esse Dom só pode ser usado em Garou que efetivamente estão a serviço da Wyrn, e exige que o Wendigo gaste uma Característica de Gnose e faça um teste de Força de Vontade com seu alvo. Se bem sucedido, o alvo recupera sua vontade própria e é retirado do abraço da Wyrn pelo restante da cena e pode escolher começar a difícil estrada da redenção. Esse Dom pode ser usado múltiplas vezes em um período de tempo para ajudar a aplacar um pouco do sofrimento do alvo, mas não o purifica — ele deve fazer isso por si mesmo.

Rituais

Ivalu Dedos-Fantasmas do Caern da Base Pedregosa fala:

“Os Garou estão sempre me perguntando como é ser um mestre de rituais. Tudo o que isso quer dizer é que aprendi vários rituais. Significa que ouço e me lembro de quando ouvi uma história. Se não compreendo o que me foi ensinado, pergunto. Se ainda assim não compreendo, não estou pronto para isso. Gaia facilita para que os Garou saibam o que está além deles. Confio Nela para que me use em Seu próprio benefício, em benefício do Wendigo e em benefício à minha seita. Na maioria das vezes, quando estou executando ou guiando uma seita através de um ritual, não estou absolutamente certo do que vai acontecer. Dou-me por vencido ao saber. Sei o que sinto por isso, mas não consigo dizer aos outros Garou como fazer. Não há uma fórmula secreta ou encantamento que destrava o resto do misticismo. Você não pode fazer com que a magia funcione magicamente”.

“Na maioria das vezes, quando dou essa explicação — o que já fiz mais vezes do que posso contar — os lobisomens se aborrecem. Eles querem que as coisas sejam previsíveis, sob controle. Eles querem que sejam sobre lutar e ganhar, não sobre render. Querem acreditar, como os humanos, que são protegidos de alguma forma por seres nobres e singulares, com grandes poderes e brinquedos especiais. Claro, existe uma receita para abrir um caern. Existem todos os tipos de métodos, técnicas e prescrições para canções, cicatrizes, klaives e fetiches. Existem coisas que você sempre faz da mesma forma quando executa um ritual. Mas essa repetição, esses

objetos ou palavras e uivos, não são eles quem fazem o ritual funcionar. O ritual existe para lembrar a todos como o poder se sente, para ajudar a atrair o mundo espiritual, para unir a tribo, para manter o laço entre os Wendigo e Gaia. Sou um tradicionalista, pelo menos nesse sentido. O poder sagrado pertence à tribo e à Terra, não a um único Garou”.

“Não haveria muito sentido para um mestre de rituais que não pudesse fazer a magia acontecer sem se incomodar de executar um ritual”.

Rituais de Punição

Ritual do Golpe Acalentador

Nível Dois

Na lua nova, o mestre de rituais deve entalhar uma verga ou bastão de madeira, preferivelmente retirado do troco de um freixo ou pinheiro. A verga deve ser do comprimento de seu antebraço, da ponta dos dedos até o cotovelo. Na verga, o mestre de rituais deve entalhar uma mensagem de punição, detalhando com símbolos ou palavras as transgressões do Garou a ser punido. Três penas de águia, algumas vezes, são colocadas na ponta da verga, usando uma tira de couro ou um tendão. O mestre de rituais pode ficar com a verga ou presenteá-la a alguém que foi prejudicado pelo lobisomem em questão. Para completar o ritual, ele só precisa tocar o Garou alvo no ombro ou na cabeça com a verga. O recebimento desse golpe engatilha uma grande submissão e remorso ao Garou punido, diminuindo seu Renome, um efeito que não passa até a próxima lua nova.

Sistema: O mestre do ritual deve fazer o teste padrão de Carisma + Rituais, com dificuldade 7. O ato do golpe acalentador deve acontecer em público. Se o Garou punido é culpado, a quantidade de Honra que ele perde aumenta em um para cada 5 testemunhas. Similarmente, a quantidade de Honra dada ao golpeador e/ou ao mestre do ritual aumenta em 1 ponto para cada 5 testemunhas. Entretanto, se o Garou não for culpado pelos feitos que foram inscritos no bastão, ele quebra quando dá o golpe e o mestre do ritual e o usuário do bastão sofrem a perda de 1 ponto de Honra e 1 de Sabedoria.

MET: Ritual *Básico*. Exige-se um teste Social padrão (reteste com *Rituais*) para executar esse ritual. Além disso, o mestre do ritual deve montar uma verga como descrita acima, que só pode ser empunhada efetivamente pelo mestre do ritual ou por alguém que acredita ter sido prejudicado pelo alvo do ritual. O usuário da verga só pode golpear com o bastão em público, em frente a testemunhas. Para golpear, o usuário deve aproximar do alvo, anunciar “Golpe Acalentador” e *descrever* como ele toca levemente a cabeça ou ombros do ofensor com a verga; o golpe *não pode* causar dano ou ser usado para empregar qualquer outro efeito. Se o sujeito é culpado, ele sofre a perda de Honra, como descrito acima; da mesma forma, se for inocente, o bastão quebra e o mestre do ritual e o usuário da verga sofrem as penalidades acima. Nota: um teste Físico (reteste com

Rituais) é exigido para tocar um alvo com o bastão, caso ele resista, apesar de que deve-se notar que a maioria dos Wendigo veria a tentativa de evitar o golpe da verga como covardia, para não mencionar uma admissão de culpa. Afinal, se o alvo é inocente, será inocentado, e uma vez que o golpe não causa dano, que mal há em ser tocado?

Conjurar o Tupilaq

Nível Cinco

“O mestre de rituais coletou os ossos de vários animais diferentes: urso, foca, peixe, morsa, cavalo, cervo. Uma vez que o totem da matilha de Presa Amarela era Wisagatcaq, o mestre de rituais acrescentou os ossos das asas de uma gralha. Então, uniu a pilha de ossos, com tendões e intestinos frescos, dando nós por um motivo que eu não compreendia, cantando em uma linguagem desconhecida para todos nós. Ele colocou tudo aquilo na pele de um lobo que tinha morrido de causas naturais e costurou a pele do lobo com uma agulha de osso. Com suas mãos nuas, ele cavou uma sepultura na terra do caern, o que fez com que aqueles que ainda não tinham se mijado, se molhassem todos. E então ele simplesmente... colocou o pacote por lá. O resto de nós colocou uma pedra por cima da sepultura e falamos o nome de Presa Amarela. Cobrimos o pacote rapidamente. Ninguém queria ver a pele de lobo, vazia, lá no chão”.

“Então, a fúria do Grande Wendigo surgiu. Eu mal podia acreditar no que via. Vi o contorcer da fumaça do gelo sair do ajuntamento de pedras, fazendo com que a maldita pilha de pedras se agitasse, contorcesse e por fim rastejasse, ficando de pé. Com uma sacudida horrível, a criatura despertou — sua pele tremia, mas eu podia dizer que os ossos em seu interior estavam costurados. A abominação lutou para se equilibrar e então começou a ir para o sul, avançando pela neve sem parar, deixando um cheiro incrivelmente corrupto por onde passava. Acho que todos nós vomitamos, incluindo o mestre do ritual. O Tupilaq estava em sua Caçada”.

“Dois dias depois, Jini Nuvem-Cinzenta encontrou o que sobrou de Presa Amarela, fora da caverna onde ele estava se escondendo. O Tupilaq deve tê-lo arrastado para fora. Jini nunca conseguiu me dizer o que viu. Ela nos disse que o deixou para os corvos”.

— dos registros de Theodore Sha-wun-uk, Wendigo protetor da vida selvagem.

Sistema: O mestre de rituais deve certificar-se, através de um outro Ritual de Punição de nível mais baixo, que o Garou traidor é digno de morrer. Devido à terrível natureza desse ritual, ele normalmente é reservado apenas para aqueles que cometeram as piores ofensas, como comer a carne de humanos ou lobos, abertamente ignorar uma rendição honrosa ou danificar ou destruir um caern. O Tupilaq é conjurado por um grupo de acusadores, cada um deles oferece seu próprio conhecimento das transgressões do traidor durante o ritual, em voz alta ou silenciosamente. O mestre do ritual deve fazer um teste de Carisma + Rituais, como de

O Tupilaq

Esse espírito é um predador sem remorsos e impossível de ser parado, sua mente é completamente voltada à sua perseguição dos desprezíveis que foram selecionados como sua presa. Ele obedece apenas ao Grande Wendigo e à Gaia, que decide se o Garou alvo do ritual se afastou da matilha e da tribo, além de qualquer redenção ou perdão. O Tupilaq sempre veste a bamboleante pele de um lobo, mas os ossos em seu interior nunca são de Garou, significando a completa alienação de seu alvo. Tudo nesse espírito é repulsivo, do seu vil cheiro que deixa em seu rastro aos espaços vazios de suas órbitas.

O Tupilaq não sofre a perda de Essência caso falhe em testes de Rastrear e Desorientar.

Força de Vontade 10, Fúria 7, Gnose 10, Essência 24

Encantos: Rastrear, Materializar, Sentido de Orientação, Desorientar

costume, e todos os outros participantes do ritual devem gastar um ponto de Gnose para contribuir com o ritual. Uma vez que o Tupilaq seja libertado, nada pode impedi-lo de matar seu alvo.

Rituais de Morte

Ritual da Lembrança

Nível Um

Para executar esse ritual, os lobisomens de luto por um Garou morto se reúnem em solenidade. Ocasionalmente, Parentes humanos são convidados a se juntarem, se forem particularmente próximos ao Garou falecido, ou de sua linhagem. Todos que participam do ritual devem levar consigo um objeto ou item: um que pertencia ao falecido, foi dado a eles pelo morto ou que comemora algo sobre a vida e feitos do Garou que partiu. Então, durante o ritual, cada participante deve dar um passo à frente e mostrar o item, relatando sua história. Os objetos geralmente são recolhidos em uma cesta medicinal, ou armazenados em uma caixa ou baú ritualmente marcados, apesar do que é feito com os itens varia de tribo para tribo. Os itens e a tristeza de todos devem ser sacrificados. A caixa pode ser queimada, enviando em sua fumaça as memórias ao vento, para ser levada para o próximo mundo junto com o espírito do Garou morto; ou a caixa pode ser enterrada por um período de tempo (normalmente um ano lunar) até que a dor do luto tenha passado, e então desenterrada para simbolizar a continuação da vida, antes de ser destruída. O local onde a caixa é enterrada é considerado sagrado, como um caern, enquanto ficar por ali.

Sistema: O mestre do ritual indica quem deve contar sua história, normalmente em ordem de posto, do mais baixo para o mais alto. Inimigos do Garou falecido são conhecidos por participar do Ritual de Lembrança. Diferente de uma simples Cerimônia pelos Falecidos, que



algumas vezes pode fazer uma conexão com o mundo espiritual através do poder das emoções liberadas, esse é um ritual executado principalmente para ajudar a dor dos vivos, e não influencia os espíritos dos mortos ou quaisquer outros espíritos ancestrais. A critério do Narrador, esse ritual pode aumentar o Renome do Garou morto; uma história particularmente boa também pode dar ao orador um ponto de Sabedoria, especialmente se ele for um Galliard.

Ritual do Devorador de Pecados

Nível Dois

Executar esse ritual permite que o mestre do ritual traga para si mesmo, literalmente, os maiores problemas ou pecados de um espírito sem descanso ou de um fantasma. Ele faz isso meditando e conjurando o espírito, prendendo-o em um pedaço de comida preparado e comendo-o. Ele então diz o nome do fantasma e canta em voz alta a essência da questão não resolvida, declarando que ele está assumindo a questão para resolvê-la. O mestre do ritual é compelido a corrigir quaisquer erros que fizeram com que o fantasma não descansasse em paz. Apenas quando a questão é resolvida o espírito pode encontrar seu caminho para sua merecida próxima vida no outro plano. Uma vez que o fantasma em questão se mostra para alguém através de sua natureza inquieta, é muito mais fácil para um místico conjurá-lo. Porém, dependendo de quão inquieto o espírito está, pode ser muito mais difícil coagi-lo a cooperar com o ritual, admitindo que ele não pode resolver o problema por si só e convencê-lo a ser preso e consumido. Geralmente, um familiar confiável do espírito participa da cerimônia e ajuda o mestre do ritual para convencer o fantasma de que o ritual pode ajudá-lo.

Sistema: O mestre do ritual não precisa atravessar a Película ou entrar na Umbra, como na maioria dos rituais místicos, como o Ritual da Conjuração, mas precisa gastar um ponto de Gnose para estabelecer contato com o espírito. O Narrador deve determinar de antemão que crime ou pecado evitou que o fantasma passasse para as terras de seus ancestrais, e que pistas esse ritual poderia prover para o devorador de pecados para ajudá-lo. Para prender o fantasma em um pouco de comida, ele deve fazer um teste de Carisma + Intimidação contra a Força de Vontade do fantasma. Uma vez que isso tenha sido feito e o mestre do ritual tenha consumido a comida, ele faz um teste de Carisma + Rituais contra uma dificuldade igual à Fúria do fantasma. Quanto mais sucessos ele tiver, mais fácil será para ele absolver o pecado ou descobrir a fonte do problema e solucioná-lo, restaurando todas as coisas para o equilíbrio natural.

MET: Ritual *Básico*. Além do teste padrão para executar o ritual, o mestre do ritual também deve fazer um teste Social (reteste com *Intimidação*) contra a Fúria + Força de Vontade do fantasma (ou Angústia, se estiver usando *Oblivion*). A solução do pecado é deixada para a interpretação, apesar de que com um teste Social adicional (reteste com *Rituais*), descobre-se a natureza

das ações que precisam ser feitas para que isso seja feito mais facilmente.

Ritual da Beladona

Nível Quatro

Os Garou que participam desse ritual devem partilhar um chá cuidadosamente feito, que contém uma quantidade considerável de um narcótico, normalmente incluindo beladona como um dos ingredientes. Isso faz com que aqueles que bebam entrem em um estado de Alcance — atravessando a Película e deixando a Umbra Rasa mais acessível — que geralmente dura por três dias. O mestre do ritual e os participantes devem focar sua atenção para um objeto em particular que é colocado no centro do círculo ritual. O mestre do ritual conjura espíritos ancestrais dos Wendigo, pedindo a eles que contem a história do objeto, de seu nascimento até o momento atual. Dessa forma, o ritual pode reunir a história de qualquer pessoa que tocou no objeto, para que o objeto foi usado, ou o que ele viu, ouviu ou experimentou. Se o objeto for o foco de uma emoção muito poderosa, ou de um evento significativo, os espíritos ancestrais provavelmente serão mais amistosos e compartilharão mais suas memórias.

Sistema: Qualquer um que beba o chá gasta um ponto de Gnose e perde um Nível de Vitalidade automaticamente. Os participantes devem gastar ao menos 6 pontos de Gnose para descobrir qualquer informação útil sobre o objeto. O sucesso do ritual depende do nível da Película do local onde ele está sendo executado. O mestre do ritual deve obter essa quantidade de sucessos em um teste resistido de Carisma + Rituais. Se não fizer esse teste, ele pode gastar um ponto de Vitalidade e um ponto de Gnose para acrescentar um sucesso. À medida que o ritual prossegue, o mestre do ritual pode fazer um teste resistido para cada hora.

MET: Ritual *Intermediário*. Após consumir o chá e gastar as Características exigidas, o mestre do ritual faz uma série de testes Sociais (reteste com *Rituais*) igual ao seu nível de *Rituais*, mais um teste adicional para cada nível de *Rituais* ou Características de Força de Vontade que ele quiser gastar. A dificuldade desses testes é igual à Película local. Apenas quando o número dos testes igualar-se ao nível da Película e tiver vencido, então o ritual é bem sucedido e a informação a respeito do item é compartilhada (normalmente pelo Narrador). Essa série de testes pode ser tentada uma vez por hora, até que o ritual seja bem sucedido ou que o mestre do ritual falhe em todos os testes, nesse caso o ritual é considerado falho e não pode ser tentado novamente na sessão. Veja que cada série adicional custa uma Característica de Gnose e mais um Nível de Vitalidade, que não podem ser recuperados ou regenerados até que o ritual se complete.

Rituais de Caern

Ritual da Dança do Fogo

Nível Dois

Para renovar o poder que reside em um caern de

Cura, os lobisomens podem executar esse ritual, que contra-ataca os efeitos da dor e permite que os poderes curativos de um elemental da Água ou outros espíritos se ergam sobre a superfície. O mestre do ritual deve preparar uma camada de brasas flamejantes, pedaços de madeira, turfa, musgo ou fezes de caribu. Os lobisomens participantes então dançam sobre o fogo, uivando e saltando, orgulhosamente declarando sua impenetrabilidade ao calor abrasador. Algumas vezes os dançarinos cobrem suas patas ou pés com camadas de argila branca, se puder ser feito, para evitar queimaduras e bolhas. Eles também podem mascar folhas de várias ervas conhecidas para reduzir a dor. Apenas esses dons naturais de Gaia, como plantas, animais, terra ou ar, podem ser usados para proteger um dançarino de ser queimado. Ajuda mística apenas drena mais poder, e por isso um dançarino do fogo nunca deve usar outro Dom, fetiche, amuleto ou ritual para se proteger do fogo. Os Wendigo acreditam que devem executar esse ritual na noite da 13ª lua cheia de cada ano.

Sistema: Um dançarino do fogo deve testar seu Vigor + Rituais para fazer parte do ritual sem se ferir. Juntos, todos os dançarinos devem gastar uma soma de Gnose cinco vezes maior que o nível atual do caern, para recuperar o poder do caern. Quando esse ritual é completado ele também dá ao dançarino um ponto de Glória. É considerado uma boa sorte se o mestre do ritual não conseguir manter as fogueiras acesas uma vez que o ritual tiver começado.

MET: Ritual *Básico*. Cada dançarino do fogo deve ser bem sucedido em um teste Físico (reteste com *Rituais*), contra uma dificuldade de doze Características, para participar sem ser ferido. Uma falha indica que o dançarino sofreu um nível de dano agravado. Perceba que devido à magia do ritual apenas um teste deve ser feito pela duração do ritual, independentemente do calor do fogo, a menos que seja necessário um tempo particularmente logo para completá-lo.

Rituais de Renome

Ritual da Ursa Maior

Nível Três

A Ursa Maior é uma das constelações mais facilmente identificadas. Sempre presente no horizonte congelado, ela serve como uma lembrança constante do poder do Norte e do Pólo Sagrado. Histórias dão a ela diferentes formas e nomes — uma rena, um caixão, um melro, uma carruagem de reis, uma virgem desprezada — mas na maioria das lendas contadas pelo povo de Gaia, ela recebe a forma do Urso. Uma das lendas mais antigas conta sobre três estrelas, os espíritos brilhantes de três bravos guerreiros. Através do ano eles perseguiram sua presa, uma urso branca e pura, maior do que os três homens juntos. Quando o outono chegou, suas lanças finalmente encontraram seu alvo e o sangue da Ursa Maior pingou dos céus, transformando todas as folhas das árvores em vermelho enquanto ele morria.

Esse ritual celebra os ferozes e determinados espíritos desses três Caçadores-das-Estrelas, enviando três bravos novos avatares de volta à perseguição de um único alvo, escolhido pelo mestre do ritual. Para o Ritual da Grande Caçada, uma seita ou um mestre de rituais normalmente recebe uma visão de Gaia, indicando uma vítima digna ou um sacrifício. Para acrescentar a esse ritual uma caçada pela Ursa Maior, o Espírito do Grande Wendigo surge, separando mensagem e alvo, mas apenas para o mestre do ritual. Um mestre do ritual deve ser confidente em seu laço com Gaia e o Grande Wendigo e, também, confiante de que seus companheiros de seita estejam dispostos a acreditar em suas visões e arriscar a vergonha para conseguir uma glória ainda maior. Apesar de Gaia ser conhecida por sacrificar um dos Garou como presa para Seu ritual, o Grande Wendigo nunca escolhe um de seus filhos como alvo. Normalmente a presa de cada caçada é diferente, mas tende a possuir alguma ligação ou conexão mística que pode não ser evidente até que ambos os rituais sejam completados.

Sistema: Esse é um ritual periódico e deve ser incorporado no Ritual da Grande Caçada, que é tradicionalmente executado no meio do verão. O Ritual da Ursa Maior não pode ser completado sem que o Ritual da Grande Caçada seja bem sucedido. A caçada pela Ursa Maior, no entanto, dura mais que um dia, e deve ser completado no equinócio de outono. Se os Caçadores Estrelares não capturarem e matarem sua presa até lá, a vergonha será realmente danificadora. Quaisquer pontos de Glória ganhos pelo personagem por completar a Grande Caçada são perdidos. Porém, se a caçada pela Ursa Maior acabar de forma bem sucedida, o ganho de Glória de cada personagem que participe no ritual aumenta em três pontos — um para cada um dos três Caçadores da Ursa.

Ritual das Víboras

Nível Quatro

Dois inimigos concordam em se encontrar dentro dos limites de um caern neutro. Um círculo mágico é inscrito por um mestre de rituais neutro, cercando o caern. Uma vez que o círculo é fechado, os adversários não podem deixar o círculo e nem se enfrentar até que tenham completado sua parte no ritual — esculpir duas facas sagradas, de um pedaço de uma presa de marfim ou osso. Eles não podem usar ferramentas, apenas o fio de suas garras. Juntos, eles devem agachar e trabalhar, lado a lado, como irmãos, controlando sua Fúria e sua forma. Os dois adversários devem se dedicar sem descanso, comida ou ajuda à criação da arma, o instrumento de sua vingança. Uma vez que a faca tenha sido feita, para o prazer de Gaia, sua ponta brilha em uma inconfundível fria luz azul. O criador da faca pode então atacar seu adversário. O Garou mais lento, se puder sobreviver ao primeiro ataque, não pode deixar o círculo mágico ou se defender até que sua faca esteja terminada de forma satisfatória para Gaia. Normalmente esse ritual termina com a morte de um dos dois rivais; devido a isso, a

execução desse ritual é naturalmente desencorajada, pois a perda de qualquer vida Garou deixa o Apocalipse um passo mais próximo.

Sistema: Para cada hora que passam dentro do círculo, cada um dos Garou deve fazer um teste de Fúria com dificuldade crescente, começando em 4. Eles devem também testar Ofícios + Rituais um contra o outro, para indicar quão bem a faca está sendo esculpida. Se um dos oponentes entrar em frenesi antes de completar sua tarefa, o ritual é considerado com sendo violado. O mestre do ritual então ou dissolve o círculo, permitindo ajuda ou interferência externa, ou pode manter o círculo fechado e simplesmente permitir que o Garou que não está em frenesi lute em sua defesa, sem terminar de esculpir a faca. Assim como em todos os duelos, o mestre do ritual é considerado como o Mestre do Desafio. Qualquer Garou que seja ferido deve fazer um teste para não entrar em frenesi. Se a última opção for escolhida, é considerado apropriado para o vencedor terminar de esculpir sua faca em agradecimento a Gaia, após seu adversário ter sido derrotado. Se o mestre do ritual quiser, um Renome adicional pode ser concedido ao vencedor, dependendo de quão bela ou de quão bem feita ficou a faca, que normalmente é usada abertamente com orgulho. A faca, a partir de então, está pronta para ser encantada como um fetiche, com uma afinidade particular por espíritos com altos níveis de Fúria.

MET: Ritual *Avançado*. Para cada cena em que estiverem confinados juntos, os participantes devem fazer

um teste de Fúria para evitar o frenesi, começando com uma dificuldade igual a quatro e aumentando uma Característica por cena. Aqueles que caem em frenesi antes de terminar sua faca são considerados violadores do ritual e o mestre do ritual pode optar por dissolver a barreira ou simplesmente permitir que o Garou que não está em frenesi contra-atacar sem terminar sua faca. Garou feridos devem fazer um teste para evitar o frenesi. Além disso, para cada cena ambos os participantes devem fazer um teste Físico (reteste com *Ofícios* ou *Rituais*, o que for maior) para determinar o progresso da lâmina; um número de testes bem sucedidos igual a 7 – *Ofícios* ou *Rituais* de cada ritualista, o que for maior, é necessário antes da lâmina poder ser considerada completa. As lâminas esculpidas durante esse ritual são fetiches naturais.

Rituais de Pacto

Canção da Mais Longa Noite

Nível Um

Até mesmo o selvagem espírito do Grande Wendigo fica cansado, após eras de batalhas contra a loucura eterna da Weaver e Wyrn. Sua fúria gélida, como todas as fontes do poder de Gaia, necessita de renovação e descanso para que continue guiando e protegendo seus filhos. Em gratidão pelas bênçãos que dá a sua tribo, pela força que empresta a eles, uma vez por ano, os filhos do Wendigo oferecem a ele o dom do descanso. Na noite



mais longa do inverno, todos os Wendigo se reúnem respeitosamente no caern mais próximo, ou simplesmente em um lugar de segurança com sua matilha. Ao pôr-do-sol e o surgimento de Luna, os Garou unem suas vozes em um só uivo, cantando para o Wendigo em sua única noite de sono. O som desses uivos gentis, longos e apaziguadores permite que o Wendigo descansa no seio de Gaia, se recuperando nas fontes incorruptíveis e caóticas da Wyld. Enquanto isso, os filhos do Wendigo permanecem quietos e despertos, mantendo uma vigília na escuridão, protegendo seus Parentes e a si mesmos. Na manhã de inverno, quando o sol surge, os Garou despertam o Grande Wendigo com um uivo de boas vindas e felicidade semelhante ao Grito de Vanglória, recebendo-o de volta com orgulho e cantando as glórias do ano vindouro. Então as celebrações começam. Todos devem se divertir com banquetes, casamentos, combates e se esbaldar com seus laços entre si e com o Grande Wendigo. Geralmente os Galliards presenteiam seus Parentes com histórias de excepcional bravura, gratidão e sabedoria. As celebrações são conhecidas por durarem vários dias. Normalmente todas as atividades e viagens encerram-se na Mais Longa das Noites e é considerado um grande crime executar qualquer ritual ou usar qualquer Dom que necessitaria da atenção ou participação do Wendigo. O próprio Wendigo lida com os tolos Garou que o despertam antes da aurora, severa e imediatamente, se outros lobisomens não o fizerem antes. Interromper o sono do Grande Wendigo pode colocar em risco as vidas e espíritos de toda a tribo — ninguém sabe com certeza que horrores aconteceria, pois até então ninguém foi tão estúpido.

Sistema: Além do teste normal de Carisma + Rituais feito pelo mestre do ritual com uma dificuldade igual a 6, para marcar o início do ritual, todo Garou participante tem a opção de gastar um ponto de Gnose, como sua oferta pessoal de energia para ajudar no rejuvenescimento do Grande Wendigo. Se o Wendigo devolve o favor mais tarde fica completamente a cargo do Narrador.

Ritual do Coração Pesado

Nível Três

Esse ritual normalmente é executado após o término de qualquer ritual em que um Garou é morto por suas transgressões, em uma tentativa de restaurar o equilíbrio de Gaia para a tribo. Por exemplo, os efeitos do ritual são conjurados sobre uma matilha ou seita após a conclusão da Caçada de um Garou canibal, o Ritual das Víboras, Dentes Vingativos de Gaia ou Conjurar o Tupilaq. Os participantes cantam para Gaia e o Grande Wendigo seu pesar por terem matado um irmão ou irmã. Independentemente do fato dele merecer morrer, a perda de um Garou não é algo para se celebrar. Não importa quão difícil seja, cada lobisomem no ritual deve recitar algo compensador, digno ou memorável sobre o Garou morto. O mestre do ritual e os participantes então declaram aos espíritos seu pesar por terem sido incapazes

de conduzir o traidor de volta de seu caminho e pedem para que Gaia guarde o espírito do traidor no lar dos ancestrais com perdão e reparação por sua vergonha.

Sistema: O mestre do ritual gasta um ponto de Gnose para despertar um amuleto intocado de Gaia, simbolizando a pureza que é procurada e, então, faz um teste de Carisma + Rituais, dificuldade 8. Todos os participantes do ritual devem gastar um ponto de Gnose. Por fim, com a dificuldade ficando a cargo do Narrador, cada participante deve testar seu Carisma + Empatia, para conseguir uma sincera oferenda pela redenção do espírito do Garou traidor.

MET: Ritual *Intermediário*. Além do teste padrão para executar o ritual e o gasto necessário de Gnose, aqueles que falam em nome do Garou traidor possuem a opção de fazer um teste Social (reteste com *Empatia*; companheiro de matilha ou parentes recebem um reteste automático) para conseguir uma oferenda sincera e comovente. O Narrador é encorajado a oferecer retestes adicionais ou até mesmo dispensar a necessidade de um teste se a interpretação caso esse ritual for excepcionalmente bom, principalmente se o ritual envolve o personagem de outro jogador.

Ritual do Segundo Nascimento

Nível Cinco

Essa raríssima cerimônia é executada para absolver um Garou canibal de seu pecado e remover a mácula de suas ações, ao custo de todo seu Posto e Renome. Devido à dificuldade em completar esse ritual e a natureza desagradável em si, ele raramente é concluído, sempre executado em grande segredo e ainda mais raramente discutido. Muitos mestres de rituais discutiram sobre o fato de que o risco de redimir um canibal nunca pode ser sobrepujado pela utilidade do canibal para a matilha ou tribo. Geralmente é decidido, em um secreto Conselho do Segundo Nascimento, que o Garou em questão possui uma habilidade ou posse que é absolutamente vital para a sobrevivência da tribo. Apenas quando esse Conselho chegar a uma conclusão é que o ritual será preparado. Os detalhes desse ritual em si são simples, em contraste à política que o cerca. Na lua cheia, o Garou canibal é levado vendado, preso e amordaçado, até o centro de um círculo de terra oculto. Se o círculo for descoberto por qualquer pessoa fora do conselho do ritual, a área é considerada poluída e o ritual falha. Essa área ritualística deve ser purificada e consagrada a Gaia toda noite, durante o curso de um mês lunar inteiro, usando o Ritual da Purificação, a fumaça de bétulas queimadas ou galhos de salgueiro. E grandes quantidades de sangue de dois mestres de rituais diferentes. Um dos mestres de rituais uiva as transgressões do Garou canibal em uma Maldição da Desonra, ficando a oeste do círculo, revelando os feitos do vilão com grande desdém. Simultaneamente, o outro mestre de rituais executa um Uivo de Apresentação do lado leste do círculo, recitando a nova identidade que o Garou assumirá, associando todos os pecados cometidos à antiga e vil personalidade. Ambos os uivos devem

encerrar precisamente ao mesmo tempo. Nesse momento, o alvo do ritual, por todos os intentos e propósitos, tem sua mácula da Wyrn arrancada pela mão de Gaia. Note que essa mácula permanece como algo espiritual na Umbra do local: pode evaporar, manifestar-se como um espírito de algum tipo, ou se prender em outro alvo, como o Narrador preferir. Se esse Garou renascido (sempre um Ahroun) ainda possui ou não seus poderes e Dons que o fizeram tão valioso é um risco completamente diferente assumido pelo Conselho.

MET: Ritual *Avançado*. Devido aos resultados inerentemente dramáticos e potencialmente contenciosos, é altamente recomendado que pelo menos o Guardião Espiritual e, de preferência, o Narrador estejam presentes para julgar o ritual e seus resultados. Eles também são encorajados a fazer esse ritual o mais misterioso, assustador e memorável possível, e para enfatizar o valor histórico desse ritual acima de mecânicas de jogo. Como a falha ou sucesso do ritual é determinado completamente pela vontade de Gaia (também conhecido como o Narrador), os jogadores devem aceitar e compreender que os resultados do ritual estão completamente nas mãos do Narrador antes de tentar executá-lo.

Rituais Místicos

Ritual da Dança do Sol

Nível Dois

Um Wendigo digno pode fazer contato com o mundo espiritual sem fazer uso de drogas ou ervas, levando-se a um estado de Alcance simplesmente resistindo à dor. No centro do caern ou Clareira, os participantes devem entalhar e erguer um poste totem de madeira, decorando-o com longas tiras de couro cru ou pele de caribu. No topo do poste, o crânio de um caribu deve ser preso, olhando para o norte. Na ponta de cada tira é preso um gancho afiado, algumas vezes feito de prata. Ao nascer do sol, o mestre do ritual, ou os Garou que passarão pelo ritual, permitem que os ganchos sejam presos em sua carne. Uma vez que os ganchos estão presos, os participantes encorajam o Garou com um Uivo de Apresentação, anunciando suas intenções a Hélios e ao mundo espiritual. Então eles partem, deixando o lobisomem sozinho, e a Dança do Sol começa. Frequentemente, o Garou também se corta ou se mutila de outra forma repetidamente, para uma maior quantidade de dor, oferecendo seu sangue em sacrifício à Gaia e ao Grande Wendigo. A Dança geralmente dura até que o lobisomem se solte dos ganchos ou caia de outra maneira, apesar de que quanto mais tempo ele ficar na dor e na perda de sangue, mais poder ele pode juntar para si.

Sistema: O mestre de rituais ou o Garou que invoca o ritual faz um teste de Carisma + Rituais para anunciar o ritual para a Umbra. Ele então faz um teste de Gnose e quaisquer sucessos acima do primeiro exigido aumenta a efetividade do ritual, o que dá ao Garou bênçãos maiores

de Hélios. Sempre que o sol brilhar sobre ele, pelo restante do mês, ele será protegido por espíritos místicos de Hélios, o poder do espírito conjurado é limitado pela dificuldade do ritual, como determinado pelo Narrador (como no Ritual de Conjuração):

Tipo de Espírito	Dificuldade
Gaffling	4
Jagling	5
Avatar	6
Incarna	8-9
Avatar de Hélios	10

Além disso, os Garou que participarem completamente desse ritual podem ganhar um ponto de Glória, assim como um dado adicional nas paradas de dados Sociais quando estiverem interagindo com algum membro da ninhada de Hélios.

Ritual de Libertação

Nível Três

Assim como o Dom Equilíbrio da Artemísia, esse ritual é executado para que os Garou próximos uns dos outros em uma matilha dependam um do outro para derrotar o veneno da Wyrn. Porém, o espírito do Grande Wendigo pode emprestar uma força ainda maior aos laços entre sua tribo. Durante esse ritual, o mestre de rituais aprende a combater Perturbações que outro Wendigo próximo a ele possua — até mesmo as Perturbações de um impuro, apesar de que ele deve ser de sangue Wendigo. Os dois Wendigo devem pertencer à mesma matilha e ambos os personagens devem ter travado uma batalha juntos onde a Perturbação do lobisomem assumiu o controle e causou a derrota de sua matilha ou seita. Uma situação controlada é criada, preferivelmente com o conhecimento do Garou alvo, para forçar sua Perturbação. Ao seu lado, oferecendo plena confiança, o mestre de rituais guia-os através do ritual, compartilhando e suportando os efeitos dessa Perturbação junto ao alvo, forjando uma ligação entre eles através da Umbra. Através desse laço, o Garou força sua vontade sobre a Perturbação, subjugando-a e dando coragem e apoio para que o personagem Perturbado possa fazer o mesmo. Quando o efeito da Perturbação for controlado, os dois Garou ligados completam o ritual conjurando os espíritos de Gaia e do Grande Wendigo e oferecendo graças.

Sistema: O ritual em si começa com o despertar da Perturbação. O mestre de rituais então gasta um ponto de Gnose e faz um teste de Sabedoria + Empatia contra a Força de Vontade do alvo, para compartilhar a Perturbação. Por fim, o mestre de rituais deve fazer um teste bem sucedido de Força de Vontade para ganhar controle para completar o ritual. Para cada falha, a dificuldade aumenta em um ponto. Se for bem sucedido, o personagem alvo pode resistir à sua Perturbação pelo próximo mês lunar. Se o ritual falhar, então o mestre de rituais absorve a Perturbação do alvo pelo mesmo período

de tempo.

MET: Ritual *Intermediário*. Além do teste padrão para executar esse ritual, o mestre de rituais deve estimular ou aguardar a Perturbação do alvo aparecer. Quando isso acontecer, ele deve fazer um teste de sua Sabedoria + *Empatia* contra a Força de Vontade do alvo; se for bem sucedido, ele agora compartilhará a Perturbação do alvo. Essa Perturbação é obtida em seu estado mais ativo e ambos os participantes devem interpretar o comportamento de maneira adequada. Imediatamente em seguida, o mestre de rituais deve fazer um teste de Força de Vontade contra cinco Características para recuperar autocontrole o suficiente para encerrar o ritual. Cada falha nesse teste aumenta a dificuldade em uma Característica e o mestre do ritual só pode fazer tais testes de Força de Vontade em quantidade equivalente ao seu nível de Força de Vontade, antes que o ritual falhe e ele sofra da Perturbação do alvo por um mês lunar. Se o mestre de rituais conseguir, porém, ele imediatamente se livra da loucura completamente e o alvo pode resistir à sua Perturbação sem gastar Força de Vontade por um mês lunar inteiro.

Ritual da Resposta de Luna

Nível Cinco

Essa é uma das poucas cerimônias que os Wendigo escondem de seus Parentes e nunca deve ser levada em vão. Os Galliards dizem que o ritual atravessou gerações, da Avó Luna, para os Garou, para que eles pudessem conversar com ela em tempos de necessidade. Quando grandes julgamentos e questões atormentam a tribo, os Anciões se encontram em um conselho e escolhem um Theurge para liderar uma dança da lua. Um recipiente sagrado é criado, baseado na natureza da questão, e purificado em preparação para receber um grande espírito. O Theurge e a matilha escolhida de dançarinos começam a dançar ao passar para a Umbra e escolher uma trilha da lua para seguir. À medida que eles percorrem o caminho, eles uivam e cantam sobre os problemas de seu povo, deixando que seus gritos por ajuda ecoem através da Umbra. Se Luna favorecer suas orações e achar que sua ajuda é necessária, ela envia um Luno para aparecer e testar a força dos Garou. O Theurge escolhido para liderar o ritual deve então golpear o espírito, como no Ritual do Golpe Acalentador, usando o receptáculo que fora preparado, ao invés do bastão, como de costume. O Theurge e o Luno testam suas vontades um contra o outro. Quanto mais longa for a batalha, mais Luna é agradada e mais auspiciosa será a resposta recebida. Caso o Theurge vença o Luno, o espírito se submete totalmente e entra no receptáculo, onde permanece até a próxima primavera, quando o fetiche se despedaça com a primeira rachadura do gelo. Caso o Luno vença o Theurge, o Luno escapa e o espírito do Theurge é preso dentro do receptáculo, onde permanecerá enquanto o fetiche estiver inteiro. O receptáculo, ao ser erguido, anuncia qualquer que seja a resposta que Luna ache apropriada, diretamente ao

coração do seu portador.

Sistema: Esse ritual é executado similarmente ao Ritual do Golpe Acalentador e o Ritual da Dança da Lua; o Theurge mestre do ritual deve testar Carisma + Rituais com a dificuldade determinada pela Força de Vontade (8) + Fúria do Luno conjurado. Um Theurge que complete esse ritual ganha um ponto de Renome para cada sucesso que obtém a mais que a Força de Vontade + Fúria do Luno. Esse ritual pode acontecer em qualquer época do ciclo lunar, mas os Anciões devem determinar o tempo, dependendo do talento do Theurge e da seriedade do problema. Se o ritual é executado durante a lua nova, o Luno se empenha menos na luta e é mais facilmente subjugado, garantindo o sucesso da cerimônia e uma solução, apesar de não ser a resposta mais poderosa ou agradável de Luna. Alternativamente, na lua cheia, Luna pode mostrar mais de sua energia e boa vontade para ajudar os Wendigo com seus problemas, e o Luno será mais forte e mais difícil de se derrotar.

MET: Ritual *Avançado*. Para executar esse ritual, o Theurge deve fazer um teste Social (reteste com *Rituais*) contra a Força de Vontade + Fúria do Luno conjurado. Além disso, o Luno acrescenta cinco Características em seu total, dependendo da fase atual da lua quando o ritual é executado; com uma Característica durante a lua nova até cinco Características para a lua cheia. Se bem sucedido, o Theurge ganha uma Característica de Renome além de uma Característica de Renome adicional para cada Característica adicional acrescentada pelo Luno devido à fase da lua. Esse ritual só pode ser executado a pedido dos Anciões e a qualidade ou conforto da resposta depende da fase da lua: Lunos da lua nova são mais fáceis de se derrotar, mas também são altamente evasivos e desagradáveis, enquanto Lunos da lua cheia são mais poderosos, mas igualmente justos e prestativos quando derrotados.

Dons e Rituais de Campo

Esses Dons e rituais são ensinados dentro de um campo específico dos Wendigo; como conhecimento local e especializado, eles normalmente só são compartilhados com outros campos dentro dos Wendigo, e geralmente não são mostrados aos outros Garou.

Dançarinos Fantasmas

- **Neve Virgem (Nível Dois)** — Nunavut, para muitos Wendigo, permanece como um símbolo de esperança e de pureza preservada entre os Garou e Parentes. A Dança Fantasma sempre confiou no poder que a tradição possui e reverencia os modos simples e perfeitos que passaram de geração para geração. Esse Dom recompensa qualquer Garou que opta por seguir a trilha dos modos antigos ao invés de tomar um atalho moderno ou dos Estrangeiros da Wyrn. Um espírito ancestral ensina esse Dom ao Campo dos Dançarinos Fantasmas em Nunavut.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e então testa Inteligência + Rituais com uma dificuldade

igual a 6. Se for bem sucedido, ele pode acrescentar um ponto em qualquer teste de habilidade que precisar fazer; ele precisa ter a opção entre um modo humano e dos Estrangeiros da Wyrm e um modo dos Garou e seus Parentes, ambos aplicados à mesma Habilidade — e conscientemente optar pelo modo Garou. Por exemplo, um Wendigo que recusa penicilina e opta por combater uma infecção com um emplastro de ervas e raízes, pode acrescentar um ponto em seu Conhecimento Medicina; um lobisomem que deixa para trás uma mochila de nylon, GPS e comida congelada antes de uma jornada pode acrescentar um ponto em sua Perícia Sobrevivência. Da mesma forma, um Garou que decide viajar a pé ou em um trenó, ao invés de em um carro ou em uma moto de neve pode acrescentar um ponto em Condução.

MET: Dom *Básico*. Gastando uma Característica de Gnose e fazendo um teste Mental contra uma dificuldade de cinco Características, o Wendigo pode ganhar níveis temporários de uma Habilidade relacionada a áreas onde ele recusa se apoiar em qualquer outra coisa que não os modos Garou (veja acima). Cada uso desse Dom acrescenta apenas um nível na Habilidade, e apesar de poder ser usado múltiplas vezes, não mais que um nível em uma única Habilidade pode ser ganho por vez. Porém, um Garou pode temporariamente possuir mais de cinco níveis em uma Habilidade com o uso desse Dom. O Dom dura até que a tarefa seja completada ou até o final da sessão, o que acontecer primeiro.

Aro Sagrado

- **Da Garra para o Polegar (Nível Um)** — Para que a distância de propósito e harmonia entre os Wendigo e os Parentes que os seguem não se afaste com os anos, todos aqueles lupinos que são do Aro Sagrado podem aprender a compreender a mente humana. Aqueles que cresceram com os humanos e são íntimos ao pensamento hominídeo podem ensinar os Garou como sentir precisamente o que um humano deseja, e pode equacionar isso com seu equivalente lupino, caso haja um. Um espírito cachorro ensina esse Dom, já que ele é capaz de sentir as necessidades e linguagens de homens e lobos.

Sistema: Esse Dom funciona como o Dom Presa de Prata: Empatia, exceto que o Wendigo aprende melhor a observar e compreender os desejos e emoções dos humanos e Parentes, não de outros Garou.

- **Suprimir Toxinas (Nível Três)** — A Cabana de Myeengun é a parte do Aro Sagrado dedicada a compartilhar o conhecimento dos lobos com os Wendigo e seus Parentes humanos e aliados. Muitos hominídeos e humanos, devido à pobreza, azar ou tédio, adquirem hábitos perigosos e destrutivos, hábitos que os lobos tratam como a fraqueza peculiar do Homem — cheirando a gasolina, bebendo muito álcool, tornando-se dependente de drogas que envenenam a mente e corpo. Os lobos raramente caem nessas armadilhas e ajudaram muitos dentro do seu campo com seus modos lupinos, ajudando-os a expulsar o desejo por vis substâncias para

fora de seu corpo e espírito. Myeengun, um espírito ancestral que nasceu como homem, mas tornou-se lobo, ensina esse Dom a seus seguidores.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Vigor + Instinto Primitivo. Para cada sucesso, nenhum intoxicante deliberadamente ingerido funcionará no personagem por um dia.

MET: Dom *Intermediário*. Gastando uma Característica de Gnose, o Wendigo torna-se imune a todos tóxicos deliberadamente ingeridos por um número de dias igual ao seu nível de Força de Vontade.

Ritual do Aro Sagrado:

Sangue Negro de Gaia

Nível Três

A fome dos Arautos da Wyrm por petróleo destruiu e profanou muitas das terras dos Wendigo, expulsando o povo de seus lares, rasgando os ossos e sangue da Mãe Gaia. Se um Garou astuto descobre onde um poço de petróleo foi feito, ou se vê um levantamento ou perfuração acontecendo em seu território, ele pode usar esse ritual para alertar Gaia e pedir aos elementais da Terra para ajudá-La a redirecionar o fluxo de petróleo para qualquer outro lugar, bloqueá-lo ou destruí-lo. O mestre do ritual e os participantes caçam e matam um grande animal, normalmente um caribu ou cervo, e o mestre do ritual rasga o coração do animal. Ele entoia bênçãos a Gaia e suas terras sagradas, enquanto aperta o coração em suas garras. Ele retira todo o sangue do órgão, que cai no chão, o oferecendo para ser absorvido pela Terra em sacrifício. Então, o mestre do ritual e todos os outros participantes do ritual se cortam e oferecem seu sangue, dando sua força em troca de grandes poderes que devem despertar abaixo da superfície da Terra. Alguns Garou se sangram até a morte durante esse ritual, em um esforço de oferecer a força derradeira de seus espíritos, assim como seu sangue, para preservar as terras de Gaia da exploração.

Sistema: O mestre do ritual testa Carisma + Rituais para determinar o sucesso do ritual, com uma dificuldade igual a 7. Se for bem sucedido, ele e todo participante gastam pelo menos um ponto de Gnose e um Nível de Vitalidade em sangue. A soma da Gnose acumulada, além dos sucessos extras do mestre do ritual, mede quão perfeitamente o óleo foi contido.

Efeito Desejado	Nº. de Sucessos
Equipamento de perfuração danificado por placas terrestres	5
Volume de petróleo torna-se irregular	6
Volume de petróleo diminui para um filete	7
Petróleo pára completamente, novas tentativas de perfuração falham	8
Petróleo nos acres ao redor desaparece	9
Poço de petróleo jorra sangue ao invés de óleo	10

MET: Ritual *Intermediário*. Além de ser bem sucedido no teste padrão de ativação, o mestre do ritual e

os outros participantes devem gastar pelo menos uma Característica de Gnose e um Nível de Vitalidade cada um; mais Características de Gnose podem ser gastas se assim desejado, mas cada Característica adicional exige um Nível de Vitalidade correspondente. Os Níveis de Vitalidade sacrificados durante esse ritual não podem começar a regenerar até depois de uma hora, tempo esse em que os Garou começam a se curar normalmente. Os Narradores devem basear os resultados desse ritual na tabela acima, usando o número de Características de Gnose gastas no lugar do número de sucessos.

Ritual da Trilha da Batalha:

O Movimento do Idlak

Nível Quatro

A Trilha da Batalha preservou esse método de caçar focas e usou-o para um propósito único. O idlak, uma ferramenta usada pelos Parentes do Ártico por muitos anos, é criada com uma delicada pena amarrada a uma longa e fina lasca de madeira ou de osso. O caçador prende sua ferramenta em um buraco de respiração no gelo; quando uma foca nada até o buraco e emerge para respirar, ela faz com que o idlak sacuda. Da mesma forma, esse ritual permite um Wendigo a atravessar a Película com um idlak fetiche, capturando um espírito amigável ou Gaffling em sua esguia forma. Isso coloca um alarme que faz com que seja desnecessário para o Garou espiar através da Umbra e, assim, deixar sua posição terrestre indefesa. Qualquer Maldito, ou outro espírito perigoso que pertença à Weaver ou Wyrn, pode se aproximar do idlak na Penumbra sem percebê-lo. Caso o espírito maléfico se aproxime demais, ou cruze a Película ao se Materializar, o Gaffling envia um aviso ao colocar o idlak em movimento, tanto física quanto espiritualmente. Quando ele é ativado, ele permite ao Garou que o colocou rastrear a manifestação do espírito, ou o ajuda a atravessar rapidamente a Penumbra para seguir os rastros do espírito e combatê-lo.

Sistema: O jogador gasta pelo menos dois pontos de Gnose quando coloca o idlak em sua posição e então, testa Gnose + Percepção. O número de sucessos que o jogador obtém ou o número de pontos de Gnose gastos adicionalmente determina os níveis de Gnose do Gaffling. O espírito percebe qualquer redução ou perfuração feita na Película, ou a aproximação de qualquer Maldito ou espírito hostil na Penumbra e faz com que o idlak balance visivelmente no Reino. Ele também chama mentalmente o Garou que o prendeu no idlak, alertando que o perigo está próximo.

MET: Ritual *Intermediário*. Além do teste padrão para executar o ritual, o mestre do ritual deve gastar pelo menos duas Características de Gnose para colocar o idlak na devida posição. O Gaffling do idlak criado então recebe um número de Características de Gnose igual à Gnose do mestre do ritual, mais uma Característica adicional para cada Característica de Gnose gasta durante o ritual. A qualquer momento em que a Película enfraquecer ou for perfurada, ou um Maldito ou espírito

similarmente hostil entrar na Penumbra próxima, o idlak começa a balançar visivelmente, e o Guardião Espiritual deve alertar o Garou que colocou o idlak que o perigo se aproxima.

Renome Tribal

Os Wendigo são, claro, únicos entre as doze tribos da Nação Garou. Existem muitos métodos nos quais eles diferem de seus irmãos, mas existem certos maneirismos característicos que marcam o Wendigo com extraordinário Renome e admiração de todos os lobisomens, mesmo seus inimigos.

Glória: É dito que os Wendigo são os donos das Fúrias mais frias e assassinas na face de Gaia e suas mortes são famosas por suas sanguinárias e pavorosas qualidades. Mais de um inimigo ou Arauto da Wyrn acharam as formas macabras e monstruosas com as quais um Wendigo liquida seus adversários muito perturbadoras, uma vez que suas patas tenham se voltado para eles — tendo os intestinos abertos, estrangulados com as próprias entranhas, a carne roída dos ossos ou precisamente fatiados, reunidos e congelados, apenas para caírem ao derreter. É dito que os métodos chocantes e nojentos de carnificina criado por um Wendigo furioso e frio são inigualáveis por qualquer outro Garou.

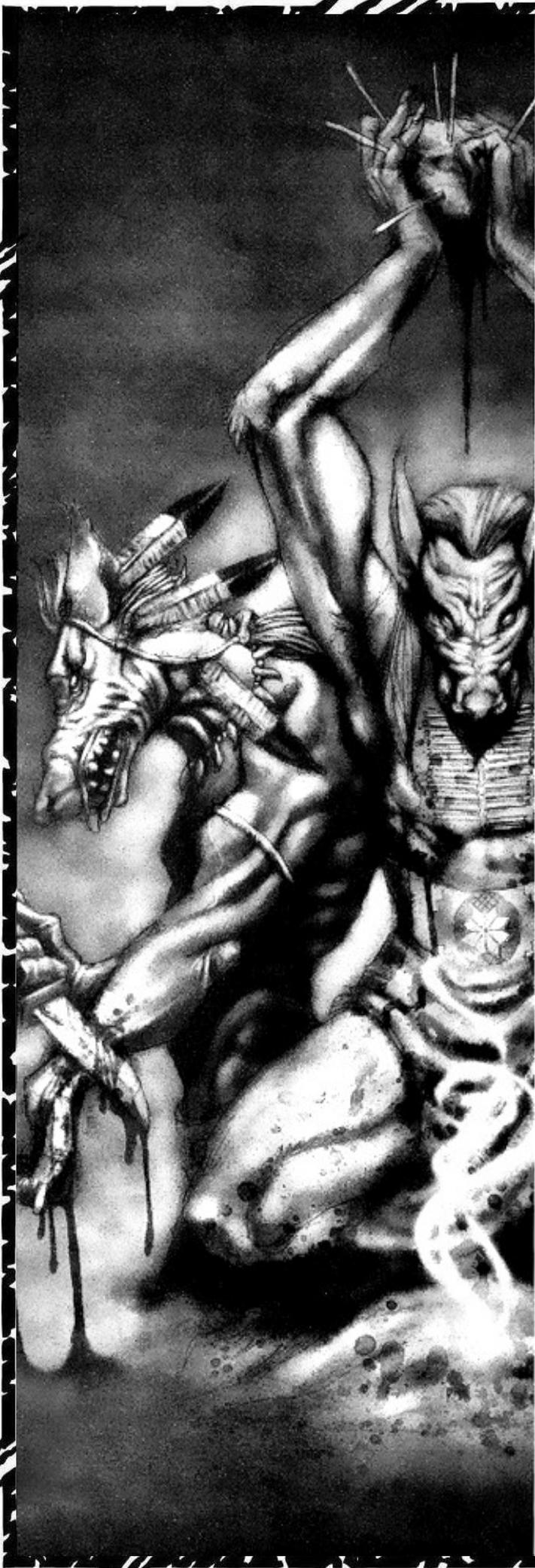
Garou combativos em tribos como os Senhores das Sombras, Crias de Fenris e as Fúrias Negras são mais propensos a recompensar um Wendigo com Glória por uma morte singularmente horripilante.

Honra: Muitos Garou admiram a dedicação dos Wendigo em destruir a Wyrn, mesmo que eles não carreguem consigo medidas de purificação. Tal propósito, uma nobre devoção que sobreviveu por tanto tempo, merece ser tratado com Honra — mesmo que as outras tribos acreditem que é uma perda de tempo ou um erro, com outros inimigos ainda mais próximos.

Garou idealistas e teimosos em tribos como os Roedores de Ossos, Peregrinos Silenciosos, alguns Fianna e até mesmo os Andarilhos do Asfalto honram um Wendigo completamente comprometido em derrotar a Wyrn.

Sabedoria: Preservar o habitat e a linhagem dos Parentes lupinos sempre foi uma prioridade entre os Wendigo; apenas nas terras pertencentes aos Wendigo os lobos ainda são capazes de caçar, correr e acasalar livremente, fora do alcance da “civilização” do homem branco. Em comparação à proporção de lobos vivendo fora das terras dos Wendigo, os Parentes lupinos das outras tribos sofrem bastante; são raras e minúsculas matilhas forçadas a se esconder devido ao medo, constantemente se movendo para evitar serem pegas ou presas em armadilhas como prisioneiras dentro dos limites das “reservas”. Muitos outros Garou, independentemente do que pensam sobre seus frios irmãos, sabem que a sobrevivência dos Parentes lupinos depende enormemente dos Wendigo.

Tribos como os Garras Vermelhas, Presas de Prata, Uktena e os Filhos de Gaia rapidamente reconhecem a



Sabedoria de um Wendigo que luta para preservar a liberdade de seus Parentes lupinos.

Fetiches e Amuletos

“Um fetiche provê força retirada simplesmente da base de sua verdadeira natureza, dada a ele por Gaia. Qualquer outro poder imbuído em um fetiche ou amuleto, em qualquer talismã, só é erguido de acordo com sua base. Uma pedra não pode sentir dor. A argila protege e camufla. As patas da lebre a ajudam a saltar mais longe. A enguia pode encontrar a escapada mais traiçoeira. Até mesmo as árvores nos presenteiam com suas diferenças; o ramo de um corniso, forte e flexível, pode se transformar em um arco, e a casca de um cedro pode proteger contra o fogo. Apenas quando você compreender a alma de um fetiche ele poderá te ligar ao poder de Gaia”.

— Ivalu Dedos-Fantasma, do Caern da Base Pedregosa

Fetiches

Nogunqaag e Itungunqaag, a Lança e Máscara do Destino

Nível Cinco, Gnose 8, Único

A ponta cruel de Nogunqaag pode golpear com poder mortal através de todos os planos da Tellurian — o Mundo Inferior, Terra, a Película, a Penumbra, os Reinos

Criando Cicatrizes Fetiches

Um Garou místico pode prender um espírito na carne endurecida de uma cicatriz, ao invés de em um objeto preparado. Prender um espírito em uma cicatriz de um Garou requer um esforço adicional, e como tal, é ainda mais raro do que a criação de um objeto fetiche. O Ritual do Fetiche deve ser completado mesmo assim, com a carne cicatrizada purificada da mesma maneira; com água, terra, fogo ou ar. O espírito pode ser preso mais facilmente, entretanto, se a cicatriz for criada devido a uma ação que o espírito compreende e seria honrado por ela. Um espírito da morte, guerra, dor ou de um ancestral guerreiro pode ser coagido a entrar em uma cicatriz de batalha; as cicatrizes do ataque das garras de uma ave podem servir para lisonjear e convencer um espírito corvo ou falcão. Assim como o Ritual do Compromisso, os espíritos podem ser temporariamente presos para criar um amuleto ao invés de um fetiche, e, caso o ritual falhe, o espírito pode ficar enfurecido e causar dano não apenas ao mestre do ritual, mas à carne cicatrizada também.

A dificuldade para criar uma cicatriz fetiche é aumentada em 2, a um máximo de 10, porque o espírito Garou é tão forte que poucos espíritos podem coexistir facilmente em sua carne.

Próximos, a Membrana e a Umbra Profunda — ferindo o que quer que esteja em seu caminho, em qualquer lugar, realidade ou manifestação. A ponta de Nogunqaaq é feita de prata embebida da lua, seu cabo é uma vara ondulada de gelo com um raio preso em seu interior. Enxergar através dos olhos de madeira de Itungunqaaq faz com que você veja os pensamentos de seus inimigos e seus movimentos enquanto eles percorrem os planos. Praticamente sempre os pensamentos do inimigo mudam antes de sua carne, ou conjuram espíritos que podem ser vistos, avisando o usuário do Itungunqaaq sobre o ataque, defesa ou truque antes do golpe sequer ser colocado em movimento.

A maioria dos Theurges e mestres de rituais bem informados sabem que Nogunqaaq foi vista pela última vez em 1896, nas mãos de um esperto Ragabash Yukon conhecido como Desejo-do-Martelo. No meio da Corrida pelo Ouro de Klondike, Hammerpants ganhou a lança em um jogo de pôquer de um Arauto da Wym, conhecido como Joppe Humber, em Dawson City. Os amigos Wendigo locais de Desejo-do-Martelo em Moosehide estavam, naturalmente, em dúvida se a lança realmente era a Nogunqaaq. Desejo-do-Martelo prosseguiu para demonstrar seu efeito assustador, atacando através da realidade e liberando vários Jagglings problemáticos e um Vórtex particularmente enjoado da Umbra Profunda. Após resolverem os problemas, ele disse que não tinha idéia de como Humber havia adquirido a preciosa Lança do Destino, mas que ele pretendia levá-la com ele até Nunavut e dá-la aos mestres de rituais de lá, já que ele não confiava em ninguém além de si mesmo. Infelizmente, no dia depois de sua partida, uma avalanche enterrou Chilkoot Pass trinta metros sob neve, aparentemente engolindo Desejo-do-Martelo e Nogunqaaq consigo. Uma vez que Itungunqaaq, a Máscara, só surge quando Nogunqaaq a conjura, ambos os fetiches estão perdidos até então.

Camisa da Dança Fantasma

Nível Cinco, Gnose 7

Essas famosas camisas de guerra são costuras de couro flexível ou intestinos de focas e decoradas, como armaduras, com intrincadas placas peitorais. Essas placas são unidas com tendões, construídas com elaboradas fileiras de longas e tubulares contas, feitas de conchas, ossos, juncos e algumas vezes, vidro ou metais. O criador executa o Ritual de Fetiche durante a construção da camisa. Uivando e cantando orações para o espírito à escolha do usuário, exortando-o com cada furo da agulha, o criador convence o espírito a entrar na crescente rede de fios e contas. A Camisa da Dança Fantasma geralmente tem um símbolo do espírito incorporado em seu padrão como um agrado adicional, e só é declarada terminada quando o espírito for preso. Uma vez que o usuário ative a camisa, o espírito o protege completamente de qualquer dano causado por um projétil não-mágico, como dardos de uma besta, flechas, balas, arpões, pedras arremessadas ou balas de fundas. Ataques pontiagudos ou contusivos a curta distância ainda ferem

o Wendigo normalmente. Se uma Camisa da Dança Fantasma for vestida fora de combate, ela gradualmente reduz o Raciocínio do usuário, ao custo de um ponto por dia; o espírito preso torna-se tão ávido por negar dano que tenta se colocar no caminho do perigo para tornar a situação possível. Um personagem que tenha Raciocínio 0 dessa maneira entra em frenesi na menor das provocações ou inconveniências.

MET: Um Garou que vista uma Camisa da Dança Fantasma ativa é completamente imune a qualquer dano causado por projéteis não-mágicos e recebe um reteste contra todos os ataques mágicos dessa natureza. Os ataques de combate corpo-a-corpo ainda afetam o usuário normalmente. As placas peitorais contam como um nível de armadura contra ataques corpo-a-corpo, mas continua a funcionar mesmo após a proteção ser perdida, desde que seja reparada imediatamente após a batalha. Se o Wendigo vestir a camisa fora da batalha, ela gradualmente reduz suas Características de Força de Vontade, na taxa de uma por cena, até o usuário zerar suas Características de Força de Vontade; nesse ponto, o usuário deve testar para evitar o frenesi até mesmo nos menores problemas e provocações.

Qallunaat, Dilacerador do Vêu

Nível Quatro, Gnose 7, Único

As lendas dizem que quando a lança Qallunaat é arremessada sua ponta de osso assovia pelo ar como o grito do vento do Wendigo, causando dano sônico a todas as criaturas que não são Garou ou Parentes. O som do vôo da Qallunaat pelo ar incita o Delírio, já que ela rasga o Vêu em sua trajetória até o alvo, deixando a maioria dos humanos ajoelhados, com um medo aterrorizador. Há um grande debate sobre se todos os Parentes que carregam sangue Garou são imunes ao som de Qallunaat, ou se ela poupa apenas aqueles de sangue Wendigo. Algumas histórias dizem até mesmo que humanos que não são Parentes, mas são membros das tribos nativo americanas, também estão a salvo dos efeitos de seu grito, apesar da sua natural vulnerabilidade ao Delírio. Uma vez que Qallunaat não pôde ser encontrada na memória de qualquer Wendigo, o debate provavelmente durará por um bom tempo.

MET: Caso Qallunaat seja encontrada e usada novamente, quando atizada e arremessada ela faz com que todos os humanos que não são Parentes dentro de três passos de raio de sua trilha de vôo sofram o Delírio devido a seu agudo lamento. Além disso, ela é tratada como uma lança normal para propósitos de Características e dano, não inspirando nenhuma reação particular se usada em combate corpo-a-corpo.

O Ulu de Arnagnatsaaq

Arrepio-que-Espera

Nível Quatro, Gnose 6, Único

Perdida além da lembrança de qualquer espírito ancestral, essa faca curvada de osso foi um presente para Arrepio-que-Espera da própria Luna, ajudando Arrepio-

que-Espera a defender o grande monstro Luumajuuq. O cabo, corpo e ponta do Ulu eram um só, criado a partir de uma única peça de osso prateado, moldado para encaixar instantânea e imediatamente na mão de seu usuário, sempre afiada e completamente indestrutível. Preso no interior dessa lâmina curvada, é dito, está o correto espírito de um Luno, dedicado a espalhar sua luz purificante em qualquer escuridão corrupta. Alguns acreditam que a faca fetiche contém, ao invés disso, um espírito da guerra imortalizado que lutou por Luna com extraordinária fúria e habilidade. Qualquer que seja o poder confinado nessa faca de mulher, ele permitiu a Arnaguatsaaq a combater Quebra-Gelo e o monstruoso pássaro Aipaloovik com a força de dez Garou. A **Canção de Arrepio-que-Espera** diz que quando Luna está pronta para ajudar os Wendigo em uma batalha de importância vital para os Garou, ela fará com que o Ulu apareça de seu esconderijo e permitirá que ele caia nas mãos de sua escolhida, a guerreira mais poderosa, digna de seguir as pegadas de Arrepio-que-Espera. Os rumores dizem que o Ulu foi encontrado recentemente, o que a maioria dos anciões considera ser um mau presságio para o futuro imediato.

Tigela de Cedro

Nível Quatro, Gnose 6

Uma tigela cuidadosamente feita de madeira de cedro, perfeitamente circular, como a lua cheia, embala o espírito de vários elementais da água presos ali. A borda da tigela é presa com uma tira de cobre e o símbolo que prende os espíritos é entalhado no fundo da tigela e também preenchido com tiras de cobre. A tigela em si é indestrutível e à prova de fogo. Quando a tigela é ativada, ao preenchê-la com água e passando a ponta de um dedo ou garra molhada ao redor da borda em um círculo completo, ela libera um penetrante som que é carregado pelo vento. Os elementais da água presos ali então despertam e fazem com que todas as fontes de fogo dentro do alcance auditivo do som ou da visão da tigela se extingam completamente. O portador da tigela pode gastar pontos adicionais de Gnose para encorajar um espírito do vento a carregar o som ainda mais, fazendo com que seja possível apagar chamas a distâncias consideráveis. Cada ponto de Gnose gasto dobra a distância máxima original do som; por exemplo, o som normalmente seria ouvido a 45 metros em um dia calmo, mas pode ser ouvido a 180 metros com o gasto de mais 2 pontos de Gnose.

MET: Esse fetiche funciona como descrito acima, exceto que seu alcance base é de quinze passos quando no sistema *Mind's Eye Theatre*.

Escudo Wendigo

Nível Quatro, Gnose Variável

Ao aquecer um pedaço de couro de búfalo, com a espessura de uma polegada, preparado até que endureça, esse fetiche com a assinatura de um guerreiro Wendigo é criado. O couro então é esticado sobre uma moldura de ossos de baleia ou chifres para ficar mais resistente e,

então, decorado como o Wendigo achar melhor. Normalmente os escudos de búfalo são adornados com pêlos, escalpos e outras relíquias dos adversários derrotados do guerreiro. Um escudo pode possuir vários espíritos da guerra presos a ele e alguns podem até mesmo ser o lar de espíritos ancestrais daqueles que foram derrotados honrosamente, que optaram por ajudar o Garou que os derrotou nobremente em combate.

Qualquer Escudo Wendigo acrescenta 1 ponto na habilidade de Intimidação de seu portador e aumenta sua absorção em uma quantidade igual à metade de sua Gnose. Espíritos da guerra são atraídos por Escudos Wendigo espantosamente decorados, com sucessos em um teste de Destreza + Ofícios aumentam a probabilidade de atrair um poderoso espírito da guerra para o escudo. Entretanto, um escudo excessivamente decorado é de difícil manejo e custa ao Garou que o carrega um ponto de Destreza. Escudos estimados normalmente são usados por Theurges em rituais divinatórios antes das batalhas. Esses tipos de escudos fetiches também podem ser colocados do lado de fora de uma residência, oposta à porta, para proteger o guerreiro em seu interior de ataques espirituais em seu lado cego. Existem histórias de escudos que, quando desvelados, expulsaram o inimigo sem um único golpe sequer ser dado.

MET: Os Escudos Wendigo são tratados como escudos normais, mas com os seguintes benefícios: O portador recebe uma Característica **Intimidador** assim como um nível de **Intimidação** quando usa o escudo, mesmo que isso o deixe acima de seus limites de Características. Além disso, uma vez por combate, com um alto brado de guerra, o escudo pode absorver completamente o dano de um único ataque, desde que o nível de dano não exceda metade da Gnose do espírito. Qualquer nível de dano acima dessa quantidade deve ser lido diretamente pelo usuário do fetiche. Por fim, caso o escudo seja lar de um espírito da guerra ou ancestral particularmente feroz (a cargo do Narrador, baseando-se na construção do fetiche), o usuário pode tentar espantar seus adversários que olham para o escudo pela primeira vez, gastando uma Característica de Gnose e fazendo um teste Social (reteste com **Intimidação**). O sucesso indica que o oponente deve fugir imediatamente da presença do Wendigo, apesar de que ele pode se defender normalmente e até mesmo atacar outros inimigos que encontrar em seu caminho. O Wendigo só pode usar o escudo para intimidar um oponente uma vez por combate e qualquer adversário que resista ao poder do escudo fica imune aos seus efeitos m o escudo de perto, gastando uma Característica feroz (sa etamente pelo usee absorver completamente o dano de um fpara sempre.

Asa da Perdiz

Nível Três, Gnose 7

Esse fetiche é feito da asa de uma perdiz, suas penas são completamente intocadas e estranhamente brancas como a neve. A articulação da asa possui um anel dourado preso e está pendurada em uma longa corrente

dourada. Para ativar o fetiche, um lobisomem deve se concentrar em uma memória que ele deseje remover de sua mente e então balançar a asa da perdiz ao seu redor, no sentido anti-horário, três vezes, deixando as pontas das penas passarem em um círculo à sua volta no chão. As memórias de outro humano ou Garou também podem ser removidas de maneira semelhante, arrastando as penas pela corrente em um círculo a sua volta. Esse fetiche raramente é usado em Garou e nunca deve ser usado sem permissão, mas é bastante útil para restaurar humanos, vítimas do Delírio para seus estados mais tranquilos.

MET: Na maioria das vezes o uso desse fetiche é voluntário e, portanto, exige um pequeno julgamento, mas caso seja usado contra um alvo indisposto, o alvo pode resistir com um teste de sua Força de Vontade contra a Gnose do fetiche.

Apito da Guerra

Nível Dois, Gnose 5

Entalhado a partir do fêmur de uma águia ou outro pássaro caçador e, normalmente, decorado com espinhos de porco-espinho ou brilhantes penas, um apito da guerra contém um espírito da guerra sedento por sangue em seu interior. Recompensa dada pelos Anciões a um líder de guerra eleito ou a um chefe de guerra antes de uma batalha começar, esse fetiche só desperta quando seu portador o sopra com a Fúria congelante em seus pulmões. O guincho agudo e perfurante do apito é levado até o campo de batalha, conjurando todos os aliados do líder a lutar; ele também permite ao usuário testar imediatamente Carisma + Intimidação para intimidar todos os adversários no campo de batalha. O Wendigo que usa um Apito da Guerra acrescenta 2 dados em sua parada de dados de Intimidação para esse propósito.

MET: Quando ativado, o Wendigo pode usar esse fetiche para fazer um teste Social (reteste com **Intimidação**) contra seus inimigos; aqueles derrotados ficam com menos duas Características em todos seus testes contra o Wendigo e seus aliados. Esse fetiche só pode ser ativado uma vez por conflito e múltiplos apitos em uso de uma só vez não possuem efeito acumulativo.

Arroz Selvagem

Nível Um, Gnose 5

Esse fetiche criado com arroz selvagem pode místicamente aumentar a fertilidade, aumentando as chances de uma fêmea Garou engravidar e continuar com a linhagem dos Wendigo. Os caules do arroz podem ser reunidos em um pequeno feixe, trançados e presos com um cordão ou tira de couro embebida em seu sangue menstrual; ou sementes maduras de arroz podem ser coletadas dos caules e reunidas em uma pequena bolsa, presa ao redor do pescoço da lobisomem com o mesmo fio embebido em sangue. Então, a lobisomem que deseja engravidar deve prender um espírito de uma de seus ancestrais fêmeas, um espírito da terra ou outro espírito da fertilidade no fetiche. Enquanto estiver ativo, a Garou não deve remover o objeto de seu corpo, especialmente

durante relações sexuais. Os efeitos exatos de jogo são deixados a cargo do Narrador, para decidir o que é mais apropriado para sua crônica.

Adaga do Wendigo

Nível Um, Gnose 6

A maioria dos fetiches de lâmina dos Wendigo é entalhada a partir das presas de morsas ou de outros ossos, impermeáveis às mudanças de temperatura e frequentemente possuem um espírito preso em seu interior ao ser executado o Ritual do Fetiche com o primeiro sangue derramado pela lâmina. As lâminas dos Wendigo são práticas, afiadas e normalmente não são elaboradas, apesar de suas empunhaduras normalmente serem cobertas por tiras de couro decorativas ou por tecidos com padrões de penas. Provar o sangue fresco em uma Adaga do Wendigo normalmente serve para despertar o espírito preso em seu interior.

Amuletos

Iglu da Lua

Gnose 8

Esse amuleto é um frasco de cerâmica em miniatura, com um Luno preso em seu interior. Quando um Wendigo precisa prover abrigo para alguém que não pode suportar os duros elementos do gelo, neve e vento, ou se ele mesmo precisar descansar enquanto está sendo perseguido e não pode ficar acordado para se proteger, ele pode construir um iglu e abrir o frasco em seu interior. O Luno preenche o iglu com calor e com um brilho pacífico de luar, que pode ser visto do lado de fora, enquanto endurece as paredes do iglu, deixando-as duras como diamantes. O espírito protege o que quer que esteja dentro do iglu, e não permite entrada ou saída de qualquer coisa sem o consentimento do Wendigo que o liberou. Quando o sol surge, o Luno retorna à Umbra e o iglu retorna a seu estado natural.

Óculos de Neve

Gnose 6

Criados de couro, osso ou madeira, esses óculos são um equipamento prático para qualquer Garou ou Parente que viaje longas distâncias pela neve. Com aberturas entalhadas ou buracos abertos nos óculos, que são presos atrás da cabeça com um tira de couro ou tendão, o brilho do sol na neve diminui consideravelmente, evitando a cegueira devido à neve e evitando que o usuário se perca ou se confunda na paisagem sem distinções. Normalmente um Wendigo pede ajuda a um animal de olhos aguçados, um espírito de neve ou gelo, ou um espírito com o Encanto: Rastrear, e com seu consentimento o prende nos óculos pela duração de sua jornada. Um personagem que usa os Óculos de Neve não pode ser cegado.

Pontas de Flecha Céltidas

Gnose 4

Essas pontas de flecha são feitas de pedaços

translúcidos e afiados de gelo, congelado nas pontas das flechas. Espíritos do gelo e da água facilmente dão poder a essas frágeis armas, que derretem após serem cravadas no corpo de seus alvos. Para criar essas pontas de flechas, um molde de cobre é feito e água é colocada em seu interior, ou pedaços de gelo são cuidadosamente entalhados e afiados. Apenas quando as pontas de flecha estão completamente afiadas os espíritos podem ser presos nesses amuletos. As Pontas de Flecha Gélidas causam um Nível de Vitalidade de dano extra contra espíritos do fogo e aqueles pertencentes à ninhada de Hélios.

Snorkel de Vento

Gnose 3

Criado a partir de um junco oco e flexível ou de um osso de chifre, esse amuleto contém um elemental do ar. Se um Garou precisar nadar abaixo da superfície da água, cavar o subsolo ou se aventurar em qualquer lugar em que não pode respirar normalmente, ele pode usar esse peculiar amuleto. Colocando a ponta do tubo na boca ou em seu focinho, o Wendigo pode puxar ar suficiente para se manter vivo e continuar sua jornada, enquanto for necessário.

Totens e Aliados

Totens

“Você não escolhe um totem. Lembre-se disso e ele nunca será chamado como sua Criança desobediente. Seu espírito totem o escolheu, assim como todos aqueles Garou destinados a se tornarem seus companheiros de matilha e todos os seus ancestrais que seguiram o mesmo espírito antes de você. Vocês são escolhidos para um propósito e você deve se considerar sortudo se algum dia descobrir o motivo. Quem pode explicar a razão de um Urso, de um Corvo, de um Guaxinim? Apenas um dos seus. E isso é o que define uma matilha – você entre os seus. Em sua matilha, guiada por seu espírito totem, você encontrará seu foco, seu motivo de existir e descobrirá seu dom, para retribuir à Gaia e ao Grande Wendigo. Nunca subestime um espírito totem, especialmente aquele que não é o seu”.

— Ivalu Dedos-Fantasma, do Caern da Base Pedregosa

Golfinho

Custo em Antecedentes: 5

Características: Travesso, social e brincalhão, o Golfinho aprende rapidamente, se importa profundamente com sua família e trás felicidade a todos que o conhecem. Os filhos do Golfinho são particularmente resistentes à pressão debilitante da depressão, acrescentando, assim, dois pontos em suas paradas de dado de Força de Vontade contra a Harano. O Golfinho também pode influenciar outros Garou, Parentes e espíritos com sua alegria e determinação, subtraindo três pontos de qualquer dificuldade em testes

envolvendo Carisma + Empatia (como no Dom dos Filhos de Gaia: Espírito Amigo).

Dogma: O Golfinho pede somente que seus filhos façam o melhor para cuidar, ensinar e proteger os jovens filhotes ou bebês. Frequentemente os Mentores mais dedicados têm o Golfinho como totem.

MET: Os filhos do Golfinho recebem um reteste livre em todas as disputas para resistir à queda pra Harano, assim como uma Característica **Empático** de graça.

Alce

Custo em Antecedentes: 4

Características: As galhadas dos Alces são suas armas, ficando maiores durante o frio do inverno. O Alce batalha com golpes de sua galhada, conquistando e, às vezes, matando seus rivais com a força de osso contra osso. O Alce dá a sua matilha dois pontos de Armas Brancas; cada membro também recebe um ponto de Força temporário quando está participando de um desafio direto com um competidor, caso o confronto seja sobre uma questão de acasalamento ou desejo.

Dogma: Alce é uma criatura teimosa e insensata, e geralmente é difícil desviá-lo de seu objetivo. Os filhos do Alce devem gastar um ponto de Força de Vontade para se desviarem de seu curso de ação pré-determinado.

MET: Os filhos do Alce recebem dois níveis extras de **Armas Brancas** e a Característica **Musculoso** quando em uma competição direta contra um outro Garou sobre uma questão de desejo ou acasalamento.

Caribu

Custo em Antecedentes: 4

Características: O Caribu ajuda tanto o homem quanto o lobo, na generosidade de sua carne, na força de seus tendões, no calor de seu pêlo e na resistência de seus ossos. Nenhum pedaço do Caribu deve ser desperdiçado, a totalidade de seu corpo deve ser sacrificada para a continuação da vida das criaturas de Gaia. O Caribu dá mais +2 dados em testes de Sobrevivência, ajudando a matilha ou o Garou a encontrar abrigo, comida, rastros ou segurança.

Dogma: O Caribu exige que seus filhos nunca machuquem um bebê humano ou animal, uma criança indefesa ou uma criatura grávida.

MET: Os seguidores do Caribu recebem um reteste grátis em todos os testes de **Sobrevivência**, desde que carreguem alguma pequena parte do Caribu consigo.

Esturjão

Custo em Antecedentes: 4

Características: O Esturjão possui uma vida incrivelmente longa, algumas vezes vivendo quase 100 anos. Devido a essa longevidade, o Esturjão pode ajudar um lobisomem a entrar em contato com espíritos ancestrais, usando a força de sua memória para criar uma ponte na distância Umbral entre os vivos e mortos. O Esturjão pode subtrair 2 pontos da dificuldade de usar o Antecedente Ancestrais e pode, também, subtrair 1

ponto da dificuldade de aprender qualquer ritual ou Dom de um espírito ancestral, fosse o Esturjão totem do ancestral ou não. O Esturjão pode ser capaz de responder perguntas muito antigas, mas ele raramente apressa-se em suas respostas. Não apresse um Esturjão, ou você não terá resposta alguma.

Dogma: Esturjão é extremamente sensível a qualquer coisa que macule Gaia, pois ele carrega os efeitos das toxinas consigo através de sua longa vida. Os filhos do Esturjão são exaustivamente dedicados a considerar todas as opções possíveis e as prioridades em interesse de manter a pureza, algo que os outros Wendigo acham enfurecedor. Os seguidores do Esturjão que possuem o Antecedente Ancestrais algumas vezes se encontram inesperadamente visitados por outros ancestrais do Esturjão, a maioria dos quais vêm a necessidade de dar sua opinião na tomada de qualquer decisão.

MET: O Esturjão dá a seus seguidores um reteste livre em todos os testes ligados ao relacionamento com espíritos ancestrais de uma forma positiva, incluindo o Antecedente *Ancestrais*.

Coelho

Custo em Antecedente: 3

Características: O Coelho muda seu pêlo para se mesclar com seus arredores; um pêlo marrom faz com que ele se mescle com paisagens de folhas, sujeira ou galhos; por outro lado, seu pêlo fica branco pálido quando o inverno traz a neve. Um membro da matilha pode usar o Dom: Camuflagem e, além disso, os membros da matilha aumentam sua Prontidão em 1.

Dogma: O Coelho também opta por correr frequentemente. Cada membro da matilha deve gastar um ponto de Força de Vontade para evitar fugir de qualquer surpresa ou confronto súbito que não esteja esperando. Diferente dos efeitos do Frenesi da Raposa, o filho fujão do Coelho não ataca para limpar o caminho, mas simplesmente tenta escapar.

MET: O Coelho dá a seus filhos o Dom: *Camuflagem*, assim como uma Característica *Alerta* de graça. Porém, eles devem gastar uma Característica de Força de Vontade para evitar fugir caso sejam surpreendidos ou confrontados de outra forma com um súbito confronto que não estavam esperando.

Ganso

Custo em Antecedentes: 3

Características: O Ganso é um viajante das estações. Suas fortes asas fazem com que seja possível cobrir grandes distâncias rápida e facilmente; pontes da lua entre caerns são geralmente abertas com a ajuda do Ganso; um mestre do ritual com o Ganso como totem pode diminuir a dificuldade para estabilizar uma ponte da lua em 1. O Ganso pode aumentar a distância que um Garou na forma Lupina pode viajar, acrescentando 1 dado no teste de Vigor + Esportes que o Garou que viajará longas distâncias deve fazer, com 4 de dificuldade, para cada hora de viagem.

Dogma: O Ganso tende a ser muito barulhento, tagarela e social em conversas com seu povo. Mais de um filho do Ganso junto necessitam de uma penalidade de -1 dado em todos os testes de Furtividade. Os totens Ganso são, obviamente, raros e provavelmente embaraçosos entre os Wendigo.

MET: O Ganso dá a seus seguidores um reteste em todos os testes de *Esportes* relacionados com viagens de grandes distâncias, desde que eles estejam na forma Lupina, e também dá ao mestre do ritual duas Características a mais em todas as tentativas de estabelecer uma ponte da lua. Porém, quando mais de um de seus seguidores está presente, cada um deles sofre uma penalidade de menos uma Característica em todos os testes de *Furtividade* devido a sua incessante necessidade de conversar.

Porco-Espinho

Custo em Antecedentes: 3

Características: O Porco-Espinho carrega suas defesas consigo; espinhos brilhantes que afundam na pele de qualquer um que for tolo o suficiente para atacá-lo. Ele geralmente é controlado e algumas vezes blasé, mas seus espinhos são o bastante para afugentar qualquer adversário. Quando atacado, ele abaixa sua cabeça e balança sua cauda, fazendo com que seus espinhos incrustem-se profundamente na pele de seu oponente. Cada membro da matilha do Porco-Espinho recebe um ponto em Intimidação e Armas Brancas.

Dogma: Os filhos do Porco-Espinho tendem a achar situações românticas difíceis, mas, além disso, possuem poucas limitações.

MET: As matilhas do Porco-Espinho recebem um nível extra de *Intimidação* e *Armas Brancas*.

Castor

Custo em Antecedentes: 2

Características: O Castor é o arquiteto de Gaia, abençoado com um conhecimento inato dos espíritos da água e madeira. Ele sabe como criar um equilíbrio, criando um refúgio para todas as criaturas com suas represas e suas enchentes purificadoras, enquanto sua casa o abriga e a seus filhos. O Castor acrescenta um dado em todos os testes de Ofícios e um dado nas paradas de dados de Ciência.

Dogma: Os Castores, infelizmente, acham práticas engraçadas impressionantemente divertidas. Os seguidores do Castor acham difícil deixar passar a chance de pregar uma peça em alguém e, a cargo do Narrador, devem gastar um ponto de Força de Vontade se pensarem em uma brincadeira particularmente hilária que eles acham que não devem fazer.

MET: As crianças do Castor recebem um nível extra na Habilidade *Ofícios* (normalmente em trabalhos com madeira, mas pode ser outro), e possuem duas Características a mais em todos os testes que envolvam *Ciência*.

Aliados

Avatar do Grande Wendigo

Quando o Grande Wendigo faz seu avatar aparecer, normalmente na Umbra, ele geralmente toma a forma de um lobo. Seu pêlo branco como a neve brilha com uma vívida aura azulada tão pura que parece ser ultravioleta. Os olhos do Wendigo brilham como lascas de gelo, suas presas pingam como geleiras em um poderoso e espesso focinho. Onde suas patas estariam, existe apenas chamas — congelantes chamas azuis e negras que assolam o chão onde ele passa, queimando o solo com o frio. O Grande Wendigo tem um conhecido gosto por sangue e pode correr em velocidades incríveis, caçando sua presa com a precisão de uma flecha e deixando apenas um vento congelante em sua passagem. O Avatar do Grande Wendigo nem sempre se mostra por completo, algumas vezes ele se faz conhecido apenas por um fino traço de fogo azul ou pegadas negras de patas queimadas no gelo impenetrável. Ele, algumas vezes, manifesta-se para mostrar seu favor, mesmo quando não foi conjurado, quando um ritual ou Dom pede por seu poder.

Força de Vontade 8, Fúria 10, Gnose 6, Essência 32

Encantos: Rajada (Gelo), Criar Vento, Congelar, Materializar, Rastrear

Aurora

O gigante e caprichoso espírito da Aurora se mostra apenas nos céus mais gelados, orgulhosamente mostrando sua glória em chuvas de cores brilhantes. No silêncio da noite ártica, a Aurora pode ser ouvida sussurrando e uivando para os filhos do Wendigo, algumas vezes reprovando-os, algumas vezes seduzindo-os e algumas vezes convidando-os a se unir em uma Dança da Lua com ela. Bravos Garou que respondem a Aurora podem bajulá-la e convencê-la a se aproximar e então encorajá-la a levar mensagens a outros espíritos vivos ou criaturas dentro da Umbra. Histórias dizem também que lobisomens desobedientes que enfurecem a Aurora são decapitados, e que quando ela dança, ela está se divertindo com os outros espíritos, usando a cabeça do Garou infeliz como bola.

Força de Vontade 4, Fúria 3, Gnose 10, Essência 22

Encantos: Espiar, Criar Vento, Controlar Sistemas Elétricos, Materializar

Antecedentes

Os Wendigo não podem comprar os Antecedentes Contatos ou Recursos — é improvável que um personagem iniciante conheça alguém na sociedade mortal, ou pelo menos, alguém que seria de algum uso para ele completar um objetivo. Da mesma forma, Wendigo novos devem trilhar seu caminho para alcançar a riqueza pessoal ou posses, se forem tolos o suficiente para desejá-la. Um Wendigo, em geral, não recebe bem qualquer interferência de estrangeiros ou caridades. Um Wendigo não é facilmente convencido de que dinheiro,

brinquedos ou pertences poderiam dar a ele qualquer liberdade e é improvável que ele não tema se sujar com o mundo poluído, ganancioso e corrupto do homem branco. A maioria dos Wendigo prefere usar os poderes dos Antecedentes que eles já possuem, as únicas coisas que permanecem puras para eles e que continuam em controle da tribo, para ajudá-los em situações onde Contatos ou Recursos poderiam ser usados normalmente.

Aliados e Parentes

Um Aliado dos Wendigo provavelmente é seu Parente, ou pelo menos um amigo humano e membro de uma tribo nativo americana. Um Wendigo ativo em política nativa ou na preservação da cultura nativa deve ser capaz de fazer aliados facilmente, entre os Parentes e nativos, e um Wendigo que viva em uma área remota pode fazer contato com lobos ou Garou lupinos. Um desses aliados pode prover Contatos ou Recursos para que o Wendigo não precise possuir os seus próprios.

Ancestrais

Um espírito ancestral normalmente está disposto a ajudar um Wendigo, compartilhando informações, descobertas e conhecimento. Um ancestral Galliard ou Theurge geralmente se dedica especialmente, mesmo após a morte, a guardar o conhecimento e as vidas dos povos em risco, e fará qualquer coisa em seu poder para assegurar que essa tradição continue viva. Um presente de conhecimento pode ser tão valioso quanto dinheiro e é muito mais facilmente comercializado. Além disso, espíritos ancestrais geralmente são mais receptivos aos pedidos dos Wendigo por conhecimentos obscuros e valiosos do que um Contato humano seria, pois seus laços de parentesco são sanguíneos. Para informações mais práticas e do dia-a-dia, no entanto, consultar um aliado humano é naturalmente mais sensato.

Mentor

Assim como um espírito ancestral busca perpetuar a linhagem dos Wendigo, um Mentor se devota, em vida, a compartilhar a herança que ele já possui. Tornar-se um Mentor e escolher um pupilo Adren é uma afirmação séria, significando que o Mentor é um ancião Garou poderoso o suficiente para começar a passar um conhecimento vital, e que o jovem Garou está pronto e é capaz de aprender e carregar as tradições. Por essas tradições serem tão importantes à sobrevivência dos Wendigo, algumas vezes o nascimento de uma relação Mentor-Adren é celebrada oficialmente pela seita inteira. Apenas na passagem da Lítania e de seus modos podem os Wendigo sustentar e preservar sua pureza.

Raça Pura

A pureza dos Wendigo é um tesouro fortemente guardado, qualquer poluição é combatida com garras e presas. Uma vitória de um Wendigo em batalha é considerada um triunfo por todos os Wendigo e ele será encorajado a acasalar-se e a compartilhar sua linhagem e seus feitos pelo bem de seus Parentes. Um Wendigo de

Raça Pura torna-se um triunfo ainda maior para a sobrevivência de toda a tribo, e como tal, é ainda mais reverenciado pela matilha e seita do que seria no resto da sociedade Garou. Como os mais raros dos raros, um Wendigo de Raça Pura nunca se esquecerá quem ele é, e o que deve tornar-se.

O Wendigo com Raça Pura normalmente possui óbvios atributos físicos para proclamá-lo como tal, não importando sua forma. A maioria normalmente terá olhos de um incomum azul-violeta que pode brilhar na escuridão, principalmente quando estão enfurecidos. Outros possuem cabelos ou pêlos de um branco puro, sem manchas ou riscas, que não pode ser pintado e que de alguma forma nunca fica sujo por muito tempo. Alguns até mesmo possuem garras ou unhas extraordinariamente prateadas, que parecem quase congeladas. Quando mudam de uma forma para outra, as características faciais distintas e a orgulhosa postura de um Wendigo de Raça Pura permanecem peculiarmente consistentes; ele imediatamente é reconhecido, não importando qual forma assume. Entretanto, na forma Crinos, no ápice de sua Fúria, o corpo todo de um membro de Raça Pura da tribo brilha com uma fraca aura ultravioleta, semelhante à aura do Avatar do Grande Wendigo.

Qualidades e Defeitos

Qualidades

Camuflagem (Qualidade: 2 pontos)

Você é Garou, certo, mas algo em você dificulta para qualquer pessoa dizer a qual tribo você pertence, ou até mesmo em qual augúrio você nasceu. Você ainda está preso às tradições e regras da sua fase da lua e de seu povo, mas você é muito bom em se misturar em qualquer reunião da sociedade Garou. Se você for presenteado com uma situação onde seria de seu interesse, ou interesse de alguém próximo a você, fingir ser de outra tribo ou augúrio, você pode acrescentar um dado no seu Atributo Carisma ou em sua Habilidade Etiqueta.

MET: Você recebe um reteste de graça em todos os testes Sociais em que você esteja fingindo ser de outra tribo ou augúrio.

Defeitos

Rei do Drama (Defeito: 3 pontos)

Você simplesmente não resiste à tentação de chamar atenção para si. Não importa o quê, mas algo sempre tem que estar dando errado — de preferência algo que é culpa de uma outra pessoa, e especialmente um problema que você não pode enxergar uma resolução. Quanto mais pessoas souberem sobre você e seus problemas, melhor. Você nunca está satisfeito se tudo estiver dando certo e você não está livre de inventar coisas que não são verdades para ter pessoas ao seu lado. Qualquer pessoa que insinua sobre seus hábitos está sendo injusta e cruel, especialmente uma vez que você tem tantas outras coisas

para se preocupar. Sempre que o foco do evento não for você, ou surgiu a partir de uma questão em que não está envolvido, você perde um ponto de Força de Vontade. Se a cena envolve um personagem diferente (especialmente um que você não gosta) recebendo Renome ou tendo sucesso em testes de Liderança ou Performance, você deve fazer um teste para evitar o frenesi.

O Primeiro Povo

Nós nos acasalamos com as tribos nativas por toda a América do Norte. Aqui estão exemplos das vidas tradicionais de alguns de nossos Parentes.

Alasca

Inuit, Aleut e Athapaskan

Eles caçavam ursos polares, caribus, morsas, focas, almiscareiros, bois e baleias. Eles também pescavam salmão, bacalhau e trutas árticas. Suas ferramentas e adornos eram feitos de ossos e peles, presentes dos animais que caçavam. As crianças Inuit levadas eram avisadas a tomar cuidado ou o espírito do temeroso homem-devorador-de-monstros, Bakbakwalanooksiwae (“canibal da ponta norte do mundo”) viria até eles e, algumas vezes, nós íamos.

A Costa Noroeste

Iñupiaq, Yup'ik Inuit, Alutiq (Aleuts), Haida, Tlingit, Gwich'in Tsimshian e Chinook

Os povos da Costa Noroeste foram alguns dos maiores artistas entre o Primeiro Povo. Como a maioria dos nativos, o cobre era o único metal conhecido por eles nos tempos anteriores ao contato com os europeus. Eles fizeram belos e úteis objetos, incluindo máscaras, utensílios de culinária, casas e canoas com madeira de cedro. Vestiam roupas coloridas e faziam postes de totem para celebrar seus ancestrais e espíritos aliados. Seu artesanato e generosidade impressionaram Drake quando ele chegou, em meados do século XVI. Foi na Costa Noroeste que o potlatch era praticado, mostrando a ênfase da tribo não na propriedade, mas sim na generosidade como medida de status. Eles viviam de peixes, moluscos e mamíferos marinhos.

Canadá

Inuit, Tsimshian, Tlingit, Eyak, Kwkiutl, Nootka e Haida

Diferentemente daqueles que viviam nas planícies, os Inuit não tinham chefes. Ao invés disso, o líder do acampamento era o caçador mais velho e mais experiente do grupo. Além do líder do acampamento, existia o xamã que era o homem sábio e curandeiro do grupo. As pessoas eram lideradas por esses dois enquanto se moviam com as estações e com a caça. Os acampamentos eram normalmente compostos por grandes famílias e cada uma tinha um verão tradicional e os campos de caça do inverno. Sim, grupos de caça abrigavam-se em um *iglu*, ou casa de neve, e tinham celebrações nos *qaggiq* (uma gigantesca casa de neve), mas eles não tinham 100 ou 1000 palavras para “neve” (*aput*). Apenas os ignorantes

arautos da Wyrm chamam os povos do Ártico de “Esquimós”, ou acreditam nessas tolices. Os da geração que pode lembrar o verdadeiro modo de vida dos Inuit agora são velhos avôs e avós, mas são como tesouros. Imagine quão velhos aqueles das planícies teriam que ser para lembrar de viver em seus modos tradicionais.

Groenlândia

Kitaamiut, Tunimiut e os Inughuit (ou Inuit Polares)

Diferente do resto de nossas terras, aqueles na Groenlândia encontraram os arautos da Wyrm há muito tempo. Eles tiveram extenso contato com os vikings que vieram e colonizaram até a Idade Média, quando o Primeiro Povo da Groenlândia finalmente viu o último dos Homens do Norte. Além disso, ao contrário das Terras Puras, a Groenlândia possui poucos recursos exploráveis, fazendo com que ela fosse poupada do pior das invasões dos Aautos da Wyrm. No século XX eles teriam um pouco da única terra, água e ar livres da poluição do planeta. Apesar da Groenlândia ser uma posse da Dinamarca, ela passou a ter autonomia em 1979. É uma representação governamental e parlamentar composta por povos nativos, não muito diferente do território canadense de Nunavut, criado em 1999.

Sibéria

Chukchi, Saami, Inuit, Yakut e Nenets

Esses pescadores e caçadores viviam em clãs com líderes hereditários. Seus vizinhos ao sul eram cavaleiros e pastores. Alguns do Primeiro Povo da Sibéria aprenderam a pastorear carneiros na época da Idade Média. Essa mudança fez com que eles ajustassem seus modos, tornando-se nômades que viviam em tendas de pele de carneiro e moviam-se para os pastos da tundra norte no verão e para as taigas mais protegidas do sub-ártico no inverno, enquanto seguiam seus rebanhos. Um outro ajuste em seus modos viria quando encontraram e começaram a comercializar com baleeiros ingleses e caçadores russos.

De certa forma, aqueles na Sibéria estavam mais protegidos do “mundo moderno” do que os outros povos do Ártico, mas isso também significa que eles tiveram que lidar com o ataque condensado da cultura dos arautos da Wyrm nos últimos cem anos, que foi levada a eles nos trilhos da estrada de ferro Trans-Siberiana.

As Grandes Planícies da

América do Norte

Comanche, Ute, Blackfoot, Cheyenne, Cree, Schitsu’umsh (Coeur d’Alene), Arapaho, Sioux (Dakota, Lakota, Oglala), Omaha, Ojibwe (Chippewa) e Kiowa

Eles caçavam búfalos, cervos, ursos e pequenos mamíferos. Também tinham plantações de milho, grãos, melões e abóbora no rico solo que os arautos da Wyrm tomariam para si. Os arautos da Wyrm tiveram tempos difíceis lembrando que essas nações viveram por um

longo tempo antes da introdução dos cavalos ou colares de vidro. Esses povos que eram os índios sem face e guerreiros que os “ocidentais” arautos da Wyrm combateram por cem anos, usando pinturas de guerra e saltando dos cavalos enquanto brandiam rifles. Se eles, historicamente, possuísem tantas armas, talvez eles não tivessem sido expulsos das pradarias.

Os arautos da Wyrm também se esquecem de muitas dessas nações que eram verdadeiras entidades políticas, com grandes rivalidades, guerras e tratados. Muito tempo depois, essas nações deram origem a alguns dos maiores guerreiros na batalha pelas Terras Puras.

Tribos Nativas do Norte

Esta não tem a intenção de ser uma lista exaustiva, mas as tribos encontradas nessas áreas geográficas, onde existem duros invernos (ou, pelo menos, frio e neve), podem servir como pano de fundo para os personagens, ou como guia para pesquisa de matilhas, rituais e história dos Wendigo.

Grandes Planícies

Arapaho, Assiniboine, Blackfoot (Siksika), Blood (Blackfoot de Alberta/Kainai), Carrier (Wet’suwet’en), Cheyenne, Comanche (Numunuu), Cree, Crow, Gros Ventre de Montana (Atsina/Ah-ah-nee-nin), Gros Ventre de Dakota (Hidatsa), Mandan, Omaha, Paiute, Piegan (Blackfoot de Montana), Apache das Planícies, Cree das Planícies, Ojibwe das Planícies, Quapaw, Sarcee/Sarsi, Dakota (Santee), Lakota (Teton), Schitsu’umsh (Coer d’Alene), Yankton (Nakota), Sutaí, Ute

Grandes Lagos

Algonquin, Ojibwe (Chippewa), Sioux dos Grandes Lagos, Huron (Wendat), Illinois, Kickapoo, Kiowa, Menominee, Miami, Ottawa, Potawatomi, Sauk Fox (Mesquaki), Winnebago

Sub-Ártico/Noroeste

Aleut da Costa (Alutiiq), Babine, Bear Lake, Beaver (Dunne-za), Bella Bella (Heiltsuk), Bella Coola (Nuxalk), Beothuk, Carrier, Chilcotin, Chinook, Chipewyan, Cree, Cree de Misstassini, Cree dos Pântanos, Cree de Tete de Boule, Cree das Matas Ocidentais, Dogrib, Eyak, Haidan, Han, Hare, Ingalik (Deg Het’an), Inupiat, Inuvialuit (Oeste do Canadá), Kaska, Koyukon, Kutchin (Gwich’in/Tshimshian/Loucheaux), Kwakiutl, Metis, Montagnais (Innu), Mountain, Naskapi (Innu), Nuuchah-nulth, Sekani, Skokomish, Slavey, Swinomish, Tagish, Tahltan, Tanaina (Dena’ina), Tanana, Tlingit, Tsetsaut, Tsimshian, Tutchone, Koyukon Superior, Tanana Superiorm Yellowknife, Yup’ik

Ártico/Inuit

Aleutian das Ilhas (Unangax), Aivilirmiut, Baffin Island, Caribou, Chukchi, Chugachigmiut, Copper, Groenlandeses Orientais (Ammassalik), Inughuit (Polar), Itivimiut, Kaialigamiut, Kaniagmiut, Kigiktagmiut, Kitaamiut, Kinugmiut, Kogmiut, Kuskokwag, MacKenzie, Magemiu, Malemiut (Malamute), Nenets, Netsilik, Noatagmiut, Kopagmiut,

Nunatagmiut, Nushagamiut, Ogulmiut, Point Barrow, Polar (Thule), Saami, Sukininmiut, Tahagmiut, Togagamiut, Tunumiut, Tunrit (desaparecido), Yaut, Groenlandeses Ocidentais.

Convenções de Nome e Aparência

Nomes de Linhagem

Um Garou de Raça Pura descendente de um ancestral notório ou nobre, seja o ancestral humano ou Garou, normalmente é nomeado de uma maneira a honrar esse ancestral. A maioria dos Garou provavelmente se apresenta formalmente listando seus feitos e duelos pessoais depois de dizer seu nome. O nome de um Wendigo pode ser uma combinação literal, ou uma derivação, mesmo que ele não tenha Raça Pura. Ele pode até mesmo receber um nome que se refere a um feito de uma ancestral mais famosa, ou seus últimos desejos, usando palavras evocativas ou imagens. Esses nomes de linhagem geralmente têm um senso de humor ou outra emoção embutida, e podem ser inesperadamente poéticos. Apesar dos Wendigo com esse tipo de nome possuírem uma versão menor em nome da conveniência, eles são orgulhosos de seus nomes completos e os usam em totalidade para rituais ou qualquer situação de importância. Um Wendigo de Raça Pura é quase certo de possuir um desses nomes de linhagem.

Alguns exemplos de nomes de linhagem Garou:

A impura Poços-de-Carvão-Cuidados-no-Inverno, filha de Pura-Veia-de-Rubis e Urso-Dorme-no-Inverno.

Borboleta-Pousada-na-Cauda, filho de Alta-Cauda-Prateada e da Parente Cara Asas-Frágeis.

Diane Redemoinho-de-Garras, filha do Parente Dennis "Ta-he Acastanhado" e Una Salto-Insano Gosheven, neta de He-lush-ka, Destruidor-de-Mentiras

Ivalu Dedos-Fantasma, filha de Neenagay Machadilha-Fantasmagórica e do Parente Albert Bisão-Paciente, descendente de O-Búfalo-Branco-Espera-para-Retornar-ao-Seu-Povo.

Olho-de-Estrela-Nunca-Treme, filho de Hannah Colete-Negro, filha de Frederick Asayiq Couro-Mais-Grosso-Que-Gelo e descendente de Arnaguatsaaq Arrepio-que-Espera.

Nomes Nativo-Americanos

Outros nomes Wendigo são escolhidos a partir de

fontes mais mundanas, tais como os elementos da natureza de Gaia, totens animais ou palavras simbólicas retiradas das línguas e lendas dos povos nativo-americanos. Em muitas dessas tribos, a tradição Garou sobrevive para que uma pessoa possa ter um nome comum pelo qual é chamada quando entre estranhos, um nome adicional que sua matilha possa conhecer e, algumas vezes, até mesmo um nome particular e pessoal que só aqueles mais próximos saibam. Nomes adicionais também podem ser ganhos em feitos de batalha, rituais ou outros eventos importantes – nesse caso, a tradição Garou é claramente espelhada em algumas tradições indígenas.

Bibliografia

A Treasury of American Indian Herbs: Their Lore and Their Use For Food, Drugs and Medicine, Virginia Scully Bonanza Books, Nova York (Crown Publishers, 1970, Número do Catálogo da Biblioteca do Congresso: 75-108063

Indians of North America: Native American Religion, Nancy Bonvillain, Frank W. Porter III, General Editor, Chelsea House Publishers, Nova York, Filadélfia, 1996, ISB 0-7910-2652-3

The Mythology of Native North America, David Leeming e Jake Page, Universidade de Oklahoma Press, Norman, OK, 1998, ISBN 0-8061-3012-1

Illustrated Myths of Native America: The Northeast, Southeast, Great Lakes and Great Plains, Tim McNeese, Blandford/Casell, London/Sterling Publishing, Nova York, 1998 ISBN 0-7137-2666-0

I Have Spoken: American History Through the Voices of the Indians, Compilado por Virginia Irving Armstrong, Sage Books, Swallow Press, Chicago, 1971, ISBN 0-8040-0530-3

Book of the Eskimos, Peter Freuchen, The World Publishing Co., Cleveland e Nova York, Número do Catálogo da Biblioteca do Congresso: 61-5815, 1961.

Native America in Twentieth Century: An Encyclopedia, Mary B. Davis, Nova York, Garland Publishing, 1996.

Native Peoples and Cultures of Canada, Segunda Edição, Alan D. McMillan, Vancouver, Douglas e McIntyre, 1988.

My Old People Say. An Ethnographic Survey of Souther Yukon Territory, 2 partes, Museu Nacional de Publicações Humanas na Etnologia, N°s. 6 (1) e 6 (2), Museus Nacionais do Canadá, Ottawa, 1975.



Capítulo Quatro: Presas do Inverno

Quando foi que o homem branco fez um acordo conosco e o cumpriu? Nunca. Quando eu era jovem, os Sioux eram donos do mundo; o sol nascia e se punha na terra deles; eles enviavam dez mil homens para a batalha. Onde estão os guerreiros hoje? Quem os matou? Onde estão nossas terras? Quem as possui?

— Tatanka Yotanka (Touro Sentado) dos Sioux

Os seguintes personagens Wendigo podem ser usados, como apresentados a seguir, por jogadores que queiram interpretar personagens Garou iniciais. Eles ainda podem ser usados como ponto de partida para as suas próprias idéias, ou por um Narrador que precise de um Wendigo como complemento ou adversário em sua crônica. As dicas de interpretação e prelúdios são fornecidos como um trampolim para a sua própria imaginação — mantenha o que funciona para a sua crônica e modifique ou descarte qualquer coisa que não pareça apropriada.

Mais do que muitas tribos, os Wendigo se reúnem em matilhas de uma só tribo. Os anciões da tribo mantêm os filhotes Wendigo isolados dos outros Garou, tendo perdido terreno e controle para os Estrangeiros da Wyrn repetidamente ao longo dos anos. Muitos dos Wendigo encontrados em matilhas multitribais congregam-se com Garou de visões e atitudes semelhantes — e, muitas vezes, descendentes de indígenas e lupinos. Uktena, Filhos de Gaia e Garras Vermelhas estão frequentemente

entre aqueles com os quais os Wendigo formam matilhas. Filhotes Wendigo mais rebeldes são inclinados a formar matilhas com quaisquer Garou solidários que os aceitem — eles não estão comprometidos com os princípios de pureza da tribo de maneira alguma. Alguns deles buscam se juntar ao campo do Aro Sagrado.

Os cinco modelos de Wendigo apresentados aqui podem ser interpretados como uma matilha: a matilha dos Presas do Inverno. Os Presas do Inverno são devotados ao próprio Grande Wendigo — embora tendo apenas dois pontos no Antecedente Totem entre eles, eles não têm o poderoso avatar do Grande Wendigo como seu totem de matilha (já que o Wendigo custa sete pontos para ser um totem de matilha). Neste caso o Narrador pode prover os personagens com uma versão extremamente limitada das habilidades dadas pelo totem Wendigo, ou conferir outras limitações ao totem da matilha até esta obter experiência suficiente para elevar seu Antecedente Totem e desencadear o poder do Wendigo.

Advogada Tribal

Mote: Vossa Excelência, eu creio que, se olhar para o Tratado do Corvo Mosqueado de 1748, verá que a Confederação das Seis Nações tem uma reivindicação clara que concerne às terras agora reservadas ao projeto de casas do retiro Pinheiros Felizes.

Prelúdio: Da parte de sua mãe, você é indígena, o que você via como algo vergonhoso. Certamente, você nunca se sentiu absolutamente em casa entre as crianças louras que eram suas colegas. Nenhuma das bonecas delas ou as pessoas nos seus programas de TV pareciam com você. Seu pai é uma lembrança vagamente presente, tendo ido embora muito antes de você poder perguntar a ele sobre seus brilhantes cabelos negros ou das estranhas histórias de dormir que ele contava. Ele morreu em um acidente no norte de acordo com sua mãe. Ele fugiu ou se embebedou até a morte de acordo com seus vizinhos.

Conforme envelhecia, você começou a investigar o que de fato um índio poderia significar. Não satisfeita com as descrições moderadas das enciclopédias, você fez encomendas especiais de livros dedicados às explicações reais das mentiras e maus-tratos sofridos pelos seus ancestrais. À medida que aprendia mais, você começou a ir em busca de mais informações sobre a reserva cujos moradores eram seu povo, muito mais do que aqueles com os quais você cresceu vendo como uma família.

A recepção indiferente que você recebeu do Primeiro Povo não a impediu de ver a situação difícil deles. Seus direitos eram regularmente negados, e o pouco que tinham era sempre posto em perigo pela corrupção dentro e fora do protetorado do governo tribal. Você sentiu muitas vezes o seu coração arder em chamas quando tomava conhecimento de uma nova injustiça; porém, em lugar de levantar os braços, você viu um caminho diferente para lutar e uma arena muito mais perto do coração do majoritário poder europeu. Você foi para a escola da comunidade e, graças a um fundo de educação para o povo indígena, à faculdade de direito.

Sua Primeira Mudança veio no meio da sua preparação para o exame para advogados. Aqueles que encontraram você riram dos papéis estilizados e marca-textos arrebatados, dizendo que só uma Lua Nova se perderia para a Fúria sobre uma pilha de livros.

Em uma tribo em que a tecnologia é tão veementemente rejeitada e a cultura ocidental como é com os Wendigo, sua criação e educação européia não a fez ganhar nenhum concurso de popularidade. A maior parte da sua nova tribo não era feliz em vê-la. Você era chamada de "cão da cidade" em uma linguagem a qual supunham que você não falava. Eles a desqualificavam, também, colocando em questão sua lealdade não só pelo seu sangue mestiço, mas pela sua insistência em voltar prontamente para a faculdade para o exame da ordem dos advogados. A despeito dos insultos, descobrir a verdade sobre a sua herança Garou e sua história apenas fortaleceu sua decisão. Conhecer a situação difícil de Gaia trouxe um senso de urgência para sua necessidade de ver justiça por tantos erros históricos. Agora você utiliza com eficácia sua mente e língua afiada em batalha com mais freqüência do que usa suas garras ou presas afiadas. Para você, isso não lhe faz menos guerreira, apenas a coloca em uma classe diferente. Quando outros Wendigo questionam sua fidelidade ou seus caminhos, é muito mais simples mostrar-lhes mil exemplos de que, se no passado houvesse alguém como você para lutar contra os Estrangeiros da Wyrn com as próprias palavras deles, as batalhas poderiam ter tido um desfecho bem diferente.

Conceito: Sua mente travessa e trapaceira adora descomplicar particularidades legais das leis tribais e você tem o prazer em punir os Estrangeiros da Wyrn em seus próprios jogos de tribunal. Quanto mais ofensas você recebe por ter crescido na



WENDIGO

Nome: _____ Raça: Hominídea Nome da Matilha: _____
 Legião: _____ Anfitrião: Ragabash Tótem da Matilha: _____
 Crânio: _____ Campo: _____ Conselho: Advogada Tribal

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Apurécia: ●●●●	Raciocínio: ●●●●

Habilidades

Talento	Perícia	Conhecimentos
Prontidão: ●●●●	Emp. c/Animais: ○○○○	Computador: ●●●●
Esportes: ●●●●	Ofícios: ○○○○	Enigmas: ○○○○
Briga: ●●●●	Condução: ●●●●	Investigação: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Etiqeta: ●●●●	Direito: ●●●●
Empatia: ●●●●	Armas de Fogo: ○○○○	Linguística: ●●●●
Expressão: ○○○○	Armas Brancas: ●●●●	Medicina: ●●●●
Intimidação: ○○○○	Liderança: ●●●●	Ocultismo: ○○○○
Instinto Primitivo: ○○○○	Performance: ●●●●	Política: ●●●●
Manha: ●●●●	Furtividade: ○○○○	Rituais: ○○○○
Lábia: ○○○○	Sobrevivência: ●●●●	Ciências: ●●●●

Vantagens

Antecedentes	Dons	Qualidades/Defeitos
Aliados: ●○○○	Persuasão: ○○○○	
Mentor: ●○○○	Embaçamento da Própria Forma: ○○○○	
Ritos: ●○○○	Invocar a Brisa: ○○○○	
Totem: ●○○○		
○○○○		
○○○○		

Nome

Alfabeto	Tribo	Vitalidade
●○○○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○○○	Escorrido 0 □
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Machucado -1 □
		Ferido -1 □
		Ferido Gravemente -2 □
		Espancado -2 □
		Aleijado -5 □
		Incapacitado

Força de Vontade

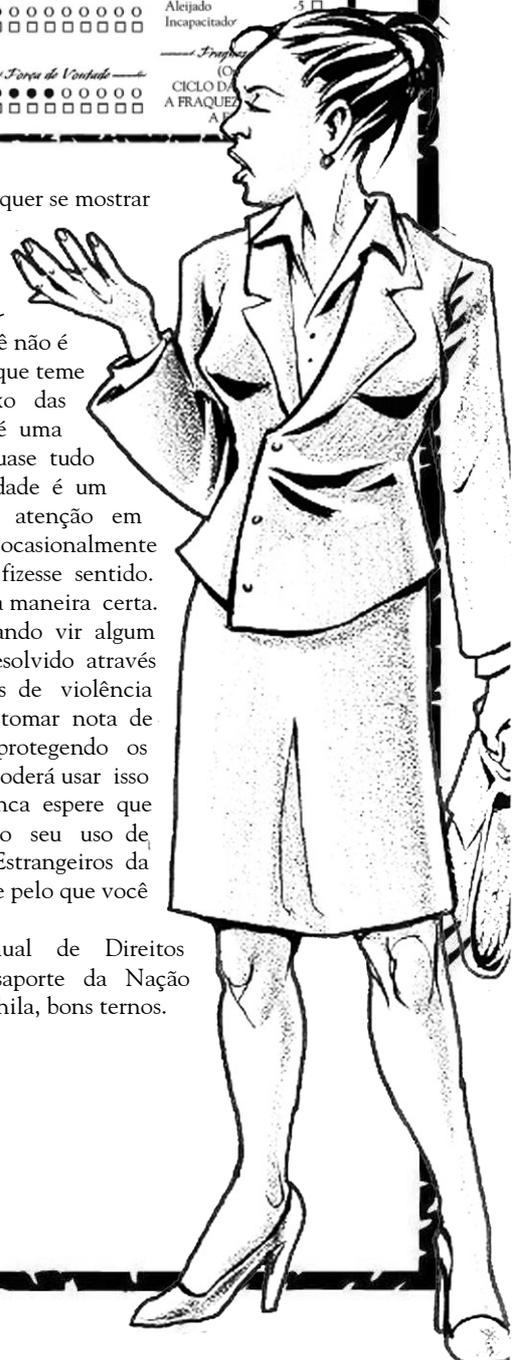
Nome	Tribo	Força de Vontade
Alfabeto	Tribo	●●●●○○○○○○
○○○○○○○○○○○○	□□□□□□□□□□	

CICLO DE A FRAQUEZA

sociedade deles, mais você quer se mostrar como um bem incalculável para o seu povo.

Dicas de Interpretação: Muito do seu aprendizado veio dos livros. Você não é a estereotipada suburbana que teme ficar com sujeira debaixo das unhas, mas também não é uma aventureira experiente. Quase tudo que você faz fora da cidade é um aprendizado. Preste bem atenção em como as coisas são feitas, e ocasionalmente pergunte como se algo não fizesse sentido. Você quer fazer as coisas da maneira certa. Nunca deixe de falar quando vir algum conflito que poderia ser resolvido através de ações legais ao invés de violência direta. Nunca hesite em tomar nota de uma violação das leis protegendo os direitos tribais, visto que poderá usar isso na corte no futuro. E nunca espere que outro Wendigo aprove o seu uso de tecnologia e cultura dos Estrangeiros da Wyrn, mas não se desculpe pelo que você sabe.

Equipamento: Manual de Direitos Tribais da ACLU, passaporte da Nação Cheyenne, notebook, mochila, bons ternos.



Bibliotecário

Mote: *Vou obter a informação que você precisa. Uh, vá embora agora. Volte amanhã. E me traga mais Vicodin.*

Prelúdio: Como a maioria dos Garou lupinos, você percebeu que era diferente durante a puberdade. Sendo o desprezado de uma ninhada de seis filhotes, você sempre foi quieto, brilhante, porém submisso, e nunca teve que ser chamado à atenção. Sempre foi fácil mover-se furtivamente por entre os cantos das coisas, não ser percebido, farejar e aprender. Seus companheiros de matilha nunca viram os padrões dançando em cima da neve, as misteriosas fendas entre os galhos, os aromas e sons que faziam você se sentir mal e ainda mais isolado.

Você nunca se sentiu realmente parte da sua matilha novamente, uma vez que percebeu o quão diferente você era. Seu pai tolerava seus sumiços com paciência, sendo essa a única pista que ele deu de que você não era da mesma raça que seus irmãos e irmãs. Quando começou a explorar seus poderes, sua ânsia por respostas o dominou e você passou mais e mais tempo numa quieta e sombria solidão, deixando seu focinho e sua mente o levarem em viagem para os outros mundos. Às vezes você ia tão longe que acordava com dores de cabeça arrasadoras, suas patas tremendo incontrolavelmente.

Da primeira vez que você viu um humano, esperando por você no canto das árvores, você começou a entender. Quando viu o humano transformar-se em lobo, você entendeu mais. Você nunca esteve certo sobre a qual mundo ele pertencia, mas isso não parecia ter importância para ele. Ele se chamava Galho-Torto, e estava em uma jornada espiritual, um aising, e os espíritos o haviam trazido para encontrá-lo. Ele o ensinou tudo o que sabia sobre os Garou — finalmente explicando o que você era e o que poderia ser. Ele o ensinou a mudar para a forma humana, como latir palavras em voz alta, do jeito que os humanos faziam. Você tinha nomes para dar às coisas agora, e de alguma forma isso lhe trouxe paz. Teias e a Umbra, Alcances, a Tellurian, a Wyrn.

Galho-Torto o deixou em uma noite fria, dizendo que não poderia ir mais além. Não importa para onde você olhasse, seu mentor tinha partido. Você sabia que seu pai não saberia de nada, e então você foi buscar a companhia dos homens, cujas palavras pudessem guiá-lo para outro Garou, mais palavras, mais respostas. Deixando sua matilha, você correu sob o crescer e diminuir de duas luas, para a cidade.

Você lutou para aprender o mais rápido que pôde, frustrado por sua incompreensão e ignorância do mundo dos humanos, mas fascinado por suas linguagem sem cheiros. O tempo que você passou no conforto da Umbra, buscando explicações, sempre trazia dor ao retornar, não importa que forma tomasse, e você começou a usar as drogas dos humanos para diminuir a dor.

Você arrumou um nome humano, um trabalho humano, exames. Você trilhou seu caminho firmemente através da Universidade de Calgary com honras em história, e então arranhou um emprego como assistente bibliotecário de referência, rodeando-se de palavras, tomando pílulas mais fortes. Você usou todo seu saber, e logo ganhou a atenção das únicas pessoas que não perguntavam sobre como você descobriu as coisas. Os tipos de pessoas que não queriam perguntas sobre si mesmas, que precisavam de respostas para questões estranhas que a maioria das pessoas nunca fez. Solitários, criminosos, ocultistas. O tipo de pessoas que, como você, sempre consegue desaparecer; sumir dentro da neve. Eles podem não entender o que você é, mas eles lembram de você e do que você pode fazer. E agora, outros Garou estão começando a encontrar você.

Você está com medo.

Conceito: Sua sede por novas percepções, lições e sabedoria é o que o motiva. Você foge de qualquer tipo de coisa pessoal, ou qualquer coisa que possa revelar sua falta de conhecimento de “senso-comum”.

Dicas de Interpretação: Se você for pesquisar algo interessante, ou falar sobre algo que sabe, você será ávido e ansioso, quase muito entusiasmado. Isso o permite misturar-se com a maioria dos outros nerds, felizmente. Você provavelmente terá que encarar os seus problemas com dor e Desconexão cedo ou tarde, mas isso é evitável por enquanto.

Equipamento: Você não está muito ligado nessa coisa de moda, mas ninguém parece se importar muito mesmo na biblioteca. Você tem uma biblioteca própria muito boa em casa, com grandes fechaduras nas suas portas e alguns guardas místicos também.



Nome: _____		Raça: Lupina		Nome da Matilha: _____	
Signador: _____		Ancestral: Theurge		Totem da Matilha: _____	
Crônicas: _____		Campo: _____		Conceito: Bibliotecário	

Atributos					
Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●	Carisma	●●●●	Percepção	●●●●
Destreza	●●●●	Manipulação	●●●●	Inteligência	●●●●
Vigor	●●●●	Aperícia	●●●●	Raciocínio	●●●●

Habilidades					
Talento		Perícia		Conhecimento	
Prontidão	○○○○	Emp. e/Animais	●○○○	Computador	●●●●
Esportes	○○○○	Ofícios	○○○○	Enigmas	●●●●
Briga	○○○○	Condução	○○○○	Investigação	●●●●
Esquiva	○○○○	Etiqueta	○○○○	Direito	●●●●
Empatia	○○○○	Armas de Fogo	○○○○	Linguística	●●●●
Expressão	○○○○	Armas Brancas	○○○○	Medicina	●●●●
Intimidação	○○○○	Liderança	○○○○	Ocultismo	○○○○
Instinto Primitivo	○○○○	Performance	●●○○	Política	●●●●
Manha	●●○○	Furtividade	●●○○	Rituais	●●●●
Lábia	●●○○	Sobrevivência	●●○○	Ciências	○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Qualidades/Defeitos
Aliados	●○○○	Concentração
Ancestrais	●○○○	Canal Natural
Mentor	●○○○	Transformação Forçada
Raça Pura	●○○○	Perder-se em Atalhos
Totem	○○○○	

Ressaca		Fúria		Vitalidade	
Alcance	○○○○○○○○○○	Escorrido	0 □	Machucado	-1 □
Honra	○○○○○○○○○○	Ferido	-1 □	Ferido Gravemente	-2 □
Sabedoria	○○○○○○○○○○	Espancado	-2 □	Aleijado	-5 □
Força de Vontade	○○○○○○○○○○	Incapacitado	0 □		

(Opcional)
 CICLO DAS ESTAÇÕES:
 A FRAQUEZA VARIA COM
 A ESTAÇÃO



Lobo Sábio

Mote: Não, filhote, eles não fumam com o intuito de enfraquecer seus sentidos de aroma. Eles gostam da sensação que o cigarro traz. Venha, experimente um.

Prelúdio: Você nasceu na imensidão do norte do Alasca, o único de sua ninhada a sobreviver a um dos invernos mais cruéis já registrados. Você cresceu rápido e forte. Em dois anos você estava liderando sua própria matilha e prosperando. Então vieram os caçadores — eles montavam terríveis máquinas e gritavam bem alto, o som das suas vozes acabando com um por um de sua matilha. Quando enfim você era o único que restava, eles gritaram de novo e você sentiu a terrível mágica nas suas vozes golpear os seus ombros e alguma coisa mudou. O último deles morreu pelas suas presas e garras, mas assim também foi com o lobo que outrora você foi.

Um jovem guerreiro Wendigo veio até você e ensinou-lhe o que você era — um Philodox dos Garou. Ele ensinou que você poderia não só assumir a forma de guerra, mas poderia também se tornar um humano. Isso provocou sua curiosidade e quando chegou a hora de fazer o seu Ritual de Passagem, lhe foi dado um presente por seu ancião — sua escolha de caminhos. Já que você já sabia como era ser um lobo, você decidiu passar os dois anos seguintes como homem para que então você pudesse conhecer os dois lados de si mesmo. Muitos dentre os lupinos o reprovaram por sua loucura, muitos dentre os hominídeos ficaram chocados e entretidos. Mas quando os dois anos se passaram e você voltou para o seu povo, foi recebido com grande respeito e expectativa.

Então você vestiu o manto de professor e de embaixador. Quando havia uma disputa entre hominídeos e lupinos, você estava lá para ajudá-los a que vissem um com os olhos do outro. Quando novos filhotes hominídeos vinham para a tribo, você os ensinava como nenhum outro as forças dos lupinos. Quando novos filhotes lupinos vinham, você os punha debaixo de sua asa e mostrava-os como vestir a pele de um humano convincentemente e sem medo.

Conceito: Parecia tão natural para você — os Garou são criaturas dúplices, lobo e homem, espírito e carne. Eles ficam divididos em dois mundos por sua própria natureza e, ainda assim, a maioria ignora suas próprias metades. Seus primos lupinos raramente demonstram mais que desdém pelos caminhos dos hominídeos. Os hominídeos tratam com condescendência seus primos lupinos, como se os lupinos fossem estúpidos demais para entender os caminhos humanos. Mas Gaia deu aos Garou os meios para reduzir essas diferenças — os Meias-Luas. Isso era óbvio para você. Você nasceu para ficar entre ambos — entre espírito e carne, entre lobos e homens, entre hominídeos e lupinos. E você deveria ser uma ponte entre eles. Os impuros, todavia, são um problema. É claro para você o porquê da Lítania proibir o acasalamento entre os Garou — a progênie de tal união é deixada por fora. Eles são só Garou, e não podem chamar nem o mundo dos homens nem o dos lobos de casa. Realmente, há pouco por fazer, além de sentir pena deles.

Dicas de Interpretação: Você tomou para si um



WENDIGO

Nome: _____		Raça: Lúpina		Nome da Matilha: _____	
Signador: _____		Anfitrião: Philodox		Título da Matilha: _____	
Criança: _____		Campo: _____		Conceito: Lobo Sábio	

Atributos					
Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Apurência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○

Habilidades					
Talento		Perícia		Conhecimento	
Prontidão	●●●○○	Emp. e/Animais	○○○○○	Computador	○○○○○
Esportes	●●●○○	Ofícios	○○○○○	Enigmas	●●●○○
Briga	●●●○○	Condução	○○○○○	Investigação	○○○○○
Esquiva	○○○○○	Etiqueta	●●●○○	Direito	●●●○○
Empatia	●●●○○	Armas de Fogo	○○○○○	Linguística	●●●○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	●●●○○	Medicina	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Liderança	○○○○○	Ocultismo	●●●○○
Instinto Primitivo	●●●○○	Performance	○○○○○	Política	●●●○○
Manha	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Rituais	●●●○○
Lábia	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○	Ciências	○○○○○

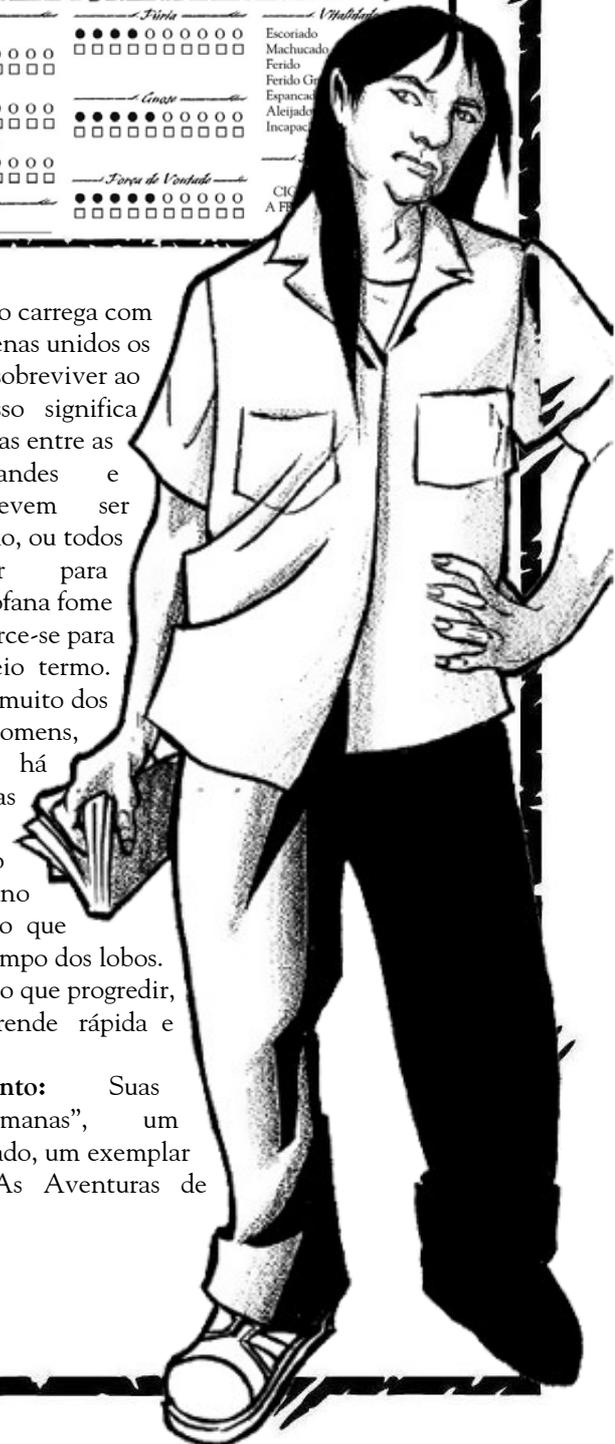
Vantagens			
Antecedentes	Dons	Qualidades/Defeitos	
Ancestrais	●●●○○	Sentidos Aguçados	_____
Raça Pura	●●●○○	Resistência à Der.	_____
	○○○○○	Camuflagem	_____
	○○○○○		_____
	○○○○○		_____

Ressaca		
Alcôria	Fúria	Vitalidade
○○○○○○○○○○	●●●○○○○○○	Escorrido
□□□□□□□□	□□□□□□□□	Machucado
		Ferido
		Ferido Gr.
		Espancado
		Aleijado
		Incapaz

Forças de Vontade	
CIC	A FE
●●●○○○○	○○○○○
□□□□□□□	□□□□□□□

grande fardo e o carrega com dignidade. Apenas unidos os Garou podem sobreviver ao Apocalipse, isso significa que as diferenças entre as pessoas, grandes e pequenas, devem ser deixadas de lado, ou todos irão perecer para alimentar a profana fome da Wyrm. Esforce-se para encontrar o meio termo. Você conhece muito dos costumes dos homens, mas ainda há grandes coisas para aprender. Dois anos no tempo humano não é o mesmo que dois anos no tempo dos lobos. Você tem muito que progredir, mas você aprende rápida e avidamente.

Equipamento: Suas “roupas humanas”, um cachimbo sagrado, um exemplar surrado de “As Aventuras de Tom Sawyer”.



Mensageiro

Mote: *Que seja, eu o ouvi. É, não se preocupe. Não vou esquecer.*

Prelúdio: Francamente, você realmente não está certo do que vai fazer da vida. Provavelmente poderia ter se dedicado a algo, mas tudo veio muito facilmente até você. Você sabia que entraria na faculdade, não importa o que fizesse, porque sua agradável mãe era uma aborígene e haveria bolsas de estudo em qualquer lugar, mesmo seu pai sendo padre de rico. A escola foi muito fácil para você. Nunca precisou estudar e você passou por ela sem se esforçar, se sentindo uma farsa. Seu pai esperava profundamente que você o seguisse em seus respeitáveis passos, mas você se cansou das regras, de suas lições e do silêncio de sua mãe. Nunca use drogas, não fume, não arranje encrencas, construa uma carreira profissional. Você passava a maior parte do tempo correndo solto, desaparecendo por semanas em sua moto. Era parte da sua rebeldia, mas era também porque você tinha a sensação de que nada que fizesse realmente importava. Então você foi acampar com alguns de seus companheiros de viagem, perto de Vancouver, e

teve uma viagem alucinógena na qual você entrou e que trouxe a sua Primeira Mudança. Quando chegou em casa, tudo parecia diferente, de trás para frente e errado. Sua mãe poderia lhe dizer o que acontecera.

Ela calmamente explicou o segredo que ela guardou por tanto tempo, e seu pai m e r a m e n t e observou do canto da toca, com um novo medo e tristeza em seus olhos.

Sua mãe lhe deu alguns nomes de pessoas com as quais conversar, e então você partiu novamente, esperando que essa nova família pudesse ajudá-lo a encontrar uma razão para viver, algum lugar para ir, algo que valesse a pena fazer. Tornar-se Garou era emocionante no início, mas então tudo começou a parecer a mesma coisa de antes, a ser um fardo. Você estava bem desinteressado em todos os costumes Garou que eram jogados em você, além dos costumes humanos que você já tentava



WENDIGO

Nome: _____ Raça: Hominídea Nome da Matilha: _____
 Sufixo: _____ Anfitrião: Galliard Teto da Matilha: _____
 Crânio: _____ Campo: Aro Sagrado Conselho: Mensageiro

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destrezza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Apurência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●

Habilidades

Talento	Perícias	Conhecimentos
Prontidão: ●●●●	Emp. c/Animais: ○○○○	Computador: ●●●●
Esportes: ●●●●	Ofícios: ○○○○	Enigmas: ●●●●
Briga: ●●●●	Condução: ●●●●	Investigação: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Etiqueta: ○○○○	Direito: ●●●●
Empatia: ○○○○	Armas de Fogo: ○○○○	Linguística: ○○○○
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ○○○○	Medicina: ○○○○
Intimidação: ○○○○	Liderança: ○○○○	Ocultismo: ○○○○
Instinto Primitivo: ●●●●	Performance: ○○○○	Política: ●●●●
Manha: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Rituais: ●●●●
Lábia: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Ciências: ○○○○

Vantagens

Antecedentes	Dons	Qualidades/Defeitos
Aliados: ●○○○	Focinho na Cauda: ○○○○	Memória Eidética: _____
Parentes: ●●○○	Comunicação com Animais: ○○○○	Complexo de Inferioridade: _____
Fetichismo: ●○○○	Chamado de Wyld: ○○○○	
	Comunicação Mental: ○○○○	

Resumo

Alcômbia	Fúria	Vitalidade
●●○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○○○	Escoriado: 0 □
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Machucado: -1 □
		Ferido: -1 □
		Ferido Gravemente: -2 □
		Espancado: -2 □
		Aleijado: -5 □
		Incapacitado: □

Força de Vontade: ●●●●○○○○○○

Frequência Tribal (Opcional): _____

CICLO DAS ESTAÇÕES:
 A FRAQUEZA VARIA COM A ESTAÇÃO



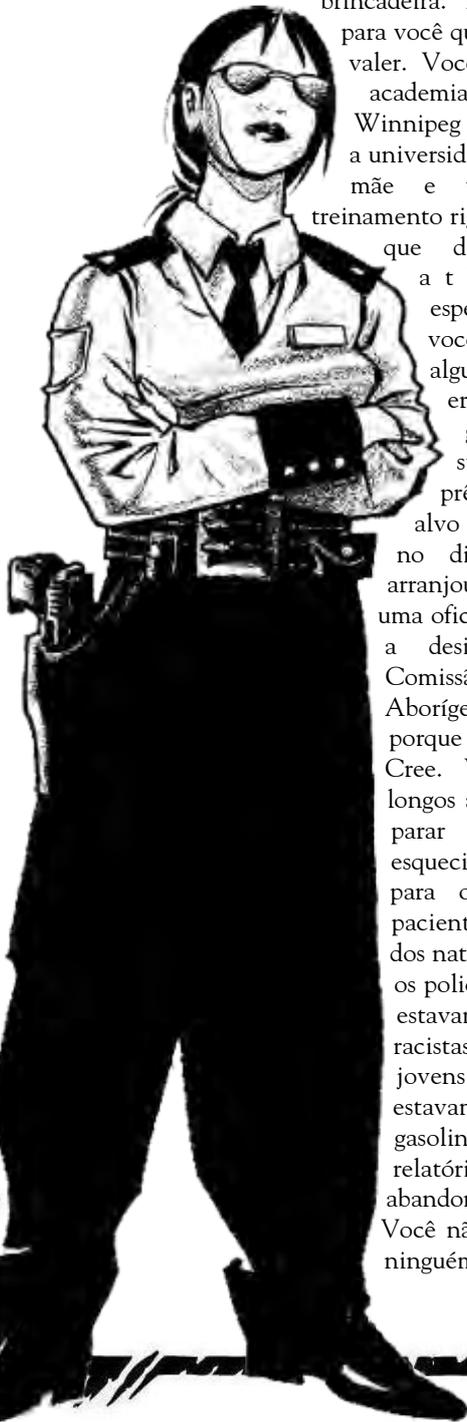
Segurança

Mote: *Eu não jogo roleta. Prefiro fazer você sangrar à moda antiga.*

Prelúdio: Você foi criada em Sainte-Rose-du-Lac, uma cidade no meio do nada, perto do Lago Manitoba. Sua mãe era uma rígida católica e seu pai — um Cree —, foi embora quando você tinha três anos. Você mal se lembra dele, só dos sons dos gritos e rezas, e existem poucas fotos que mostram o rosto dele. Você se sobressaiu nos esportes, passando pelos estudos despreocupadamente e passando de séries seduzindo seus professores com seu charme, visando somente o próximo jogo de futebol, a próxima competição de atletismo, a próxima partida de lacrosse. A faculdade não lhe interessava, já que você já estava cansada de ter que ir pra aula como desculpa pra ir jogar. Depois de alguns rivais tentarem espancar você no estacionamento antes do campeonato do distrito, sua Primeira Mudança fez você perceber exatamente o quão forte você poderia ser, física e mentalmente. Depois do sabor do sangue e da Fúria, e a sensação do estiramento dos seus ossos, os esportes repentinamente viraram brincadeira. Estava bem claro

para você que deveria lutar pra valer. Você se alistou numa academia militar em Winnipeg ao invés de ir para a universidade, assustando sua mãe e você gostou do treinamento rigoroso lá mais a do que da disciplina do

atletismo — especialmente quando você descobriu que alguns colegas recrutas eram Garou. Você se graduou na elite de sua classe, com prêmios em tiro ao alvo e artes marciais, e no dia seguinte você arranhou emprego como uma oficial da RPMC. Eles a designaram para a Comissão de Justiça Aborígene, supostamente porque você é metade Cree. Você passou três longos anos dirigindo sem parar de um canto esquecido de Manitoba para o outro, ouvindo pacientemente as queixas dos nativos afirmando que os policiais brancos locais estavam sendo injustos e racistas, capturando jovens fugitivos que estavam cheirando a gasolina, arquivando relatórios sobre crianças abandonadas e bêbados. Você não estava ajudando ninguém, e não se sentia



WENDIGO

Nome: _____ Raça: Hominídea Nome da Matilha: _____
 Legião: _____ Ancestral: Ahroun Totem da Matilha: _____
 Crânio: _____ Campo: Trilha de Guerra Condição: Segurança

Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●○	Carisma: ●●●●○	Percepção: ●●●●○
Destreza: ●●●●○	Manipulação: ●●●●○	Inteligência: ●●●●○
Vigor: ●●●●○	Aparência: ●●●●○	Raciocínio: ●●●●○

Habilidades

Talento	Perícias	Conhecimentos
Prontidão: ●●●●○	Emp. e/Animais: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ●●●●○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ○○○○○
Briga: ●●●●○	Condição: ○○○○○	Investigação: ●●●●○
Esquiva: ●●●●○	Etiqueta: ○○○○○	Direito: ●●●●○
Empatia: ○○○○○	Armas de Fogo: ●●●●○	Linguística: ●●●●○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ●●●●○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ●●●●○	Liderança: ●●●●○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ○○○○○	Performance: ○○○○○	Política: ○○○○○
Manha: ●●●●○	Furtividade: ●●●●○	Rituais: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Sobrevivência: ○○○○○	Ciências: ○○○○○

Vantagens

Antecedentes	Dons	Qualidades/Defeitos
Aliados: ●●●●○	Invocar a Brisa: ○○○○○	Temperamento Calmo: ○○○○○
Totem: ●●●●○	Toque da Queda: ○○○○○	Mentalidade de Matilha: ○○○○○
	Garras Afiladas: ○○○○○	Coração Mole: ○○○○○
	Inspiração: ○○○○○	

Resumo

Alcôria	Fúria	Vitalidade
●●●●○	●●●●○	Escorrido: 0 □
○●●●○	○●●●○	Machucado: -1 □
○●●●○	○●●●○	Ferido: -1 □
○●●●○	○●●●○	Ferido Gravemente: -2 □
○●●●○	○●●●○	Espancado: -2 □
○●●●○	○●●●○	Aleijado: -5 □
○●●●○	○●●●○	Incapacitado: 0 □

Força de Vontade

●●●●○

(Opcional)
 CICLO DAS ESTAÇÕES:
 A FRAQUEZA VARIA COM
 A ESTAÇÃO

exatamente uma nativa, mas também não era uma garota branca. Isso a fez sentir vazia e inútil por dentro, olhando as crianças sofrendo. Então você saiu.

Farejando por aí você arrumou um trabalho com a Trevo Segurança, trabalhando para o Cassino Mille Lacs em Minnesota, além da fronteira. Ninguém arrumava briga com você lá, muito menos os clientes. E você conseguiu formar uma matilha sua, com alguns dos outros seguranças, um cara que tem um dojo e um ou dois inspetores policiais. Alguns de vocês são canadenses, alguns americanos, mas são todos Wendigo, o que torna essa coisa de cidadania divertida.

Conceito: Você pode não estar mais trabalhando para o bem das pessoas, mas ao menos você está cuidando dos fracos, humanos e Garou igualmente. Sua matilha sempre tem a prioridade. Geralmente, você é bastante equilibrada. No caso não muito comum de você não conseguir cuidar do que quer que esteja acontecendo, há sempre alguém em volta que pode.

Dicas de Interpretação: Você gosta de poder terminar as coisas, então você não gosta de problemas aparentemente sem solução. Você usualmente tenta sumarizar tudo em um prático plano de ataque — “tudo tem regras, mesmo que você não as conheça”. Se alguma coisa consegue irritá-la, no entanto, você não se reprime.

Equipamento: Você tem licença para carregar uma pistola, mas não a uma escondida. Você normalmente se veste formalmente para o trabalho, e a Trevo tem vários aparelhos e brinquedos que você pode usar. Geralmente, no entanto, você confia no seu próprio corpo, que é eficiente o suficiente.

Wendigo de Renome

Os personagens a seguir representam tanto notáveis Wendigo em tempos modernos quanto heróis de um passado remoto. Esses personagens que morreram (Arnaguatsaaq, Cruza-o-Rio e Atlântico Branco) poderiam cair bem como espíritos ancestrais para Wendigo ainda vivos (ou mesmo lobisomens de outras tribos). Além disso, esses Garou lendários sem dúvida têm canções e lendas sobre eles — certamente existem histórias de suas bravuras, honras e perspicácias em cada crônica.

Os personagens da idade moderna estão todos ocupados por si mesmos; eles podem servir como Contatos ou Aliados, ou podem ter Parentes em comum com personagens Wendigo na matilha dos jogadores. Assim como os personagens antigos, os modernos Wendigo listados têm Renome suficiente para que qualquer lobisOMEM familiar com a política dos Wendigo tenha ao menos ouvido os seus nomes.

Arnaguatsaaq "Arrepio que Espera"

Arnaguatsaaq Arrepio que Espera viveu nos primeiros dias, logo depois que os Wendigo vieram pela primeira vez para as Terras Puras. Ela era Inuit; sua infância foi passada viajando entre as terras de caça no verão e os acampamentos do povo dela no inverno. Mesmo quando criança, ela quebrou as tradições por seguir seus irmãos quando foram para o gelo para caçar e pescar. Mostrando aptidão surpreendente, ela rapidamente tornou-se a melhor caçadora em seu clã. Quando a caçada ia mal, era Arrepio que Espera que trazia carne para a tribo.

Descontentes com seus costumes masculinos, os membros da tribo encorajaram a mãe de Arnaguatsaaq a incentivar a sua filha a se casar rapidamente, para que então pudesse ficar na comunidade com as outras mulheres, como era apropriado. Arnaguatsaaq obedeceu a sua mãe. Ela logo tinha vários filhos e não tinha tempo para deixar a comunidade. Então veio o dia, em um ano em que a caçada tinha sido fraca, no qual os caçadores não voltaram. Arrepio que Espera disse às outras mulheres para ficarem na comunidade e cuidarem dos filhos dela, enquanto ela ia encontrar os caçadores. Elas aceitaram, e ela saiu pelo gelo procurando. Ela encontrou poucos sobreviventes. Eles lhe disseram que o gelo repentinamente se liquefez sob eles; muitos caíram no mar gelado, enquanto aqueles que restaram ficaram presos nas pedras. Arrepio que Espera levou os homens de volta à comunidade, mas não para ver o que ela esperava. As outras mulheres tinham expulsado as filhas dela da comunidade pouco depois de Arnaguatsaaq sair. A comida era preciosa, e elas não esperavam que ela voltasse. Alguns dizem que ela não era uma Garou, mas sim uma Parente e que naquele momento, de alguma forma ela adquiriu a natureza de uma das suas crianças. Através de seja lá que tipo de mágica que estivesse



atuando, a perda da família dela trouxe a sua Primeira Mudança, e ela matou as mulheres traidoras.

Depois de aprender os caminhos dos Wendigo, ela foi investigar o que tinha seguido a presa e derretido o gelo rígido do inverno. Arrepio que Espera descobriu que outros clãs já tinham perdido grupos de caça da mesma maneira, levando a uma grande fome no ártico. Nenhum Inuit ou Wendigo conhecia a causa dessa desgraça e então ela viajou para bem longe através do gelo procurando uma presa desconhecida. Depois de uma longa caçada, ela sonhou que um raio de luar mostraria uma monstruosa lula no fundo do mar. Esse era o monstro, Luumajuuq ou Quebra-Gelo, cujo giro quebrou o gelo e cuja tinta o fez derreter, mesmo no mais frio dia de inverno. Quando ela acordou, ela encontrou uma faca esculpida com ossos tão brancos que pareciam a luz da lua na água. Com essa nova arma ela caçou o lar do monstro e o encontrou justamente onde ela tinha sonhado que estaria. A batalha de Arrepio que Espera com a lula gigante durou dias e foi travada sob o gelo, nas pedras e por entre a neve. Alguns dizem que quando ela o matou, o sangue espirrou bem alto no céu e manchou de rosa a Aurora Boreal.

Depois de sua luta com o Quebra-Gelo, Arrepio que Espera levou os Wendigo a derrotarem muitos servos da Wyrm, incluindo o pássaro gigante, Aipaloovik, e confinar outros bem abaixo do gelo. Alguns afirmam que seu espírito é o protetor especial dos Inuit e conselheiro

especial dos líderes de Nunavut. Sua faca de ossos, fabulada como sendo um presente de Luna, está perdida para nós, mesmo tendo muitas matilhas procurando por ela.

Cruza-o-Rio, Ahroun

No século XIX, enquanto os Estrangeiros da Wyrm tomavam muitos caerns dos Wendigo e dos Uktena, a rede de poder que confinava um terrível mal enfraquecia conforme seus guardiões eram mortos ou afugentados. À medida que cada caern dos Puros caía nas mãos dos Garou europeus invasores, a grande barreira esvaeceu até que a criatura presa nela acordou e escapou. Por muitos anos ela aguardou e cresceu. Nesse tempo, ela consumiu um poderoso espírito da Weaver que apareceu no seu caminho. Repentinamente imbuída de tanto poder, o uma vez preso espírito da Wyrm tornou-se a Devoradora de Tempestades e espalhou o sofrimento através da Terra.

Havia ainda nesses dias um homínídeo Wendigo dos Tlingit chamado Lança-do-Inverno. Ele era um grande guerreiro e tinha mais vitórias tanto contra a Wyrm quanto contra os Estrangeiros da Wyrm do que qualquer Wendigo do seu tempo. Seu ódio pelos brancos era conhecido desde as planícies próximas aos lagos até as montanhas, e sua Fúria queimava resplandecente como o Sol, e era fria como o gelo que cobre o mundo.

Para que os Puros pudessem decidir o que tinham que fazer sobre a Devoradora de Tempestades, houve um grande debate envolvendo todos os Wendigo e todo o povo do Irmão Mais Velho. Por sete dias e sete noites eles discutiram e falaram e cantaram melodias implorando aos espíritos para que os guiasse, mas eles não podiam concordar entre si. No oitavo dia Lança do Inverno, que estava atrasado — ele tinha encontrado um grande ninho da Wyrm e lutou por muitos dias para limpá-lo — chegou ao debate e ficou enfurecido.

“Quem são esses que parecem com Wendigo e Uktena, que só sabem discutir enquanto um grande mal corre solto por suas terras?”, ele pensou. E então ele deixou cair sua machadinha no lado norte do rio, onde ele ficou, e nadou para o sul até os seus irmãos. Ainda pingando, Lança-do-Inverno gritou para o seu povo. “Vejam! Eu, Lança-do-Inverno, que manchei minha machadinha de vermelho muitas e muitas vezes com o sangue dos brancos, deixei-a do outro lado do rio e não vou pegá-la novamente, pois a Avó está sangrando nas garras de um grande mal!”

Com suas palavras os Garou reunidos ficaram dolorosamente envergonhados e deram a Lança-do-Inverno, o qual eles agora chamavam Cruza-o-Rio, muita honra e respeito. Ele, dentre todos, foi escolhido para lutar contra a Devoradora de Tempestades. E ele, que havia experimentado o sangue de incontáveis Estrangeiros da Wyrm, juntou-se aos seus guerreiros na morte, como um irmão que destruiu o miserável espírito e trouxe a paz para seu povo por algum tempo.



Atlântico Branco

Não só um Wendigo cujas glórias são cantadas quando outras tribos estão presentes, “De Volta Para o Atlântico, Homem Branco” foi também um guerreiro de lendária ferocidade e um herói, especialmente para aqueles que seguem a Trilha da Batalha. Há duzentos anos atrás, esse lupino viveu nas terras do povo de Ohama. Em 1845, a invasão das outras tribos empurradas para o leste pela expansão dos Estrangeiros da Wyrm e a depleção da sua principal caça, os búfalos, forçou os Ohama a vender a maior parte das suas terras de caça no Nebraska para o governo dos Estados Unidos por \$850.000. Enquanto essa venda parecia sábia para os humanos, os Garou viram essa estupidez como uma rendição ao inimigo. Atlântico Branco declarou guerra.

Atlântico Branco imediatamente começou a reivindicar o que havia sido perdido, primeiro do Chefe Olho de Ferro, que tinha concordado com a venda e então, e muito mais violentamente, dos homens do governo americano que tentavam reclamar as terras para eles. Foi o Atlântico Branco que retirou os postos comerciais e fortes das pradarias diversas vezes, tanto que os Estrangeiros da Wyrm europeus pagaram pela terra em sangue e tiras coloridas de papel. O nome Ohama significa “aqueles que vão contra o vento”, e Atlântico Branco incorporava esse nome em suas corajosas e condenadas batalhas para impedir, e até mesmo reverter



a expansão pelo oeste dos Estrangeiros da Wyrm.

Dele partiu o chamado unificador por muitos dos Wendigo do oeste que até então estavam preocupados com muitas novas bestas da Wyrm livres sobre a terra. Foi Atlântico Branco quem uivou pela guerra direta contra a fonte dos problemas crescentes dos Parentes e nossa recém-nascida legião de inimigos no mundo espiritual. Ele propôs um esforço conjunto para remover os Estrangeiros da Wyrm das Terras Puras, mesmo que tivéssemos que ignorar nossas responsabilidades com nossos Parentes ou com a Umbra para efetuar isso. Muitos dos Wendigo das planícies concordaram com o espírito do seu desejo, mas não podiam abandonar seu dever sagrado com Gaia, mesmo sendo para salvar as Terras Puras.

Atlântico Branco foi derrotado, não pelos Estrangeiros da Wyrm contra os quais lutou, mas por uma nova ameaça. Ele caiu para os poderosos servos da Devoradora de Tempestades, a besta só então surgiu para destruir a Umbra do oeste. Foi a morte de Atlântico Branco que mostrou para nós o quão medonha era a ameaça que a Devoradora de Tempestades realmente representava. Alguns de nós também presenciamos sua derrota por esse poderoso veneno como um sinal de que sua perseguição aos Estrangeiros da Wyrm não era a vontade de Gaia. Perto de 1882, os Ohama estavam vivendo em uma reserva e possivelmente começando a se arrepender de terem vendido sua liberdade juntamente

com suas terras, mostrando que nisso, pelo menos, Atlântico Branco estava certo.

Hoje, aqueles da Trilha da Batalha freqüentemente chamam pelo nome de Atlântico Branco. Alguns dizem que seu espírito pode ser ouvido uivando furioso com os planos em curso de construir em território Ohama uma fábrica de produção de etanol a partir do milho. Os Ohama também foram os primeiros a obter licenças para jogos de azar do governo americano e a introduzir cassinos em terras tribais. A Trilha da Batalha chama isso de derrota também, sabendo que Atlântico Branco veria as mesas de jogos como canais maculados pela Wyrm para promover a corrupção.

Willard Whitebelly, Advogado Parente

É raro os Garou darem aos seus Parentes um lugar de honra, mas é precisamente isso que Willard Whitebelly recebeu. Nascido em 1965, filho de ativistas no Movimento Indígena Americano, ele foi criado da maneira mais tradicional que poderia haver entre os Sioux do século XX. Sua mãe morreu enquanto tentava libertar um dos últimos rebanhos de búfalos nos Estados Unidos da fazenda que os detinha. A causa da morte foi dada como suicídio, embora as autoridades americanas tenham feito poucos esforços em explicar como ela atiraria em si mesma na parte de trás da cabeça com uma espingarda de caça. Ele e seu pai se esconderam após isso, movendo-se de reserva em reserva.

A educação de Willard era instável, as escolas das reservas e as freqüentes realocações dificultavam a continuidade dos seus estudos, mas seu pai não economizou esforços para educá-lo nos caminhos de seu povo. Em 1974, na tenra idade de nove anos, Willard teve sua primeira visão. Seu avô, membro de uma linhagem de xamãs e curandeiros, colocou o garoto sob suas asas e o instruiu nos caminhos dos Sioux Miniconjou. Nos oito anos seguintes, Willard, então conhecido como o Pequeno Profeta, tornou-se uma espécie de lenda entre o povoado das reservas da Dakota do Norte e do Sul. Contos de suas melodias curando os doentes, de visões e portentos cobriam as planícies como os búfalos um dia cobriram.

As histórias chegaram aos ouvidos de um velho, velho homem. Neto de Touro Chutado — um dos primeiros Dançarinos Fantasmas de Wovoka. Ele veio no verão de 1982 para a reserva onde Willard e seu avô viveram e conduziu a Dança do Sol para os jovens homens da tribo. Willard, embora com dezessete anos e ainda fosse jovem demais para a Dança do Sol, participou do ritual avidamente. De todos os que se penduraram no poste naquele dia, Willard foi o último a cair. Quando o dia virou noite e os anciões vieram cortar a corda dele, ele recusou. Pela noite e na manhã seguinte ele ficou lá pendurado, até que o velho homem veio para o limite da arena e chamou os espíritos para o libertarem. Willard caiu e, como dizem os contos, seus ferimentos foram cicatrizados antes dele cair no chão. Esgotado, porém inteiro, Willard foi até o homem velho e perante todos os



anciões reunidos disse palavras silenciosas para ele. É dito que o velho homem sorriu e inclinou sua cabeça, mas tudo que se sabe ao certo é que ele morreu naquele mesmo momento ao lado de Willard Whitebelly.

Willard cortou seu cabelo no dia seguinte. Durante o mesmo ano ele passou no teste de Desenvolvimento Geral de Educação e matriculou-se na Universidade de Michigan — curso preparatório de Direito. Seis anos depois ele se graduou *summa cum laude*, passou no exame da ordem e começou uma carreira que até hoje é lendária. Ele é conhecido entre as nações indígenas como o homem para se ter ao lado quando se reivindica os direitos sobre as terras. Ele foi consultado em incontáveis disputas entre as nações indígenas e o governo estadual e federal e foi vital para as negociações que tornaram possível Nunavut. Não é de se surpreender que ele tenha inimigos entre os brancos. O que pode ser surpreendente, no entanto, é que ele arrumou muitos inimigos entre o seu próprio povo. Os brancos não gostam dele pelo que ele faz. Muitos dentre os anciões Wendigo não gostam dele pelo modo como faz.

A lei tem sido fonte de muitas oportunidades para Willard também. Seu exercício da função é vasto, empregando um diversificado grupo de procuradores, muitos dos quais cresceram como ele em reservas pelo país, e uma centena como pessoal de apoio. Ele ainda conta com o serviço de duas pequenas matilhas de Wendigo como “localizadores de problemas”. Muitos dos

jovens Dançarinos Fantasmas que reformam o campo são os recipientes da sabedoria de Whitebelly. Frequentemente, sua firma vem ao auxílio dos Garou que estão em falta com a lei. E embora ele nunca tenha levantado a mão pela ira, muitos Wendigo o reconhecem como um dos seus mais potentes guerreiros.

Até hoje, ninguém sabe ao certo o que se passou entre o garoto Willard e o velho homem na Dança do Sol. Especulações abundam. Os jovens Dançarinos Fantasmas dizem que ele é reencarnação de Wovoka — vindo para ensinar uma nova dança. Outros dizem que ele é um espírito da Wyrn vestindo a pele do Pequeno Profeta e levando os Wendigo e suas famílias para a perdição. O próprio Willard não dirá uma palavra sobre isso.

Grande Pescador

(também conhecido como "Pescador")

Nascido Salish, criado em Vancouver, Columbia Britânica, Pescador passou muito do seu primeiro ano como Garou se adaptando. Ele caiu de pára-quadras em uma matilha chamada “os Corredores Fantasmas” que seguiam um espírito chamado Urso Fantasma. Cada um deles era um curandeiro com alguma habilidade e fez de seu propósito cuidar das doenças do povo. Era uma missão pacata: viajar de reserva em reserva atentando para os doentes, os anciões, os pobres. Grande Pescador mostrou-se um aprendiz capaz e rapidamente aprendeu o que o Urso Fantasma tinha para ensinar. Para um Garou, ainda mais um Ahroun, Grande Pescador também se mostrou uma alma benévola quando se tratava de cuidar dos necessitados.

Recentemente, Grande Pescador e sua matilha foram convocados para o norte em um serviço — aparentemente uma matilha de Wendigo se rebelou e estava matando pessoas brancas indiscriminadamente nas cascatas ao norte e acima no Alasca. Ele e sua matilha foram chamados para ir e colocar bom senso neles. O que aconteceu lá não está totalmente claro, mas ambas as matilhas foram dizimadas no confronto e apenas Grande Pescador restou. A última palavra ouvida a seu respeito veio de uma seita de Garras Vermelhas exatamente ao sul do Círculo Ártico. Os Garras disseram que ele estava “procurando por neve”. Isso foi há um ano atrás.

Rumores o colocam de volta, correndo com uma nova matilha em suas costas, e com o próprio Wendigo ao lado deles. Os contos falam de uma matilha de lobos que cruzou o oceano, congelando instantaneamente a água abaixo das suas patas. Eles contam sobre poderosos ventos uivantes que rasgam plataformas de petróleo em pedaços e lançam os navios baleeiros para o fundo do oceano. E calmamente, sussurrando, eles dizem que um novo tempo chegou para os Wendigo e que Grande Pescador o trouxe dos céus. Quem sabe?

Evan Cura-o-Passado

“Finalmente eles pararam de rosnar e começaram a ouvir. Então veio a parte difícil”.

Olhos azuis. Pele branca. O próprio Grande Wendigo escolheu esse inesperado Meia-Lua e o incumbiu de aprender tudo que ele pudesse sobre as outras tribos Garou. Com sua face pálida de Garou europeu e maneirismos cheios de segurança encobrendo o sangue feroz dos Wendigo que corria friamente pelas suas veias, Evan criou sua própria lenda. Ele começou de mãos vazias, completamente ignorante sobre a sua verdadeira natureza; o fio desconhecido de seu sangue familiar correu escasso, porém fiel, descendendo dos ancestrais do seu pai por quatro gerações. Sua Primeira Mudança foi completamente confusa, e ele foi deixado desamparado e apavorado com aquilo que ele tinha se tornado, até Wendigo falar com ele, acalmar seu medo, e mostrar-lhe uma direção. Sem preconceitos sobre a sociedade Garou, e com uma aparência física que personificava uma exceção à regra, Evan tornou-se a ferramenta perfeita nas mãos de seu Pai Wendigo. Os espíritos totens de umas poucas tribos solícitas deram apoio à criação de Wendigo. O Falcão enviou um Presa de Prata para ensinar a Evan o que significava ser Garou, e o Pégaso enviou uma Fúria Negra para lhe ensinar a sabedoria dos costumes antigos. Um Portador da Luz juntou-se à matilha deles com a ajuda da Quimera para guiar os seus caminhos na Umbra e ensinar as origens dos reinos dos espíritos. E Evan tomou seu lugar no meio desse grupo diversificado, como o Grande Wendigo pretendia. Ele serviu como mediador e pacificador entre esses lobisomens guerreiros de diferentes tribos, demonstrando que essa união pouco provável lhes deu uma força que eles não possuíam dentro das suas próprias tribos. Como um exemplo vivo, Evan levou a mensagem de sua matilha para os outros anciões dos Garou. Um tanto deles ouviu, e outro tanto recusou-se a ouvir, mas Evan foi paciente. Mais e mais batalhas foram vencidas, com o poder combinado de todas as crianças de Gaia; ele está certo de que depois dessas primeiras vitórias terem lugar, os demais seguirão os seus caminhos e curarão as feridas do passado.

Raça: Hominídeo

Augúrio: Philodox

Posto: 4

Campo: Aro Sagrado

Físicos: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6)

Sociais: Carisma 5, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 1, Empatia 3, Expressão 3, Intimidação 2, Instinto Primitivo 2, Manha 2, Lábia 3

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 1, Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Liderança 4, Armas Brancas 1, Performance 3, Furtividade 1, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Computador 1, Enigmas 1, Investigação 2, Direito 3, Lingüística 2, Medicina 2, Política 3, Rituais 2

Renome: Glória 4, Honra 8, Sabedoria 5



Antecedentes: Aliados 5, Ancestrais 3, Fetiches 3, Raça Pura 2, Rituais 5, Totem 4

Fúria: 5

Gnose: 3

Força de Vontade: 8

Dons: (1) Invocar a Brisa, Camuflagem, Focinho na Cauda, Persuasão, Resistir à Dor, Faro Para a Forma Verdadeira, Simular Odor de Homem, Verdade de Gaia (2) Vento Cortante, Sentir o Devorador de Homens, Fitar, Vontade Inabalável (3) Inquietação, Nevasca, Sabedoria das Antigas Tradições (4) Invocar o Espírito Canibal, Imposição

Rituais: Todos os Rituais de Pacto de Lobisomem: o Apocalipse e deste livro; Ritual de Abertura de Caern; Cerimônia pelos Falecidos; Ritual de Conquista

John Filho-do-Vento-do-Norte

“Pra quê serve aquilo? Ah, sim, heh! Você não gostaria de me ver quando estou nervoso”.

John é jovem, mas ele sempre esteve determinado a trazer honra para sua tribo. Em seu campo, todos os filhotes foram criados em uma dieta de lendas — histórias dos pacificadores que vieram antes, da irmandade entre todas as criaturas de Gaia, Garou famosos que superaram as diferenças como Evan Cura-o-Passado. Às vezes ele pensa que é bem mais difícil para ele do que foi para Evan, o Philodox. John se esforça ao máximo para balancear seu desejo por harmonia com o

hálito congelante da fúria do Wendigo em seu coração. Os desejos que ele tem ouvido desde que nasceu, os desejos que campo murmura a cada refeição, a cada debate e encontro — Paz a todas as criaturas — confrontam-se constantemente com sua sede por vingança. Isso porque ele ouve também outras histórias à medida que vai ganhando mais idade. Histórias do fim dos dias, de Wendigo morrendo em batalha, de Parentes abatidos e terras profanadas, de lutas desesperadas contra a Wyrn e a Weaver. Agora, essas palavras esquentam o seu sangue e o levam a uma frustração que ele teme revelar. Ele consegue ocultar isso bem, por trás de espirituosas brincadeiras e um divertido rosto risonho, trazendo à tona o humor para mascarar em qualquer situação o seu temperamento tempestuoso. As pessoas reclamam quando ele fica muito bobo, mas ele se consola em saber que eles provavelmente preferem ouvir uma piada impertinente a que ele rasgue as suas gargantas. Ele recorre à Lítania quando a raiva ameaça tomar conta dele, recitando para si mesmo: “respeite todos os seres. Eles todos são da Avó”. Ele tem conseguido evitar machucar os outros, até agora.

Às vezes ele deseja que nunca tivessem lhe contado todas as histórias, só mesmo aquelas sobre granola, aquelas sobre paz e amor e proximidade e Evan, curando o passado com seu entendimento e paciência. Ironicamente, foi necessário o próprio Evan para ajudá-lo a compreender: o tumulto que ele sente em seu espírito e as intermináveis contradições em sua alma são as maneiras com que o Wendigo lhe diz que caminho

tomar. Ele nunca poderá ser como Evan. Esse trabalho já foi feito, e o caminho está trilhado. Agora John tem a sua própria função. Evan disse uma vez: “Esses são os últimos dias — nosso Inverno é agora”, e John só está começando a construir sua própria visão, guiado pelo Grande Wendigo, determinado a encontrar um caminho — uma visão que ninguém já teve antes. Será que é possível lutar, mas lutar por paz? Se ele puder controlar sua Fúria até o momento em que precise dela, concentrá-la até que ele possa liberá-la conforme sua própria vontade, mas apenas contra aqueles que ameaçam destruir sua família.

Raça: Hominídeo

Augúrio: Ahroun

Posto: 1

Campo: Aro Sagrado

Físicos: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 2, Intimidação 2, Instinto Primitivo 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 1, Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 1, armas Brancas 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Enigmas 1, Investigação 1, Medicina 2, Rituais 1

Renome: Glória 2, Sabedoria 1

Antecedentes: Aliados 1, Ancestrais 2, Parentes 2, Rituais 1, Totem 2

Fúria: 5

Gnose: 3

Força de Vontade: 8

Dons: (1) Toque da Queda, Ecos de Gelo, Resistir à Dor, Simular Odor de Homem

Rituais: Ritual da Dedicção do Talismã

Owen Robinson

“É uma guerra de matilhas. Não são seis Owen Robinsons lá fora. E, por favor, atire em mim se eu me referir a mim mesmo na terceira pessoa novamente”.

Mais de 100 jogadores da Liga Nacional de Hockey vieram de uma só escola secundária em Wilcox, Saskatchewan: o Colégio Athol Murray de Notre Dame. O lema dessa escola é “*Luctor et Emergo*” – Esforce-se e Emirja. Os Hounds venceram incontáveis campeonatos provinciais e nacionais, e qualquer jovem garota ou garoto que ame hockey lutaria pela chance de ser admitido em Notre Dame, sonhando em seguir os passos de gloriosos graduados como Owen Robinson.

Com os espantosos três gols nos últimos 5 minutos das finais, levando o time para a temporada mais eletrizante na sua história, os Edmonton Oilers venceram pela primeira vez a Copa Stanley desde 1990, e a mídia estava em um dia cheio. Não que ele tentasse exatamente agir humildemente quanto a isso, mas ele estava sendo venerado, de qualquer maneira. Eles diziam que Owen Robinson seria o próximo Mark Messier, o próximo





Wayne Gretzky, o próximo Mario Lemieux. E, pra dizer a verdade, ele provavelmente é. Eles podem dizer o que quiserem sobre ele: que ele é gay, que ele só está ganhando publicidade porque é um nativo americano, que ele é um grande idiota, que ele tem um problema em arrumar lutas dentro e fora do gelo. O que importa é que ele sabe como jogar hockey, e ele sabe como levar um time para a vitória. Ele quer vencer, e ele quer vencer por ser o melhor. Não importa realmente o que eles dizem, porque eles nunca saberão o que ele realmente é.

Ele não fica exatamente em contato com a velha Notre Dame por falta de caridade. Existem outras tradições além do hockey que ele precisa proteger, e sua Matilha dos Hounds mantém a honra da tribo pura e viva. A escola é um grande lugar para dar a alguns Wendigo uma ajuda com as coisas desde a mocidade, e ensinar aos filhotes o que eles precisam saber. Ele está até mesmo aceitando estudantes Parentes agora, para vigiá-los bem. Se qualquer um deles quiser jogar hockey, ele considera isso somente como um grande bônus. Atualmente ele está convocando três outros caras, dois para os Maple Leafs, um para os Penguins; e seu melhor amigo Valentin Kovalenko está com os Flames há dois anos. Não é questão de fama e dinheiro para Owen e seus Hounds — eles ainda são Wendigo, afinal. Ele sabe que isso tudo é uma forma de chegar ao que realmente importa — poder que não vem das coisas, mas de Gaia. Se os Wendigo irão sobreviver, se vão vencer, eles

precisarão desse poder genuíno. E Owen Robinson sabe que ele vai conseguir isso, de uma forma ou de outra.

Joshua "Mija-em-Chemlawn"

Grey Morning

Luas Novas podem ser tão irritantes para os companheiros de tribo quanto para os inimigos. Ninguém nas lembranças recentes exemplifica isso melhor que Mija-em-Chemlawn. Como a atitude em seu nome implica, ele não é o favorito dos muitos tradicionalistas da tribo. Ele é firmemente enraizado no século XXI tanto em metodologias quanto em inimigos eleitos. Para muitos Wendigo, suas batalhas são sem explicação. A despeito disso ou talvez por causa disso, ele tem ganhado apoio dentre os mais jovens Wendigo ultimamente. Pior, sua notoriedade está se estendendo para fora da tribo e suas ações estão levando a algumas perguntas bastante embaraçosas. Não se acreditava que esses palhaços chamados Wendigo fossem estóicos?

Começando nas terras de seus Parentes Pés-Pretos, Mija-em-Chemlawn e sua matilha multitribal de Ragabash chamada "Outro Mutante Morto" tem ficado conhecida com violentos e criativos truques intencionados para dissuadir fazendeiros que produzem safras geneticamente modificadas, usam pesticidas e hormônios para crescimento. A matilha também foi contra hormônios de crescimento bovino e outras experiências para "melhorar" a natureza através da química. Fazendeiros cujas terras têm mais química que plantação têm verificado um aumento de inexplicáveis geadas matinais, tempestades violentas e massivos buracos ocorrendo no meio dos seus campos. Aqueles com "supervacas" injetadas com a mais moderna mistura de hormônios são visitados por ataques de "coiotes" em seus gados, incêndios em seus celeiros e ventos misteriosamente fortes derrubando suas linhas de transmissão de energia. Esses fazendeiros também se encontram na mira de ativistas ambientais e processos de povos indígenas locais, subitamente muito motivados em recuperar um pedaço de terra sagrada que aconteceu de estar justamente onde o fazendeiro Jones está criando suas aberrações bovinas.

Rumores ainda creditam à matilha inundações por óleo de canola, gados eletrocutados, geoglifos nas plantações e mutilações de gados em Wyoming e nas Dakotas, mas esse crédito amplo provavelmente são invenções de autoria do próprio Mija-em-Chemlawn contadas como sendo verdade. Parece muito mesquinho para um Garou, mas quando a matilha "Outro Mutante Morto" está envolvida, pode-se esperar qualquer coisa.

Mija-em-Chemlawn pode estar conseguindo resultados, mas muitos Wendigo desaprovam os seus métodos. Os anciões dizem que ele confia muito na tecnologia européia e no seu estilo de conduzir seus planos malucos. Ele argumenta que os caminhos tradicionais permitiram aos Estrangeiros da Wyrn florescerem, enquanto que os ataques dele acertam onde



dói, nas carteiras deles. Sua meta é fazer os meios de produção rural não-naturais tão caros e desastrosos que os fazendeiros desistam de praticá-los voluntariamente. Se funcionasse, isso tornaria os métodos mais diretos — preparar ataques frontais contra as companhias bioquímicas produzindo o lodo venenoso — obsoletos.

A seu modo, seus estranhos métodos são sutis, mas

isso não significa que as subsidiárias corporativas cujas colheitas estão sendo arruinadas não estão se dando conta disso. A Pentex não acredita em “castigo divino” e seus investigadores estão quentes na trilha da “Outro Mutante Morto”. A sorte de Mija-em-Chemlawn até agora tem sido que os inimigos acham seus planos tão incompreensíveis quanto nós. Eventualmente, a atenção que ele está chamando se mostrará grande demais mesmo para essa raposa em pele de lobo se esquivar. Alguns Wendigo não ficarão de outro modo senão aliviados quando ele se for.

Raça: Hominídeo

Augúrio: Ragabash

Posto: 3

Físicos: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Esquiva 2, Instinto Primitivo 1, Manha 1, Lábria 2

Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 1, Armas de Fogo 2, Liderança 1, Armas Brancas 1, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Direito 1, Ciências 2, Investigação 2

Antecedentes: Parentes 3, Aliados 3

Fúria: 3

Gnose: 5

Força de Vontade: 5

Dons: (1) Persuasão, Abrir Objetos, Camuflagem, Resistir à Dor, Mestre do Fogo (2) Falar com os Espíritos dos Ventos, Induzir Esquecimento, Gerar Ignorância, Perturbar Tecnologia (3) Gremlins, Inquietação.

Rituais: Ritual de Purificação, Ritual de Compromisso, Ritual da Pedra Caçadora, Ritual de Dedicção do Talismã, Ritual para Despertar Espíritos.

WENDIGO

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Fogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

<i>Físicos</i>		<i>Sociais</i>		<i>Mentais</i>	
Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

<i>Talentos</i>		<i>Perícias</i>		<i>Conhecimentos</i>	
Prontidão	OOOOO	Emp. c/Animais	OOOOO	Computador	OOOOO
Esportes	OOOOO	Ofícios	OOOOO	Enigmas	OOOOO
Briga	OOOOO	Condução	OOOOO	Investigação	OOOOO
Esquiva	OOOOO	Etiqueta	OOOOO	Direito	OOOOO
Empatia	OOOOO	Armas de Fogo	OOOOO	Linguística	OOOOO
Expressão	OOOOO	Armas Brancas	OOOOO	Medicina	OOOOO
Intimidação	OOOOO	Liderança	OOOOO	Ocultismo	OOOOO
Instinto Primitivo	OOOOO	Performance	OOOOO	Política	OOOOO
Manha	OOOOO	Furtividade	OOOOO	Rituais	OOOOO
Lábia	OOOOO	Sobrevivência	OOOOO	Ciências	OOOOO

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
OOOOO	_____	_____

Renome

Gloria

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Honra

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Sabedoria

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Pasto

Fúria

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Cinose

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Força de Vontade

OOOOOOOOOO
 □□□□□□□□

Vitalidade

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

Fraqueza Tribal

(Opcional)

CICLO DAS ESTAÇÕES:
 A FRAQUEZA VARIA COM
 A ESTAÇÃO

WENDIGO

Humano *Elfo* *Orco* *Alfo* *Lupino*

Nenhuma
Mundança

Força(+2)___	Força(+4)___	Força(+3)___	Força(+1)___
Vigor(+2)___	Destreza(+1)___	Destreza(+2)___	Destreza(+2)___
Aparência(-1)___	Vigor(+3)___	Vigor(+3)___	Vigor(+2)___
Manipulação(-1)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___
	Aparência 0		

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

OOOOO
OOOOO

Fetiches

Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado

Dons

Rituais

Combate

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

Armadura
Nível: _____
Penalidade: _____
Descrição: _____



WENDIGO

Natureza: _____

Comportamento: _____

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Antecedentes Detalhados

Aliados

Parentes

Totem

Raça Pura

Ancestrais

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Agradecimentos: Abraçando o Frio que nos Protege

*There has been much killing
There will be much more
The Medicine Man is dancing
He's calling us to war
Hatchets sing with pride
Let the white men die*

— Manowar, *The Spirit Horse of Cherokee*

Nos abraçamos com a chegada do Frio...

Ufa, 19º livro, penúltimo livro de tribo revisado da história do rpg nacional. Outro marco registrado? Não somos nós quem vamos julgar nosso feito, deixe que a história o faça.

No início do ano, nós tínhamos uma meta: traduzir todos os livros de tribo, seguindo os passos do projeto pioneiro dos Senhores das Sombras, chegamos BEM perto mesmo, ou será que ainda há tempo (risos), vamos ver...

O Nação Garou completa mais um livro e honra seus compromissos assumidos, agora é hora de começar a refazer rumos para o ano que vem, porém antes, vamos festejar, pois há motivos o suficiente e pessoas o bastante. Somos uma comunidade que, provavelmente quando este livro for liberado para baixamento, terá ultrapassado seus 3.000 membros. Algo incrível e inédito. Cada dia

estamos pondo um registro sobre outro, como se não tivéssemos limites. Mas nós REALMENTE temos limites? Caso sim, quais seriam?!

Embora não estejamos cercados de colaboradores, temos muitos divulgadores e, particularmente, prefiro pensar dessa forma.

... pois o Frio é a melhor Proteção

Como dito no livro passado, temos mais um livro de tribo, agora são 12 e resta apenas o Irmão Mais Velho das Terras Puras.

Agora que estamos cada vez mais completos, deixamos uma seguinte sugestão para os nossos leitores: leiam todos os livros de tribo. Gaia é um todo perfeito, e cada tribo representa uma face o rosto de nossa Mãe Terra. Todas as tribos são de Gaia, todas elas têm o que nos ensinar. E para quem discorda disso... paciência...

— Equipe do Nação Garou

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

"Brrrrr... Friiiiiiiiiio.... Brrrrr..... Juuuunta-ta-ta-tas cooonge-ge-ge-ge-lando. Co-congelando.... Nã-não pa-pa-ram de chi-chicotear..... Brrrrrrrrr."

Brianna "Olhos de Estrelas"

Theurge Fianna Cliath

Fiquei pensando sobre o que escrever, discursos indígenas, citações e que tais.

Mas o que realmente ficou voejando na memória enquanto fazia a revisão dos textos desse livro é um episódio de Arquivo X (sim, sou fã da série), onde Mulder e Scully são enviados a uma floresta onde os lenhadores estavam desaparecendo. Pois bem, era uma floresta de sequóias, árvores que levam brincando 500 anos para atingirem seu apogeu, mas que tombam na mão do homem branco em um tempo infinitamente menor. O X da questão é que os lenhadores ao cortarem uma delas libertaram alguma coisa que lá estava encerrada, e que poderia ter ficado tranqüilamente lá fechada por mais uns 1000 anos e é claro não existia maneira conhecida de enfrentar dita cuja (pareciam uns insetinhos verde-radioativos ^_^).

O progresso é necessário? Claro! Mas não como aconteceu nas terras puras e em diversos lugares pelo globo.

Revisar esse livro, trouxe a luz sobre um tribo incompreendida, pelo menos por mim. Sempre ouvi que os Wendigo eram "os" revoltados, mas nunca parei para conhecê-los um pouco mais (na verdade, conhecer um pouco mais sobre a ocupação da América), bem agora acredito que eles tenham razões para isso.

Que venha o último dos livros de tribo! Que Gaia continue guiando nossa matilha...

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

E mais uma tribo responde o chamado do Nação Garou! Dessa vez, os Wendigo atacam com sua fúria gélida e implacável. A guerra pelas Terras Puras nunca mais será a mesma após esse livro. Justiça seja feita: não me tornei um admirador da tribo. Sempre vocalizei meu desgosto pelas tribos chamadas Puras. Não é a minha praia, e continua não sendo. O livro não mudou minha vida ou minha opinião. Mas com certeza nos faz ver a guerra de outro ponto de vista. O ponto de vista de quem foi derrotado.

Em semanas teremos os Uktena se juntando às fileiras das tribos e então a profecia terá se completado. Todas as tribos de Gaia terão atendido o chamado de seus jogadores. O trovão que as invocou ainda ressoa no céu, forte como um rugido. Venha conosco fazer parte de tudo isso!

Para todos os nossos leitores, fãs, críticos e, em

especial, amigos, um ótimo Ano Novo. Que 2009 seja tão bom para nós quanto os outros anos. Mais traduções nos esperam e as ambições ficam cada vez maiores! Aos membros do Nação Garou, um uivo!!!

Cizinho "Dono do Pedaco"

Ragabash Roedor de Ossos do Capuz Fostern

É. Depois de tanto tempo estou de volta. A Nação havia ficado também um bom tempo parada, mas depois da saída dos Portadores (digo saída como o livro saindo, e não eles indo embora...), o negócio começou a pegar fogo de novo. Só gostaria de compartilhar que minha filha é uma gatinha e pedir muito obrigado à galera que me deu maior força no momento que precisei. Mas falando de Wendigo. Bem, o livro é muito bom. Vale a pena ler. Os poucos trechos que li me levaram a acreditar na filosofia deles. Eu acreditava menos nesta tribo, mas já mudei de idéia. Eles apenas deveriam esquecer um pouco o passado e pensar no presente e na nossa luta pela salvação de Gaia. Talvez assim, nós teríamos mais dos Puros entre a gente. E os Puros não teriam sido deixados como últimos Tribebooks a sair. Mas, tudo bem. O que importa é que novamente a Nação Garou leva às mesas de vocês mais um trabalho com qualidade espetacular e velocidade inigualável. Parabéns a nós! E esperamos por vocês nos próximos trabalhos.

Um Feliz Natal e um Ano de 2009 repleto de RPG e felicidades!!!

Arnaldo Ferrão "Apapocnuva"

Philodox Guará Mbya Anque Cliath

Mesmo sendo os *Wendigo a última das Tribos Puras*, fico satisfeito em saber que ela não foi a última tribo que teve seu livro concluído. A batalha foi árdua, mas a recompensa de ter esse livro, no final, foi o grande fator para que não desistíssemos. As populações indígenas da América agora têm seus salvadores, que impedirão sua extinção pelas mãos dos "homens brancos" ou de outras Tribos Garou.

Victor "Anseia-pela-Liderança"

Galliard Fianna Cliath

E aí, rapaziada! Fico muito feliz que esteja saindo esse livro da tribo do Irmão Mais Novo, que com as dos outros dois irmãos, é uma das minhas preferidas!

Conheci a Nação Garou há relativamente pouco tempo pela internet (até que a tecnologia às vezes nem é tão ruim assim) e logo quis participar dessa atividade notável dela, que dá certo eu sei lá como, mas como dá certo!

Parabéns a todos que ajudaram a colocar esse livro traduzido. Pra mim foi um prazer e acho que pra vocês também foi. Também queria mencionar a galera que joga lobisomem comigo (com o poderoso e magnânimo Anseia-pela-Liderança) lá no Cefeteq: Douglinhas, Boçal, Guey, Gegé, Barata, Aprendiz e o pessoal que joga

às vezes também! Esse é o primeiro grupo com o qual jogo, e que grupo!

Quero continuar participando. Enquanto houver lugar pra mim nesse grupo tô aí pra traduzir o que der. Foi mal se não fui tão rápido na tradução quanto poderia, mas fiz com cuidado e atenção. E, também, nem só de traduzir eu vivo! Pro pessoal que proporcionou essa oportunidade, valeu mesmo!

Avante, poderosos guerreiros guardiões das Terras Puras!

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

As ondas que vem do mar nunca vacilam e sempre quebram nas areias da praia. A todos os instantes, elas estão fazendo o mesmo movimento.

O sol, onipotente nos céus, possui a humildade para ceder lugar para a lua no fim do seu dia, com seu dever cumprido.

Toda árvore foi uma semente um dia, porém nenhuma delas se rende aos luxos da memória ou do passado, não. Elas crescem e ofertam frutos na estação certa.

Os ventos se formam no fim dos mares e seguem seu caminho, não importa os obstáculos. Eles os contornam e

seguem em frente.

(...)

Todas as coisas na Natureza nos mostram as únicas verdades que existem no Universo. As coisas sempre estão em movimento, mudando... e um dia, cada uma delas PRECISA ter seu desfecho, seu fim. Pois é assim que deve ser. E é maravilhoso e motivo de grande felicidade sentir isso.

A Humanidade ainda é jovem e ignorante, pois além de não ter entendido ainda o óbvio, cria embustes para cegar a si mesma da verdade, com seus deuses e filosofias, tão frágeis e contraditórios, unicamente servindo para satisfazerem sua necessidade vã por respostas. Uma questão de ego, apenas.

Não seja. Esteja! Não há nada que dure para sempre, nada. Todas as coisas precisam morrer e serem destruídas para renascem.

O sol não sente remorsos por não atingir uma rosa com sua luz...

No amanhã sempre estará repousando uma nova oportunidade...

(...)

Lembrem-se que, enquanto preencher com Justiça cada um de seus atos, nunca haverá Vingança em seus corações.

Esteja natural. Esteja você.



LIVRO DE TRIBO:

WENDIGO

Corações de Gelo

Sua fúria não é quente, mas fria como o norte congelado. Eles suportaram dor o suficiente para matar mil nações, mas se recusaram a morrer. Eles são os escolhidos do espírito canibal, a tribo do inverno, os últimos dos Puros. Eles são os Wendigo. E aí daqueles que cruzarem o caminho desses guerreiros.

Os Lobos do Inverno

A série dos Livros de Tribo Revisados encerra não com um lamúrio, mas com um rugido, com o **Livro de Tribo: Wendigo**. Aqui estão os contos do passado heróico dos filhos do Wendigo, detalhes de seus costumes, leis tribais e regras para seus poderosos Dons do gelo e da guerra. A mais feroz das tribos será a última esperança dos Garou ou os Wendigo serão presas de seu próprio ódio e Fúria? Não perca esse livro!

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

