

VIVRO DE TRIBO: PEREGRINOS SILENCIOSOS





LENDAS DOS GAROVS

Aqueles Que Têm Olhos Para Ver

O garoto dormia. Seu cabelo, cortado baixo nos lados, mas grande em cima, se espalhava em um travesseiro velho e rasgado de tantas lavagens. A luz da lua entrava pela sua janela, levantada e com as cortinas sempre presas, brilhava de forma pálida em sua pele, queimada de sol e não marcada pelas imperfeições que poderiam acompanhar a adolescência. Suas mãos, descansando para fora do cobertor, tinham calos causados por bastões de baseball e por pás de tanto cavar na terra. Ele poderia ser como quase qualquer garoto, de qualquer lugar.

Mas não era. Ele começou a se contorcer, tendo espasmos conforme seus olhos fechados futilmente procuravam algo no quarto. Seus joelhos se curvaram sobre seu corpo, suas mãos se fecharam em punhos. Ele balbuciou palavras que teriam soado como de outra língua em seus próprios ouvidos. Os sussurros de palavras antigas se misturaram com os raios de luz da lua, se desenvolvendo lentamente entre o teto e o chão até os cantos do quarto onde eles se juntavam e formavam pequenos ecos. Então, de repente, o sonhador acordou. Um choque como um mergulho numa água congelada levantou o garoto da cama, dando um suspiro sujo de seus pulmões.

“Mãe!” Tony gritou. “Eu vi um fantasma!”

Não era sua mãe que veio até o lado de sua cama. Nunca era. Sua mãe quase sempre estava fora, mas no

meio da noite ele nunca se lembrava disso. O pai de Tony veio, sua voz paciente apesar de Tony poder dizer que as lembranças o machucaram. “O que há de errado? Você está com medo?”

Tony observou a figura da sombra de seu pai andando cheio de sono para se sentar na ponta de sua cama. “Eu vi uma mulher. Ela parecia estar flutuando, eu pude ver através dela. Não estou assustado. Ela apenas me surpreendeu, eu acho”.

Seu pai bocejou. “Essa mulher, ela não fez nada de ameaçador? Ela tinha todas as partes do corpo?”

Tony gritou num descontentamento exagerado. “Pai, isso não é um filme de terror. Ela apenas queria me dizer algo, eu acho”. Ele relaxou as costas em seu travesseiro profundamente. “Não lembro de muito agora. Eu me lembrava de tudo há apenas um minuto atrás”.

O pai de Tony coçou a cabeça. “É assim que os sonhos funcionam. E fantasmas,” ele acrescentou, antes que pudesse ser corrigido. “Fantasmas fazem isso também, tenho certeza. Volte a dormir, filho”.

“Boa noite, pai”. Tony deslizou as costas e foi para baixo da coberta conforme a porta se fechava e voltou a dormir rapidamente.

Esta não era a primeira vez que Tony havia sido assombrado em sua própria cama. Há apenas dois anos atrás ele começou a ouvir vozes que o assustavam quando ele tentava dormir. O psicólogo da escola recomendou

um surpreendente coquetel de drogas psicoativas. O pai de Tony discordou, mas a enfermeira decidiu administrar um pouco de alguma coisa mesmo assim. O Conselho Legal da escola se posicionou rapidamente — apesar das companhias farmacêuticas terem posto advertências no lado dos ônibus escolares, o advogado sabia que o procedimento padrão era forçar os pais a consentir **prioritariamente** a administrar as drogas. O acordo pagou uma casa mais bonita em outro subúrbio. As vozes nunca pararam realmente, mas Tony aprendeu a não mencioná-las novamente para ninguém, nem mesmo para seu pai. Isto apenas o fazia ficar preocupado e Tony odiava isso.

Ele nunca falou sobre os fantasmas novamente. Mas ela veio mais uma vez há alguns meses atrás, e mais uma, e mais uma. A pele queimada de sol de Tony ficou pálida, não por causa do inverno ou por ficar muito tempo dentro de casa. O pai de Tony estava preocupado, mas Tony não ligava. Ele ainda jogava baseball na primavera, mas seu pai notou que ele sempre voltava do treino para casa sozinho.

Um ano se passou. A mulher fantasmagórica vinha mais regularmente agora, flutuando para dentro de seu quarto quando a luz da lua se expandia. Ela estava sempre vestida em roupas brancas e largas, como ele imaginava que fossem todos os fantasmas. Ela era linda também, isso era algo que ele realmente não imaginava. Ele tinha pensamentos sobre os fantasmas, quando ele pensava neles, era como coisas podres e esqueléticas, ou ao menos como pessoas velhas, o tipo de pessoa que geralmente morre. O cabelo do fantasma era preto, como o de sua mãe, seus olhos escuros abaixo de sobancelhas bem curvadas. Seu corpo era magro e liso — claramente visível através do vestido branco muito fino que ela usava. Tony não podia imaginar mencionar isso ao seu pai. Sua mãe ainda não estava por aí.

Ele acordava quando ela vinha até ele, permanecia deitado para observar conforme ela flutuava próximo da cama. Ela parecia com uma nadadora lutando para mergulhar cada vez mais fundo dentro da água, se empurrando contra uma corrente invisível, mas a sua própria leveza a mantinha longe. Algumas vezes, ele fingia dormir quando ela estava lá, só para saber o que ela iria fazer. Ela não parecia se importar. Ele dormia então, com ela flutuando abaixo e com olhos observadores. Enquanto ela observava, seu sonho era aconchegante, quieto — o sonho de um morto.

Uma noite, quando Tony veio para a janta, ele viu seu pai pôr três lugares na mesa. “Quem está vindo?” Ele perguntou.

“Sua mãe,” seu pai respondeu.

“Oh,” Tony falou como se desprezando o fato e continuou o caminho até seu quarto.

Vários minutos depois, seu pai apareceu na porta de seu quarto, parecendo estar bastante desapontado. “Você não está animado com o fato de ver sua mãe?”

Tony não tirou o olho de seu gíbi. “Nenhuma das outras crianças do colégio ficariam tão felizes de ver suas mães. Exceto por Jamie e sua mãe na cadeia.”

Seu pai suspirou, “Não somos uma família normal. Sua mãe faz coisas importantes”. Ele levantou suas mãos em um gesto que pareceu prevenir a resposta usual. “Não, ela não trabalha para o governo, e não, eu não posso dizer onde ela tem estado. Apenas tente entender que ela o ama e ela estaria aqui conosco se pudesse.”

Tony olhou não convicto, mas ele confirmou. “Eu sei, pai. E vou estar feliz de vê-la quando ela chegar aqui. Se ela chegar.”

Seu pai se levantou vagarosamente. “Já basta, moleque,” ele disse, com sua voz pesada com memórias de todas as vezes que ela não veio. “Já basta.”

A mãe de Tony chegou a casa antes da sobremesa. Tony pulou da cadeira e foi encontrar com ela na entrada da cozinha, prendendo seus braços em sua cintura. Ele **estava** feliz de vê-la e ela parecia vibrante em vê-lo — ela se abaixou para pegá-lo num abraço, dizendo seu nome repetidamente. Então ela o segurou na altura dos braços para olhar para ele. “Como você cresceu,” ela disse. Ela sempre dizia isso, mas dessa vez a frase carregava uma pergunta por cima de seus ombros até o seu pai.

O pai de Tony levantou os ombros em dúvida, um levantar de ombros tão leve que Tony pensou que não era para ele ver. Sua mãe o puxou para perto novamente e Tony teve um sentimento desconfortável de que ela estava o **cheirando**.

“Mã-ãe!” ele protestou conforme saía de perto, alisando os amassados que ela havia deixado em sua camiseta, numa tentativa de deixá-la boa ainda.

“Desculpe,” sua mãe disse. “É só que eu tenho estado longe por muito tempo.”

“Eu sei,” Tony respondeu sem graça.

Um silêncio desconfortante tomou o lugar. “Quem quer torta?” O pai de Tony falou de repente forçando um sorriso. O momento chato sumiu após o sorvete e cobertura de cereja. Louças foram lavadas, colheres foram limpas, eles conversaram sobre o tempo e baseball e eram uma família novamente.

Mas mais tarde naquela noite, Tony ouviu seus pais discutindo no quarto deles, após eles pensarem que ele já estava dormindo. Ele continuou deitado, respirando tão fracamente quanto pudesse para que o som da sua própria respiração não abafasse a raiva deles, mas calasse as palavras.

“Como você pôde deixar isso acontecer a ele?” sua mãe reclamou.

“Deixar o quê acontecer a ele?” seu pai disse. “Não há nada de errado com o Tony. Ele tinha esse físico antes de começar o baseball.”

“Não estou falando do corpo dele,” sua mãe respondeu o cortando.

“Então o quê é? Ele é uma criança esperta, é apenas quieto. O que tem de errado nisso?”

“Não é isso também! É sua alma — ele cheira como um morto. Alguma coisa o tocou — ele esteve ouvindo vozes de novo? O quê, por que não me falou disso?” Sua mãe reclamou.

Tony forçou seu rosto no travesseiro, desejando para que seu pai não dissesse. “Ele me disse que viu um fantasma, uma vez ano passado, talvez até dois anos atrás. Pareceu como um pesadelo, então eu nunca mencionei isso,” seu pai explicou, parecendo assustado.

Sua mãe gritou então, tão alto que ele pode ouvir facilmente. “Um fantasma! E você nunca me disse! Você deveria ter me dito!”

Tony teve que tirar sua cabeça do travesseiro para ouvir seu pai responder grosso, mas cautelosamente. “E se eu tivesse dito? E se eu tivesse chamado você toda vez que seu filho acordou durante a noite — você teria vindo para casa?” Um silêncio preencheu a casa inteira. Tony apertou com força os seus olhos fingindo dormir, no caso de eles terem ouvido ele se mexer e viessem descontar a sua raiva nele. Mas seu pai prosseguiu. “Pensei que fosse apenas um sonho. Talvez não fosse. Eu sou apenas um homem, eu não posso fazer o que você faz.”

“Eu sei,” sua mãe sussurrou ainda sem aceitar. “Ele já mencionou um fantasma mais uma vez?” Tony visualizou o gesto breve de seu pai dizendo, não. “Isso é bom, eu acho. Eu posso protegê-lo enquanto estiver aqui. Eu ficarei enquanto puder.”

“E quando você vai?” seu pai perguntou, receoso.

A resposta de sua mãe foi muito silenciosa para ele ouvir, conforme o argumento desmoronava em outra discussão. Então cansado, Tony caiu em um sono profundo.

Quando Tony acordou pela manhã, sua mãe ainda estava lá. Ele não estava tão surpreso — ele havia ouvido a conversa da noite passada afinal. Mas ele ficou surpreso de encontrá-la ainda lá na segunda manhã. E na terceira. Ela fez panquecas quando ele acordou. Ela foi até o jogo de baseball. Ela costurou suas roupas da escola para o próximo ano. Mas mais do que tudo, ela o vigiou. Quando ele estava lendo em seu quarto, ou pegando peixinhos no rio, ou tacando maçãs verdes no gato do vizinho, ele olhava para trás e lá estava ela. Tony sempre quis ter sua mãe por perto, mas ele não havia imaginado o quão chato as mães podem ser.

A mulher fantasma não veio vê-lo nunca mais. Tony suspeitou que sua mãe estivesse acordada, observando, assustando ela. Ele tentava se manter acordado, mas sempre caía no sono antes que sua mãe o fizesse. Conforme os dias iam se transformando em semanas — as mais longas que sua mãe já tinha ficado em casa — ele se viu perdendo a mulher de branco mais e mais. Ele algumas vezes desejava que sua mãe fosse embora para que então o fantasma pudesse voltar novamente. Ele sempre se sentia culpado imediatamente após isso, então ia até o quarto de sua mãe e subia o lado de sua cadeira para beijá-la no rosto.

Numa manhã ele desceu as escadas e não havia panquecas. Ao invés disso, a pequena bolsa de viagem de sua mãe estava arrumada e colocada sobre a mesa. “Você está indo?” ele perguntou, tentando apenas parecer triste e escondendo todas as outras emoções que estavam embaralhadas em sua cabeça.

“Sim,” sua mãe disse. “E você vem comigo.”

“Eu?” ele gritou surpreso. Sua mãe confirmou com a cabeça. “Tenho um jogo de baseball depois de amanhã.”

“Você vai ter que perdê-lo,” ela disse, ainda sem se virar da pia da cozinha.

“O treinador não vai gostar,” Tony observou com dúvida.

“Morango ou uva?” sua mãe perguntou, fazendo um gesto para uma linha de sanduíches, metade preparados na pia.

“Uva. A escola começa em duas semanas,” ele fez uma observação, mostrando certo interesse.

“Eu sei,” ela respondeu, virando de costas para os sanduíches. “Você estará de volta nesse tempo. Provavelmente.”

Tony estava muito curioso agora. “Onde estamos indo? O papai sabe?”

“Claro que sabe. Estamos indo ver o seu avô”. A mãe de Tony amassou os sanduíches todos juntos e colocou a torre de volta no pacote dos pães.

“Eu não tenho um avô,” Tony disse.

Sua mãe largou os sanduíches em cima de sua bolsa. “Você está certo, ele não é o seu avô de verdade. Mas o chame assim, por que é educado.”

“Tá bom. Quando vamos partir?” Tony perguntou, coçando o lado de sua cabeça numa confusão crescente.

“Agora mesmo,” ela respondeu tirando sua bolsa da mesa e jogando em seus ombros. Ela empurrou uma bolsa menor para ele. “Aqui está tudo o que você vai precisar.”

Mas e quanto aos meus gibis, minha luva de baseball, minha jaqueta favorita, ele pensou. Ele silenciosamente deslizou sua bolsa para o ombro como sua mãe havia feito, ou o melhor que conseguia, e caminhou para fora da porta ao lado dela. E quanto a *ela*, ele imaginou — será que ela será capaz de me encontrar?

Tony já esteve cansado antes — muito cansado, após uma rodada dupla de jogos e um churrasco no mesmo dia. Mas não era nada comparado ao quanto ele estava cansado agora. Eles haviam caminhado até o fim da rua e pegaram um ônibus. Tony nunca havia pegado o ônibus por todo o caminho através da cidade antes, então foi um tanto bonito olhar a cidade além da janela dele. A viagem inteira pareceu bastante fácil. Então eles desceram no último ponto e começaram a caminhar.

E eles continuaram caminhando, todo o dia, e durante a noite também. A mãe de Tony dava passos longos, suas pernas pareciam se esticar conforme tirava seu pé do chão e voltava ao normal quando ele pisava novamente no chão. Eles não conversaram muito exceto para dizer ocasionalmente para ele prosseguir, ou para tomar cuidado com o buraco, e mesmo assim ele teve péssimos dias ouvindo isso, pois ele nunca conseguia acompanhar. Tony começou a ter dificuldades para caminhar por volta do meio da tarde. Sua mãe equilibrou sua bolsa em cima da dela, e prosseguiu. Quando ele se levantou do chão após o seu breve almoço de sanduíches e maçãs, ele quase não podia se arrastar. Quando ela achou para eles um lugar para dormir numa fazenda

abandonada, ele já estava dormindo antes que sua cabeça atingisse o chão. Se o seu fantasma viesse até ele durante a noite, ele continuaria dormindo sem saber.

O segundo dia passou da mesma forma. No terceiro, eles pegaram uma carona com um caminhão. Após a mãe de Tony pagar a janta do motorista numa parada de caminhões, os dois prosseguiram algumas horas em frente a pé. Tony era jovem e forte, seus músculos já estavam se esticando e crescendo para enfrentar esse novo desafio. Mas após apenas duas horas de caminhada na manhã seguinte — o sol estava quase aparecendo — eles chegaram em uma pequena cidade. A mãe de Tony largou sua bolsa em um banco de frente para a rua principal, a qual não tinha um único semáforo. “Chegamos cedo,” ela disse. “Pegar carona nos fez chegar mais rápido do que eu esperava. Foi um golpe de sorte. Nós estávamos um pouco atrasados — eu tinha esquecido o quanto as suas pernas são pequenas”.

Tony se sentou no banco confuso. Ele não tinha nada a dizer. Ele não podia imaginar como sua mãe esperaria que ele conseguisse caminhar até ali, com suas próprias pernas, mais rápido do que ele havia feito.

“Espere por mim aqui. Eu irei ver se eles estão preparados para nós,” ela disse virando de costas conforme ia embora, seus passos tão elásticos quanto no dia em que eles saíram de casa. Tony esperou até que ela virasse a esquina, então arrumou sua bolsa como um travesseiro e se esticou no banco. Parecia uma ótima hora para tirar um cochilo antes de a pequena cidade acordar — se ela o fizesse.

O sol estava alto no céu quando Tony acordou. Forçando a vista contra a luz, ele já estava se virando para o banco para tentar dormir mais um pouco quando sentiu uma presença familiar. Ela estava aqui. Os olhos de Tony se abriram rapidamente e ele procurou freneticamente, futilmente — a luz do sol estava intensa, ele quase não podia ver as construções em sua volta muito menos uma luz da mulher de branco. Constrangido, ele fechou seus olhos, imaginando a mulher flutuando bem em cima dele. Estaria ela preocupada? Ou estava o vigiando todo o tempo e ele não havia ainda sentido falta dela o bastante para vê-la?

Ele abriu seus olhos apenas um pouco, encarando a luz por entre os cílios, mas ela ainda estava invisível para ele. Ele imaginou o formato de seu rosto sem as partículas de poeira que se espalhavam pelo ar. Quando seus olhos voltaram para sua cabeça em um esforço completo, ele pode vê-la, mais perto do que já havia feito antes. Ela estava bem em cima dele, seu nariz quase tocando o seu. Seus lábios se moveram silenciosos, formando palavras que ele não conhecia. Ele estava contente, deitado em um banco duro em uma estranha cidade, sozinho, a não ser por ela estar ali. Ela parecia agradecida, também, pela sua nova aproximação que havia atingido. Quando Tony se sentou rapidamente ouvindo a voz de sua mãe, um lampejo de memória, tão vivo quanto qualquer um dele próprio o atingiu conforme ele passava pelo corpo efêmero dela:

Água e areia. Vermelho e verde. E a alegria de correr, correr com o vento quente em seu nariz e o chão quente se movendo entre suas patas.

Patas? Tony pensou chorando de emoção conforme enxugava os olhos tentando se concentrar.

“Tony!” Sua mãe chamou novamente, correndo pela rua até o banco. “Acorde, pegue suas coisas. Ele estará aqui a qualquer minuto”. Cortinas fechadas, faces perturbadas atrás delas; a voz de sua mãe era a coisa mais alta na cidade. “Tony, acorde!”

“Eu estou acordado,” ele disse educadamente. “Pensei que tivéssemos chegado cedo?”

“Chegamos. Cedo apenas significa que a próxima coisa virá em breve,” sua mãe disse enquanto pegava sua bolsa do banco.

“Qual é a próxima coisa?” Tony falou baixo enquanto jogava sua bolsa em seus ombros.

“Vamos encontrar seu avô no ônibus,” ela explicou com uma impaciência crescente. “Vamos, ele vai estar aqui a qualquer minuto”.

A memória de correr sobre quatro patas a alguns minutos atrás foi tão viva que Tony quase caiu com as duas que tinha quando corria atrás de sua mãe. Eles correram toda a pequena cidade, deixando os cachorros latindo por de trás das cortinas de seda. Eles pararam em frente a uma farmácia isolada que tinha uma placa escrita a mão dizendo “ÔNIBUS” bem na janela. Freios cantaram, o ônibus chegou até uma parada e um velho homem descendo dele caminhou até a calçada.

O sorriso do homem era seco, mas forte. Mesmo com suas costas curvadas pela idade, ele ainda era mais alto que a mãe de Tony. Ele se aproximou com uma mão magra até o rosto dela, trazendo seus olhos para se encontrar com os dele. “Oralee, como não poderia. Você tem feito tanto por mim, pediu por tão pouco”. Ele voltou a sua atenção até Tony, que ficou nervoso como se pudesse sentir a atenção dele descansando em sua cabeça. “É este o jovem que vim de tão longe para ver?”

A mãe de Tony colocou suas mãos em seus ombros, o empurrando gentilmente para frente. “Eu sou Tony,” ele gaguejou. “Prazer em conhecê-lo. Vovô,” ele se lembrou de adicionar.

O velho colocou suas mãos em cima dos ombros de Tony. Tony pôde sentir os calos através de sua camisa. “Pode ir, Oralee. Tony e eu vamos dar uma caminhada”. Com isso, a mãe de Tony concordou e saiu. Além de assustado, Tony agora se sentia um pouco traído.

O velho esperou até que a mãe de Tony saísse de vista, então conduziu Tony até a farmácia empoeirada. “Mas primeiro, vamos tomar uma bela bebida gelada. Pegar ônibus sempre me deixa com sede”. Eles se sentaram em bancos velhos enquanto o velho contava em voz alta o dinheiro para duas garrafas de refrigerante. Os pés de Tony se balançaram descontroladamente enquanto ele dava um gole na garrafa, que tinha o gosto tão velho quanto as escrituras nas janelas. O velho não pareceu se importar. “Você gostou da viagem até aqui, Tony?” ele interrogou.

43.

Tony deu de ombros, “Foi legal. Talvez um pouco estranho. Eu sinto falta do meu pai.”

O velho confirmou com a cabeça. “Dizer adeus às pessoas que amamos é sempre a parte mais dura de viajar. O coração não endurece tanto quanto os seus pés. Você sabe por que você veio me ver?” Tony balançou sua cabeça em negação. “Sua mãe está preocupada com você. Agora, fique parado um momento para que eu dê uma boa olhada em você.”

Tony colocou sua garrafa no balcão e então o velho pode olhar intensamente dentro de suas orelhas, puxar suas pálpebras, até checar seus dentes. Tony estava envergonhado, mas a pequena mulher atrás do balcão nem ao menos olhou para eles. Quando o exame acabou, Tony perguntou, “Você é um médico?”

“Bem, de certa forma,” o velho sorriu. “Mas eu nunca gastei um dia de minha vida em um hospital. Termine de beber, nós vamos ter nossa caminhada.”

Tony engoliu tanta soda quanto pôde, e então desceu do banco. Ele deu um pequeno arrotto quando seus pés atingiram o chão. Suas bochechas ficaram vermelhas de vergonha até que o velho deu um arrotto com uma satisfação óbvia e um brilho em seus olhos. Tendo ficado mais tranquilo, Tony arrotou por vários quarteirões conforme eles caminhavam lado a lado.

Após alguns minutos de caminhada eles chegaram até um cemitério, uma coleção fúnebre de pedras dentro de uma cerca enferrujada. O portão estava parcialmente aberto, o velho passou por ele e Tony o seguiu. Eles caminharam por entre as tumbas em silêncio por um tempo, parando vez ou outra para desvendar uma inscrição coberta ou para gentilmente passar os dedos sobre uma pedra esculpida. O velho parou na frente de uma sepultura que se recusava a se desgastar diferente das outras que estavam ao seu redor e quebrou o silêncio. “O que pode me dizer sobre a pessoa que está enterrada aqui, Tony?”

Tony se abaixou para olhar para a sepultura. “Seu nome era Malinda Parsell. Ela morreu a sessenta e quatro anos atrás. Ela tinha vinte e três anos de idade.”

O velho confirmou distraidamente, seus olhos treinados no ar vazio sob a pedra. “Sim. Mas você pode me dizer como ela parecia? Ou como ela morreu?”

Tony mordeu seus lábios e estudou a pedra cuidadosamente. “Não há nada de mais aqui, vovô.”

“Tem certeza?” o velho pressionou.

Tony se levantou e caminhou em volta da pedra, então estudou as covas em ambos os lados dela esperando por alguma pista. “Eu não vejo nada mais sobre ela.”

Os olhos do velho voltaram a se concentrar conforme ele encarava Tony. “Muito bem então. Vamos embora.”

Quando eles deixaram o cemitério, deixando o portão fechado atrás deles, o velho arriscou mais uma pergunta. “Tony, você já viu um fantasma?”

Tony tropeçou e seu coração congelou em seu peito por um minuto terrível. Desde aquela primeira noite ele nunca mais disse uma palavra sobre a mulher de branco.



Tony não queria falar sobre ela, mas ele não queria mentir para o velho, também. Ele estava sendo legal. “Algumas vezes, talvez,” ele gaguejou. “Uma mulher que flutua.”

O olhar do velho se apurou rapidamente, como uma águia nos programas sobre a natureza observando um rato. “Ela sabe seu nome?”

Tony, surpreso pela pergunta, pensou por um tempo. Quando ele respondeu, se esqueceu de ser evasivo. “Eu não sei. Eu acho que sim, mas ela nunca falou comigo.”

“Você a vê com frequência?” o velho perguntou.

Tony estudou os buracos na calçada. “De vez em quando.”

O velho parou e olhou em volta. “Ela está aqui agora?”

“Não,” Tony respondeu sem nem mesmo dar uma olhada. Eles caminharam o resto do caminho de volta em silêncio.

A mãe de Tony estava os esperando na esquina. Tony quase conseguiu arrancar um sorriso dela antes que ela se virasse para o velho, que pegou nos seus cotovelos e a guiou por um pequeno caminho até descer a calçada. Tony começou a desenhar com o dedo na janela suja de uma loja e tentou não escutar, mas é claro que ele escutou.

“Ele está bem?” A mãe de Tony perguntou.

“Sim, por enquanto,” o velho retrucou. “Ele não parece ver fantasmas naturalmente, então esse deve estar aparecendo para ele — se de fato for mesmo um fantasma.”

A mãe de Tony franziu as sobrancelhas. “Você pode baní-lo?”

O velho coçou atrás de sua cabeça pensativo. “Talvez sim. Talvez não. Isso pode apenas deixá-lo furioso. Acho melhor darmos a ele as ferramentas para se defender.”

A mãe de Tony olhou para ele, no qual prestava atenção total nos seus desenhos na janela. “Ele é tão jovem...”

“Será uma transformação prematura, sim, mas eu acho que vai ser para um bem maior,” o velho sugeriu. A mãe de Tony confirmou hesitantemente, quieta. “Eu irei enviar alguns caras de confiança até você,” ele prosseguiu, “por enquanto, leve seu garoto para casa e tome conta dele.”

O ano escolar começou. Por um momento, a família de Tony parecia como uma família normal: pai, mãe e filho. Porém, a ilusão não durou muito. Algumas das crianças acharam que a história de Tony sobre a sua viagem com sua mãe era legal, mas a maioria delas pensavam que ela dava a entender que a família de Tony era pobre e estúpida. Tony chegou a brigar quando alguém xingou sua mãe. Os pais do garoto chamaram a polícia, que apareceu para investigar um caso de ameaça às crianças. O pai de Tony os disse que o carro havia quebrado, se desculpando dizendo que seu filho havia exagerado nos resultados. A polícia foi embora, mas Tony estava marcado agora. Sussurros e fofocas o

seguiram pelos dias de escola.

Como se isso não bastasse, Tony perdeu a mulher de branco. Ele não havia a visto desde sua viagem. Ele imaginou se ela tivesse se perdido, ou se ele tivesse a assustado ou a deixado triste quando ele se sentou dentro dela. Mais ainda, ele pensou, ela sabia que sua mãe estava sempre o vigiando e ela não gostava disso. Ele também não gostava disso. Tony sentiu falta de sua mãe por anos e esperou ansiosamente pela sua visita, mas agora que ela estava aqui por dias, ele não podia ficar nem um minuto sozinho.

Quando sua mãe anunciou sua partida iminente numa certa manhã, Tony sentiu um imenso alívio — e uma imensa culpa logo após. Que tipo de criança ficaria feliz por sua mãe estar indo embora? Ele iria sentir falta dela — ele sentiu falta de sentir falta dela. Sua mãe foi embora rapidamente, como de costume. Tony confirmou: sim, ele sentiu falta dela. Com um sentimento estranhamente próximo de um contentamento ele voltou a sua rotina de vida com o seu pai.

Após uma breve janta, Tony pediu licença e foi para cama. Seu pai parecia distraído, ele nem mesmo comentou que era muito cedo. Em seu quarto, Tony jogou suas roupas, colocou um livro perto de seu travesseiro, caso de seu pai fosse aparecer, então foi para baixo das cobertas para esperar.

Ele não esperou muito. O céu lá fora ainda estava parcialmente brilhante com a última luz do sol quando a dama fantasmagórica tomou sua forma logo abaixo de sua janela. Tão lentamente quanto sempre era, ela deslizou até a cama de Tony. Quando a lua estava no céu, ela estava exatamente em cima dele. Encorajado pela explosão de lembranças que preencheu sua mente quando ele acidentalmente a “tocou” na última vez, Tony aproximou uma mão em tentativa de tocar seu rosto.

Tão gentil quanto ele pretendia ser, suas mãos alcançaram sua face fantasmagórica e passou por ela. Ele teve a leve e chocante impressão de sua mão tocar atrás de seus lábios antes dele ser preenchido mais uma vez por mais sensações alienígenas.

Deserto vermelho, rio verde. Suas patas pisavam na areia quase sem fazer barulho, um sussurro de grãos brilhantes e espalhados. Ele era um saudável lobo de pêlos negros e ele fazia sua casa onde escolhesse, na simplicidade seca do deserto ou na agitação caótica das margens do rio. E ele não estava sozinho — todos em sua volta eram lobos, negros como o kohl, agora correndo ao seu lado, agora os desafiando para testar sua velocidade.

Eles correram até que a barca do sol tivesse navegado pelo horizonte e o disco prateado da lua se erguido no céu. Então pararam para descansar numa base de pedra, aberta ao céu noturno. Ele era um homem agora, com braços fortes e pés ágeis. Os outros também descansavam, alguns respirando em seus corpos lupinos enquanto outros também escolhiam a pele humana para repelir o calor de seus esforços. Ela se sentou próximo a ele, com suas mãos em seus joelhos. Ele se aproximou

para acariciar seu rosto, um gesto afetivo, e cansado.

Ele olhou em volta em dúvida. "O que é isso?"

"Isso é como costumava ser," ela respondeu. "Antes dos tempos escuros. Este é seu lar."

A porta para o quarto de Tony se quebrou com um barulho igual ao de um tiro como se algo muito grande tivesse a quebrado de fora para dentro. Tony se sentou, uma névoa fantasmagórica flutuava em volta dele.

Formas negras apareceram no deserto, negras contra as estrelas. O cheiro de coisas sujas se misturava com um odor distintivo de cobras, sendo levado pelo vento até aos cansados viajantes. Ela pegou os seus braços e o puxou para ficar de pé. "Corra!" ela gritou. E eles correram.

Com a próxima brutal batida, um braço peludo e com garras atravessou a madeira da porta. Tony pulou da cama até a janela, atravessou as cortinas e deu um salto acrobático até o telhado. Escalando até a ponta, ele deslizou até embaixo pela coluna que sustentava a casa ignorando os arranhões que isto deixou em seus braços e pernas descobertas. Então eles correram.

O inimigo não podia acompanhar a velocidade dos lobos, mas eles já tinham corrido por muito tempo e estavam cansados enquanto o inimigo estava descansado, dormindo à espera deles. O tempo de correr havia acabado. Agora era hora de lutar.

Tony correu pela rua escura, as luzes da rua estavam apagadas, mas havia lua o suficiente para enxergar — não muito bem. O monstro o seguiu ferozmente, destruindo o telhado com o seu peso. Mas havia outros na escuridão. Tony correu, a substância fantasmagórica ainda flutuando sobre ele, mas ele em breve não teria para onde correr.

Eles alcançaram uma posição mais alta e se viraram para esperar. O deserto vomitava inúmeros inimigos, criaturas enormes de força esmagadora e outras minúsculas transbordando a veneno. Tão horripilante quanto era o inimigo de encarar, a luta se iniciou como uma dança em volta dele. Ele sabia o que fazer conforme desembainhava sua espada curvada para abrir caminho e ele poderia decapitar esse inimigo, então se virou para enfiar a espada entre as escamas do inimigo por trás dele. Ela girava em sua própria dança de morte atrás dele, mas enquanto seu corpo realizava aqueles movimentos prescritos suas palavras cortavam as névoas do tempo.

Tony correu para tão longe quanto pode. Eles estavam brincando com ele. Eles o deixaram correr até que seus músculos queimassem. Finalmente, exausto e mancando pelos pés cortados e machucados, ele parou. Ele estava perdido e cercado. As bestas se aproximaram, rosnando. Suas mãos se fecharam em punhos em seu lado — ele não podia correr, mas iria lutar contra eles

enquanto pudesse. Garras começaram a crescer e afiar, perfurando a carne de suas próprias mãos. Ele ouviu um rugido escapar de sua boca, seus lábios se esticaram contra seus dentes, seu maxilar se quebrava dolorosamente. Sua visão embaçou conforme seu corpo tomava conta dele. Num último momento ele viu a face fantasmagórica dela, tomada por desespero, ainda apenas impressões dele mesmo.

"Nós não esquecemos!" ela gritou, sua voz alta e aguda no meio do caos. "Nós retornaremos para você antes do fim!" O inimigo infestou o morro. Ela estava do outro lado e ele não podia abrir caminho por entre os inimigos para alcançá-la. "Mas cuidado! Não estamos sozinhos na escuridão!" E então ela se foi, perdida entre as espirais de serpentes. A fúria transbordou por ele, o preenchendo...

...o empurrando até as muitas formas dos monstros que o rodeavam, o provocando. Ele ouviu um grito agudo conforme seu corpo, o corpo de um garoto, explodiu em uma mistura de carne e pêlos. As sombras fantasmagóricas da forma dela desapareceram tão rápidas e tão de repente quanto se eles tivessem a coberto com uma grande mão negra. Ela se foi, ele sabia, para sempre. Com um uivo de desespero ele se jogou para cima de seus perturbadores.

No raiar do sol Tony se encontrava caminhando rua a baixo até sua casa destruída pelo combate. Ele vestia calças apertadas roubadas de um varal do vizinho, nada mais. Seu corpo e pés traziam evidências de sua má experiência. A mãe de Tony estava parada nos restos da varanda da frente. Ele parou longe dela e a encarou fixo com um olhar acusador. "Você fez isso. De propósito."

A mãe de Tony confirmou. Ela não parecia feliz, mas Tony particularmente não ligava.

"Por quê?" ele quis saber.

"Para proteger você," ela disse.

"Me proteger?" ele gritou. "Eu poderia ter morrido!"

Sua mãe não respondeu nada.

"E você a levou de mim. Você queria isso," Tony cuspiu acusando.

Sua mãe respondeu calmamente, "Fantasmas são perigosos."

"Ela não era apenas um fantasma!" Tony protestou.

"Então o que era ela?" sua mãe perguntou.

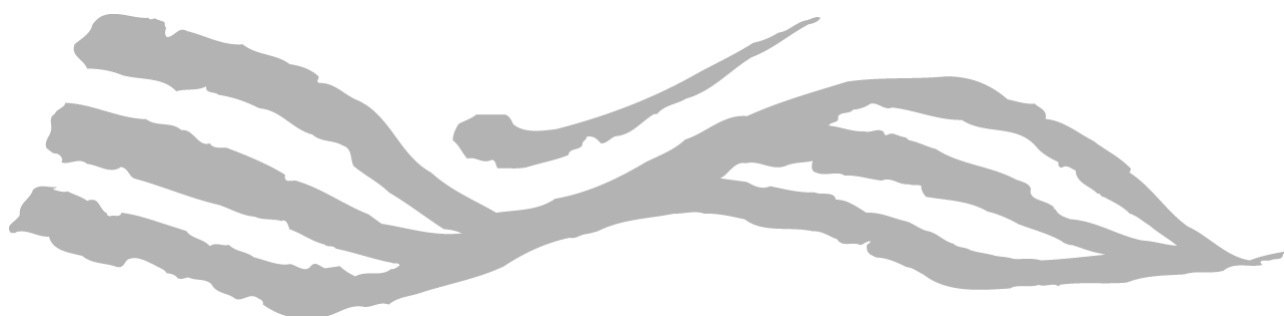
Tony ficou em silêncio. "Eu não sei," ele respondeu finalmente. "Mas vou encontrá-la. Não importa o que eu tenha que fazer". Então ele se virou e começou a andar.

"Para onde você está indo?" sua mãe o chamou.

"Viajar," Tony respondeu sem se virar.

O velho estava errado. Conforme Tony caminhava para longe de casa, seus pés eram frágeis, mas seu coração parecia duro como uma pedra.

LIVRO DE TRIBO: PEREGRINOS SILENCIOSOS



*Por Brian Armor, Ellen Kitley e James Kitley
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autores: Bryan Armor, Ellen Kiley e James Kiley. Lobisomem e Mundo das Trevas criados por Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Edição: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Leif Jones, Alex Sheikman e Melissa Uran

Arte da Capa: Steve Prescott & Sherilyn Van Valkenburgh

Layout, Diagramação e Capa: Aileen E. Miles

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Silent Striders Revised

Tradução: Cizinho (*Lendas e Cap.3*), Chokos (*Cap. 1 e 3*), Paulo (*Cap. 1*), M (*Cap.2*), Júnior (*Cap. 2*) Manaíra (*Cap. 2*), Zaca (*Cap. 4*)

Revisão: Chokos, Cizinho, Folha do Outono, Gustavo, Bone, Sussurros do Invisível e Nuno.

MET e 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: nacaogarou@gmail.com
(Nosso 17º trabalho, concluído em 01.08.2008)



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

© 2003 White Wolf Publishin, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas, Mago: A Ascensão, Hunter: The Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Lobisomem: O Apocalipse, Wraith: The Oblivion, Changeling: O Sonhar, Werewolf: The Wild West, Mago: A Cruzada dos Feiticeiros, Wraith: The Great War, Trinity, Mind's Eye Theatre, Trinity, Guia dos Jogadores de Lobisomem, Livro de Tribo: Peregrinos Silenciosos, Livro de Tribo: Garras Vermelhas, Rage Across Egypt, Cairo by Night, Ends of Empire, Mind's Eye Theatre, Laws of Wyld e Veil of Night 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: PEREGRINOS SILENCIOSOS



Conteúdo

<i>Lendas dos Caron: Aqueles Que Têm Olhos Para Ver</i>	2
<i>Capítulo Um: A Estrada Atrás de Nós (História)</i>	13
<i>Capítulo Dois: A Estrada é Vida (Sociedade)</i>	35
<i>Capítulo Três: Primeiros Passos (Personagens)</i>	69
<i>Capítulo Quatro: Crianças das Areias (Modelos e Heróis)</i>	89



Capítulo Um: A Estrada Atrás de Nós

*“Vagando por vários países e por muitos mares, eu vim,
meu irmão, para estes tristes funerais, para presentear-te
com a última recompensa da morte, e falar, mesmo que em
vão, com suas silenciosas cinzas.”*

— Gaius Valerius Catullus, *Carmina*

Talvez você tenha ouvido este conto por um caminhoneiro que o reconheceu pelo que você é. Talvez tenha sido um mentor contando na época que sua matilha de filhotes precisou aprender a história da tribo. Talvez você seja um dos poucos sortudos que conseguem ouvir as vozes de nossos ancestrais. De todo modo, a história provavelmente foi parecida com isso.

Todo Garou sabe quem nós somos. Os Peregrinos Silenciosos são errantes. Mas qualquer grupo de errante é, na verdade, dividido em dois grupos — aqueles que vagam por escolha e aqueles que vagam porque eles não têm mais nenhum lar para voltar. Eu não poderia dizer qual a porcentagem da divisão em nossa tribo. Não importa de verdade. Nós somos os dois tipos. De fato, em algum nível, todo Peregrino é de ambos os jeitos. Não temos um lar para voltar, nós nos misturamos com os solitários, renegados, viajantes e errantes por tanto tempo que a estrada está em nosso sangue.

Nós somos palestinos. Nós somos nativos americanos. Nós éramos judeus até eles terem uma pátria e ainda podemos ser. Ciganos. Exilados e viajantes. Famílias por toda África compartilham nosso sangue, assim como os descendentes dos nômades da Ásia Central. E desde que o movimento está em nosso sangue

e dos nossos ancestrais, nós nos descobrimos atraídos pelos humanos que viajam por aí — ao menos, aqueles que viajam por terra. Caminhoneiros. Bandas. Caixeiros viajantes. Trabalhadores imigrantes, os indigentes, aqueles que não conseguem manter um lar. Estes, muito mais do que o estereótipo que você possa ouvir dos Peregrinos Silenciosos como “viajantes egípcios”, representam nossa verdadeira natureza.

O Egito seria um bom lugar para começar este conto, mas a história de nossa tribo começa antes de existir um Egito em qualquer sentido.

Tempos Antigos

Tribos como os Senhores das Sombras e os Presas de Prata são obcecados com seu lugar na preferência de Gaia e seus papéis como as tribos escolhidas de Luna. Não nos importamos tanto. Nós sabemos que temos um lugar especial, rastejando por toda a superfície de Gaia, mas não sentimos a necessidade de insistir na maioria das antigas histórias. Não temos de crer que Gaia e Luna nos escolheram para receber atenção especial: Gaia e Luna escolheram **todos** os Garou para dar-lhes atenção especial.

Dessa forma, Gaia era o mundo. Luna era a lua. Gaia

e Luna ergueram alguns espíritos, elevando-os para papéis especiais. Os ursos eram os curandeiros, os corvos eram os vigias, nós éramos os guerreiros. Nos dias mais antigos das tribos humanas, quando a população de uma tribo crescia além dos cem ou duzentos, ela se dividia em duas ou mais tribos. De tal forma também foi com a tribo que antes era conhecida apenas como “Garou”. Claro que o último grupo restante de Garou, quando todas as outras tribos tinham se separado, eram os Presas de Prata. Chatos e atolados em tradição. Mas estou desviando do assunto.

Sinto muito em dizer que eu não sei dizer como foram os primeiros dias de nossa tribo. Não tempos espíritos ancestrais antigos para perguntar. Outras tribos têm maior facilidade nesse ponto, porque se eles esquecem um ponto da história tribal, um Galliard ou um Theurge pode passar algumas horas com alguns espíritos ancestrais e ao menos obter uma idéia de como o tempo em questão deve ter sido. Nós não podemos fazer isso — e eu creio que o fato de que não poderemos encontrar nossos ancestrais é a razão pela qual nós tão compulsivamente colecionamos e compartilhamos histórias de nossa tribo. É o melhor que podemos fazer. O problema em aplicar este plano para a história antiga é que durante a maior parte dos dias antigos nossos espíritos ancestrais estavam à disposição — não os perdemos até a maldição de Sutekh, no Egito. Desde então não foram armazenados muitos registros dos dias anteriores de nossa diáspora do Egito. O melhor que eu posso fazer é imaginar, a partir do senso comum e das histórias que eu ouvi de outras tribos.

Não nos separamos dos outros Garou como um grupo, como as outras tribos devem ter feito. Nós tínhamos pouca paciência para políticas tribais e tínhamos mais interesses em explorar e ver o mundo do que aqueles que queriam encontrar a próxima coisa da Wyrn e destruí-la. Alguns de nossos ancestrais eram indiscutivelmente exilados, enquanto outros foram partindo aos poucos, insatisfeitos com a comunidade Garou existente. Gradativamente, seguimos para as terras ao redor do Nilo.

Naqueles dias o Nilo era a maior das estradas. Um Peregrino poderia manter-se, metaforicamente, perto de casa, de seus irmãos e espíritos familiares da natureza, viajando centenas de quilômetros junto com o rio pelo que hoje é o Egito e o Sudão, até mesmo na selva. Imagino que naquele tempo, muito antes da história oral, a população humana da África vivia competindo com as feras por cada pedaço de comida que eles pudessem encontrar. O grande povo-gato — homens-leões, homens-leopards, e outros — clamavam a África para si mesmos naquele tempo. Eles eram tão territoriais quanto são agora, apesar de que talvez eles fossem menos rancorosos naqueles dias. Nós éramos autorizados a passar livremente, apesar de que na maior parte do tempo oferecíamos tributos as Feras senhoras da terra.

Uma das canções mais antigas que conheço — eu não vou martirizá-lo cantando-a, e uma vez que ela é cantada na antiga língua Kikuyu, não faria o menor

sentido para você — fala sobre uma dupla de chefes tribais Simba se digladiando. A canção data de antes da Guerra da Fúria, com certeza, porque ela se refere a um dos chefes casando uma filha com um filho de um governante Presa de Prata do norte. De qualquer maneira, os dois chefes, cujos nomes grosseiramente traduzidos significam Caçador-da-Montanha e Senhor-das-Planícies, utilizaram uma matilha de Peregrinos Silenciosos como embaixadores. A matilha, cujo nome era “Dançarinos das Ondas”, levou mensagens por todos os lados do que hoje é chamado Lago Vitória e a canção os descreve correndo pela superfície do lago. Em uma predição do futuro de nossa tribo, a canção dedica um verso aos Dançarinos das Ondas procurando refúgio em lugares desconhecidos quando Caçador-da-Montanha e Senhor-das-Planícies foram à guerra.

Impergium

Todo Garou instintivamente quer proteger a natureza sagrada que permanece fora do alcance humano. Nenhum de nós quer ver civilizações intruzas dentro das mais sagradas partes da superfície de Gaia. Uma das canções mais antigas que eu conheço na língua Garou é o **Lamento pela Construção de Ur**. Nossos ancestrais sabiam, mesmo naqueles dias antigos, que a humanidade iria se espalhar pela face do mundo se algo não fôsse feito para pará-los. Aqueles Garou com grandes laços com o lobo simplesmente queriam exterminar os macacos. Outros queriam desenvolvê-los... eu acho que hoje nós teríamos pensado em criar reservas para caça. Os Filhos de Gaia e os Andarilhos do Asfalto — as canções antigas chamam os Andarilhos do Asfalto de “Guardiões” ou “Sentinelas” — advogaram por deixar os humanos sozinhos mas educando-os nos caminhos de Gaia.

Como um compromisso entre todos estes pontos de vista, os Garou da época impuseram o Impergium. À população humana não foi permitido crescer além do que já alcançara. Uma criança nasce, uma pessoa morre. Nossas tribos se espalharam pelo mundo para o que nós pensamos hoje ser os nossos territórios tradicionais. Por fim, cada tribo de Garou teve de participar da contenção humana e, na época do Impergium, os humanos já tinham se espalhado por quase toda Europa e África. Assim, os Presas de Prata acabaram ficando na Rússia, os Crias de Fenris no noroeste da Europa, os Fianna nas Ilhas Britânicas e assim por diante. Apesar dos Peregrinos Silenciosos terem uma grande presença no nordeste da África, foi só com a imposição do Impergium que nós realmente tomamos aquelas terras como nossas. Muitos Peregrinos Silenciosos viajaram junto com nômades nas estepes da Ásia — quanto mais eu penso no assunto, e quanto mais canções eu ouço de outros Peregrinos, mais eu acredito que durante os dias do Impergium os Peregrinos Silenciosos devem ter sido a maior tribo Garou. Claro que nós não tínhamos influência na política Garou, mas tínhamos grandes extensões de terra e existiam centenas se não milhares de nós.

Pelo mundo, a maior parte das Feras declararam-se a

favor mas sem intervir no Impergium ou então o ignorando. O Impergium foi instituído para a maioria deles como uma ordem dos reis Presas de Prata e as rainhas Garou, as outras Raças Metamórficas ignoraram a autoridade dos Garou neste assunto. Nós sempre tivemos a crença de que o Delírio é uma resposta que aflige os humanos como resultado dos milhares de anos de Impergium, meus poucos contatos Fera me dizem que os humanos sofrem de Delírio mesmo quando confrontados com um Corax em sua ridícula forma guerreira. Então, mais uma vez, eu vou fazer uma educada suposição sobre o que aconteceu. As Feras ignoraram a ordem do Impergium quando ela foi dada pelos Presas de Prata, mas quando as populações humanas começaram a se expandir nas terras dos homens-leões na África, os Simba perceberam que um sensato controle poderia ser útil, apesar de tudo. Como sempre, não tenho qualquer evidência para comprovar, apenas os fatos de como eles se portam hoje e meus próprios poderes de dedução.

É difícil para mim trazer os argumentos de Charles Darwin em tempos como estes, especialmente quando eles geralmente são tão errôneos. Quero dizer, grande teoria, Chuck, mas ela não leva o mundo espiritual nem um pouco em conta. Espíritos da natureza guiam o desenvolvimento das espécies, todo Garou sabe disso. Mas Darwin fez alguma coisa correta. Quando uma espécie se defronta com a pressão populacional, se ela simplesmente não morrer, se fortalecerá. Se adaptará à pressão. No caso da humanidade, o Impergium começou a... fazer coisas... com eles. Eles começaram a criar armas melhores. Eles ficaram mais fortes, rápidos e corajosos. Eles aprenderam como semear a terra e cultivar plantas maiores e melhores, a domesticar a vida selvagem.

Nossa *Canção da Exaustão do Carrasco* nos conta que os Filhos de Gaia foram os primeiros a implorar aos Presas de Prata pelo fim do Impergium porque aquilo era cruel. Os Peregrinos Silenciosos foram os segundos a irem aos Presas de Prata e implorar pelo fim do Impergium por aquilo ser *estúpido*. Ao exterminar sistematicamente os membros mais fracos de cada tribo humana, estávamos tornando a raça mais forte e mais capaz a cada geração. Se não terminássemos o Impergium, dentro de um século eles estariam nos caçando.

O primeiro rei que nosso ancestral Visão-do-Horizonte falou ignorou seus apelos. O sucessor daquele rei também ignorou Visão-do-Horizonte. Mas o terceiro rei, perto do fim da vida de Visão-do-Horizonte ouviu seu argumento e entendeu que era verdadeiro. Tenho certeza que o fato de Visão-do-Horizonte ter reunido muitos aliados de quase todas as outras tribos não teve nada a ver com a decisão, nadinha mesmo. Aquele rei declarou o fim do Impergium e, apesar de ter havido dúzias de desafios, eles foram superados por argumentos ou sangue e o Impergium terminou.

Ao menos, terminou entre os Garou.

A Guerra da Fúria

O primeiro ato aberto de rebelião das Feras contra os

reis dos Garou foi ignorar a ordem para terminar o Impergium. Agora, como disse, alguns das Feras, como os homens-ursos e os Corax, nunca apoiaram isso de verdade. Mas aqueles que tinham apoiado o Impergium voluntariamente — ao invés de impostos pelos Garou — não via razão para parar. Eles nunca acreditaram de verdade na autoridade dos Garou, principalmente dos Presas de Prata. Eles viam os senhores Garou como posteriormente um rei inglês devia ver um rei francês: um primo digno de respeito, mas não de lealdade.

Lembre-se, os Presas de Prata não viram essa desobediência como um motivo para começar uma guerra. Mas eles pagaram a muitos Peregrinos muito ouro, Gnose e favores para que eles levassem e trouxessem mensagens entre suas cortes e as cortes dos Simba, além de outros senhores das Raças Metamórficas, tentando trazê-los para a forma correta de se pensar. Pelo próximo século ou mais as discussões entre nossos senhores e os senhores das Feras ficou mais acalorada.

Estávamos bem no meio de uma das mais sérias disputas. Como citei anteriormente, reivindicávamos a maior parte do curso do Nilo. Mas por todo o Nilo, os Mokolé — homens-crocodilos, não lembro exatamente o que eles são, eles não existem mais — opuseram-se àquela declaração. Com o tempo uma paz frágil foi feita, onde os Mokolé proclamaram as águas e nós a terra, mas a cada estação de cheias as coisas ficavam confusas. Aquela confusão levou ao derramamento de sangue mais de uma vez e, embora nós, Peregrinos, sejamos tão racionais quanto qualquer outro Garou, tenho aqui um pequeno poema épico, *Dança dos Dragões-Andantes* sobre um ataque noturno a um ninho de Mokolé que resultou na destruição de meia dúzia de ovos.

Depois de algumas gerações de provocações como essa, vingança, e vingança da vingança, a ordem chegou dos reis dos Presas de Prata: deveria haver guerra contra as Feras que não se submentessem a nossa liderança. Até então aquilo significava todas elas, com exceção de alguns desertores que não podiam ser confiados.

Nós não cantamos mais sobre a Guerra da Fúria. Sei que existem canções de glória por aí, épicos de ousadia e coragem. Não vou cantá-los ou lê-los em voz alta. Os compartilho com jovens Garou apenas para que o conhecimento não seja perdido, mas os escrevo e os passo adiante. Nossa tribo se vangloriou muito na matança de outros filhos de Gaia e não vou repetir isto nem mesmo ritualmente.

Egito

Os Garou viveram no Egito desde os dias antigos, antes do Impergium, até que a maldição de Sutekh e a subsequente diáspora durante a Décima Terceira Dinastia do que hoje os egiptologistas modernos chamam de Segundo Período Intermediário. Diferente de muitas outras tribos, nós nunca quisemos governar os humanos de nosso protetorado. Vivemos como conselheiros, talvez — vizes para os faraós, os sacerdotes que sussurravam conselhos na noite — mas poucos de nós governaram.

O Egito era na verdade dois reinos, desde os tempos antigos. O Baixo Egito — ao norte — era um lugar completamente diferente do Alto Egito — ao sul. Estas designações de “Alto” e “Baixo” podem não fazer sentido em um mapa qualquer para alguém não familiarizado com a área, mas se você prestar atenção no percurso do que o Nilo flui você vai descobrir que o Alto Egito é o planalto, o lugar de onde o Nilo flui, e claro o mapa deixa óbvio que o Nilo flui da África central em sentido norte pelo Egito até o Mediterrâneo. O Nilo é a vida do Egito, também é a divisão entre o Delta do Nilo e os planaltos que gera a distinção entre os dois reinos. Os antigos senhores do reino egípcio usavam coroas e outros emblemas que deixavam claro que o Egito era uma terra composta de duas.

Claro para os Peregrinos Silenciosos que o Nilo era um sinal criticamente importante da saúde de Gaia. Se o Nilo estava forte e saudável, ele poderia ocasionalmente inundar, mas ele gerava vida para todo o Egito. As planícies alagadas pelo Nilo eram as mais férteis terras por muitos quilômetros em qualquer direção. Antes de a Wyrn enlouquecer, concordávamos com os Mokolé e outros que o Nilo era uma representação da própria Wyrn. Ela trazia vida nova através da destruição.

Existiam outras forças sobrenaturais para brigar no antigo Egito: os magos, o Culto de Sutekh e os imortais. Os magos não eram como os cultistas da terra qualquer e bruxos limitados que a maioria dos Garou estava acostumado. Não, estes homens (pois a maioria deles eram homens) codificaram e matematizaram os rituais que os permitia sugar o poder de Gaia. Eles se fizeram repetitivos, previsíveis. Algumas de nossas histórias vão longe ao sugerir que os antigos magos egípcios ensinaram os Garou a arte de criar um ritual, diferente de uma simples oração ou Dom. A disciplina mágica que os magos ensinaram um ao outro não tinha nenhum componente moral nela, isso fez ocasionalmente que eles se colocassem entre nossos dentes. Eles usaram mágica sem se preocupar com as condições da Umbra próxima. Uns sugerem que esta forma mais desafiadora, e flagrante, dos antigos magos de usar rituais magos criou buracos na Umbra e que a presença destes novos vácuos ajudou a Wyrn a enlouquecer.

O Culto de Sutekh adorava um deus, um vampiro. Sutekh era uma criatura majestosa, um deus em forma humana, uma serpente vampírica que podia assumir qualquer forma que quisesse. Não sabemos. Por várias vezes na história — até a diáspora, que nós vamos falar sobre ela depois — Sutekh surgiu, trazendo fogo e destruição com ele. Ele pode não ter sido realmente um vampiro, mas sua fome do sangue dos inocentes era quase sem limites. Tempos depois ele não conseguia subsistir com mortais normais, ele precisava primeiramente do sangue de tipos particulares de mortais (virgens ou magos), mais tarde ele apenas podia saciar-se com o sangue e almas daqueles que tinha sido especialmente preparado para isso. O debate ainda está aberto sobre se Sutekh era um monstro antes da Wyrn enlouquecer. Ele



Para Maís

Para uma discussão mais extensa sobre o Egito no Mundo das Trevas, veja **Rage Aross Egypt e Cairo by Night**. Informações adicionais para os séculos XII e XIII — ao menos pela perspectiva de **Vampiro** — podem ser encontradas em **Veil of Night**.

era inquestionavelmente um monstro depois disso. Um número de cultistas o adorou — incompreensivelmente, desde que ele prometera tanto poderes temporais e virtual imortalidade àqueles que o serviram lealmente. Claro, ele garantia estas coisas toranando seus servos em vampiros, mas a maioria dos cultistas considerava suas almas como uma troca justa pela vida eterna.

Sutekh conseguiu seus poderes nas brumas da pré-história, ele fora um rei mortal ou assim conta a história. Seus inimigos foram o antigo Faraó Osíris, sua amante Ísis e seus aliados Anúbis e Hórus. Depois que Sutekh se tornou um deus, ele matou seu irmão Osíris, estuprou Ísis, ou a tornou uma vampira, (ou ambos, não podemos ter certeza), e partiu para aterrorizar o Delta, chacinando conforme sua vontade. De alguma forma, com a ajuda dos magos que mencionei anteriormente, seus inimigos conseguiram trazer Osíris de volta à vida. Ao fazer isto eles conseguiram escrever um ritual que poderia derrotar a Wyrn do Equilíbrio: eles fizeram um rito que transformava um humano em um imortal.

Não era realmente uma imortalidade, os imortais podiam morrer. Mas seus espíritos viajavam ao Duat e então eventualmente reconstruir seus corpos e retornar à vida. Seus espíritos não podiam ser extintos. Esta é uma violação da lei de Gaia, claro — todas as coisas devem morrer e os mortos devem permanecer mortos. Mas nós tínhamos um problema no antigo Egito. Tínhamos quatro inimigos verdadeiros: espíritos da recentemente insana Wyrn, o Culto de Sutekh, os magos e estes imortais. Algo tinha de acontecer. Simplesmente não tinha o bastante de nós para lutar todos aqueles seres e ainda se certificar que os humanos estavam corretamente venerando Gaia.

Os anciões da tribo decidiram que Sutekh era quase certamente maia uma ameaça do que qualquer um dos outros e decretaram o *Poema dos Inimigos da Wyrn*, o qual posso recitar para você outra hora, que a eliminação de espíritos ativos da Wyrn era nosso objetivo principal, depois do qual deveríamos alvejar o Culto de Sutekh, retaliar contra os magos por sua destruição ignorante e, apenas então, ir atrás dos imortais.

E, para não admitir que nossos ancestrais foram negligentes ao seguir os mandamentos da Litanía e seus anciões, mas a eliminação dos imortais simplesmente não era uma grande prioridade para eles. Os imortais não eram um perigo para aqueles ao seu redor, não da forma que a Wyrn e os vampiros de Sutekh eram.

A Morte e o Mundo Inferior

Certamente você sabe que os Peregrinos Silenciosos

são os únicos Garou a regularmente trafegar nas terras dos mortos. E “regularmente” é meio que um exagero. Nós entramos nas terras dos mortos apenas quando o caso é urgente, quer seja para questionar um fantasma sobre um segredo perdido ou para tentar recuperar um fetiche destruído.

Existem doze reinos até o mundo espiritual egípcio, e a maioria deles correspondem a um reino ou outro em nossa tradicional visão da Umbra. Uma parte terrível dos doze reinos correspondem às diferentes partes de Malfeas ou outras encruzilhadas infernais do mundo espiritual. Um reino em particular, Duat, é o Mundo Inferior, a terra dos mortos. As almas dos Garou mortos não vão para lá e as almas da maioria dos humanos também não. Apenas algumas almas de humanos vão para lá. Nós gostamos de sorrir enigmaticamente e contar aos outros Garou que nós conseguimos controlar os poderes da vida e da morte. Mas nós não conseguimos, claro, mas nossos mais poderosos anciões sabem como entrar em Duat. É um ritual complexo e poderoso.

Não entramos no Mundo Inferior casualmente. É perigoso. Esqueça os fantasmas desesperados e famintos. Estou falando sobre o ambiente mesmo. É morto. Não há nada para comer — nada que poderia sustentar um lobisomem, ao menos. E as tempestades que ressoam pelo Mundo Inferior desde meados da década de 90 podem destruí-lo. Apenas entre nas terras dos mortos se você tiver uma boa razão. Aqui estão alguns exemplos para que você trilhe o caminho certo.

No jovem Caern da Cerca Viva no Kansas, a matilha Faca Cautelosa era a única a ter informações sobre filhotes crescendo secretamente nas proximidades. Quando aquela matilha e alguns de seus Parentes foram mortos em um incêndio em um apartamento e num ataque da Wyrn, a seita perdeu todo o conhecimento sobre os filhotes dos arredores. Ni'mah Cabelo-de-Areia, uma Theurge de nossa tribo, foi ao Mundo Inferior em busca dos Parentes, esperando que eles pudessem identificar filhotes antes que eles fossem perdidos. Foi uma experiência angustiante para ela, mas ela retornou com três nomes.

Logo após a Guerra do Golfo, uma matilha de Peregrinos descobriu um grupo de cultistas humanos que estavam envolvidos em queimadas de poços de petróleo no Kuwait. O culto fugiu, e nossa matilha os perseguiu — o culto usou algum tipo de fetiche para abrir um portal para o Mundo Inferior e fugiu. Nossa matilha o perseguiu, apesar de que eles não estavam certos de que precisavam fazer isso — fugir para o Mundo Inferior não é meio que suicídio? Mas eles sentiram que precisavam ter certeza. Eles perseguiram os cultistas e eventualmente os encontraram lutando contra dúzias de fantasmas famintos. Depois de os Garou estarem satisfeitos que os cultistas tinham sido destruídos eles voltaram para as terras dos vivos.

E como um aviso lembre-se do exemplo de Michael Horizonte-Distante, um membro maduro e bem respeitado de nossa tribo cujo a jovem esposa Parente

morrera ao dar a luz. Horizonte-Distante escolheu viajar para a pós-vida para encontrar sua amada. Ele voltou... quebrado. Não é claro se ele simplesmente foi afetado pelos fantasmas de Duat ou se foi a visão e o sentimento do lugar que afligiu sua alma. Horizonte-Distante tinha há muito passado do Harano para um estado quase catatônico. É dito que ele nem mesmo tem energia suficiente para cometer um suicídio honrado.

Por último, fique avisado de que as almas dos imortais viajam para Duat depois da morte de seus corpos. Nós vimos isto acontecer mais de uma vez. O **Lamento pelos que não morrem** descreve as almas maiores dos imortais, suas longas caminhadas ao Duat e eventual retorno em um corpo recém nascido. Não sei se podemos acompanhá-los ou mesmo se alguém iria querer fazer isso. Os imortais continuam mais um enigma do que qualquer outra coisa — tenho certeza de que cultivar uma amizade com um deles seria útil, mas não deixe os conservadores de outras tribos descobrir isso se você o fizer, já que eles tendem a achar os imortais blasfêmias que negam a maior lei de Gaia. Os humanos não foram feitos para viver para sempre — se eles tivessem de ter este dom, eles não teriam recebido todos os outros que os permitiram prosperar.

A Grande Diáspora

Foi mencionado em algum outro lugar, Sutekh — Set — era um deus dos antigos egípcios. Durante os dias antigos, nossas histórias dizem, ele andou abertamente entre eles. Alguns dos vampiros nos contam que Sutekh era ou é um vampiro. Outros nos dizem que ele apenas criou um bando de vampiros com seus poderes divinos. Não sei. Honestamente, não me importo muito, exceto para notar que se ele é um vampiro, ele é um deus-vampiro. Muito, muito poderoso, com mágica capaz de fazer praticamente qualquer coisa.

Nós combatemos Sutekh e seus lacaios por toda história do Egito. Os Peregrinos nas estepes tiveram pouco a ver com aquelas batalhas e tiveram suas mãos atadas com outros negócios, mas os egípcios, o coração da tribo, centraram suas vidas na luta contra as crias vampíricas de Set. Ele as produzia em enorme quantidade. Pequenas crias divinas sugadoras de sangue que perveteram vilas inteiras para servir-los e alimentá-los. Monstros da Wyrn, sem dúvida. Nossa opinião geral sempre foi de que Sutekh é um dos mais poderosos avatares da Wyrn na face de Gaia. Foi apenas o grande sacrifício de nossa tribo que o aprisionou por tanto tempo quanto ele ficou aprisionado.

A última vez que Sutekh andou na terra, não foi uma matilha de Garou que surgiu para derrubá-lo, ao invés disso foi um par, um Garou e um... não exatamente Garou. Shu-Hórus foi um de nossos maiores guerreiros, ele destruiu dúzias de inimigos de Gaia e uma vez derrotou um rei Presa de Prata em combate um a um, apenas para renunciar a coroa que era sua por direito do desafio, para retornar para casa no Egito e ficar com seu povo. Sua companheira, Néftis, era uma Parente

Peregrino que tinha aprendido as artes da feitiçaria e usado-as para prolongar sua própria vida por séculos. Alguns sussurram que Néftis tinha usado o sangue vampírico das crias de Sutekh para prolongar sua vida, mas nada mais, eu acho, inverte a poesia do conto, que é certamente mais metafórico do que histórico.

Sutekh tinha começado um grande e terrível ritual. Do que precisamente o ritual dependia ou de quem você pergunta. Alguns sugerem que ele queria apagar a lua do céu, outros que ele queria tornar toda a vastidão do Nilo em seu próprio sangue vampírico-divino e, ainda, outros propõem que ele esperava destruir outros deuses-vampiros que andavam sobre a terra. O que quer que fosse, Shu-Hórus e Néftis foram os únicos que conseguiram encará-lo de frente. Néftis usou suas mágicas para fortalecer Shu-Hórus com o poder de um deus e o guerreiro Peregrino feriu Sutekh com seu d'siah.

Conheço várias histórias que tratam das horas seguintes, elas divergem em vários lugares dependendo de para quem elas foram escritas como veneração. O melhor que posso fazer por você é contar essa: Shu-Hórus feriu gravemente Sutekh, mas ao invés de contra atacar, Sutekh foi atrás de Néftis. Ele a matou — já que a mágica dela tinha se esgotado ao fortalecer Shu-Hórus — e então a transformou em vampiro. Shu-Hórus conseguiu lutar contra Sutekh quase que até deixá-lo exausto e outros Peregrinos Silenciosos prepararam uma armadilha, aprisionando Sutekh inconsciente em uma prisão muito profunda na terra. As últimas palavras de Sutekh foram sua maldição sobre nós:

Pelos nomes que eu falei, Ó, Lupinos, eu os amaldiçoo. Eu coloco minha marca sobre vocês, para que vocês sejam eternamente separados de vossos pais e mães mortos. Eu amaldiçoo-os com meu toque, para que nunca mais vocês possam descansar nas terras de vossos povos. Que os nomes de seus ancestrais sejam esquecidos e que seus fantasmas pereçam famintos no Duat. Tal qual eu fui banido, vocês deverão ser exilados, emudecidos e perdidos para sempre e além.

Levou um ano inteiro para que os efeitos da maldição de Sutekh se espalhar por todo o Egito, começando pelos bancos do Nilo e se expandindo dali. A impressão que eu tive de algumas velhas histórias é que a maldição pareceu estar realmente ligada ao nome Egito ou suas várias traduções — meu amigo Theurge nerd sugere que isso significa que Sutekh usa magias baseadas em nomes, um fato que eu relato apenas por curiosidade. Uma vez que os mapas mudam e a idéia de “Egito” entra em fluxo e refluxo, assim acontece também com a área coberta pela maldição. A maldição não tem mudado muito nos dias atuais, apesar de que alguns Peregrinos relataram algumas adversidades no Sinai até quase a década de 90.

Você provavelmente sabe disso: não podemos mais dormir tranquilamente dentro do Egito. Pesadelos de serpentes e os gritos de nossos espíritos-ancestrais nos atormentam quando fazemos isso. Não podemos recuperar Gnose lá. E não podemos mais acessar nossos

espíritos-ancestrais. Os Peregrinos no Egito — ao menos metade da tribo na época, e lembre-se que nós estamos falando sobre um período de alguns 500 anos atrás — partiram em uns ou dois ou em matilhas. Quando eles encontraram outros Garou de fora do Egito, aqueles Peregrinos que estavam deprimidos imploraram àqueles Garou para viajarem até os antigos caerns dos Peregrinos e os protegessem das forças da Wyrn. Os Peregrinos que eram muito orgulhosos para pedir ajuda simplesmente prosseguiram, nunca mencionando suas tragédia.

Como um resultado da diáspora, ao menos uma dúzia de caerns egípcios foram perdidos. Os homens-gato Bastet tomaram alguns deles. Magos egípcios tomaram outros. A Wyrn tomou a maioria deles. Nos espalhamos pelos ventos. A maior parte dos Peregrinos permaneceram nas terras ao redor do Egito (Palestina, a atual Líbia, a Terra Santa e a Península Árabe e, até mesmo, na longínqua Pérsia). A maioria dos outros Peregrinos foram para a Europa ou para o noroeste, se juntando aos nossos parentes nas estepes. A tribo caiu em desespero coletivo, tendo perdido seu lar e falhado na defesa de seu protetorado.

Muitos Peregrinos caíram em Harano, muitos outros vagaram nas florestas, para nunca mais serem vistos. Outros se dirigiram para terras desconhecidas e estranhas para nós. Alguns seguiram uma ponte de lua para o que nós chamaríamos hoje de Américas. Algumas poucas matilhas foram para o leste por onde se tornaria a Rota da Seda, mais alguns poucos se aventuraram dentro da Umbra Profunda.

Nas gerações seguinte de nosso exílio do Egito, uma Theurge mudo que foi o primeiro a tomar o nome Néftis em honra de nossa benfeitora há muito morta primeiro escreveu esta profecia. Variações dela se seguiram através dos anos.

Eu vi quatro mortes

Uma morte

O nomeador dá a forma, o mentiroso que define,

A aranha,

Suas pernas arrancadas dela

Aprisionadas em sua teia

O mundo rui

Uma morte

O destruidor corruptor e mentiroso

O dragão

Empalado no seu coração

Esmagado por sua horda

O mundo morre de fome

Uma morte

O criador mentiroso

O turbilhão

Domado

Acalmado

O mundo congela

Uma morte

Todos os três caminhos conduzem para este caminho

A mãe

As Cortes Bestiais

Os Peregrinos Silenciosos não eram bem-vindos pelas Cortes Bestias no distante oriente — o “Reino Médio” como os Metamorfs daquela parte do mundo referem-se a eles mesmo — até a Idade das Trevas. Mas os relatos que eles traziam não eram creditados. Apenas os Portadores sempre tiveram uma presença maciça no Oriente e, até mesmo naqueles primeiros dias, e se absteram da Guerra da Fúria. Os Peregrinos que retornaram das Cortes Bestiais do Reino Médio reportaram que Garou e Feras de todos os tipos cooperavam entre si em nobres cortes, cada criatura aparentemente sabendo sua função instintivamente. Os Peregrinos não eram bem-vindos nos primeiros dias e nenhum Garou que ia para o leste retornava vivo.

Com o tempo — nos dias após a queda de Roma, em especial, e mais tarde, os Peregrinos Silenciosos podiam viajar ao longo da Rota da Seda pelo menos até Kashgar e não entravam em problemas com os metamorfs locais. Os vampiros e magos do Oriente eram bem diferentes daqueles encontrados no Ocidente e, ao ver como as Cortes Bestiais permitiam membros de todas as Raças Metamórficas, os Peregrinos não partiram para o ataque aos vampiros maculados pela Wyrn ou aos magos quando estavam por lá. Nossos ancestrais não sabiam com certeza se os Metamorfs do Oriente eram aliados dos vampiros. Desde então, descobrimos que as Cortes Bestiais consideram os vampiros do Reino Médio como uma perigo tão grande quanto consideramos os vampiros do ocidente.

Descobrimos um grande número de Poços da Wyrn incrivelmente maculados no Priente, na Manchúria e na estepe oriental da Mongólia. Eles ficam a cerca de 160 km de distância um do outro e cada um é mais poderoso do que 90% os caerns dos Estados Unidos. Isso seria um outro dos segredos que não compartilhamos com as outras tribos. Afinal, eles estão de mãos ocupadas. As Cortes Bestiais sabem sobre os Poços e, apesar dos reis e rainhas de suas cortes não compartilharem seus segredos com forasteiros, não ouvi falar sobre movimentos de ataque contra essas coisas até agora.

A recente secessão dos Portadores da Luz Interior para as Cortes Bestiais de certa forma deixou nossas viagens mais fáceis, pois muitos Peregrinos Silenciosos podem nomear um aliado entre os Portadores e usar esse nome para ganhar passe livre pelo Reino Médio. Além disso, os próprios Portadores da Luz não vêem motivo para hostilidade com seus antigos companheiros do ocidente.

Muitos dos Peregrinos Silenciosos guardam esta profecia para si mesmos, como eles fazem com a maioria de seus conhecimentos mais obscuros. Muitos acreditam que ela significa que a morte de qualquer um da Tríade irá levar à destruição de Gaia, o que significa que uma

gloriosa batalha final contra a Weaver ou a Wyrn, como os Crias de Fenris e seus iguais tão desesperadamente pregam, não irá refrear o Apocalipse, pelo contrário vai acelerá-lo.

De lá até Agora

As Estradas de Roma

Os romanos contruíram estradas. Nós viajamos por elas quando era conveniente e quando estávamos no império. Mas não tivemos muito a ver com o império propriamente dito. Não éramos criaturas da civilização. Roma era bastante agradável, ouço nas histórias, mas ela não era meio que um lugar para nós. Próximo item.

Cristo

Diferente da maioria dos seres sobrenaturais no mundo — e eu acho que quero gastar um minuto aqui para discutir este termo, sobrenatural, porque não sei se ele se aplica completamente aos Garou, mas eu vou voltar nisso — os Peregrinos Silenciosos estiveram lá em Israel quando Yeshua ben Yoseph andou na terra, falando como o filho de Deus. Os gregos traduziram o nome de sua própria forma e deixaram-no nomeado como Jesus.

Certo, vamos tirar um momento para que possamos de alguma forma reconciliar a idéia de Gaia, a Mãe de Todas as Coisas, e esse deus do céu Jeová ou Javé ou Alá ou o que quer você pense. Tenho que admitir que as canções que ouço dos tempos que Yeshua andou na terra são fascinantes. O homem tinha poder. Na Umbra ele reluzia com energia. Ele fez... coisas... através da Terra Santa, e nossa *Canção do Deus Andante* sugere que ele nem mesmo fazia idéia dos efeitos que ele estava tendo na paisagem espiritual enquanto ele se movia por Israel. Caerns se moveram quando ele despertou. Pontes de Lua redirecionaram-se ou simplesmente entraram em colapso quando ele as atravessou no Reino. Eu não vou dizer que Yeshua era uma encarnação de tudo que é bom e espiritual no universo, mas eu digo que espíritos da Wyrn não se aproximariam um quilômetro dele. Um quilômetro.

A presença de Yeshua na Terra Santa criou vários problemas com as autoridades políticas locais, o que eu não vou me adentrar no assunto, mas ele fez algo de bom para os Garou. Como disse, sua presença na Terra Santa afastou os espíritos da Wyrn para longe dele. Enquanto ele andava por aí, Peregrinos foram capazes de rastrear e caçar criaturas da Wyrn que foram afastadas de seus caminhos contra a própria vontade, incluindo um monstro horrível parecido com uma lesma, Varok Urge-Yielder, que mal podia se mover e sofrera queimaduras horríveis antes de uma matilha de Peregrinos achá-lo e fatiá-lo em pedacinhos.

Maomé

Diferente de Cristo, Maomé não irradiou poderes sagrados majestosos em todas as direções. Claro, ainda

diferente de Cristo, Maomé nunca proclamou realmente *ser* parte de seu Deus. Ele simplesmente proclamou ter ouvido profecias que Deus o enviou. Maomé foi um simples mercador e viajante na grande Arábia até seu encontro com um anjo de Deus em 610, que o falou sobre o plano de Deus para o mundo. Do mesmo jeito que Yeshua aceitou a história e ensinamentos da fé judaica como sendo insuficientemente verdadeira, Maomé aceitou os ensinamentos de ambos judaísmo e cristianismo como sendo insuficiente verdadeira. Maomé partiu para liderar seu povo para conquistar, e governar, sobre uma grande área que foi expandida por seus sucessores.

Maomé mesmo não tinha grandes influências nas atividades dos Peregrinos Silenciosos, mas seus descendentes e futuros seguidores reformularam as políticas e crenças de todo o Oriente Médio. Existiram várias religiões da área que eram ao menos um pouco amigáveis com Gaia antes do surgimento do Islã, mas aqueles que seguiam religiões de Gaia depois do Islã prevalecer sobre as outras descobriram suas interpretações como sendo... inaceitáveis. Eles se converteram completamente ou, como muitos de nossos Parentes fizeram, fingiram e continuaram com rituais secretos de Gaia. Como é mencionado em todos os lugares, contudo, ao menos o Islã leva o meio ambiente a sério.

Agora compartilharei com você outro segredo sombrio que os Peregrinos Silenciosos não compartilham com outros Garou. Pela época em que Maomé foi dito receber suas visões angelicais, um Peregrino Silencioso chamado Andarilho do Fogo recebeu uma profecia do mundo espiritual. Andarilho do Fogo acreditou que a visão veio de um dos deuses do Mundo Inferior — talvez até mesmo um dos espíritos anciões do Duat ou algo ainda mais maligno.

Os espíritos mostraram a Andarilho do Fogo uma visão de Gaia do alto. Seu corpo foi consumido por chamas, destruído por veneno e sufocado por fumaça. O maldito Olho da Wyrn brilhou alto no céu e Garou impuros dançavam, copulando sem parar mas sem conseguir resultado algum. Andarilho do Fogo acreditou que ele estava vendo a Profecia da Fênix, mas esta se tornou ainda mais sombria. Grandes criaturas de metal da Wyrn mordiam o corpo de Gaia, derramando o sangue Dela sobre os mais sagrados lugares do mundo, envenenando caerns. Logo, em sua percepção, Gaia morreu.

Ainda assim, os impuros remanescentes e Garou homínídeos — pois não havia lupinos a serem encontrados — continuaram a combater a Wyrn e a Weaver onde quer que pudessem. Os homínídeos se acasalaram entre si para produzir guerreiros impuros, acreditando que eles apenas precisavam de mais alguns anos para derrotar a Wyrn de uma vez por todas e salvar Gaia, mas eles não faziam idéia de que Gaia já tinha morrido e que sua batalha era em vão.

Andarilho do Fogo sucumbiu ao Harano não muito depois de receber esta visão e muitos Theurges acreditam

quem espíritos negros o mostraram este terrível futuro simplesmente para levá-lo ao Harano, retirando um poderoso e sábio guerreiro Garou do lado de Gaia. Não conte a outros Garou desta profecia, espero que não chegue o dia em que ela se realize e eles culpem os Peregrinos Silenciosos por guardar este segredo por tantos séculos.

O Califado

Nossa terra natal é o berço de três das maiores religiões humanas, além de incontáveis cultos menores e religiões mortas. Nossa tribo têm historicamente sido cética com novos cultos enquanto eles surgem na região. Não tivemos escolha. Eles aparecem com tanta regularidade que se fôssemos investigar a fonte e a verdadeira natureza de cada culto, nós nos distrairíamos de nossos deveres aos reis da Nação Garou e, mais importante, com a própria Gaia.

Foi apenas quando a presença dele começou a ser amplamente sentida por toda a Arábia que nós realmente notamos. Um século após a morte de Maomé, o Califado Islâmico tinha conquistado e/ou convertido terras desde o Oceano Atlântico até o Himalaia.

Nós tivemos de entrar em acordos com o Islã neste ponto, assim como tivemos de entrar em acordos com o cristianismo quando ele se tornou proeminente dentro do Império Romano. Como já disse antes, o próprio Islã não é hostil à Gaia, mas seu foco em um deus-celestial masculino como seu deus maior, ao invés da Deusa-Terra que realmente representa o estado do mundo, é fundamentalmente incompatível com nossas crenças. Nós sabemos que não vamos levar a humanidade a adorar Gaia como eles fizeram nos dias antigos — apesar de que, não diga as outras tribos que nós nos sentimos desta forma, porque bem no fundo, acho que a maioria deles sente que os humanos iriam adorar Gaia se eles pudessem suportar a verdade. Sabemos que isto nunca acontecerá.

Nossa melhor esperança, pelo último milênio, tem sido acabar com o pior conflito entre muçulmanos e adoradores de Gaia. Nós mantivemos muçulmanos distantes de nossos lugares sagrados e nós deixamos os deles em paz — não vamos próximo de Meca, por exemplo. A Umbra ao redor da Ka'aba é caótica e imprevisível. A Película lá é muito alta. Espíritos de Gaia e da Wyrn evitam o lugar. Nós pensamos nisso como um presságio e a evitamos também — apesar de que tem pelo menos uma canção, *O Destino de Hamido Ladrão-de-Ovos*, que conta de um Ragabash que se escondeu na Umbra próxima da Ka'aba por um mês inteiro para evitar a perseguição de criaturas enfurecidas da Wyrn e Garou.

Assim como o Califado cresceu e seus governantes progrediram por uma série de dinastias, os adoradores humanos de Gaia foram forçados a se esconderem afim de evitar perseguições. Isto iniciou no final da Dinastia Abbasid e continuou a partir de então. Os Peregrinos Silenciosos e nossos Parentes deixaram sinais na língua Garou por toda Dar al-Islã ("Terras Islâmicas") apontando bons esconderijos seguros para viajantes de

Gaia. Na época atual, os únicos destes que restam são aqueles próximos de estradas remotas, distantes de habitações humanas — por causa da expansão da população humana, os humanos descobriram nossos esconderijos e destruíram nossos suprimentos secretos (assim como quaisquer talismãs de emergência que pudessem estar dentro deles). Nossos esconderijos restantes têm sido o lugar de adoração à Gaia por séculos — claro, não é frequentemente adorado, mas eles são abrigos que garantem consolo braços protetores da Única Deusa Verdadeira. A maioria destes lugares têm Películas finas e alguns são até mesmo clareiras.

Nômades das Estepes

Tivemos muitos Parentes entre os nômades das estepes da Ásia Central. Nós estivemos vagando por aquelas partes do mundo por toda a história conhecida, como nós clamamos o direito de selecionar os nômades durante o Impergium e nunca abandonamos a área, quando os nômades dominantes eram os Xiongnu, os Avars ou os Mogóis. Não tinha tribo que não pudessemos nos relacionar, e nenhuma real necessidade para deixá-los a sós, uma vez que eles encontraram a Wyrn e a Weaver muito mais constantemente em suas andanças do que um Garou poderia ter encontrado apenas ficando dentro do protetorado de uma seita.

Quando tribos nômades das estepes se locomoviam, eles levavam seus lares consigo. Estas casas — a maioria das pessoas hoje em dia as chamariam de "yurts" mas eles tinham muitos outros nomes e o correto é *ger* — eram feitas para serem desmontadas e reconstruídas quando o clã parasse por uma noite. Mas o maior *ger*, aqueles dos Khans e de seus mais respeitados seguidores e xamãs, não eram desmontadas durante o dia. Eram muito grandes. Ao invés, eles a colocavam sobre imensas plataformas de madeira, e as rolavam, enquanto escravos ou animais as puxavam. Agora, toda *ger* era um lugar sagrado para os humanos, que adoravam um deus do céu e uma deusa da terra muito parecida com Gaia. Nós temos lendas de que ao menos um desses *ger* estava na verdade ligado aos serviços de Gaia. Seu clã era composto amplamente de Parentes e de próprios Peregrinos Silenciosos. Eu estou falando de um caern ambulante aqui, entenda. Esta coisa podia se locomover. Não *facilmente*, ela tinha de ser puxada ou empurrada por *algo*, mas eu estou *falando* de um *caern móvel*.

Claro, a Umbra era diferente naqueles dias e naquela parte do mundo, a Película era muito mais fina. Eu não consigo imaginar que o caern era muito poderoso, e apesar de histórias divergirem sobre qual espírito de totem a pastoreava, muitas das versões dos Peregrinos acreditam que a própria Coruja cuidava do caern. Foi definitivamente um caern dos Peregrinos Silenciosos, já que tínhamos mais Parentes entre os nômades das estepes do que qualquer outro teve. Ao menos uma das histórias dizem que o Caern das Longas Viagens podia apenas viajar por caminhos determinados, "linhas espirituais" ou "caminhos dos dragões" ou qualquer bosta chinesa mal

traduzida, mas enfim.

Ele infelizmente chegou a um fim. Por volta de 1300, o Caern das Longas Viagens foi pressionado a servir de suporte para um assalto de grande escala aos laaios de um Zmei em algum lugar do sul da Rússia. Este não era um caern de guerra. A história de Alit Corre-Três-Dias, que correu do caern quando ele estava nas praias do Mar Negro em Kiev em três dias, sugerem que ele dever ter sido um caern de vigor. Mas Garou nunca devem arriscar um caern diretamente, uma vez que a batalha se apresente. O caern e os Garou de sua seita andante, todos se perderam, baixas de guerra. Aquela batalha também destruiu o único Garou que conhecia os detalhes da criação do caern, e claro uma vez que eles eram Peregrinos Silenciosos, uma vez que eles morreram eles ficaram perdidos para nós para sempre.

A Idade das Trevas

Nossa terra natal foi o alvo de muitas Cruzadas européias durante a Idade das Trevas. Por várias, vezes os exércitos da Europa se atiraram além mar na tentativa de "retomar" Jerusalém, como se os selvagens europeus do século XIII tivessem alguma vez controlado a Terra Santa. Inevitavelmente, as Cruzadas trouxeram a Wyrn com elas e, em um desagradável tipo de fertilização cruzada, as bestas da Wyrn da Terra Santa começaram a se agarrar aos cruzados enquanto eles iam e viam. E os cruzados trouxeram seus próprios monstros fétidos com eles. Vampiros eram as criaturas que menos viajaram com eles, mas fique certo que o Culto de Sutekh encontrou muitas oportunidades para se infiltrar mais adentro da Europa e propagar as palavras de seu mestre nefasto.

Claro, as indas e vindas dos cruzados nos deram muitas brechas para manobrar, nós expandimos muito nossas próprias redes de comércio e viagens no sudeste da Europa naqueles tempos. Nós começamos a nos associar mais regularmente e proximamente com os Rroma na Europa e, como você sabe, muitos de nossos Parentes ainda saúdam este grupo.

No Califado, a nossa maior preocupação era outro culto humano, o Círculo do Vermelho, e uma praga que eles lançaram sobre os Garou, a qual os lobisomens da época se referiam como a Peste Esfoladora. Não temos muitos registros da Peste Esfoladora, mas na época em que aconteceu foi uma séria preocupação para os Peregrinos em especial. A Praga podia ser passada de Garou para Garou e os Peregrinos Silenciosos, como os principais viajantes da Nação Garou, eram considerados como os principais agentes de transmissão da infecção. Seitas inteiras se fecharam para os estrangeiros, ou seriam infectadas, e algumas matilhas viajantes de Peregrinos Silenciosos foram emboscadas por Garou de outras tribos em pânico.

Por fim, os Peregrinos destruíram o Círculo do Vermelho, mas nunca encontraram a fonte da praga que o grupo alegava ter espalhado, nem mesmo qualquer ritual cultista que pudesse sugerir que eles foram os responsáveis. Ainda assim, na aurora do século XIV a



praga cessou e os Garou estavam bastante feridos.

Eu mencionei antes que nossa tribo caminhou com os guerreiros da estepe e eles vieram com os Xiongnu — os hunos — quando partiram para destruir os últimos vestígios de Roma. Mil anos depois os bárbaros da estepe voltaram a atacar o centro da Europa e nós corremos ao lado deles. Os Garou sempre foram criaturas territoriais e quando os Peregrinos acompanharam os mongóis à medida que eles forçavam sua passagem através dos principados da Rússia e dos Balcãs, os Presas de Prata e os Senhores das Sombras estavam preparados. Essas duas tribos, junto com os membros de outras tribos que eram leais a eles, defenderam seus caerns natais e os territórios de caça que reivindicavam. Os mongóis eram guerreiros talentosamente ferozes e mataram alguns desses Garou orgulhosos. Após algumas batalhas, os mongóis aprenderam a evitar os locais sagrados dos Garou e concentraram sua fúria nos acampamentos humanos, o que fizeram bem e com estilo. Mais de um velho Ahroun Peregrino Silencioso fez seu nome durante o século XIII, mostrando às tribos mais velhas que os Peregrinos com certeza poderiam lutar quando tinham um motivo.

América

Os Peregrinos Silenciosos não lideraram o caminho para a América. Após a diáspora, três matilhas de Peregrinos fizeram seu caminho através de uma ponte da lua para as terras dos Uktena, Croatan e Wendigo, mas nunca retornaram. Os Puros enviaram um espírito carregando uma orelha de um Peregrino como uma mensagem de que não queriam ser perturbados. Após a destruição que a tribo enfrentou durante a guerra que levou à diáspora, ela não estava em condição de vingar esse novo empecilho abrindo uma ponte de guerra e atacando os Puros. Tínhamos que torcer para que as três tribos protegessem suas terras natais melhor do que nós.

Voltamos à América não muito depois que os europeus o fizeram, no início do século XVI. Alguns dos Peregrinos mais velhos e conservadores ainda tinham um rancor com os Puros e levou muitos desafios para colocar um fim na questão sobre o que aconteceu com nossas matilhas. Os Puros tinham mantido as Américas livres da mácula da Wyrn por milhares de anos e não tinham interesse em permitir que outros Garou arrastassem a Wyrn para dentro de seu território com eles. Os Wendigo e Uktena simplesmente mataram os Peregrinos que foram até seus caerns. Os Croatan os receberam bem, com a condição de que os Peregrinos renunciassem sua antiga tribo e ganhassem a aceitação da Tartaruga. Descobrimos que de fato nossos antigos companheiros de tribo deram as costas à Coruja e se voltaram para a Targaruga, para se unirem com seus novos companheiros. Um de seus descendentes foi um dos Garou que se sacrificou para destruir a Devoradora de Tempestades, então, no final, acredito que ele fez a escolha correta.

A América é... uma grande questão. Os europeus que a colonizaram a enxergavam como uma grande terra vazia, com apenas selvagens e recursos naturais. Os

nativos a enxergavam como seu lar e a maioria sentia que estavam sendo invadidos por seres monstruosos praticamente de outro mundo. Os europeus e os Garou europeus trouxeram seus monstros da Wyrn do outro lado do Atlântico junto com eles, para o horror dos Puros. Os Peregrinos não eram ligados a muitos Parentes quando foram para a América — os Rroma só vieram mais tarde, os árabes e outros povos da Ásia Central não vieram em grandes números até o século XX. Então nós, hmm, fizemos nossos próprios Parentes enquanto explorávamos as Américas. Na América moderna, como resultado, existem alguns nativos americanos com um lobisomem com a aparência de um chalchal em sua árvore genealógica, apesar da maioria nem saber.

É engraçado. Os Peregrinos Silenciosos foram a primeira tribo dos chamados Estrangeiros da Wyrn a descobrir o maior segredo dos Puros. As Américas não estavam livres da mácula da Wyrn antes de nossa chegada. Os Puros apenas a esconderam bem e a enfrentavam quando ela surgia. E os Uktena, em particular, tinham prendidos literalmente dúzias de monstros gigantes da Wyrn sob a terra. Nós encontramos os Uktena que prenderam as criaturas. Encontramos as criaturas. Bem, nós não libertamos as criaturas e, até onde sabemos, elas ainda estão lá. Mas se assegure de vender esse segredo por um bom preço para os novos Reis da América.

Os grandes espaços da América do Norte sempre clamaram por nossos familiares. Seu interesse diminuiu um pouco após as estradas de ferro ligarem o país de costa a costa — eles sentiram que a última mata inexplorada estava sumindo — mas com o advento do automóvel isso mudou novamente. Onde antes você tinha que seguir os trilhos da Weaver ou levar meses para atravessar os Estados Unidos, na época da Segunda Guerra Mundial os Estados Unidos podiam ser percorridos de modo apropriado. Podíamos viajar para qualquer lugar que quiséssemos e demorar o quanto desejássemos. Com a cultura da motocicleta, do caminhão e do trailer se tonando mais prevalecente, encontramos mais e mais almas aparentadas em nossas jornadas. Esses povos que estavam ao longo de nossas viagens.

O Século XX

Muitas das informações que se seguem vêm de Abad “Tommy” Ringfinger, caminhoneiro de uma transportadora nos Estados Unidos. Tommy nasceu em 1910 e mais do que qualquer outro Garou vivo, ele viu o século.

Eu não posso dar a você a história dos Peregrinos Silenciosos no século XX. Droga, o século acabou de acabar uns meses atrás. O quê? 2003? Tá bom, uns anos atrás, mas acho que você entendeu. E de qualquer forma, a história dos Peregrinos é a história do mundo. Estamos por toda parte. O quê? Não, não na Ásia, boa Gaia, os malucos dos lobisomens amarelos e homens-tigre e qualquer coisa que eles tenham por lá iriam partí-lo ao meio, o que me faz lembrar da Segunda Guerra Mundial

quando eu tava nas Filipinas... O que? Ah, tá certo.

O Império Otomano

O Império Otomano controlou muito do Oriente Médio até a Primeira Guerra Mundial. Não era um poder realmente forte, na verdade. Era corrupto e fraco, praticamente débil. Preste atenção no seu linguajar, não pense que eu não ouvi isto! Através daquele tempo todo, espões e exploradores estiveram se fazendo com tesouros que fariam os pêlos de suas costas caírem, normalmente por... O que? Você não tem pêlos nas costas? De qualquer forma, naqueles tempos os Peregrinos gastaram muito dos seus tempos apenas se certificando que nossos caerns por todo o Império não fosse saqueado. Qualquer hora que você ouvir sobre um explorador que jure que viu Anúbis, ele provavelmente viu um dos nossos.

Isso foi quando eu era bem jovem, antes da minha Primeira Mudança, lembre-se, mas perdemos um caern, no Império Otomano, por estupidez. Foi no Egito. Nós realmente não residimos no Egito, você bem sabe o porquê, não finja que não. Então não foi bem nós que perdemos o caern. Mas algumas matilhas de Crias de Fenris saíram numa patrulha ou algo assim — festejando com alguns dos nativos, talvez, eles não falaria sobre isso — e um grupo de exploradores ingleses encontraram o complexo de tumbas que levaram ao coração do caern. Um caern pequeno para os padrões de hoje em dia, até mesmo muito pequeno para os padrões atuais. Na hora que os Crias voltaram, alguns dias depois, os malditos ingleses haviam bagunçado todo o local. Destruído tudo, espiritualmente falando. As relíquias e os pertences do túmulo foram na maior parte enviados para museus e coleções particulares na Inglaterra. Espero que eles ainda estejam lá. Provavelmente há alguns fetiches entre eles.

O Fim do Império

Como eu disse antes, o Império Otomano era o lugar onde você poderia encontrar a maior parte dos Peregrinos Silenciosos. Nós estivemos por todo o mundo, mas naqueles dias ficar mudando de um lugar para outro não era tão comum como é hoje. Claro que, hehehe, tínhamos a Roda, então enquanto nós pudéssemos encontrar um caern amigável, poderíamos normalmente chegar onde precisávamos ir... Estou vendo seu olhar severo. O que quero dizer é que até por volta da Segunda Guerra Mundial não havia muitos Peregrinos nas Américas, na Europa, África e Ásia estávamos concentrados no Oriente Médio, no Império Otomano. Foi lá onde nasci.

Os governantes do Império, a *família real*, era muito corrupta. Quero dizer, da maneira desonesta, suja e egoísta, não da maneira da Wyrn. Eles eram os tipos de autoridade hereditária que faria os Presas de Prata parecerem bons se fôssemos comparar. O que? Oh, o que eles vão fazer comigo? Eu tenho 93 anos, já matei mais servos da Wyrn do que eles podem... Deixa 'pra lá. Muitos deles escaparam dos Rebeldes de Lawrence quando a guerra tava terminando. A gente não tinha

muito interesse nos governos humanos locais — a gente só queria ser capaz de viajar sem sermos perturbados. Queríamos ter certeza de que quem quer que seja que estivesse no comando nos ajudaria a manter os humanos fora de nossos locais sagrados e ter certeza de que eles não eram lacaios da Wyrn ou do Culto de Sutekh.

Descobrimos depois que o fato de que um número de funcionários menores do Império estava enterrado até o pescoço no Culto de Sutekh. Eles se safaram intactos. Muitos deles se abrigaram nos Estados Unidos, você sabe... bem, vou guardar isso para depois. De qualquer forma, os britânicos e os franceses derrubaram o Império, entregando quase tudo para os Hashemitas governarem. Convenientemente o bastante, tínhamos um bocado de Parentes entre os Hashemitas.

Entre as Guerras

Eu sai de lá pouco antes dos alemães chegarem. Foram duas décadas bem conturbadas. Nos anos 20 tivemos o estupro de mais alguns dos segredos do Egito por Carter e a declaração de Balfour veio a tona, mas a maior parte de minhas atenções e de minha matilha estava focada em outro culto. O nome do culto é árabe, traduzido é Dente da Mandíbula Eterna. Sim, garoto, eu disse “é”, e não “era”, fico contente que você está me escutando. Eu vou chegar lá, me dê um minuto.

Você provavelmente assistiu a vários filmes quando era criança, posso dizer só de olhar pra você, mas a maioria dos egípcios não são cultistas obcecados pela morte. O interesse pela morte e a pós-vida que os antigos egípcios pareciam ter, se você perguntar minha opinião — e você perguntou! — é tão óbvio para nós que é uma das únicas coisas que sobreviveram. Se eles tivessem construídos monumentos enormes para seus passáros, então os cientistas iriam supor que eles eram uma sociedade obcecada por passáros. As tumbas são tudo que restaram, então supomos que elas eram o que eles mais se importavam. Só Gaia sabe o que as pessoas no futuro irão pensar sobre os americanos modernos, com seus bambolês, rock and roll e computadores de mão.

Minha matilha e eu fomos os primeiros a entrar no Culto da Eterna Mandíbula, e infelizmente, eles eram o tipo de pessoas que inspiraram Hollywood. Até onde eu posso lembrar, fantasmas normalmente possuíam quase metade deles e todos eles eram obcecados com seus ancestrais. A maioria do culto acreditava que os fantasmas que os possuíam eram seus ancestrais, mas se é assim, então nós entramos no mais destrutivo e escravizante grupo de espíritos ancestrais que já existiu. O Theurge de minha matilha teve certeza de que os fantasmas eram apenas fantasmas aleatórios que possuíam esses pobres coitados.

Os cultistas humanos e os fantasmas, todos adoravam a morte. Eles queriam se tornar parte da Destruidora Eterna — eles tinham muitos nomes para ela, A Devoradora, A Destruidora, O Dragão, O Esquecimento, O Grande Fim, assim por diante. Eles queriam matar a todos. Eles possuíam vários grandes

planos para isso, incluindo a demolição da primeira Represa Aswan, envenenar o Nilo (eles tentaram várias vezes) e, em uma ocasião memorável, tentar mudar o curso ou secar o Nilo, para matar a maior parte do Egito. Então, eu acho que esses caras queriam se juntar a Grande Destruidora só **depois** de mandar todo mundo para lá primeiro. Eu me lembro que eles não pensam na Destruidora deles como nós pensamos na Wyrn e eles não têm nem idéia do que era a Tríade, mas não tenho dúvidas que a Destruidora deles era a nossa Wyrn. Os cultistas todos fediam à Wyrn, possuídos ou não.

Eles apareciam de novo e de novo. Cada vez que pensávamos que os tínhamos parado, eles colocavam meia tonelada de explosivos no meio de Cairo ou algo assim. Eles ficaram quietos durante a guerra — ouvi dizer que eles tinham se tornado membros do Alto Comando Alemão, mas novamente, ouvi um milhão de boatos estúpidos sobre o que fantasmas e monstros estavam fazendo durante a guerra. Eles reapareceram depois da guerra, e como eu disse, eles tentaram explodir a Represa High Aswan na década de 70. Tenho certeza que eles ainda estão por aí, continuo ouvindo histórias sobre o governo dos EUA... O que? Ora seu, eu nunca olharia meus anciões deste jeito quando eu era um filhote.

Guerra e Crime

Nossos Parentes foram chacinados aos milhares durante a Segunda Guerra Mundial. Estes números incluem uma de minhas esposas e dois de meus filhos. Eles eram Rroma — ou, eu acho, metade-Rroma, metade árabes. Metade lobisomens também. De qualquer forma, os nazistas mataram seis milhões de Judeus. E cinco milhões e meio de todos os outros. Nós tínhamos parentes judeus, nós tínhamos Rroma — ciganos, posso dizer pelo olhar estúpido nas suas caras de filhotes que este é o termo pelo qual vocês os conhecem — tínhamos parentes Rroma, tínhamos socialistas, homossexuais, viajantes e adoradores de Gaia. Anti-sociais e preguiçosos. Não havia lugar para eles na máquina nazista, exceto lubrificar os equipamentos. O que fizeram.

Os Crias de Fenris podem dizer que eles combateram os nazistas. Onze milhões de pessoas morreram e os Crias de Fenris não levantaram a droga de um dedo. Eu sei de alguns que até torceram. Até porque, os Parentes deles eram arianos louros de olhos azuis. Lembre-se disso da próxima vez que você estiver procurando abrigo em um caern de Crias.

Porque você tem um olhar tão estranho no seu rosto? Velhos não podem ter opiniões políticas? Ou nós devemos apenas concordar com o seu líder da seita sempre? Humpf.

Israel e Palestina

Depois da guerra, e depois do Holocausto, os judeus começaram a vir à Palestina em grandes quantidades. O Holocausto deu ao movimento sionista todo um interesse maior. Agora, a Palestina era uma possessão britânica naquela época, mas os conflitos entre sionistas e os árabes

na Palestina tornou aquele lugar um lugar que os britânicos não queriam governar. Isto foi na época em que minha matilha e eu deixamos o Oriente Médio para vir para a América, então, não sei muito do que aconteceu lá em primeira mão. Eu não vi a guerra entre israelenses e o resto do mundo árabe que surgiu depois que os britânicos saíram.

Eu ouvi coisas, por outro lado. Eu ouvi que lá tinha começado a surgir algum problema grande do outro lado da Película, lá na Umbra Profunda — que mais fantasmas do que deveriam estar lá estavam passeando por lá e que eles não eram tão... estáveis. Por um instante lá, alguns dos Peregrinos que passaram pela área tavam falando sobre algum tipo de doença mental estranha, alguma fervor que atingiu os mortos. Nunca ouvi qualquer coisa além disso, por outro lado. E não ajuda espalhar fofocas quando seus aliados estão esperando informações concretas, então não vá sair tagarelando por aí.

A Represa High Aswan

O Nilo sempre foi um “problema” para o povo do Egito. O tipo de problema que dá a você solos férteis para cultivar, água potável para beber e uma via de navegação. Sim, ele alagava periodicamente, mas este é o jeito de Gaia. Não é o jeito da Weaver, então governos modernos queriam tentar e limitar o ciclo do Nilo. Por volta do fim do século XIX, o velho império decidiu colocar uma represa próximo de Aswan. Era algo bem modesto, relativamente pequeno. Não era forte o bastante para realmente segurar as águas do Nilo quando ele quisesse chegar ao Mediterrâneo, na verdade, e então os líderes tiveram de ocasionalmente alagar os fazendeiros que acreditaram quando disseram que a represa iria resolver o problema deles.

A Grande Represa em Aswan foi iniciada depois da Segunda Guerra Mundial, e não ficou completa até a década de 70. Ela criou um lago enorme — Lago Nasser — e ele inundou centenas de quilômetros quadrados. Sim, muitos egípcios ganharam eletricidade no negócio e a represa era tão imensa que os fazendeiros à baixo do curso do rio, ao norte, não tiveram mais que se preocupar com alagamentos. Mas Gaia se rebelou contra a represa.

Espíritos da Wyld e da Wyrn estão presos na represa. Eles se reviram na energia espiritual que há na mera **possibilidade** de que ela possa ser destruída e matar milhões. Mesmo agora, trinta anos ou quase depois de sua construção, a represa é um ponto de contestação entre os Garou. Os Garras Vermelhas querem o fim dela. O mesmo querem muitos dos mais fundamentalistas Fera mais longe no continente. Os Andarilhos do Asfalto, os Roedores de Ossos e os Filhos de Gaia criam o blá blá blá de sempre sobre liderar a raça humana para as virtudes de Gaia e não apenas matar uma cambada deles. Até esse momento, nós geralmente concordamos que ninguém vai tentar e destruir a represa sem checar com as outras tribos primeiro. Poucas matilhas mais persuasivas tomaram para si o trabalho de ocasionalmente patrulhar a represa e vigiar espíritos e servos da Wyrn. Todo mês eles

encontram algo, então alguns anos atrás alguns Theurges realmente aprisionaram alguns espíritos de Gaia à represa na esperança de ter algum alarme antes de que algo de mal aconteça. Até agora tem funcionado.

Fundamentalismo Islâmico

O fundamentalismo radical islâmico na verdade não começou a tomar o mundo árabe neste século até que o corrupto, imprestável, e provavelmente tocado-pela-Wyrm, Xá do Irã teve de abrir mão de seu governo empossado com apoio e fugir por sua vida diante de uma revolução islâmica. Os Estados Unidos e a União Soviética apoiaram governos islâmicos, quer fossem abertamente revolucionários ou apenas muçulmanos no geral, por décadas, independente de quer aqueles estados fossem geralmente éticos e tratassem seu povo bem ou quer fossem meramente peças convenientes de um jogo.

Muito bem. Então, sobre o Islã. Somos os Garou que estão mais familiarizados com ele e desde 2001 sei que eu caminhei tendo um bocado de gente passando por aqui querendo me fazer perguntas sobre isso. Eu vou tentar e responderei as óbvias para você, para que da próxima vez que algum safado Andarilho do Asfalto americano atravessando a Roda tiver um bocado de perguntas, você possa dar um jeito nelas para mim. Eu estou velho. Eu tenho cigarros que precisam ser fumados.

Na real, uma das maiores diferenças entre o Islã e o Cristianismo é que nas histórias humanas, Jesus teve a boa graça de ascender aos Céus depois de propagar suas lições mais importantes. Maomé ficou por aqui por décadas, cercado de bajuladores que ao menos reivindicaram depois o fato de terem escrito tudo que ele disse. Então, enquanto o Novo Testamento Cristão é bem menor e legível, existem volumes que todo mundo concorda que Maomé falou, outros volumes que todo mundo concorda que alguém diz ter ouvido Maomé dizer, assim por diante. A parte dos rumores é chamado de *hadith* e eles ficam mais radicais na medida que eles ficam menos confiáveis.

A pergunta importante para os Garou é: quão compatível é o Islã com nossas leis e as leis de Gaia? A resposta é que isso depende. Diferente da Igreja Católica, não há uma figura de autoridade central no Islã, não têm tido por mais de um milênio. Existem apenas sacerdotes e grupos de sacerdotes, cada um tendo suas idéias gerais sobre o que Maomé disse que Deus queria. E é claro, não há autoridade central para a doutrina de Gaia também. Um Ragabash Peregrino Silencioso liberal e sacerdote sunita liberal irão se dar bem o suficiente, apesar da central discordância sobre a identidade do ser supremo. Conservadorismo extremo em qualquer um dos lados vai deixá-lo com problemas.

Maomé disse "toda a Terra é uma mesquita e é um lugar de adoração", e muitos muçulmanos tentam viver como se fossem organizadores do meio ambiente, prestando respeito a visão deles do criador e de suas leis. Eles não são o Earth First ou algo assim, mas eles agem corretamente se acreditam realmente no que estão

fazendo. Eu acho que eles são iguaizinhos a qualquer humano religioso do mundo a respeito disso.

Dente Negro e o Ahadi

Do outro lado do ponto de vista liberal, mencionei mais cedo que nós temos Dente Negro. Agora, como eu disse, passei a maior parte dos anos desde o fim da guerra até o meu aniversário de dezenove anos nos Estados Unidos, então eu não estava por perto pela maior parte do, ah, reinado de Dente Negro. Mas aqui está a história do jeito que eu ouvi.

Dente Negro era um jovem e forte homem-leão que tinha decidido que já tava na hora de trazer de volta alguma forma de Impergium. Ele era bem conservador quando se tratava das leis de Gaia, pensou que as companhias de petróleo, companhias de mineração e senhores de guerra genocidas por toda a África estavam violando aquelas leis de um jeito ou de outro. Em algum momento desses ele decidiu também que ele era o Rei Fera da África.

Ele e a Tempestade Sem Fim, sua matilha, ou orgulho, ou qualquer coisa que eles se chamem, causaram turbulência pela África por quinze anos. De uma perspectiva distante, eles fizeram muitas coisas boas, isso é o que deixa tudo complicado. Eles conquistaram os vampiros da África abaixo do Saara (e os usaram!), mataram os magos e baniram os fantasmas. Eles fizeram com que a Endron e outras grandes companhias de petróleo fugissem por seu dinheiro. Eles usaram várias táticas que faria a atual administração americana declarar guerra, aterrorizando funcionários, explodindo prédios e todo o resto. Mas eles também anunciaram que os outros metamorfos da África deveriam ficar sobre sua liderança, querendo eles ou não.

Então, a Tempestade Sem Fim atacou outros povos-gato, povos-hiena, povos-crocodilo, e assim por diante, para forçá-los a declarar lealdade a Dente Negro. Quando a Tempestade Sem Fim chegou mais ao norte, eles até mesmo lutaram contra os Peregrinos Silenciosos. Nessa época eu já tinha me aposentado, claro, mas ouvi histórias de alguns de meus velhos aprendizes que disseram que os homens-leão eram fortes, velozes, experiente e lutavam sujo. Indivíduos muito resistentes, e como você provavelmente sabe, nós, Peregrinos Silenciosos, não somos exatamente os guerreiros entre os guerreiros. Nós perdemos alguns territórios para a Tempestade Sem Fim, mas eles não tiveram muito interesse em permanecer no Oriente Médio e no Saara, onde eles não tinham nenhum território ou Parentes.

Depois de um tempo, um grupo de metamorfos de além África se reuniram, silenciosamente espalhando a idéia de que Dente Negro era incapaz de governar, além de ser um tirano. O grupo ficou conhecido como o Ahadi e era liderado pela mais bela jovem metamorfo hiena que você jamais viu. Kisasi. Ela é a mais bela metamorfo hiena que você jamais viu. Kisasi. Cada centímetro dela parece de uma guerreira, sem deixar de ser feminina... O quê? Não é pecado admirar as formas de uma mulher! 'Tá

certo. Ela era uma líder forte, tinha vários Garou e Feras do seu lado. Cerca de dois anos atrás, ela deu a alguns Peregrinos no norte da África provas de que Dente Negro estava envolvido com o Culto de Sutekh e até mesmo nos deu algumas informações que levou a nossa matilha Braço de Hórus, e várias outras matilhas, a expulsar um poderoso vampiro cultista e suas crias de quase todo o norte da África. Tudo bem, ele não estava exatamente envolvido com eles. Ele estava os usando. Boatos dizem que a Tempestade Sem Fim encontrou um esconderijo com pequenos jarros de cerâmica que continham corações de vampiros dentro e ele usou os corações como chantagem contra o Culto de Sutekh quando eles vieram investigar. Dente Negro fez com que os vampiros trabalhassem para ele. Foi bem feito, se você quer saber a verdade, mesmo o cretino mereceu o que ele teve no fim. De qualquer forma, enquanto nós destruímos os vampiros, o resto da Ahadi acabou com a Tempestade Sem Fim e seus lacaios.

Dente Negro está morto, assim como o resto de seu orgulho. O Ahadi continua. Kisasi tem muita influência agora entre os metamorfos da África, do Mediterrâneo à Cidade do Cabo. Ela tem desafiantes, particularmente entre os Simba, mas os homens-leão parecem saber que tem um pouco da culpa pela dominação de Dente Negro, então eles não pressionam tão fortemente. Muitas Feras confiam em Kisasi, apesar da conta, e elas ao menos a usam como fonte para informações sobre a Wyrn. O Ahadi levou os Peregrinos Silenciosos a trabalhar mais próximo dos Bubasti, povo-gato, no Egito e no norte da África e estamos esperando trocar mais e mais informações com os Swara. Alguma hora, em breve, estou certo de que alguém vai acabar ferrando tudo e meter a gente um contra a garganta do outro de novo mas, por enquanto, é prazeroso se focar apenas na Wyrn.

Guerra do Golfo

Como disse antes, durante a Guerra Fria, os Estados Unidos e a União Soviética usaram todo o Oriente Médio como um tabuleiro de xadrez. Eles apoiaram regimes que não tiveram de prestar nenhuma compensação, só para equilibrar com os outros países controlados pelo outro lado. O Iraque foi um desses. Os Estados Unidos deram ao Iraque dinheiro, armas e todo tipo de merda, depois que os Russos saíram de cena, os EUA deram ao Iraque a idéia de que seria legal para eles tomarem os campos de petróleo do Kuwait. Então fizeram isso, e então os EUA e o resto do mundo pareceram subitamente decidir que Hussein era um maníaco que precisava ser parado. Certo, bem, você sabe a história, exércitos de todos os lugares desceram a Arábia Saudita e invadiram o Iraque, deram umas tapas no traseiro de Hussein e então se mandaram.

O que os americanos não escutam muito falar é como Hussein se certificou de cagar na cama antes de sair do Kuwait. Kuwait têm sido um problema há 10 anos para os Garou e pelos primeiros anos todas as outras tribos decidiram que o Kuwait era um problema só dos Peregrinos Silenciosos, então ficamos bem ocupados por

lá. Vê, o exército de Hussein detonou mais de 700 poços de petróleo enquanto estavam recuando do Kuwait. Na média, 10 mil barris de petróleo queimado por dia ou derramados na areia e nos aquíferos ou no Golfo Pérsico. Cada poço ergueu uma coluna de chamas a uns 400 metros ao alto e escureceu o sol por quilômetros ao redor.

As coisas pioraram para a gente, também. Levou meses para extinguir as chamas de todos os poços, entre aquilo e Monte Pinatubo explodindo, o clima daquele ano foi uma bagunça.

Por causa da magia negra fluindo por muito dos poços em chamas, tiveram Garou ou Parentes envolvidos em um terço dos selamentos dos poços. Tiveram espíritos da Wyrn dançando e pulando em quase todos os poços em chamas. Até este dia, se acontecer de você encontrar um engenheiro da indústria de petróleo que se virou para a Wyrn dentro da última década, espere que ele tenha

Acabando com um Poço de Petróleo em Chamas

Os Garras Vermelhas por anos defenderam a explosão de poços de petróleo pelo Oriente Médio e a matilha Inverno Cruel, em particular, têm causado problemas nos campos da Endron no complexo de Burgan, Kuwait. Vários Garou explicaram aos Garras que detonar um poço causaria muito mais dano ao meio ambiente do que a própria extração causou, mas os Garras argumentaram persuasivamente que o dano causado pelo transporte, refinação, distribuição e uso do petróleo de um único poço causaria mais dano do que um incêndio de um ano em um poço.

No final, o povo de Hussein tomou a decisão por nós. Qualquer que fosse a causa, a solução foi quase sempre apresentada por contratantes do mundo inteiro. A maioria deles era americanos, mas haviam kuwaitianos, canadenses, chineses e outros que estavam envolvidos no trabalho.

Foi um trabalho extremamente complicado, mesmo ignorando as criaturas da Wyrn gargalhando nos lagos de petróleo ou rolando pelas chamas. Primeiro, o poço e os arredores tinham de ser resfriados até o ponto que humanos pudessem operar na área. A maioria das equipes usaram milhares de litros de água pressurizada de milhares de metros de distância. Então algo tinha de ser feito para acabar com o fogo. Duas opções incluíam erguer um monte das chamas com um guindaste para “deslocar” o fogo, empurrando ele 10 a 15 metros ao ar e montar enormes motores de jatos soviéticos em enormes tanques soviéticos para sugar todo o oxigênio do que estava ao redor, apagando o fogo. Depois disso os engenheiros tinham de trancar o poço e parar o fluxo de petróleo. Tudo isto era complicado pela minas terrestres e armadilhas explosivas deixadas pelas forças da Wyrn — perdão, quis dizer, “o exército iraquiano.” Falha minha.

estado no Kuwait. Tivemos Garou ou Parentes envolvidos em algum grau de quase todos os selamentos, creio que centenas deles sentiram o toque da Wyrn.

Alguma outra coisa tava acontecendo, também. Agora, eu estava só nos meus 80 anos enquanto isso estava acontecendo, então de vez em quando eu ia com uma matilha de jovens Garou para manter meus ossos flexíveis. Isto deve ter sido por volta de outubro, ou algo assim, de 1991. Nós visitamos alguns dos incêndios, se você me entende, e eu descobri que lá tinha um bocado de Gnose — negra, poluída, merda asquerosa — fluindo pelas linhas entre alguns dos lugares. Eu não esperava de verdade ter tempo de fazer um mapa ou qualquer coisa, mas eu ouvi que outro Garou mais velho descobriu a mesma coisa.

Eu tive de imaginar se as linhas que fluíam faziam algum tipo de mensagem. Talvez algo visível do alto, no Umbra. Um sinal de orientação ou uma mensagem. E não foram muitos anos depois de minha descoberta que os Garou primeiro começaram a notar Antélios. Seria realmente interessante descobrir quem preparou as localizações daqueles poços de petróleo e quem foi responsável por cada detonação enquanto os iraquianos se retiravam. Aposto que eles sabem mais do que nós.

Mas sou apenas um velho motorista de caminhão aposentado e extravagante, o que porra eu sei?

Ainda existem muitas crias da Wyrn espreitando nos desertos do Kuwait. Nós estamos falando de um derramamento de petróleo cem vezes maior do que o Valdez. A banheira borbulhante da Wyrn. Nos últimos um ou dois anos nós conseguimos alguma atenção dos Senhores das Sombras de Konietzko nos Balcãs. Parece que ele está esticando os dedos. Ele quer “nos ajudar” com o problema. Estamos temporariamente “deixando” ele ajudar a gente.

A Estrada Diante de Nós: O Apocalipse

Espíritos das Estradas

Ouvido por acaso na Roda de Ptah

“Pelos meus cálculos, qualquer matilha ativa de Garou tem de despertar o espírito de um carro, ônibus, motor home, motocicleta, trator, qualquer coisa, a cada mês mais ou menos. Digamos, quatro vezes ao ano. Digamos que há duzentas matilhas ativas, aventurando-se, de lobisomens ensandecidos pelo mundo. Talvez isso não seja conservador o bastante, mas não vamos falar sobre isso agora. Duzentas matilhas, despertando o espírito de um veículo quatro vezes ao ano cada. Oitocentos espíritos por ano. Dez mil espíritos desde a Guerra do Golfo.

“O faz pensar. Os carros estão por aí desde, o que, 1910? Deve ter cinquenta mil espíritos de carros por aí. Estive falando com um Roedor de Ossos outra noite que vive num ferro velho. Ele disse que tem muito mais

carros por aí mortos do que vivos, por assim dizer, e os espíritos dos carros mortos não tem lugar nenhum para ir, nada para fazerem.

“É muita Gnose fluindo por aí moldada na idéia de um carro. E Carro — na América, quero dizer, nem tanto em outras partes do mundo — não é na verdade um espírito da Weaver. Carros sempre foram um objeto de liberdade. Ele o deixa ir onde você quer. O povo que gosta de carros de verdade, os envenenam, trepam neles toda hora, também. Não estou dizendo que vamos ficar vendo uma matilha de Garou que segue o Carro, mas aposto que não vai demorar até que você possa invocar espíritos carro sem ter um carro a disposição. Já tentou?”

A Estrela Rubra

Em 1999 uma nova estrela apareceu nos céus da Umbra. Nós a chamamos de Antélios, o Olho da Wyrn. Faz parte da Profecia da Fênix e sua chegada já trouxe mudanças terríveis no planeta.

A Tempestade no Mundo Inferior

Ouvido por acaso na Roda de Ptah, Janeiro de 2003

Era um deus. Sério. Não, eu não estava lá, eu estava em Israel quando começou, mas eu vim pra cá logo depois, ah, um passarinho me contou que algo estava acontecendo. Estranho como me sentia mais seguro em Tel Aviv. Este lugar estava bem agitado, Garou indo e vindo. Eu acho que Morningkill veio em algum momento. É, Sarah, tenho certeza de que ainda estão nos devendo um chiminage por isso.

Isso distorceu a paisagem por dúzias de quilômetros em todas as direções. Matilhas inteiras foram para lá e nunca voltaram. Ouvi que os vampiros até mesmo lançaram alguns dos seus naquilo, o que significa que isso deve ter dificultado os negócios. Ou ao menos o suprimento de sangue, eh, Sarah.

E o que quer que aquilo tenha sido, não estava completamente aqui no mundo dos vivos. Estava metade no Mundo Inferior. Aquilo plantou uma tempestade que ainda hoje está enfurecida em alguns lugares. Tempestade imensa. Ventos tão ferozes que arrancaram espíritos de seus lares e arremessaram eles de volta dentro de seus corpos. É, sei que parece um conto de fadas, mas um dos fantasmas que me seguem desapareceu por algumas semanas e reapareceu em seu corpo. Não, seu corpo de verdade. Seu cadáver. Sim, Sarah, ele tava meio decomposto. Ainda bem que o convenci a me deixar só.

Nem todos os fantasmas foram para casa ainda. Parece que mais deles estão mais perto do mundo dos vivos do que eles nunca estiveram antes.

O que, o deus? Não, não sei que deus era. Com todas as tempestades e sua localização, me pergunto se aquilo era o próprio Indra. Sei que soa meio idiota de se dizer — ele era o líder dos deuses indianos, Sarah. Tivemos e tempestades, também. De todo modo, sei que soa idiota de dizer, mas se encaixa no perfil. Realmente espero que não existam algumas centenas de outros deuses esperando



para serem despertados noutras partes do mundo.

Vários lobisomens vieram para a Roda para se recuperarem mais tarde. É fácil de alcançar. Eles disseram que o ritual que o outro Garou usou para destruir a coisa era tão poderoso que os lembrou da velha cena de bombas nucleares. Não, não, os que realizaram o ritual morreram todos. Eles venceram, por outro lado. Deve ter sido uma das nossas maiores batalhas.

Jovens Imortais

Ouvido por acaso na Roda de Ptah, Julho de 2002

Ah sim, eu os vi. Imortais. Sempre pensei que eles eram uma piada ou uma lenda — tinha um Ragabash que eu conheci que os chamava de múmias. Eles eram... bem, se você acredita nas histórias, e não vejo porquê não acreditar, eles foram criados para combater o Culto de Sutekh no antigo Egito. Um antigo rei, sua corte, sua esposa, seus guerreiros, todos eles. Eles foram imortalizados por alguma poção ou ritual, para que pudessem impedir os monstros de Sutekh de destruir o mundo e lutar pelo tempo que precisassem.

Agora, não estou falando sobre imortais como um vampiro é imortal. Aqueles putos não são imortais na ponta de sua klaive, me entende? Mas esses caras, você pode cortar a cabeça deles e tocar fogo em seu corpo, então mijar nas cinzas e depois de alguns séculos eles irão. Vão. Voltar.

De qualquer forma. Parece que tem mais deles por aí ultimamente. Não sei o que isso significa. Estou tentando não culpar a porra do Olho da Wyrn, porque isso já está ficando batido, 'tá ligado? E eles parecem ter mais poder agora — imunes ao Delírio e convocando o sagrado fogo infernal e todo tipo de merda — mas eles parecem muito mais desorientados, também. Eles não sabem o que ou quem somos. Não sei, talvez os caras que a gente esteja vendo não sejam imortais. Eles parecem bem humanos também. Não há nenhum cheiro da Wyrn neles. Não que isso necessariamente signifique alguma coisa...

As Novas Crianças

Ouvido por acaso na Roda de Ptah, uma lição para os filhotes, Setembro de 2001

Bennu foi a primeira. Ela nasceu em 1981 e passou pelo seu Ritual de Passagem algum tempo depois, em 1998. No ápice de seu Ritual, Bennu manifestou a personalidade e a voz de um antigo guerreiro Peregrino Silencioso, Shu-Hórus, cujo nome foi anteriormente apenas falado em baladas meio-esquecidas. As habilidades de Shu-Hórus permitiram a neófita Bennu destruir vários vampiros anciões do Culto de Sutekh.

Estas novidades deixaram os anciões da tribo paralizados. A Maldição de Sutekh há muito tempo exilou nossos esíritos-ancestrais. Tínhamos poucas evidências que não tinham realmente sido **destruídos**. Por um ano, Bennu foi a única que ouviu os espíritos-ancestrais. Os anciões da tribo cercaram-na com guerreiros, todos os quais juraram morrer ao invés de deixar a Wyrn ou o Culto de Sutekh tocá-la. Quando ela morreu, Theurges de centenas de quilômetros em todas as

direções vieram até ela, rezando por iluminação. Pouca iluminação surgiu — ao menos, nenhum Theurge se quer reportou algo além do óbvio. Então o Olho da Wyrn se abriu. Agora Bennu não está sozinha. Outros — filhotes, e muito poucos deles, mas nenhum Garou mais velho que nós saibamos — começaram a ouvir os ancestrais.

Muito poucos espíritos-ancestrais falaram, até o momento. Os únicos que nós vimos eram antigos, a maioria mortos desde antes da maldição de Sutekh. Eles não reconhecem o mundo moderno, não falam qualquer língua humana moderna e seu dialeto da Alta Língua é difícil de entender às vezes. E eles não são... falantes. Eles vêm aos seus descendentes em tempos de grande necessidade. E a necessidade dos Peregrinos anciões de entender o que merda está acontecendo, aparentemente, não é grande o bastante para eles.

Isto não impediu os fofocas e as teorias para explicar o porquê que isto aconteceu. Muitos de nós acreditam que a mudança é relacionada com as tempestades que passaram pelo Mundo Inferior alguns anos atrás. Nós sempre presumimos que o lar de nossos espíritos-ancestrais estava de alguma forma conectado com o Reino da Morte, e as tempestades lançaram fantasmas para dentro do mundo físico. Não seria surpresa se também tivesse sugado espíritos-ancestrais de suas casas. Tem uma teoria mais obscura, por outro lado.

Os Garou têm encontrado guerreiros vampiros do Culto de Sutekh com menos frequência desde que Bennu começou a ouvir as vozes de nossos ancestrais. No mesmo instante, ouvi falar de pesadelos compartilhados de uma pequena coruja sendo esmagada por uma imensa serpente cega. Eu não sei o que exatamente está acontecendo, mas achamos que Sutekh pode ter quebrado os grilhões que nossos ancestrais colocaram nele há várias centenas de anos. Se ele fez isso, por outro lado, não recebemos nenhum aviso. Os grilhões foram despedaçados, talvez por acaso. Ele não veio atrás de ninguém — ele não explodiu em um furacão de fúria como as divindades que despertaram no Paquistão alguns anos atrás.

Nós tendemos arrogantemente a achar que somos os maiores inimigos de Sutekh e como a maior fonte de preocupação para ele. E se tivermos errados? E se ele despertou, quebrou os grilhões e deixou seu exílio de nossos espíritos-ancestrais desaparecer porque somos irrelevantes? Se somos seus maiores inimigos e ele não acha que nós não valemos a pena nem se preocupar, o que poderia possivelmente pará-lo?

O Culto da Densa Morte

Cerca de um ano antes da primeira aparição da Estrela Vermelha, um jovem Peregrino Silencioso, que chamava a si mesmo de Poeira da Estrada, ouviu a Profecia do Andarilho do Fogo pela primeira vez no término de seu Ritual de Passagem. Por razões conhecidas apenas por ele, a Profecia encontrou uma ressonância especial com ele. Quando a Estrela Rubra apareceu, ele levou a profecia ainda mais a sério do que a maioria da Nação Garou. Ele mudou seu próprio nome para Andarilho da Estrada e começou a pregar uma mensagem

terrível para outros Garou, um ou dois de cada vez.

Andarilho da Estrada acredita que a profecia de Andarilho do Fogo se concretizou: Gaia está morta. Ele reuniu apenas uma ou duas matilhas nesta causa, menos de dez Garou, até o momento, acreditam no que ele diz. Minhas fontes me dizem que Andarilho da Estrada afirma ter algum tipo de prova de que Gaia está morta. Até o momento, nenhum Garou que não seja de nossa tribo sabe da profecia de Andarilho do Fogo, muito menos dos partidários atuais dela e, certamente, se as outras tribos soubessem eles iriam considerar tal crime uma heresia criminoso. Imagino que Andarilho da Estrada não iria viver por muito tempo espalhando tais histórias.

Ele e seu povo não tem intenções de ficar aqui neste mundo e combater a Wyrn quando a causa está perdida. Não falei com qualquer membro deste pequeno culto, não sei os nomes de qualquer um dos membros ao certo. Por outro lado, outros Peregrinos que conheço tem suas próprias histórias sobre os planos do culto. Uma história sugere que os Peregrinos de Andarilho da Estrada querem abandonar o mundo, assim como o campo Wagneriano dos Uktenas planejam fazer — eles vão se aventurar dentro da Umbra Profunda e procurar um novo lar. Outra história diz que o grupo quer se aventurar dentro do Mundo Inferior para encontrar Gaia lá e ficar com ela, protegendo-a dos deuses negros de Duat. Um terceiro rumor sugere que eles querem trazer Gaia de volta à vida. Por quais meios profanos, eu não sei. Sugiro que você mantenha distância desses Garou se você os encontrar.

A Intifada

Ouvido por acaso na Roda de Ptah, Abril de 2002

Sempre fomos a tribo dos desalojados. Certamente os Uktenas estão ao nosso lado nisso. Não vou negar. Os Uktenas focam suas vidas nos seus Parentes nas Américas e procuram Parentes em outras culturas de desalojados pelo mundo, enquanto muitos de nós nos focamos em nossos Parentes no Oriente Médio. Os Palestinos raramente tiveram um lugar que eles legalmente governassem. A maioria diria que eles nunca tiveram um Estado que eles governassem legalmente por qualquer quantidade de tempo razoável.

Desde que os britânicos deixaram seu mandato em 1948, toda a área ficou instável. Eu garanto que a situação era instável desde antes disso, mas não estive lá quando o Império Otomano caiu ou durante as Cruzadas, então vamos ficar por 1948 mesmo. Prefiro culpar os britânicos e o resto da Europa. Eles se sentiram culpados pelo que aconteceu aos judeus na Europa Oriental, com razão. Eles aliviaram sua culpa dando a Palestina aos judeus sem se preocupar com as propriedades ou vidas dos palestinos. Somos uma tribo de desalojados? Os israelenses não mais são despossuídos. Eles são os possuidores. Os Peregrinos Silenciosos não mais precisam olhar por eles e viajar com eles como os órfãos da Europa.

Sim, é verdade, meu pai é palestino, assim como a maioria de meus parentes que não são Garou dos dois lados da família. Nem todos de nós viajamos para longe do Egito durante a diáspora e, como você sabe, o lar de

minha família e os lares dos Parentes de minha seita servem como pontos de paradas para Garou viajantes de todas as tribos quando eles estão cruzando a Palestina. Sem levar em conta políticas dos humanos.

Eu acho que à medida que o ciclo de violência continua entre Israel e Palestina, vidas inocentes sendo perdidas dos dois lados, a Wyrm se enraiza. Ela apodrece no coração das pessoas que se alegram com este conflito e que o pervertem em causas políticas. Nós devemos tomar uma ação decisiva — eu não digo contra o exército de Israel ou seu governo, mas contra a influência da Wyrm. “Combate a Wyrm Onde Ela Estiver e Sempre Que Ela Proliferar” é a lei de Gaia.

Também ouvido por acaso na Roda de Ptah, Abril de 2002

Os judeus foram alienados de suas propriedades e posses na Europa e América várias vezes através dos séculos. Os cristãos lutaram contra os muçulmanos para tomar Jerusalém durante as Crusadas. Alguém perguntou algo a eles alguma vez? Não, na verdade não. Ninguém se importou. Ei, até porque, eles comem criancinhas, não é? E mataram cristo! Ah, Gaia nos salve.

A gente sabia que as superstições eram falsas, não demos nem a merda de um Ratkin sobre quem matou Cristo e nos encontramos viajando as mesmas estradas que alguns viajantes judeus nos anos depois da Quarta Cruzada. Ao longo dos anos que viriam nossa tribo passou a enxergar os judeus da mesma forma que fizemos com os Rroma e meia dúzia de outros grupos: companheiros viajantes em estradas difíceis, forasteiros em cada comunidade. Nós realmente não mesclamos nossa raça com a deles tanto como fizemos com alguns outros — algumas diferenças teológicas fundamentais, você sabe — mas os Peregrinos têm Parentes em algumas poucas comunidades judaicas.

Então, finalmente, depois de alguns crimes terríveis contra eles, um número de colonizadores judeus se juntaram para reclamar e tomar posse de sua terra natal, combatendo um bocado de inimigos poderosos e construindo eles mesmos um lar seguro e próspero. Então, subitamente os compromissados errantes da tribo queriam abandoná-los? O que é isto, o equivalente Garou para abandonar uma banda de punk porque ela ficou muito popular? Os Peregrinos Silenciosos têm laços históricos para com o povo de Israel. Nenhuma outra tribo tem uma presença forte lá e a Wyrm está sempre espreitando. O Culto de Sutekh constrói sua casa bem próxima! Nós temos de permanecer lá.

Sim, honestamente isto é uma vergonha que o povo palestino tenha perdido tanto território e liberdade, os Peregrinos devem a eles seu apoio também, mas as táticas insanas que eles têm usado pelos últimos quinze anos nunca irão levar paz àquelas áreas. A violência só serve para alimentar a Wyrm, no final. Estabilidade irá prover a paz. A paz irá nos ajudar a vencer a guerra maior.

O Caern das Longas Viagens

Um Garou chamado Jackson Anda-Longe, alfa da

matilha dos Caçadores Negros dos Peregrinos Silenciosos, é um Galliard com uma obsessão sobre o há muito perdido Caern das Longas Viagens. Ele fez tanta pesquisa quanto pôde — o que não é muito, porque quase todos os Garou que fizeram esta seita eram Peregrinos Silenciosos. E, como espíritos-ancestrais Peregrinos, eles não podem ser encontrados. Anda-Longe aprendeu o que ele podia de vários espíritos, então há cerca de dois anos atrás, ele e sua matilha desapareceram.

Não prestamos muita atenção ao seu sumiço no princípio. Nós somos Peregrinos Silenciosos: nós saímos por aí algumas vezes. Geralmente voltamos. Mas estranhas histórias começaram a brotar. Espíritos da natureza disseram ter visto ele e sua matilha, esse tipo de coisa. Estas histórias quase sempre vêm da Costa Oeste dos Estados Unidos, muitas delas de Seattle. Mas então um cara por quem eu passei há um tempo que se chama Hórus (não, não o Hórus do Alabama ou o outro de Novgorod — o Hórus de Washington) jura de pés juntos que falou a um jovem homem-tubarão japonês que teria visto Anda-Longe em Kumamoto. O homem-tubarão, Hayashi Kaokami, disse que Anda-Longe chegou do mar, mas que estava bem cauteloso sobre de onde precisamente teria chegado ou o que estava fazendo ali.

Você pode provavelmente pensar o que eu penso que ele tava fazendo, mas acredite que eu irei manter minhas suspeitas para mim mesmo e simplesmente esperar que esteja funcionando.

O Uivo e o Muro

Eu vou tentar e apresentar a seguinte história sem qualquer comentário. Eu não sei o que tirar disso, mas uma vez que recebi aproximadamente a mesma história de dois Garou diferentes, tenho de presumir que algo esteja acontecendo.

Eu esbarrei em uma jovem Garou, Sarah Filha-da-Coruja, cerca de seis meses atrás em Grand Rapids, Michigan. Ela estava um pouco perturbada. Sua matilha é multitribal, atuam numa área bem grande e são muito modernos. Eles não se encontram fisicamente tanto quanto velhas matilhas mais tradicionais fazem, eles usam a internet com muita habilidade. O que ela me disse, mais ou menos literalmente, foi isso:

“Minha irmã mais nova é Parente mas ela não sabe disso, ela não faz parte de nossa cultura. Nossos pais são do tipo de funcionários de escritório suburbanos. Marie tem quinze anos agora. Ela ficou grávida ano passado e não conseguiria passar por isso. Eu me ofereci para levá-la para o nosso povo, talvez a seita local pudesse ajudá-la de alguma forma, mas ela ainda está suspeitando muito da minha “comunidade de amigos doidos”, então eu não a pressionei. Eu levei ela até a clínica Paternidade Planejada em Muskegon.

“Eu honestamente não sei o que me levou a procurar no mundo espiritual dentro e ao redor do lugar. Deve ter me passado que isto não poderia ser muito certo. Isto... não estava muito certo. Eu não tenho qualquer habilidade para farejar a Wyrm, mas isto não parecia exatamente maculado pela Wyrm. A Película era **muito**

grossa. Além disto, havia um vazio, uma sensação de perda, e algo semiconsciente palpável em todo meu redor. Para ser sincera, isto falou comigo. Depois que o procedimento terminou eu fiquei querendo voltar lá, levar meus companheiros de matilha e tudo, mas sempre arrajo desculpas para não ir.

“Eventualmente nosso Theurge — Johnny Duas-Luas, eu acho que você conheceu ele — veio comigo ao lugar na Umbra e observou bem ao redor. John já está por aí há uma porrada de tempo, 'tá ligado, ele agora é um Adren. Ele disse que ele tinha quase certeza de que o efeito estranho na Umbra era apenas um reflexo das emoções e dores das mulheres que abortaram ali. Ele estava bem confiante que os bebês — os fetos — ah, eu não sei como diabos devo chamá-los — não tinham almas próprias ainda, que tão cedo em seu desenvolvimento eles estavam apenas compartilhando a alma da Mãe, então não poderia ter um eco da morte real lá. E que a Película era tão grossa por causa da repressão das emoções naquele lugar e a natureza mecânica do próprio procedimento. Eu acreditei nele, mas achei que você iria querer ouvir sobre isso.”

Eu iria apenas arquivar esta história, exceto que eu estava em Newark, Nova Jersey, cerca de um mês depois ouvi sobre uma briga na madrugada entre duas matilhas de Fúrias Negras do lado de fora daquela clínica. Eu rastreei a Galliard de uma das matilhas, Helen Guardiã-do-Machado, e perguntei à ela o que tinha acontecido. Novamente, do jeito que eu me lembro era isso o que ela tinha a dizer:

“Começou como um desentendimento entre nossas matilhas. Minhas companheiras de matilha e eu somos todas Fúrias, assim como era a outra matilha. Elas acreditam que é aceitável que mulheres humanas destruam a vida dentro do ventre delas uma vez que o filho fosse inconveniente para suas carreiras ou para seus parceiros. Nós discordamos. Nós viemos até esta cidade em parte para destruir este símbolo da dominação do

Ih, Cara

O material nesta seção, “O Uivo e o Muro”, trata de um assunto muito sensível no mundo atual. O aborto é uma questão religiosa, moral, política e pessoal. **Lobisomem: O Apocalipse** não tem uma posição particular sobre o aborto no mundo real. O material desta seção não deve ser tomado como apoio de qualquer posição particular relativa a este tema. **Lobisomem** é um jogo de horror animista e, em tal cenário, um evento que é tão emocionalmente, fisicamente e espiritualmente carregado como o aborto vai ter um impacto nos arredores espirituais.

Narradores e jogadores devem consultar um ao outro e ao grupo inteiro antes de introduzir histórias baseadas neste material, caso alguém no grupo se sinta desconfortável com o tema, descarte-o e passe para o próximo. É um vasto Mundo das Trevas, existem outras histórias com as quais você possa trabalhar.



Nomeador sobre a ordem natural. A outra matilha — Graça de Hécate — ficou contra nós. Disseram ser defensoras do direito das mulheres de “escolher”.

“Apesar de minhas companheiras de matilha e eu estarmos, e permanecermos confiantes, de que nós estávamos com o direito ali, não esperávamos que o mundo espiritual local reagisse como reagiu quando o primeiro sangue foi derramado. Houve algum tipo de onda na Umbra. Algo reagiu à nossa batalha. O espírito do totem de minha matilha fugiu. Eu soube que o espírito do totem da Graça de Hécate também fugiu. Houve um grito. Creio que veio através do muro da Umbra, possivelmente até mesmo de lá das terras dos mortos. O grito derrubou três de minhas irmãs. Metade da Graça de Hécate também foi afetada. A luta terminou com minhas irmãs e eu tentando tirar nossas companheiras de tribo da área. Não fazíamos idéia do que estava acontecendo.

“Conseguimos escapar. Eventualmente, minhas companheiras de matilha se recuperaram e me contaram que a outra Garou da Graça de Hécate também se recuperara. Nenhuma de nós está certa do que aconteceu, mas eu acredito que a reação que experimentamos veio das almas-infantis desesperadas que estavam presas dentro ou próximo da clínica depois da destruição de seus corpos. Não sei porquê eles responderam desta forma à nossa presença. As Fúrias da Graça de Hécate me contaram que elas passaram algum tempo próximas de clínicas como essa no passado e, mesmo quando as coisas ficavam violentas nunca tinha ocorrido tal resposta.”

Então, uma Película grossa e assombrada? Crianças-fantasmas semiconscientes? Não faço idéia. A única idéia que eu me aventuro é que as coisas podem ter mudado depois da grande tempestade no Mundo Inferior alguns anos atrás. Muitas outras coisas sobre fantasmas mudaram depois disso. Talvez houve algum efeito nisso.

11 de Setembro

Cada estadunidense — e, através da mídia estadunidense de alcance mundial, quase todo mundo no mundo moderno — sabe o que aconteceu no 11 de Setembro de 2001. As colisões e colapsos que vieram na sequência tiveram mais do que um impacto nos Peregrinos Silenciosos do que você pensar inicialmente, por diferentes razões.

Primeiro, vamos falar sobre o básico. Enquanto eu tenho certeza de que a Wyrn e seus lacaios gargalharam e se glorificaram quando os edifícios vieram a baixo, o evento não foi ato de seres sobrenaturais. Foram humanos, ordinários, entediados, mundanos, mortais fanáticos e suicidas, que colidiram aquelas aeronaves. A colisão não foi feita para satisfazer qualquer atividade mágica que eu saiba, também. Isto obviamente não fazia parte de algum tipo de ritual em massa — digo “obviamente” porque se tivesse sido, certamente já haveria algum tipo de resultado do ritual, mais de um ano se passou. E eu não sei de quaisquer cultos da Wyrn que tiveram alguma coisa a ver com as Torres ou o

Pentágono, apesar de ter certeza que há todo tipo de maníaco por aí jogando as cartas de tarô deles por aí e gritando uma coisa ou outra.

Não acho que tinha nenhum Peregrino nos prédios quando eles caíram. Imagino que havia muitos Parentes no prédio, mas não ouvi ainda nenhum Garou que sinceramente afirme ter perdido família lá. Eu não ficaria surpreso se tivessem Garou nos prédios, mas novamente eu não ficaria surpreso se não tivessem. Até porque não há muitos corretores ou investidores lobisomens. Como eu disse, definitivamente nenhum Peregrino Silencioso. Não é exatamente nossa parte da cidade.

Os ataques nos afetaram particularmente de várias formas. Primeiro, muitos Peregrinos e Parentes dos Peregrinos são oriundos do Oriente Médio. Realmente não está fácil mais para um cara qualquer de pele escura viajar pelos EUA. Nós tivemos péssimos momentos tomando transportes públicos e policiais de cidadezinhas pequenas que gostam de mostrar as suas credenciais de lei e ordem empurrando o forasteiro que se parece com um estrangeiro. Nós fazemos muitas viagens a pé, mochilando quando podemos, e deixe eu dizer, consegui precisamente *uma* carona no ano passado. Não que isso seja realmente um problema para Peregrinos que não são oriundos do Oriente Médio, admito, nem é mesmo um problema fora dos Estados Unidos.

Segundo, tivemos um aumento nas tensões políticas e religiosas no Oriente Médio. Sempre que os governos ficam nervosos sobre o futuro, eles começam a perseguir os estrangeiros, dissidentes e viajantes. Peregrinos Silenciosos não podem fazer nada a não ser ao menos dois desses, a maior parte do tempo, e geralmente somos os três, como poucos Garou são muçulmanos praticantes e a maior parte dos governos no Oriente Médio descende do Califado de alguma forma. Muitos de nossos Parentes são muçulmanos devotos, por outro lado, e de fato muitos de meus companheiros de tribo me dizem que eles tiveram Parentes lutando nos dois lados da curta guerra no Afeganistão. Quando as coisas ficam tensas por lá, como elas estão atualmente, nos preocupamos com a perspectiva de guerra de grande escala e a devastação que certamente será trazida aos poucos caerns e locais sagrados dos Garou que restam na região.

Por último, bem, tem-se o próprio Lower East Side. Não vá lá. Se você anda ouvindo essas histórias, você sabe sobre o problema de nossa tribo com fantasmas. Nós atraímos eles como algodão em um balão. Três mil pessoas ou mais morreram. Ouvi apenas de um Peregrino que esteve no Ponto de Impacto, uma Ragabash, Carla Anda-Onde-Ela-Quer. Já tentou passar um ímã através de uma pilha de fragmentos de ferro? Pelo que ouvi, Carla sobreviveu, mas ela não pode falar mais sobre isso. Ela nem mesmo pode ver você. Ela está... tendo outras conversas agora. Não sei como a Umbra é no Ponto de Impacto e, para ser sincero, nem quero saber. Vamos deixar algum Ahroun estúpido de uma tribo guerreira descobrir e nos contar.



Capítulo Dois: A Estrada É Vida

Nossas malas puídas estavam empilhadas na calçada novamente. Não tínhamos mais para onde ir. Mas não importa, a estrada é vida.

— Jakc Kerouac, *On the Road*

As pessoas me perguntam por que guardo todas essas anotações. Porque escrevo tudo sobre minhas viagens. Pertencemos a uma cultural oral. Nossa história e costumes são passados pela palavra falada. Nós não lemos, nós ouvimos e — se Gaia quiser — aprendemos alguma coisa. Eu sou sortudo. Sempre fui bom em relembrar as coisas que ouço. Nossa, isso me fez passar pelo colegial sem nunca ter estudado.

Vik Stryker morreu essa noite. Por dez anos, tive a honra de poder chamá-lo de mentor e, mais importante, meu amigo. Eu nunca tive muitos amigos. Conforme fui crescendo, me tornei um observador. Muitos de nós somos. É um efeito colateral do que nós somos. E de tanto viajar, como fiz desde que descobri o que eu sou, realmente nunca tive tempo de fazer muitos amigos íntimos. Por isso, tendo a presentear os que eu tenho.

Vik é — foi — o membro vivo mais velho de nossa tribo. Nossa, desde que o velho Morningkill morreu, Vik supostamente era o Garou mais velho do mundo. O filho da mãe tinha mais de cem anos, se você acredita nisso. Por tradição, nosso povo não vive até uma velhice madura. É incomum para nós passarmos dos 50 ou 70 anos e, talvez, menos de meia dúzia por século consiga viver até os 90. Além de Vik, os únicos que conheci em toda a minha vida que viveram tanto, foram o Rei Jacob Morningkill, um Andarilho do Asfalto chamado Wok

Rik, uma senhora Fúria Negra chamada Sangue-da-Lua, um Roedor de Ossos conhecido como Chacal de Areia e outro Peregrino chamado Tommy Ringfinger. Todos, exceto dois desses, estão mortos agora, e Vik foi o único que passou da marca de um século.

Vik viveu os últimos quarenta anos sem o Lobo Ele nunca disse nada sobre isso, mas eu poderia dizer que isso sempre foi uma profunda fonte de vergonha para ele. E estou contente por quê, no fim, ele encontrou o Lobo novamente, e morreu do jeito que ele sempre quis. Lutando uma boa luta. Desde que o conheci, ele sempre se manteve na luta contra a Wyrn. Mesmo sem o Lobo, sua mente era mais aguçada do que a maioria dos filhotes crias com um quarto de sua idade. Ele esqueceu mais sobre nossa tribo, nossa história, nossos aliados e nossos inimigos do que eu aprendi em todos os meus vinte e oito anos de vida.

E esse é o porquê de eu estar escrevendo isso. Nossa tribo está amaldiçoada. Diferente do resto dos Garou, não temos o contato com os espíritos de nossos ancestrais. Mesmo com todo o conhecimento que temos descoberto sobre o Mundo Inferior, o que acontece conosco depois da morte permanece como um mistério para nós quanto para os humanos. Quando um de nós morre, ele se vai, e todo o seu conhecimento, sabedoria e força vão com ele. Quando Vik Stryker morreu, ele levou um século de

histórias, segredos e estratégias para o túmulo junto com ele. O Fim dos Tempos está sobre nós. Se eu morrer amanhã, quero deixar para trás quaisquer conhecimentos e segredos que eu possa para esta geração. Quero deixar qualquer ajuda que puder para aqueles que têm de lutar o Apocalipse.

Posso ouvir os outros começarem a uivar. É hora do Ritual do Lobo do Inverno. Hora de dizer adeus para um dos nossos. Quando o Ritual acabar, os outros Peregrinos e eu mesmo vamos terminar a noite como nós sempre fazemos quando um dos nossos cai. Nós vamos nos reunir, aparte dos outros e compartilhar quaisquer conhecimento e sabedoria que temos. Dessa forma, quando um de nós morre, o que sabemos não morrerá conosco. Essa noite, eu escreverei tudo que conheço e aprendi na esperança de que alguém possa aprender com isso algum dia.

O Fim da Estrada...

Os rituais funerários pomposos dos faraós nunca foi moda entre nós. Nossos modos são simples. Eu ajudei o Mestre de Rituais a preparar o corpo de Vik. Limpamos seu corpo e realizamos o Ritual de Purgação. Então fizemos oferendas ao Grande Escaravelho. Ele enviou suas crias para ajudarem a preparar Vik para sua jornada até a outra vida. Eu assisti como espíritos dos escaravelhos separam a carne morta dos ossos. Quando não sobrou nada para devorarem, os espíritos se foram. Nós reunimos seus ossos e os enterramos na terra. Alguns pequenos grifos são as únicas marcas. Alguns poderão pensar que não é muito para o memorial de alguém que significou tanto para mim. Até mesmo, eles esqueceriam o local. A sepultura é apenas um símbolo. Uma lembrança. O verdadeiro memorial de Vik está em minha cabeça e em meu coração. Em minhas memórias.

... É Apenas o Começo

Agora nos reunimos. Não há sequer uma dúzia de nós aqui. Estamos tão dispersos que leva um bom tempo para reunir um bom número de nós em um único local. Vamos contar histórias uns aos outros. Histórias sobre Vik. Histórias sobre onde estivemos e o que fizemos. Histórias que nós ouvimos de outros. Eu não registro o que eles dizem palavra por palavra. Isso deve ser para perder o foco. Essas palavras não são mensagens ou profecias que precisam ser repetidas verbalmente. O foco disso é para cada um de nós captar toda a informação e interpretar da melhor forma que pudermos. O objetivo é que cada um de nós desenvolva um entendimento sobre nossa tribo como um todo. Portanto o que eu escrevo é o meu povo da maneira que eu o entendo. O mundo como vejo.

A Maldição

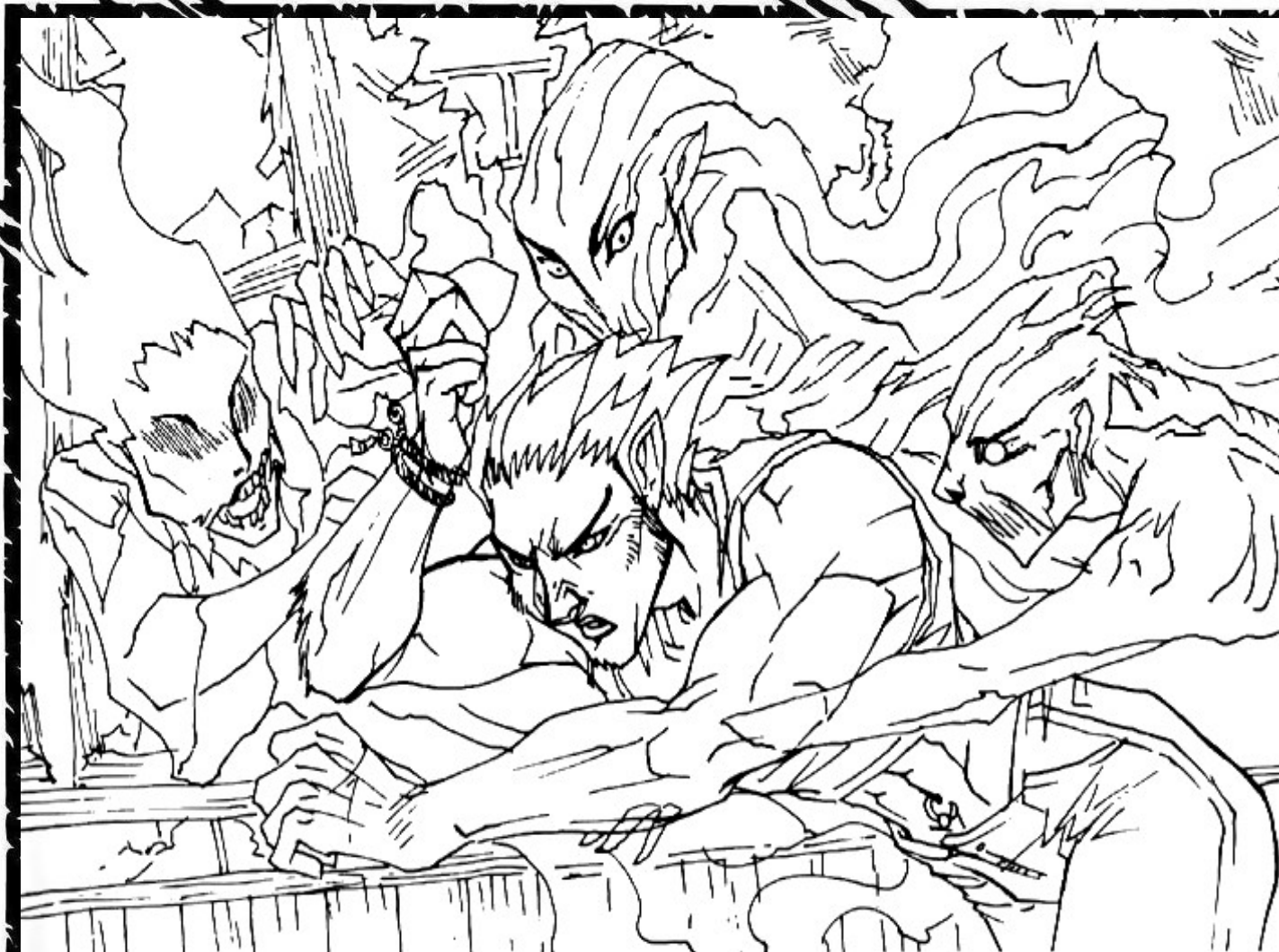
Para começar a entender nossa tribo, você primeiro deve entender nossa maldição. Toda tribo tem algo que a faz o que ela é. Algo que se apodera do coração da tribo, fazendo tudo sobre ela fluir a partir disso. Para os Roedores de Ossos, é o desejo deles de sobreviverem.

Para os Crias, é o amor deles à força. Para nós, é nossa maldição. Por quatro mil anos, ela tem moldado o que fazemos e porque fazemos. Ela é a pedra angular do que os Peregrinos Silenciosos são hoje.

Khem — Egito — é nossa terra natal e fomos expulsos dela. Nenhum Peregrino Silencioso poderá conhecer o descanso dentro das fronteiras do Reino do Egito. Nenhum sono. Nenhuma paz. Até mesmo o amor e o conforto de Gaia nos são negados enquanto permaneceremos em Khem. E por isso fomos forçados a fugir aos quatro ventos. Sozinhos em meio às tribos Garou, fomos banidos das terras onde nascemos. Os Fianna continuam possuindo suas ilhas. Os Presas de Prata continuam possuindo sua Rodina. Até mesmo os Uktena e Wendigo continuam possuindo suas Terras Puras. Gaia nos criou para proteger as terras de Khem. Para observarmos ao longo do Nilo e o manter seguro. E falhamos. O Culto de Sutekh nos expulsou com a mais blasfema mágica da Wyrn. Nossa confiança foi deixada nas mãos dos mendigos, mercadores e reis perturbados. Nossa herança se tornou nossa falha e nossa vergonha. Mas isso também se tornou nosso coração e nossa raiva. Nossa dor se transformou em nossa Fúria. Não nos esqueceremos de nossas terras natais e não esqueceremos quem nos expulsou delas. Teremos nossa vingança. Voltaremos para casa novamente.

Nossos ancestrais estão perdidos para nós. Como disse antes, quando morremos, toda nossa força e sabedoria vai conosco. Não é apenas a habilidade de nos conectarmos com a força de nossos ancestrais que nós perdemos. Nós perdemos **tudo**. Não podemos invocar nossos ancestrais para nos ensinar os Dons de Gaia. Não podemos nem mesmo acessar nossas Terras Natais Tribais na Umbra. Tudo que os outros Garou têm por direito nos é negado. Até mesmo a pós-vida continua um mistério para nós. Todo Garou sabe que, se ele for digno, seu espírito irá para sua Terra Natal Tribal após sua morte, onde ele poderá ajudar seus descendentes se for chamado. Todo Garou exceto nós. Não sabemos o que acontece conosco quando morremos. Talvez vamos para nossa Terra Natal Tribal apenas para sermos isolados dos vivos. Talvez reencarnemos. Ou talvez caiamos no esquecimento. Ninguém sabe. A morte é um mistério para nós. Aqui estou, alguém que conversa com incontáveis fantasmas e deuses, que esteve em uma dúzia de paraísos e duas vezes mais infernos, e quando o homem que foi como um pai para mim nesses últimos dez anos morre, tudo que eu sei sobre o que acontecerá com seu espírito equivale a quase nada. Eu poderia ser como um macaco amaldiçoado.

Dito isso, você poderia supor que tudo isso seja uma fonte de grande angústia para nós. Vários “que desgraça a nossa” e “Gaia, por que razão nos abandonou?” acompanhados por rangidos dos dentes e o rasgar de roupas. Alguns de nós fazem isso, mas em pouco tempo outro Peregrino o encontra, lhe dá um tapa na cabeça e diz para agir em conjunto. Não, não nos lamuriamos demasiadamente por nossos ancestrais perdidos. Nossa



perda se tornou nossa busca. Eu disse que a morte é um mistério para nós, mas isso é apenas meia verdade. Nossas mortes são um mistério para nós, sim. Mas a própria morte não. Nenhuma outra tribo conhece tanto sobre a Umbra Negra e seus segredos como nós. Incansavelmente, caminhamos pela terra e procuramos pela Umbra, atrás das pistas que nos levarão de volta aos nossos ancestrais e dos meios para quebrarmos nossa maldição. Nós nunca pararemos de procurar. Quando eu morrer, estaria condenado se fosse diante da Coruja e de Gaia e dissesse que desisti da procura, que perdi minha cabeça e decidi que isso não era trabalho meu.

Os espíritos dos mortos inquietos são atraídos por nós. A morte conduz a uma triste existência. Eles lamentam-se eternamente pelos erros que cometeram e pelas oportunidades que perderam na vida. Então quando eles encontram alguém no mundo dos vivos que pode vê-los, eles se tornam os mais detestáveis resmungões e desamparados que você poderia encontrar. E são persistentes. Até mesmo se você ajudá-los com os problemas deles, eles continuarão por perto esperando mais. E quando a notícia de que você ajudou um se espalhar, uma dúzia mais aparecerá querendo tomar o seu tempo também. A única coisa que você pode fazer é correr. Fantasmas não se distanciam muito das pessoas e lugares que são importantes para eles, então se você correr o suficiente, eles ficarão para trás e acharão outro

alguém para incomodar. Agora você sabe por que somos uma tribo de viajantes e vagabundos. Se fossemos simplesmente amaldiçoados a nunca descansarmos nas terras do Egito, acamparíamos ao longo das fronteiras e faríamos constantes incursões em Khem. Não, em vez disso, os fantasmas dos mortos nos perseguem de um lugar ao outro, mantendo-nos em constante peregrinação. Nosso estilo de vida é o nosso fardo.

Então, é isso. Somos um povo sem casa, sem conexão com nosso passado e nenhum lugar para descansarmos. Mas somos também um povo com um propósito, com um objetivo e com um maldito trabalho para fazer. Não temos tempo para gastar com autopiedade. Ao invés disso, a maldição nos mantém sempre adiante, focados na revanche que desferiremos sobre Sutekh e sobre a Wyrn.

Filhos dos Lobos (Lupinos)

Uma vez, os lobos viveram em Khem. Então o Culto de Sutekh matou a todos. Mais um na longa lista de pecados que podemos atribuir a eles. E mais uma falha de nossa parte. Gaia nos julgará pelo último e nós teremos nossa vingança pelo primeiro. Mas ainda existem aqueles entre nós que nasceram lobos. A maioria de nossos Parentes lupinos vive na América do Norte ou na Ásia Central. A Etiópia é o lar de nossos únicos Parentes lupinos remanescentes na África. Eles pairam a beira da

extinção, mas os Peregrinos na África os protegem com suas vidas.

A vida de um Peregrino Silencioso lupino não é fácil. Nossa maldição pode não tomar conta totalmente de nós enquanto a Coruja nos aceitar em sua família, mas uma nuvem negra anda sobre nossas vidas. Lobos podem normalmente sentir que algo está errado com um Garou mesmo antes de ele passar pela Primeira Mudança. Para nós, tem sido muito pior. Muitos de nossos parceiros de tribo nascidos lobos contam de serem observados com suspeita e medo pelos seus parceiros de matilha. Como se seus Parentes pudessem ver um terrível espectro de morte os rondando.

Os mortos inquietos que caçam os nascidos dos lobos são às vezes espíritos de lobos ou outros animais. Lobos mortos por humanos clamam vingança. Os espíritos do veado e outros animais de caça vêm pedir por rituais apropriados agradecendo-os pelos seus sacrifícios, assim eles poderiam continuar e renascer. Os espíritos humanos que são atraídos pelos nossos irmãos lobos, tipicamente caem em duas categorias: os desesperados e os vingativos. Os desesperados são frequentemente aqueles que morreram na profunda selva e nunca encontraram outro humano para ajudá-los. Os vingativos são aqueles que morreram nas garras e dentes de lobos ou Garou — até mesmo um Peregrino.

Filhos das Homens (Hominídeos)

Muitos de nós são nascidos dos humanos. Cada tribo na Nação Garou é assim, salvo os Garras Vermelhas. Se tivermos sorte, ambos os nossos pais são Parentes ou somos adotados por Parentes conhecidos. Se não, teremos um Garou com pais ausentes. Apenas por ser um Garou, temos um famoso problema das crianças. Depressão. Triste. Introspecção. E raiva. Se você é um hominídeo e está lendo isso, então você sabe exatamente sobre o que estou falando. A indescritível raiva que queima lentamente abaixo da superfície. O desejo de bater em tudo que o incomoda. A necessidade de lutar. De matar. Eu levei meus pais até o limite. Outros vão além, acabam fugindo ou sendo expulsos de casa. Eu acho que a única razão de meus pais nunca terem me expulsado foi porque eles eram cabeça-duras e teimosos que estavam convencidos que me disciplinar “enjaularia a brilhante borboleta que é a minha alma” ou alguma merda assim. Me pergunto o que eles diriam se soubessem que matei doze pessoas num bar quando passei pela minha Primeira Mudança. Alguma coisa com borboletas.

Somos um ramo diversificado. É um efeito colateral de como nos movimentamos. É claro, somos originalmente do Egito e continuamos a ter Parentes lá, então alguns de nós ainda estão em nossa terra natal. Aqueles nascidos em Khem, de qualquer forma, têm que sair de lá. Muitos se mudam para os países próximos e retornam para o Egito assim que possível. Outros viajam o mundo todo, se transformando em procuradores da resposta para quebrar a maldição. Depois de serem expulsos do Egito, muitos de nossos ancestrais

espalharam suas sementes pelo resto do Oriente Médio e norte da África. Peregrinos árabes tendem a ficar na região, escorregando de um corredor a outro quando necessário. De qualquer forma, existem sempre uns poucos que decidem ser os próximos Ibn Batuta e viajar o mundo. Sem se preocuparem, Peregrinos do Oriente Médio tendem a estar entre as mais puras das raças de nossa tribo. E alguns deixam isso subir-lhes a cabeça.

África e Índia foram as outras duas regiões que os antigos Peregrinos tentaram se estabelecer depois que a maldição foi lançada. Índia foi, de tudo que nós ouvimos, um sucesso confuso. As tribos que estavam lá tendiam a ser isolacionistas e seguiam uma espécie de um complexo sistema de castas similar aos seus Parentes humanos. Nunca fomos realmente bem-vindos naquele sistema, então existimos às margens. Não é de se espantar que muitos dos Peregrinos indianos resolveram partir com os Romani quando eles foram embora. África foi levemente melhor. Não se confunda, é um local perigoso, mas se você anda suavemente e carrega um grande porrete, por assim dizer, você pode andar bem. Muitos de nossos Parentes africanos fora do norte da África vivem ao longo do Nilo, na África Oriental.

Quando começou a ficar claro para nós que seria impossível ficarmos em apenas um local, começamos a pegar grupos nômades como nossos Parentes. Peregrinos continuam nascendo entre eles, mesmos se estes já se estabeleceram em algum lugar. As mais antigas linhagens são encontradas entre os beduínos da Arábia e os tuaregs da África Oriental. Dezenas de nossas linhagens sangüíneas estão espalhadas pelos clãs da Ásia Central. Nosso sangue continua correndo forte em muitas famílias Romani, mesmo que muitos deles tenham desistido de vagar por caminhos. Uns ainda encontram Peregrinos nascidos nas terras dos Sioux e outros das nações dos Grandes Planaltos, das linhagens que foram viver muito longe da terra nativa Garou.

Nem todos os nômades são nascidos dentro da cultura. Sempre houve aqueles de nós que preferiram cruzar os oceanos a traçar trilhas de terra. E você sabe como são os marinheiros quando eles atracam no porto. O Oeste Selvagem nos trouxe vaqueiros e pastores. Os anos 50 nos deu ciclistas e pacifistas. Os anos 60 e 70, Gaia nos ajude, nos trouxe os hippies e Deadheads. Sem considerar minha opinião, cada dessas subculturas continuam a existir de uma forma ou outra. E cada uma continua a produzir Parentes e Garou. Ainda que, até onde sei, sou o único que conheço que clama ter pais Deadheads. Ou talvez Vik esteja certo e sou apenas o único estúpido o bastante para admiti-lo.

Falando de bandos, não são apenas grupos que nos produziram. Existe uma longa tradição de Parentes Peregrinos vivendo entre circos e carnavais. Há histórias de trovadores medievais. As últimas décadas produziram mais do que poucas matilhas que viajam em bandos, dividindo uma vida de cidade em cidade, carruagens a carruagens. Conheci um Peregrino que trabalhou o circuito indie como um lutador profissional. O mais

assustador é que isso não é a coisa mais estranha que ouvi na minha vida.

Mas não importa de onde somos ou com quem vivemos, todos continuam amaldiçoados. Fantasmas humanos tendem a nos favorecer, procurando por vingança, para consertar erros ou qualquer outra centena coisas. Quase sem exceção, o primeiro fantasma que cada um de nós lida é um que matamos durante a Primeira Mudança. É raro o homínideo que passa pela Mudança sem ter ficado furioso entre um grupo de humanos. Alguns deles podem ter merecido morrer. Alguns deles apenas estavam no lugar errado e na hora errada. Quase todos eles têm família, amigos, responsabilidades. Você sabe, vidas. Muitos de nós, evitam o lugar onde tivemos nossa Primeira Mudança, esperando evitar os fantasmas que criamos. Eu sei que não volto a Nashville há dez anos. Algum dia, talvez, eu voltarei. Algum dia. Talvez...

Filhos do Pecado (Impuros)

Se os grupos dos lupinos são difíceis e nossos homínideos pressionados, é lógico que nossos impuros são terríveis. Por necessidade, impuros precisam ser escondidos dos olhos dos homens. O que significa que eles ficam isolados dentro de um caern ou então trancados em algum outro local isolado. Isso pode não parecer muito. Até porquê, é tudo pelo que todo impuro precisa passar até a Primeira Mudança. Mas estes outros não precisam viver com a maldição.

Eles vêem que o pecado do pai recai sobre o filho. Para um impuro, este é um fato da vida. Seus pais podem ser submetidos à vergonha e culpa, mas um impuro é a personificação viva do pecado e leva as marcas desse pecado em seu corpo. Para nós, aquele pecado é combinado. A maldição afeta cada impuro descendente de parentesco Peregrino, mesmo se ele não vir a ser um filho da Coruja. Oh, ele não precisa se preocupar de ser banido de Khem ou dos ancestrais dele, mas desde o dia em que nascer ele será caçado pelos mortos. Talvez seja por isso que temos tantos impuros entre nossa tribo. Mesmo que ele não nasça de uma mãe Peregrina, ainda sim ele carregará a maldição do pai. E somos os únicos que compreendem a tortura causada pela maldição que está sobre esse jovem impuro.

Pense sobre isso. Nós nos mudamos para escapar dos espíritos dos mortos. Impuros não têm essa opção. No passado, era possível, para Parentes dedicados ou uma matilha devotada, carregarem crianças com eles, mas nos dias atuais, isso não é possível. Alguns de nós na África e Ásia Central podem continuar com isso, mas em qualquer outro lugar é quase impossível. Então um impuro deve permanecer em um local, vulnerável a qualquer fantasma que encontrá-lo. Se ele crescer num caern, ele pode ficar bem se o totem do caern, o Mestre de Rituais ou algum Theurge decida protegê-lo dos mortos inquietos. Outros não têm tanta sorte.

Impuros são caçados pelos fantasmas de animais e homens, procurando pela mesma coisa que procuram por Peregrinos humanos ou lobos. Acima disso, impuros precisam conviver com espíritos daqueles impuros que

não tiveram chance de crescer e redimir o pecado de seus pais se tornando um campeão de Gaia. Impuros que afogados, deixados aos elementos ou de outra forma morto por Garou, procurando recuperar-se de seus próprios pecados. Esses fantasmas fazem um pouco mais do que perturbar seus primos mais afortunados. Alguns de nossos impuros ficam loucos. Aqueles que não o são, parecem estranhos e distantes, mesmo para os nossos padrões. Sem levar em consideração sua saúde mental, um impuro Peregrino é tipicamente um dos mais dedicados guerreiros de Gaia. Ele sabe profundamente que a chance que ele tem de se redimir pelo pecado de seu nascimento é uma chance que foi negada a muitos outros. E então ele tenta duramente, talvez esperando ganhar redenção por aqueles que não podem obter isso.

Faces da Lua (Augúrios)

A fúria que sentimos não é acidente. Gaia nos fez para sermos uma raça guerreira. Nós somos Suas Presas. Mas Luna aponta qual tipo de guerreiros nos transformaremos. Não importa se viemos da Algéria ou Arizona, a fase da lua em que nascemos dita nosso caminho na vida. Cada augúrio tem uma importante função na sociedade da Nação Garou e na sociedade de nossa tribo.

Ragabash

Os Ragabash são famosos — o que é uma maneira polida de dizer “estereotipada” — por terem senso de humor. O senso de humor de nossos Sem Lua tende a inclinar-se para o lado mórbido. O humor típico de alguém que gasta muito tempo lidando com a morte. Você tem que rir algumas vezes ou senão você se tornará um louco por causa da tristeza. Eles são uma das principais razões de nossa tribo nunca ter caído no desespero e derrotismo. Se alguém se entristece pelo que perdemos, o Ragabash questiona o que ainda possuímos, além de como podemos reconquistar o que foi perdido. Eles nos forçam a examinar nossas fraquezas e a nos melhorarmos.

Na guerra, muitos de nossos Sem Lua transformam-se em espíritos vingativos. Silenciosos e invisíveis, hábeis para ir a qualquer lugar e roubar ou matar qualquer coisa. Eles também, continuamente, questionam planos de batalhas, sondando e eliminando os tipos de fraquezas que possam custar a vida de um ou mais Garou. Uns poucos são mais diretos em combate. Bem, diretos para um Sem Lua de qualquer jeito. Eles estragam táticas dos chacais e hienas, usando ataques de “bater e correr” sem fim para lentamente retalhar seus inimigos. Alguns vão tão longe quanto manter um inimigo fora do equilíbrio com ironias, farpas e risos zombeteiros que congelariam sua espinha se você ouvisse. O gosto deles pelo humor mórbido os leva a trabalhar tão bem. Eles ensinam a um assassino serial como é ser esfaqueado e perseguido. Ou fazem com que os executivos que jogam lixo dentro do oceano tenham “acidentes” dentro de suas piscinas ou banheiras. Esta é a idéia de comédia para nossa tribo.

Theurges

Theurges são os xamãs entre todos os povos de toque espiritual. Cada um de nós tem uma profunda ligação com o mundo espiritual. Mas os Theurges podem ter isso ainda mais profundo. Enquanto o resto de nós tem um pé em cada mundo, eles inclinam-se mais facilmente para o mundo espiritual. Eles vêem coisas que outros não conseguem ver e vão onde outros têm medo de pisar.

Como criações de Gaia, somos naturalmente sintonizados com a Umbra e os espíritos da vida. Como filhos da Coruja, atraímos o Mundo Inferior e espíritos da morte. Nossos Theurges procuram domínio sobre vida e morte. Muitos têm um olhar assombrado em seus olhos. Alguma coisa que vem de ser intimamente familiar com o que está do outro lado. Eles falam em charadas e enunciados ocultos, porque eles sabem, mais do que qualquer outro, que a morte está sempre a nos rodear. Sempre observando e sempre escutando. E eles sabem melhor do que qualquer um que um homem morto pode contar histórias.

Philodox

Os Philodox são esperados para servirem como mediadores, não somos diferentes. Por viajarmos tanto, estamos frequentemente fora das numerosas disputas políticas que brotam dentre caern e seitas. Então muitas vezes, eles pedirão para o recém-chegado Peregrino Meia-Lua servir como um intermediário. A idéia é que um Peregrino fará um julgamento com nada mais nas mãos do que os fatos. Há uma pequena fraqueza nessa idéia, entretanto. Os fatos em mãos nunca existiram em um vácuo. Existe sempre uma história por trás de cada fato, então muitos de nossos Philodox tendem a se transformarem em muito bons detetives. Algumas seitas ficam nervosas quanto um estrangeiro começa a empurrar a sujeira, mas eles se mantêm pedindo a nós para intermediar, então eles não se importam tanto.

O outro trabalho de um Philodox é agir como um juiz (e, quando necessário, júri e executor). Fantasmas vêm para usar o desejo de terminar uma bagagem que eles carregam consigo para o outro lado. Para muitos deles, isso significa vingança das pessoas que os mataram ou que de alguma outra forma fizeram mal a eles. Então quem melhor para conseguir vingança que uma máquina de matar pesando 180 quilos? É claro, fantasmas são como os vivos. Muitos são mentirosos, estão exagerando sobre os erros cometidos contra quem levariam apenas a vinganças insignificantes ou estão cheios de merda. Então muitos pedidos dessa natureza são levados ao Philodox mais próximo. Os Meia-Luas encontrarão a verdade. Se o fantasma tem uma legítima injustiça, o Peregrino irá agir com ele. Se não, bem, temos uma maneira de punir os mortos também.

Galliards

Vik uma vez me disse que a única coisa boa do passado é que enriquece o presente. Se isso não pode ensinar a você algo, se não pode inspirar você, então é

apenas muita bagagem. Isto é o que os Galliards fazem. Ensinamos e inspiramos. Ambos são absolutamente vitais para a nossa tribo. Sem nossos ancestrais, não temos conexão direta com a história de nossa tribo. Nossa história existe apenas dentro dos corações e mente dos vivos. Sem Galliards para assegurar que nossa história e cultura passem de uma geração para a próxima, usando histórias e músicas, nossa história morrerá e será esquecida para sempre. Para nós, a função dos Galliards é da mais sagrada confiança. E isso é o que nossos Galliards — incluindo eu mesmo — levam muito a sério.

Nossa responsabilidade para inspirar é igualmente sagrada. Por milhares de anos, fomos barrados de nossa terra natal, tirados de nossos ancestrais e perseguidos de lugar para lugar pelos fantasmas dos mortos. Podíamos ter desistido, caído em Harano e desaparecido no esquecimento. Mas não desistimos. Continuamos andando e não temos planos para fazê-lo tão cedo. Nossa história inspira-nos a continuar lutando. Se não importar, se é necessário para uma vingança contra o Culto de Sutekh, o desejo de viver no padrão daqueles que vieram antes de nós ou simplesmente orgulho de quem somos. Continuamos lutando, não importa quão difícil os desafios possam ser.

Ahroun

Muitas das tradições dos guerreiros do Egito foram esquecidas. Os últimos séculos viram os egípcios serem pintados mais como uma nação de estudiosos e místicos. Outras tribos, algumas vezes entendem que o mesmo é verdadeiro para nós. Os Crias têm seus vikings, então devem ser guerreiros bárbaros. Os Peregrinos têm seus sacerdotes necromantes, então não devem ser bons numa luta. Enganam-se. Éramos velhos quando culturas humanas do Khem eram recém-nascidas. Mas diferente das outras “tribos guerreiras”, nossos Ahroun não são brigões. Ah, eles fazem seus clamores por Glória e Honra como os outros guerreiros. Mas nunca se transforma no foco de suas vidas. Não, nossos Ahroun são muito mais reservados. Talvez isso aconteça porque eles sabem em primeira mão dos fantasmas que uma guerra pode despertar.

Os Ahroun tendem a proteger. Por nos mudarmos tanto, é difícil para nossos Luas Cheias proteger os caerns todo o tempo. Em vez disso, nós favorecemos outras maneiras de aprovação. Nossos Ahroun procuram problemas antes de atacarem, e os destroem, preferivelmente, tão logo que o localizem ao invés de esperar que eles estejam nas portas do caern. Algumas vezes fantasmas levarão o Ahroun aos monstros que os mataram. O espírito da Coruja também nos leva para as bestas que vagueiam durante a noite. Nós sabemos tudo tão bem das criaturas que caminham na escuridão caçando humanos, que eles fingem não existir mais. Nossos Ahroun caminham silenciosamente pela escuridão, caçando os caçadores.

Ritos de Passagem

Longa é a estrada e difícil é o caminho que leva a

transformação de um Peregrino Silencioso. Porque fomos forçados a nos mudar tanto, ensinar nossos filhotes pode ser de longe complicado. Simplesmente, pode se transformar numa pedra no sapato. Muitos de nossos filhotes têm seu primeiro gosto da sociedade Garou como parte da seita de outras tribos. Passei minhas primeiras semanas numa seita de Fianna no leste do Tennessee. Este é o local onde eles aprendem o básico do que é ser um Garou. Como controlar a Mudança, como lidar com espíritos sem cometer erros e toda a coisa engraçada. Eventualmente, um dos Peregrinos que a seita está acostumada a lidar retorna de sua peregrinação e cuida da educação do filhote tanto quanto ele pode. Se as circunstâncias o forçam a voltar para a estrada, ele irá levar o filhote para outro Peregrino se puder. Se não, o filhote tem seu primeiro gosto da vida na estrada e se junta ao seu professor em suas viagens. Dessa maneira, isto é quando o filhote aprende os detalhes específicos da vida como um Peregrino. Nossa história, nossa maldição, o básico sobre o Mundo Inferior e o que a Coruja espera de seus filhos. Depois de tudo isso, o filhote está preparado para o Ritual de Passagem.

Nosso Ritual de Passagem é dividido em três partes. O primeiro é um teste de Vontade e Honra. O segundo de Gnose e Sabedoria. O teste final é de Fúria e Glória. O primeiro da tríade envolve entregar uma mensagem de uma seita para outra. Isso pode soar simples, mas não é. O filhote deve memorizar a mensagem palavra por palavra. Lembre-se, preservamos nossa cultura oralmente e não escrita em palavras, então memória é vital (sim, por escrever em papel, estou sendo um depravado doente e degenerado cultural). Mas não é como se pudéssemos sempre escrever uma mensagem. Muitos nascidos dos lobos são completamente analfabetos e tudo até a mais vaga mensagem iria dilacerar o Véu se cair em mãos erradas. O filhote deve aprender a mensagem pelo coração, então ele tem que levá-la onde é necessário ir. Um espírito Coruja é invocado para servir como guia para o filhote e a ninhada da Coruja é famosa por escolher a rota cênica. A viagem inevitavelmente leva o filhote por entre perigosos territórios — zonas de guerra, cidades, Mundo Inferior — até que ele finalmente chega à seita em que deve entregar a mensagem. Por completar a jornada, o filhote demonstra que ele tem Vontade de sobrepor as dificuldades de suas viagens e a Honra de carregar um pedido que foi confiado a ele.

O segundo teste requerido para um filhote é lidar com um dos Mortos Inquietos. Um fantasma é invocado e o filhote deve ajudá-lo com seu negócio não resolvido no mundo dos vivos. Isto não é tão simples quanto parece. Como disse antes, fantasmas são como pessoas. Muitos deles estão cheios disso e não estão livres de esconder a verdade ou distorcer uma mentira apenas para conseguir sua simpatia. A tarefa do filhote é distinguir quão sincero o fantasma é, ajudá-lo se ele merecer e castigá-lo se não. Ao lidar com fantasmas, o filhote mostra que ele tem habilidade de conectar-se e lidar com o mundo efêmero e que possui a Sabedoria para fazer

sábias escolhas.

O teste final é por combate. O filhote caça e mata uma criatura da Wyrn. Muitos de nossos filhotes caçam vampiros, mas alguns vão contra fomori, cultistas da Wyrn ou Malditos. Desde que o filhote encontre e mate seu objetivo, não importa como faz isso. Normalmente o filhote caça o monstro enquanto ele está sozinho, depois arranca sua cabeça. Alguns de nossos filhotes — Ahroun especialmente — passa a etapa da caça e apenas encontra o monstro, arranca sua perna e destrói ele e seus quatro companheiros junto. Qualquer coisa que a criança encontrar.

Nome de Lembrança

Uma vez que um Peregrino terminou seu Ritual de Passagem, ele é um de nossa tribo. Para simbolizar o fim de sua antiga vida e o começo de uma nova, o Cliath recebe um novo nome. Como o resto dos Garou, nós temos nossos “nomes de mérito”. Apunhala a Morte, Enterra-os-Mortos, por aí vai. Mas também temos um novo nome comum. Este nome é chamado de Nome de Lembrança. É sempre egípcio — ou uma tradução grega do egípcio. Alguns como Hórus, Anúbis ou Menu. Alguns de nós usam nossos Nomes de Lembrança como o nome de todas as horas. Outros usam apenas em assembléias. Meu Nome de Lembrança é Namer, mas eu o uso apenas para ocasiões formais. A razão para esse Nome de Lembrança é lembrar-nos de onde viemos. É uma coisa pequena, mas ajuda a manter o espírito de Khem vivo dentro de nossos corações e mentes. É uma lembrança do que Gaia nos deu, do que nós perdemos e do que temos a ganhar.

Existem também pequenos nomes que nunca pensamos. Um, é claro é Sutekh, ou Set. Este é o nome que deve ser sempre amaldiçoado. Nenhum Peregrino irá falar aquele nome sem cuspir depois. Do mesmo modo, nós nunca iremos pegar o nome de Ausare, ou Osíris. Mágicas humanas podem tê-lo redimido depois de sua destruição, mas nunca podemos esquecer que ele também era um dos mortos-vivos. Gaia irá pesar e julgar o coração dele agora, mas nós não o honraremos. Apesar das fêmeas Peregrinas pegarem o nome de Eset, poucas irão pegar seu nome grego, Ísis. O Culto de Ísis era antigamente uma espécie de aliado contra o Culto de Sutekh, mas eles cresceram corruptos e humilhados, terminando seus dias como bonecos sem valor da Wyrn e Sutekh. Melhor lembrarmos delas como filhas de Eset que usou magia e aprendizado para proteger as terras de Khem mais que a triste zombaria que eles se transformaram. Os últimos nomes que não escolhemos são Sebek e Bastet (que os gregos chamam de Bast). Eles têm seus próprios filhos e nós os honramos ao não pegar seus nomes, mas com a paz do Ahadi isso pode mudar com o tempo.

O Mito do Lobo Solitário

Toda tribo tem seus estereótipos, não somos diferentes. É lógico, muitos desses estereótipos são idéias erradas de pessoas de fora. O grande conceito errado

sobre nós é que somos uma tribo inteira de lobos solitários que viajam sozinhos e dificilmente se associam a outros. O que é engraçado é que você nunca ouve um lobo falando isso. Talvez seja porque eles instintivamente sabem o que um Andarilho do Asfalto amigo meu uma vez disse: “Um lobo solitário é um lobo morto”.

Humanos e lobos são, os dois, criaturas sociais. Eles suplicam companhia e, como homens e lobos, Garou não são diferentes. Sim, nós partimos por conta própria às vezes. Da mesma forma fazem os membros de outra tribo. Você não pode exatamente procurar por um parceiro com outro Garou atrás de você. Óbvio, talvez ela consiga quatro amigos — de diferentes sexos, a não ser que sua matilha seja um clube “só de garotos” — que também procuram por alguma sorte... E talvez os Garras Vermelhas irão começar a deixar os macacos juntarem-se a sua tribo. Não é só acasalamento. Família. Negócios. Pessoas. Problemas espirituais. Em resumo, nós temos que lidar com irritantes fantasmas e viagens dentro Umbra Negra, os quais muitos outros Garou iriam apenas evitar. Mas existe uma diferença entre tirar um tempo para si e gastar toda a sua vida como um eremita anti-social.

Quase todos nós somos membros de uma matilha. É um instinto de sobrevivência. Garou são mais efetivos e perigosos em grupos, então somos naturalmente inclinados a ficar em grupos. Somos nômades, sim, então nos juntamos em matilhas nômades. Frequentemente, isto significa uma matilha feita totalmente de Peregrinos Silenciosos. Você vê muito disso na África e Ásia Central, onde nós tendemos a estar entre a maioria. Se não somos a maioria, nós apenas encontramos Garou de outras tribos que também são nômades. Não é tão difícil. Existe sempre uma boa quantidade de outros Garou que os feitos os fazem viajar. Então reunimos alguns amigos, encontramos um Totem e vamos para estrada.

A única época em que os Peregrinos tendem a serem solitários por muito tempo é quando eles ficam velhos. Anciões normalmente vêm seus parceiros de matilha morrer. Então eles costumam viajar de seita em seita, aproveitando a companhia dos outros o quanto podem antes deles terem que se mudar de novo. Às vezes, esses Anciões formam novas matilhas, seja com outros Anciões ou com jovens Garou que precisam de ajuda. Nenhum lobo pode se manter sozinho para sempre.

O Mito do Viajante Sem Raízes

O outro engano sobre nós não é mais um conceito errado do que um mal-entendido. Sim, somos nômades. Não, não significa que andamos nos quatro cantos do globo sem objetivos, onde seja que o vento nos leve. Quando tribos nômades vagam, eles seguem uma rota padrão. Deste oásis para aquela cidade. Desse campo de caça para aquele posto de comércio. A única diferença entre eles e nós é que nos movemos em matilhas individuais em vez de uma tribo inteira.

Enquanto a maioria dos Garou tem uma seita e caern que servem como sua casa e território, temos que operar em larga escala. Preferível a escolher uma pequena

área como protetorado, cada um de nós trabalha num circuito. Este circuito é uma considerável área geográfica, normalmente com muitos caerns ou seitas dentro dela. Nós viajamos pelo circuito, indo de caern em caern, seita em seita num padrão semi-permanente. Isto nos permite levar notícias, avisos e outras informações entre as seitas e patrulhar as áreas entre caerns contra perigos que possam estar muito longe da divisa do caern que ninguém tenha percebido ainda.

Peregrinos diferentes trabalham em diferentes circuitos. Alguns podem caminhar apenas poucas centenas de milhas em cada direção. Outros podem caminhar continentes inteiros. Mestre Patel da Seita Roda de Ptah nunca viaja mais que um dia corrente da Casablanca. Anúbis Caminhante-da-Colina trabalha um circuito que o leva do leste da Virgínia para Geórgia e vice-versa. Eu viajo todos os Estados Unidos a leste do Rio Mississippi. Caminha-Com-Poder, Gaia esteja com ele, viaja toda a África. E então você tem os poucos raros como Mephi Mais-Rápido-Que-A-Morte que atualmente viaja o mundo inteiro. Mas até Mephi tende a manter um padrão de caminho, verificando certos caerns ao menos uma vez ao ano.

Você pode se perguntar por que fazemos isso. Porque adotamos um território como nosso protetorado e por que trabalhamos defendendo tantos caerns. Isso é fácil de responder, sério. Gaia nos encarregou de proteger Khem. Nós falhamos. Então nós trabalhamos para ajudar as outras tribos na maneira que podemos na esperança que eles nunca tenham que experimentar a mesma falha que tivemos.

O Mito dos Ciganos

Suspiro. E então a idéia errada que me faz desejar bater minha cabeça contra uma pedra até ficar inconsciente. Se um vampiro morresse toda vez que eu ouvisse uma conclusão perspicaz sobre os Rroma e nossa relação com eles, nós estaríamos todos dormindo sob as estrelas do Egito à noite hoje.

Portanto aqui está a história, se por alguma razão você não a tenha ouvido. Quando deixamos o Egito, nos separamos pelos quatro ventos. Alguns de nós tentaram se estabelecer na Índia, mas não houve um grande sucesso (para não dizer que foi uma falha, apenas que há razões porque não somos conhecidos como “a tribo Indiana” nestes dias). Há mais de mil anos, um ramo de soldados e os seguidores de seu acampamento tiveram que deixar a Índia e mudar para a Pérsia. Um ramo de Peregrinos indianos pensou, “ei, esses caras provavelmente vão ficar de um lugar para o outro por um tempo, então por que não os seguimos e usamos qualquer um para procriar”. Tal é o nobre início de nossa relação com os ciganos. E toda vez que eles mudavam, um ramo dos Peregrinos seguiam e tentavam procriar. Reunir e transar, por assim dizer. Então você tem hoje um número de nossa tribo nascido de Parentes Rroma. É isso. Não os escolhemos porque eles eram os filhos favorecidos de Gaia, porque eles tinham uma espécie de visão especial sobre do universo nascido somente por serem ciganos ou

qualquer que seja a história da semana. Eles estavam migrando e decidimos acompanhá-los. Fim da história.

É claro, uma vez que um grupo de nós realmente nasceu entre os Rroma, um grande erro surge em relação a isso. Pelo menos metade desses erros vieram com os estereótipos idiotas que alguns macacos têm sobre os Rroma. As pessoas assistem muitos filmes ruins ou lêem vários livros idiotas e começam a pensar que os ciganos são almas despreocupadas, que são sortudas e usam cachecóis e dançam e cantam enquanto roubam galinhas e justificam isso com o tipo de filosofia retardada sobre a natureza da posse e da propriedade que os calouros de faculdade pensam ser realmente profunda e revolucionária. Tudo isso vem daquela idiotice de “nobreza selvagem” que surgiu a cerca de um século atrás.

Sim, alguns Romani irão roubar de você. Mas eles não fazem isso porque querem sua merda e desde que você não é do povo dele, eles realmente não dão a mínima para o que você pensa. Igualmente a qualquer outro grupo de ladrões que existe por aí. Alguns deles predizem o futuro, mas é totalmente um show para ignorantes. Sempre o foi. Ah, claro, existem alguns entre os Rroma que praticam mágicas reais, como existe entre todas as outras culturas. Mas isto é mais mágica espiritual e a estranha maldição. Isto é um monte de pegadinhas de salão. E não, nós não aprendemos mágicas ciganas secretas. Nosso poder e rituais são dons dados a nós por Gaia e pelos espíritos. Está muito superior a qualquer truque humano e eu estaria condenado se eu fosse cuspir nas faces dos espíritos dizendo a eles que eu prefiro gastar meu tempo aprendendo mágica de um macaco do que procurando pela sabedoria do espírito.

Mas você quer saber o maior segredo entre nós e os Rroma? Nós realmente não podemos viver entre eles. Você vê, os Rroma têm tabus sérios profundamente culturais sobre limpeza física e espiritual. Parte dessa crença é que os espíritos dos mortos são de natureza suja, ou *marimé*. Aqueles que foram tocados pelos mortos são *marimé* também. Quando um Peregrino nascido entre os Rroma chega a idade e passa pelo Ritual de Passagem ele se transforma em um ímã de fantasmas. Eventualmente, alguém dentro da comunidade percebe que ele é caçado e ele se transforma numa *persona non grata*. Algumas vezes ele pode traçar seu caminho de volta a outra comunidade por um tempo, mas eventualmente ele será encontrado outra vez. Para tornar as coisas ainda mais difíceis, os Rroma acreditam que algumas vezes fantasmas raivosos podem voltar como criaturas chamadas *muló* — os mortos-vivos. Acho que o que eles normalmente pensam ser os *muló* são vampiros. Mas por os *muló* poderem ter a forma de lobos, alguns Rroma acreditam que somos *muló* também. Isto é um chute na cara de um Cliath. Transformar-se num escolhido de Gaia e sua família pensar que você é um maldito vampiro. O fato que corujas serem consideradas um presságio ruim entre os Rroma também não ajuda.

Então é isso, a verdade sobre os Peregrinos Silenciosos e os Rroma. É claro, outras tribos tem

Parentes Rroma, também. Mas eles nunca ficam tão chateados com o estereótipo ruim.

Ah, se você algum dia vir um Garou vestido como um extra de um filme do Drácula, tocando um violino e oferecendo para ler sua mão, é provavelmente um Ragabash planejando fazê-lo de trouxa.

Campos

Como qualquer outra tribo, temos pessoas que ficam juntas por interesses e objetivos em comum. De qualquer forma nós temos apenas poucos campos. Eles não são organizações, com líderes e listas de membros ou algo do tipo. São mais como irmandades especiais que se especializam em uma larga área. Peregrinos em campos reconhecem-se como membros, ajudam e apóiam os outros quando possível e, às vezes, mantêm seus próprios segredos e sabedoria. A maioria deles recruta novos membros de filhotes e Cliath. Eles encontram pessoas jovens cujo interesse é similar ao deles e as convence que fazer isso é de vital importância para a saúde e segurança da tribo.

Observadores

Os Observadores são, supostamente, nosso campo mais antigo. Nos dias em que nós ainda observávamos o Egito, eles eram os primeiros a viajar além das terras de Khem. Os primeiros Observadores viajavam de cima a baixo do Nilo, através das areias do deserto e dentro da Umbra, procurando algo de importância que pudessem encontrar. Eles desafiavam os desertos do norte congelado, as selvas e savanas do sul e até as alienadas terras de Catai. Quando um Observador retornava a Khem, ele trazia consigo estranhos recados do espírito sabedoria e fetiches incomuns, assim como novidades do que estava acontecendo nas terras das outras tribos e reportam onde as feras da Wyrn estavam escondidas. Quando fomos expulsos do Egito, os Observadores foram de ajuda inestimável para encontrar novos locais para nos escondermos pela noite.

Desde então, os Observadores têm continuado seu trabalho, mas com um novo propósito. Eles procuram, de maneira interminável, uma forma de quebrar nossa maldição. Para reconquistar o contato com nossos ancestrais. Para permitir que outra vez retornemos as terras de Khem. Fazendo isso, os Observadores vão a todos os lugares e investigam qualquer estrada que parece promissora. Como resultado, eles são alguns dos melhores avisados, mais espertos e sábios Peregrinos, cada um sendo um tesouro precioso de sabedoria em uma ampla variedade de assuntos. Nós temos um antigo ditado: se você quer aprender algo, peça a um Observador. História, política, religião, mágica, o mundo espiritual, seja o que for, um Observador saberá tanto sobre isso ou quem ou que ponto que você quer saber.

Observadores lupinos e hominídeos quase sempre gastam tempo aprendendo como a outra parte vive, só para citar. Os nascidos entre humanos aprendem como sobreviver na selva como lobos e a depender de seus

instintos e sentidos tanto quanto eles fazem com suas mãos e mentes. Os nascidos entre lobos passam o tempo entendendo alguns dos nuances da cultura dos macacos. Como falar diferentes linguagens, como passar em diferentes culturas e como usar ferramentas. Observadores impuros tendem a focar sua atenção na cultura Garou e na Umbra, aprendendo as histórias de outras tribos e os segredos de incontáveis espíritos. Todos eles aprendem a lidar com os Mortos Inquietos. Para os Observadores, fantasmas são uma janela para o passado e uma fonte potencial de sabedoria que eles não desejam passar se possível.

Observadores Ragabash costumam buscar pelos segredos e doutrinas de lugares estrangeiros. Eles incitam a morte nos covis dos vampiros, nas catacumbas escondidas dos magos e nas esquinas mais escuras da Umbra, roubando qualquer coisa que não esteja fixa. Theurges frequentemente focam no mundo dos espíritos, procurando por novos rituais ou Dons e cavando fetiches que estiveram perdidos por gerações. Observadores Philodox normalmente se transformam em historiadores e detetives. Eles memorizam e tentam aplicar os segredos do passado com a mesma dedicação que estudam a Lítania, trabalhando para entender a verdade dos eventos passados e presentes e como esses eventos juntam-se em um todo maior. Observadores da persuasão dos Galliard vêem o conhecimento perdido do passado como uma maneira de nos inspirar no presente. Cada segredo descoberto, cada fetiche recuperado, cada Dom aprendido nos mostra que podemos continuar a lutar e, talvez, algum dia vencer. Observadores Lua Cheia normalmente se especializam em encontrar uma maneira melhor de matar. Muitos são enciclopédias ambulantes das feras da Wyrn e suas fraquezas, tão bem quanto novas e antigas estratégias de combate e armas. Muitos também esticam suas responsabilidades, trabalhando como guarda-costas e músculos para seus companheiros Observadores. Sem levar em consideração de como eles fazem isso, os Observadores são aqueles que trabalham para manter nosso passado vivo, assegurando-se que continue enriquecendo nosso presente e trabalham para encontrar solução para nosso maior problema.

Arautos

Os Arautos são o segundo campo mais antigo. No passado, eles foram de acordo com suas lendas, Observadores. Como membros daquele campo, eles eram frequentemente aqueles que iriam retornar com avisos dos sinais da Wyrn e outros problemas. Além disso, onde muitos Observadores se focavam em descobrir os segredos do passado e do presente, os futuros Arautos estavam focados em descobrir os segredos do futuro. Eles procuraram cada profecia e predição, não importando quão obscura e as disseminavam, buscando entender quando e onde as ameaças futuras surgiriam. A Profecia da Fênix, a lenda do Impuro Perfeito, o Olho da Wyrn e a visão de incontáveis adivinhos deu-lhes a sabedoria de quais perigos nos esperam.

Quando fomos expulsos de Khem, os Arautos se transformaram em seu próprio campo e continuaram seus esforços para avisar os outros dos perigos antes que eles nos atacassem. De início, muitos entre as outras tribos os dispensavam como oráculos, acreditando que com nossa falha em proteger nossas terras, ficamos paranóicos e vendo a Wyrn em todo lugar. Após algumas das primeiras tragédias, os outros Garou finalmente começaram a ouvir os Arautos. Mesmo hoje, muitas seitas temem encontrar um Arauto dentro de suas divisas, pois eles sabem que a morte inevitável o segue em sua caminhada. Mas glória os segue também, pois onde há a Wyrn, há batalha e onde há batalha, há a chance para a vitória e triunfo.

Arautos continuamente procuram novas profecias e novas interpretações para as antigas. Cada um carrega inúmeras visões do futuro em sua mente, cuidadosamente memorizada e preservada, assim o Arauto reconhecerá os sinais quando ele os encontrar. Os Arautos nascidos entre lobos quase sempre procuram sinais do futuro na selva, trazendo avisos aos Garras Vermelhas e poucos outros que permanecem nas seitas dominadas por lobos. Arautos nascido entre humanos procuram sinais entre a civilização humana, procurando uma maior compreensão das formas humanas de contar profecias e o futuro para descobrir novas maneiras de interpretar antigos avisos. Arautos impuros procuram seus sinais na Umbra, buscando ininterruptamente por pistas e perigo entre os reinos e caminhos do mundo espiritual. Todos, entretanto, trazem advertências para as seitas e caerns em torno do mundo, despertando-os para o combate agora e sempre, quando necessário, lidando com as víboras que teimam em ficar por perto.

Poucos Arautos Ragabash se apresentam como tal. Eles preferem provocar com ações sutis, manipulando os membros da seita para no local certo e na hora certa derrotar o problema. Theurges tendem em se focar nos perigos de natureza espiritual, trazendo avisos de poderosos Malditos, pragas de corrupção espiritual e outras complicações que precisam ser tratadas com mais do que força bruta. Arautos Philodox são mais temidos, já que eles frequentemente trazem advertências de corrupção interna. Mais de um Garou corrompido pela Wyrn (ou até pela Weaver) foi descoberto pelas ações de um Arauto Meia-Lua. Arautos Galliards especializam-se em curar aquelas seitas em perigo de cair em desespero. Eles chegam e lembram aos Garou locais as responsabilidades que Gaia confiou a eles e que seus ancestrais estariam muito honrados com suas boas ações. Muitos não estão acima de envergonharem-se perante uma seita perversa em ação, dizendo que eles terão de confrontar os obstáculos sozinhos se eles precisarem. Arautos Ahroun são campeões ambulantes. Eles aparecem para um caern cercado ou em perigo de ataque imediato, animam os Garou locais e ajudam-nos a derrotar as forças da escuridão. Todos os Arautos são reconhecidos entre nossa tribo como renomados guerreiros. Eles vão onde outros temem pisar e lutam

contra os mais perigosos inimigos. Aqueles que vivem até uma idade avançada são algumas das criaturas mais assustadoras e letais que você encontrará.

Desalojados

Os Desalojados foram os primeiros a se formar pouco depois de nosso exílio. É inevitável que quando um grupo é expulso de uma terra que eles consideram seu lar, eles irão querer voltar. Force-os a viver ser um lar por bastante tempo e eventualmente qualquer lar parecerá bom para eles. Assim é o grupo dos Desalojados. Eles vêm procurando sem descanso por um local para que nossa tribo esteja em casa. Eles não querem vagar. Se eles não podem voltar para o Egito agora, eles querem qualquer outro território para servir como nossa terra natal até o dia em que simplesmente possamos limpar Khem do Culto a Sutekh. Isso seria fácil de ver como uma causa perdida, e os Desalojados como tolos amaldiçoados, são muito teimosos para saber quando parar. Mas os admiro pela sua dedicação, não importa quão enganados estejam.

O problema é, nenhum deles pode realmente concordar onde apenas deveria ser essa nova terra natal. Eles tentaram estabelecer novas terras várias vezes nos últimos mil anos. Tentativas de estabelecer-se entre as Terras Puras e entre as antigas posses dos Bunyips foram ambas falhas. A Segunda Guerra da Fúria pôs um fim na primeira e os Uktena nos tiraram a chance da última.

Até recentemente, as energias do campo foram largamente devotadas a três áreas. Uma é a Índia — o primeiro lugar que eles tentaram e, mesmo apesar dos outros Garou nos olharem como forasteiros, os Desalojados continuaram tentando. Ásia Central foi um grande sucesso. O clã nômade fez bem para os Parentes e lá havia até lobos. Mais recentemente, uns poucos aceitaram a idéia dos Estados Unidos, a terra dos espaços amplos que abrem portas para o mundo corrupto, pode ser nosso novo lar.

Mas fora essas áreas, o resto dos Desalojados parece preparado para desistir. Alguns podem ver nada mais do que uma história de fracassos. Poucos foram até o fim, murmurando sobre como quando o Apocalipse viesse, Gaia iria recompensá-los pela perseverança e eles mostrariam a todos, sim eles mostrariam. Mas agora tudo mudou.

Com nosso novo tratado com as Feras da África, um número de Desalojados começou a chamar-nos clamando que toda a África é nosso protetorado. Eles começaram a migrar para África e ofereceram qualquer suporte que eles pudessem para os Peregrinos nativos e as Feras associadas. Em outro lugar, um número de Peregrinos europeus uniu-se ao novo líder dos Senhores das Sombras com esperanças que ele os ajudasse a retomar o Egito. E finalmente, Enterra-os-Mortos começou uma cruzada contra os vampiros do Egito e do Oriente Médio. Muitos Desalojados acreditam que eles têm uma chance real de destruir o Culto de Sutekh e estão ansiosos para reclamar sua terra natal.

Não há muitos lupinos em meio aos Desalojados. Eles não compreendem essa obsessão que macacos têm de

uma parte da terra ser mais importante que outra. Para eles, Khem é importante porque Gaia nos confiou ela e devemos protegê-la. Os poucos lupinos entre o campo tendem a ser da Ásia Central. Isso porque foi onde eles nasceram e onde eles querem ficar. Poucos impuros são Desalojados, também. Sendo forçados a agüentar a pior parte da maldição sem serem capazes de fugir de seus fantasmas, eles normalmente não são ávidos em encontrar um local para ficar tão rápido. Não, a maioria dos Desalojados é homínídea. Eles pegam o forte interesse na história e cultura de onde seu povo decidiu morar, adotando seus esforços e dificuldades como suas próprias.

Os Desalojados Ragabash preferem passar despercebidos entre a cultura que eles resolveram chamar de deles. Eles observam e aprendem, freqüentemente trabalhando silenciosos em um esforço para direcionar a cultura humana para os ideais de Gaia. O interesse principal dos Desalojados Theurges é sintonizar-se com os espíritos locais. Eles estudam religiões locais e superstições, aprendem tanto quanto podem sobre a hierarquia espiritual local e condições da Penumbra. Philodox focam em aprender leis e tabus sobre a cultura, tentam manter algumas medidas da lei e justiça entre as comunidades humanas. Galliards devotam tanto tempo aprendendo a história cultural, sabedoria e cultura quanto o fazem com as dos Garou, trabalham igualmente duro para manterem-se vivos à face das dificuldades. Desalojados Ahroun transformam-se em defensores de seus novos Parentes, protegendo-os das bestas da Wyrn e de outras complicações.

Eu desejo aos Desalojados o melhor. Se qualquer uma de suas correntes for bem sucedida, será um grande conforto para o resto da nossa tribo e para toda a Nação Garou também. E caso falharem? Bem, falharam antes, ainda assim sobrevivemos e a luta continua.

Caminhantes

Ah, sim. Eles. Poucos gostam dos Caminhantes. Eu não. Apesar de suspeitar que minhas razões sejam um pouco diferentes daquela da maioria das pessoas. Pergunte a maioria dos Garou e eles lhe dirão como os Caminhantes são um grupo de mercenários que não têm lealdade para com Gaia, põem lucro ante a responsabilidade, trocariam suas mães por um maço de cigarros, roubariam doces de crianças, você sabe. Muitos desses nunca encontraram um Caminhante. Eu, eu encontrei muitos. E eu os odeio porque a maioria é um tipo de ordinários, cretinos convencidos, eu espancaria um assim que visse. Mesmo assim, eles têm suas utilidades.

Os Caminhantes são mercenários, sim. Mas eles são leais à Gaia, à tribo e à Nação Garou. O que você deve ter entendido é que as atitudes deles são mais uma peça da maldição e seus efeitos sobre nós. Por causa de nos mudarmos tanto, significa que não temos muitas formas de estrutura e suporte. Não nos divertimos nos esforços de manter numerosos caerns e grandes quantidades de Parentes ou sermos capazes de descansar e nos

estabelecemos em um local. Então, em algum ponto no último milênio ou mais — ninguém sabe quando começou — uns poucos Peregrinos decidiram, “ei, vocês têm todas essas coisas e nós não, mas podemos ir a lugares e fazer coisas que vocês não podem então vamos fazer negócio”. Assim começaram os Caminhantes.

Uma grande parte dos Garou acha que os Caminhantes trabalham por dinheiro. Muitos desses Garou não pararam para pensar como humanos. Com certeza, dinheiro é uma ferramenta útil quando tem que se estar entre humanos. Mas isso não faz de você um idiota fora da floresta, dos debates ou na Umbra. Sim, Caminhantes fazem trabalhos por dinheiro. Eles também o fazem por favores políticos em debates, pelo direito de estar em um caern, por instrução em Dons e rituais, por amuletos e algumas vezes até mesmo fetiches, e por qualquer outra forma de chiminage que sirva entre nosso povo. Cada Caminhante é um habilidoso negociador que raramente, se nunca, se intimidou por um empregador potencial.

Caminhantes hominídeos são os que mais aceitam dinheiro em troca do trabalho, mas eles aceitam outras formas de chiminage como pagamento também. Os impuros aceitam em troca de favores políticos e direito de permanecer em um caern. Lupinos Caminhantes preferem chiminage não material, como Dons e rituais. Não importa que forma de pagamento o Caminhante aceite, uma vez que ele aceitou o trabalho, ele fará tudo em seu poder para completá-lo ou morrerá tentando. Um Caminhante que não pode completar sua tarefa não merece seu prêmio.

Caminhantes Ragabash são normalmente contratados como ladrões, espiões ou assassinos. Seus talentos em furtividade e lábia fazem deles naturais conciliadores. Theurges tipicamente são contratados como especialistas espirituais e consultores. Eles lidam com os problemas dos espíritos, encontram itens perdidos na Umbra e invocam fantasmas que possuem a informação que o cliente deseja. Caminhantes Philodox trabalham como investigadores contratados. Se você precisa de algo investigado ou alguém a ser encontrado, ele é o cara. Galliards de acordo com a maioria dos estereótipos do campo trabalham como mensageiros e emissários garantidos. Muitos trabalham também como camaradas para todas as trocas ou como malditos que convencem pessoas a mudar suas fidelidades, manipulando-os a fazer o que o cliente quer ou apenas redirecionando alguém para fora de um fim profundo. Ahroun agem como músculos contratados. Se você precisa de um guarda-costas, um capanga ou apenas alguém que arrancará fora a cabeça de outrem e a usar como bola de futebol, não procure mais.

Não importa o que os outros pensam deles, os Caminhantes participam de uma importante parte de nossa tribo. Eles são aqueles que se sobressaem em conseguir suporte das outras tribos nos debates, coletando favores e aprendendo sobre toda a roupa suja dos outros. Eles podem ser bastardos, mas eles são os nossos cretinos.

Espadas da Noite

O ódio de nossa tribo pelos mortos-vivos é lendário. Mas para alguns de nós, esse ódio se transformou no verdadeiro foco de nossas existências. Esses Peregrinos são aqueles que se transformaram nos Espadas da Noite. Os Espadas da Noite começaram nos dias do Egito antigo. Eles eram os líderes em nossa guerra contra o Culto de Sutekh. Naquela época, eles se chamavam de Adagas de Nut, depois os Egípcios deram o nome ao Incarna do Céu Noturno. Mesmo depois que fomos expulsos de Khem, eles mantiveram-se lutando. Por séculos, eles vagariam pelo mundo, matando vampiros aonde eles iam. Em qualquer momento que eles chegavam a uma região, a guerra entre os Garou e os mortos-vivos certamente seguiria. Agora, você pode perguntar, “o que está errado nisso?” Bem, aparentemente as outras tribos ficam irritadas em serem forçadas a atuar contra os sanguessugas no meio deles. Então finalmente as outras tribos forçaram nossos Anciões a fazer os Adagas de Nut se separarem. E esta foi a última vez que viram eles.

Até agora. Mais ou menos na última década, houve um notável aumento de atividades vampíricas por aí. Os Arautos até começaram a nos avisar que se nós não fizéssemos algo logo, poderia ser tarde demais. Então os Anciões de nossa tribo decidiram que era tempo de recomençar a travar guerra contra os vampiros outra vez. E logo depois que isso foi decidido, Peregrinos que tinham secretamente perseguido os mortos-vivos por toda a sua vida começaram a rastejar atrás do trabalho duro. Descobriu-se que os Adagas de Nut não se separaram. Eles apenas ficaram abaixo da superfície e se tornaram uma sociedade secreta. Agora eles estão abertos novamente. Eles se chamam de Espadas da Noite e eles querem matar cada sanguessuga que encontrarem.

Raça significa pouco entre eles, todos odeiam os mortos-vivos igualmente. Os Ragabash seguem os vampiros pelas cidades, lentamente, mas certos de acabar com as fontes de poder, influência e comida dessas bestas. Theurges conseguem aliados tanto entre o mundo espiritual quanto entre os fantasmas que foram mortos pelas presas de um morto-vivo. Philodox cortam direto as teias de mentiras sem fim e redes de informações dilatadas pelos mortos-vivos. Galliards encontram aliados entre as outras tribos e levantam exércitos de Garou para lutar contra cidades inteiras de vampiros. Ahroun encaram os campeões do Culto de Sutekh em batalha, cavando suas escamas de pele morta com klaives e repartindo seus corpos, membro a membro com garras e presas. Eles até treinam seus Parentes para ajudá-los, ensinando-os como serem espiões, assassinos e caçadores.

Sociedades Secretas

As sociedades realmente secretas me enlouquecem. Tudo sobre eles vai contra a completa razão pela qual escrevo essas anotações. Esses caras não dizem nada a ninguém. Nem mesmo admitem que existem. O que sei sobre esses grupos são apenas rumores e suposições de



meia informação. Aceite isso como um grão de sal.

Comedores de Mortos

Começando com o pior de todos. Toda tribo tem seus embaraços. Alguns são piores que outros. Acho que os Roedores de Ossos, com seus canibais híbridos, são os únicos que podem chegar perto de ter um grupo de ovelhas negras tão ruins quanto nós. Supostamente, os Comedores de Mortos foram uma vez membros dos Observadores. Em algum momento, um Observador pensou que poderia comer o cérebro de um corpo e aprender tudo que ele sabia enquanto estava vivo. De início, soou como uma grande coisa. Realmente pavoroso, mas útil. Agora nós não tínhamos como perder o que um ancião sabia quando ele morresse. Mas gradualmente outros Observadores descobriram que o ritual usado carregava a mácula da Wyrn. Aqueles que usavam isso começaram a ficar lentamente loucos e a cheirar à Wyrn. Alguns desenvolveram uma dependência de cérebros frescos, aceitando até matar qualquer humano que eles pudessem para conseguir isso. O ritual já era controverso, com muitos Philodox e até Ragabash questionando até onde ele violava ou não a Litanía. Agora que as pessoas que usaram disso mantêm-se observando pessoas espertas como se eles fossem matar um cordeiro, os anciões da tribo concordaram que o ritual estava maculado pela Wyrn e deveria não ser mais realizado, nunca.

Infelizmente, alguns foram muito longe para parar. Pior, eles foram tão longe que eles não puderam fingir serem normais. Então o grupo ficou escondido e existiu como um culto secreto. O que eles estiveram fazendo, além de comer as mentes das pessoas, não se sabe ao certo. Mas direi isso. Cada vez mais, quando um de nossos anciões morre, outro Peregrino é pego mexendo no corpo antes que possamos convocar a ninhada do Escaravelho. Quando isso ocorre, todos sabem que os Comedores de Mortos estão por aí. Depois que Vik morreu, só sai de perto do corpo dele depois que os escaravelhos terminaram. Não permitiria que o corpo do meu mentor fosse profanado por um louco maculado pela Wyrn. Não deixarei sua memória ser manchada por algum bastardo que não se importou em aprender sua sabedoria enquanto ele estava vivo.

A Verdade: Comedores de Mortos

As lendas sobre os Comedores de Mortos são verdadeiras. O Ritual da Sabedoria Dormente, proibido para o resto da tribo (e, por extensão, a todos os Garou) é manchado pela Wyrn. Uma vez que ele realize o ritual mais vezes do que seu nível de Gnose permanente, o Peregrino se torna um servo de Foebok, o Instinto da Wyrn do Medo. Recentemente, os Comedores de Mortos descobriram um ritual variado que os permite recuperar temporariamente Gnose por comer cérebros de criaturas sobrenaturais ou de humanos especialmente determinados (personagem

com uma Força de Vontade de 7 ou mais), e a maioria do culto usou desse conhecimento para secretamente retornar ao Egito. Apesar dos planos deles serem de ter vantagem desse método temporário de dar a volta da maldição e procurar por uma solução permanente para o Egito, eles rapidamente degeneram-se em pouco mais do que um assassino fanático do culto. Sua presença no Egito ainda tem que ser descoberta (salvo pelos Roedores de Ossos Antropófagos a quem eles se aliaram), mas é apenas questão de tempo para isso ser descoberto. Quando o outro grupo de Garou egípcios descobrir os monstros que andam entre eles, uma guerra civil será inevitável.

Para saber mais sobre os Comedores de Mortos e suas atividades no Egito, leia *Rage Across Egypt*.

Bruxaria Amarga

Apesar dos Comedores de Mortos serem repulsivos,

os membros da Bruxaria Amarga são realmente assustadores. Tudo o que sei é que eles aterrorizam e matam pessoas. Pessoas, bruxos, vampiros, até mesmo outro Garou. O porquê não é muito conhecido. Ovi falar de apenas um caso reportado onde eles mataram outros Garou, foi uma Fúria Negra que aparentemente ficou louca e foi pega torturando jovens garotos até a morte. Muitas de suas vítimas parecem ser pessoas que deixaram vários corpos em seu caminho.

Quando a Bruxaria Amarga não mata, amaldiçoa. Você pode normalmente reconhecer uma maldição de um membro da Bruxaria Amarga por ser dolorosa e poética. Mentirosos ficam mudos. Brutamontes encontram a si mesmo tão fracos quanto um filhote recém-nascido. Assassinos são perseguidos pelos fantasmas de suas vítimas. Ao menos isto foi o que eu ouvi. É no máximo informação de segunda ou terceira mão. Estou com medo que isso possa acontecer comigo se eu chegar muito perto da verdade.

A Verdade: Bruxaria Amarga

Em uma tribo que lida interminavelmente com fantasmas, é inevitável que alguns se devam a fazer vingança pelos mortos. Os traços dos membros da Bruxaria Amarga apontam sua origem para os dias do Antigo Egito. Lá, eles existiram como um seguimento pequeno devotado ao serviço de Am-mat, o espírito que incorpora a justa vingança de Gaia e a última punição que se espera dos culpados na pós-morte. Após serem expulsos do Egito, esses Peregrinos descobriram que tais punições não eram garantidas para os mortos de outras terras. Então eles optaram por resolver esse problema. Hoje, os membros da Bruxaria Amarga devotam suas vidas para a vingança dos mortos e punição dos culpados, tudo com a esperança que ao fazer isso eles ajudem a restaurar algum aspecto do equilíbrio no universo.

Ninguém pergunta se você quer ser um membro da Bruxaria Amarga. Se um membro do campo acredita que outro Peregrino tem o potencial para se tornar um membro da Bruxaria Amarga, ele observará o recruta potencial por pelo menos um ano. Depois desse tempo, o candidato, se adequado, é aproximado e os dois Peregrinos viajarão juntos por um curto tempo, permitindo ao alistador confirmar suas opiniões iniciais. Se ele continuar acreditando que o candidato possui a mistura apropriada de fúria e desejo por ver justiça feita a todo custo, ele o convidará para juntar-se ao campo. Iniciação dentro do campo é bastante simples. O candidato e seu padrinho viajam até o Reino da Atrocidade. Lá o candidato precisa testemunhar os atos intermináveis de brutalidade até qualquer sentido de amor e piedade de Gaia que ele possua esteja completamente exaustado (até que ele esteja temporariamente sem Gnose). Quando apenas raiva e Fúria permanecer, ele é forçado dentro de uma dos incontáveis psicodramas do Reino onde ele se

transforma na vítima. As leis do Reino impedem-no de ser capaz de lutar, mostrando-o como é ser uma vítima indefesa. Após sua "morte", ele é tirado do Reino e é perguntado se deseja a oportunidade de vingar aqueles que não podem mais fazê-lo. Se ele aceitar, o par irá começar sua primeira caçada, procurando alguém que mereça ser punido.

A maioria do pequeno grupo da Bruxaria Amarga é englobada por hominídeos. Eles procuram o espírito do morto vingativo e oferecem a ele uma chance para conclusão. Os alvos de sua cólera são mais frequentemente aqueles que estão acima das leis humanas. Vampiros, bruxos, o Povo Belo e servos da Wyrms são seus alvos mais comuns, mas alguns vão mais longe matando Garou que mataram inocentes. Aqueles que não são hominídeos são quase geralmente impuros. Apesar de que eles também punirão aqueles que erraram com humanos, eles são conhecidos por procurar os Garou que pecaram gerando impuros e depois matá-los. Os poucos lupinos que estão entre a Bruxaria Amarga punem mais aqueles que agrediram Gaia e a natureza. A única coisa que os diferencia dos Garras Vermelhas é o conhecimento de que seus companheiros de campo irão puni-lo se eles matarem humanos inocentes.

Os Ragabash preferem destruir vagarosamente a vida de seus alvos, deixando-os sentir o mesmo desamparo que suas vítimas sentiram. Theurges são os maiores mestres em amaldiçoar do campo, habilidosos em diversos Dons e rituais que os permitem punir qualquer um que eles achem merecedor. Os Philodox se reduzem a regra de seu augúrio como juízes, investigando atrocidades e levando punições "apropriadas". Galliards preferem seguir seus alvos, lembrando-os sempre do sangue que carregam em suas mãos antes de dar a justiça final. Ahroun preferem uma aproximação justa e brutal.

Família e Parentesco

Então existe nossos Parentes. Eles vêm do mesmo grupo étnico e subculturas que nós. Árabes, africanos e Rroma. Brigões, pacifistas e vaqueiros. Lobos da Etiópia, Ásia e América do Norte. Diferente de nós, nossos Parentes não precisam viver viajando a não ser que queiram. E mesmo assim, aqueles que nasceram dentro de uma cultura tradicionalmente nômade como os beduínos continuam a ter toda a estrutura cultural para apoiá-los. O tipo de status na comunidade que nunca poderemos realmente desenvolver. Mesmo que um de nós tente continuar com uma sociedade humana, continuaremos aparte dela. Nossos Parentes nos dão suporte. Um lugar para ficar pela noite, uma comida quente ou até mesmo dinheiro. Muitos de nós são piores que os Garras Vermelhas para vadiar quando o assunto são nossos Parentes. Nossos Parentes que têm conhecimento que o são, normalmente deixam pequenos símbolos envolta de suas propriedades. Perto de uma gravação para um santuário, pintados em paredes, tendas adornadas ou esculpidos em árvores ou pedras. Isso nos permite saber que podemos descansar ali por alguns dias. Muitos de nós conseguem saber quais Parentes que vivem ao longo dos circuitos que traçamos. É o modo mais comum de encontrarmos parceiros. Nossas relações são uma espécie de pares de monógamos e sexo casual.

Nossos Parentes, graças a Gaia, não são afetados pela nossa maldição. Ao menos da maneira que nós somos. Cruzamos com fantasmas dentro ou fora da Umbra. Parentes não entram na Umbra, então eles não têm a oportunidade de enfrentar caroneiros. Entretanto, muitos deles têm a Visão. Talvez seja um efeito colateral da maldição. Talvez seja uma benção da Coruja. Ou talvez seja apenas o resultado de andar em nosso meio. Mas muitos deles estão abertos ao mundo espiritual. Uns poucos se transformam em xamãs ou algo equivalente em suas culturas. Muitos terminam como médiuns, pessoas que podem ver e se comunicar com os mortos. E eu digo que realmente podem, não são esses artistas fajutos que tem na tv. Alguns deles vivem como atuais parapsicólogos e investigadores psíquicos. Muitos também tentam ignorar isso ou lidar com os mortos como se fosse um passatempo. É outra coisa que os fazem úteis a nós. Muitos dos fantasmas que encontramos querem algo e, tendo outra pessoa a nossa volta que também experimenta lidar com os mortos, pode ser um consolo.

O Mundo Que Vivemos

Então agora você sabe sobre nós. Mas ainda resta o mundo a nossa volta. Ninguém vive no vácuo. O que fazemos interage com as coisas a nossa volta e essas coisas impactam conosco. Um interminável ciclo de causa e efeito, ação e reação.

O Mundo do Espírito

Somos criaturas de tanto espírito quanto carne e o mundo espiritual é parte vital para nossa existência.

Muito de como vemos o mundo espiritual é tirado das mesmas verdades primordiais que as outras tribos e até as Feras compreendem. Mas como todo mundo, os incontáveis séculos nos fez filtrar aquelas verdades por aquelas lentes culturais de pessoas que chamamos de Parentes. Muito disso é resultado do Garou hominídeo trazendo suas pré-concepções de pré-Mudança com eles e influenciando as crenças da tribo. Não somos diferentes.

Nossa lente de escolha é o Egito. Sua cultura anciã nos influenciou e continua a nos influenciar. Agora, é claro que os egípcios têm várias coisas erradas. Os macacos sempre têm. Suas crenças são apenas compreensões incompletas ou erradas das verdades espirituais que conhecemos como fatos. O que conhecemos como espíritos e Incarnae, eles pensam ser deuses. O que sabemos ser rituais e ritos para lidar com esses espíritos, eles chamam de mágica. Humanos não têm a mesma conexão com o mundo espiritual como temos, então a compreensão deles do mundo e de seu universo será sempre incompleta. Eu acho que é por isso que tantos deles perdem seus sentidos de espiritualidade. Não há plano do mal trabalhando. Eles constantemente ficam cansados de procurar por algo que eles não têm certeza se existe. Se eles tivessem e perdessem, começariam a se convencer que haviam imaginado aquilo. Mas não temos esse problema. Não só sabemos que mais do que o mundo material existe. Vivemos dentro dele. Todos os dias.

Ma'at e a Tríade

Um dos termos que herdamos dos egípcios é Ma'at. Ma'at é um conceito, significa a natural e harmoniosa ordem do universo. Quando você tem Ma'at, tudo trabalha da maneira que é suposta e todos estão felizes. Para nós, Ma'at é o universo na maneira que estava quando Gaia o criou e o status para qual esperamos que o mundo retorne. O básico fundamental da Ma'at é a Tríade. Quando a Tríade trabalha da forma que deveria, você tem Ma'at. Harmonia Cósmica. Mas se a Tríade está irregular, então a Ma'at é perdida e as coisas perdem o controle. E a Tríade têm permanecido irregular por um longo maldito tempo.

Ptah era o antigo deus egípcio da criatividade e arte. Para nós, ele é o símbolo da Wyld como ela deveria ser, uma força da criação, inspiração e mudança. Novas idéias. Nova vida. Nova energia. Sem essas novas coisas para repor as velhas, o morto e cansado, o mundo eventualmente se transforma numa terra infértil e vazio. Mas quando a Ma'at foi perdida, a Wyld se transformou numa força de caos irrefreável. Criatividade e inspiração manchadas pela loucura. A Wyld faz tanto dano quanto bem. Quando — se — Ma'at for restaurada, a Wyld irá novamente se tornar como Ptah. A abstração de puro pensamento, ilimitado pelos limites do problema, providenciando a criatividade e inspiração que podem ser tecidas em novos e dinâmicos objetos e idéias.

Djehuty — ou Thoth como os gregos o chamavam — era o deus egípcio da ciência e da matemática. Ele é nosso símbolo da Weaver. Matemática e ciência são as



maneiras de olhar o mundo. Elas dão ordem e estrutura às coisas. Sobre Ma'at, a Weaver providencia a ordem e estrutura o universo. À reserva primordial de idéias e energias criativas é dada direção e foco, tornando possível o teórico. Mas sem Ma'at, a Weaver se transforma numa força estática. O dogma fecha as coisas dentro de uma forma singular e, brutalmente, sela qualquer coisa que possa questionar ou afrontar o *status quo*. Se pudermos trazer Ma'at de volta, a Weaver irá se tornar Djehuty novamente. Ordem e estrutura que compreendem que a curta permanência de tais coisas permite a existência da ordem do universo a longo prazo. Aquilo que existe deve eventualmente dar seu lugar ao novo. Esta é a última Ordem. Isto é Ma'at.

Apep — também conhecido como Apophis, outra vez graças aos gregos — foi a serpente primordial do mito egípcio, que desejava transformar o universo no caos primordial que existiu no surgimento do tempo. Esta é nossa visão da Wyrn. A serpente que arranca o velho, transformando-o na energia primordial de onde veio. Quando Ma'at foi perdido, a Wyrn enlouqueceu. O que uma vez foi uma força da balança, retirando o velho para o novo ter lugar, se tornou a força da corrupção. Melhor que retirar as coisas para futuro crescimento, a Wyrn envenena e corrompe tudo o que toca. Atos de criatividade são misturados em imitações de pesadelos. Estruturas ordenadas são pervertidas, mudando seus

propósitos para pior. Ma'at precisa ser restaurada, dessa forma a Wyrn pode novamente pegar seu lugar na ordem natural, agindo como uma força para mudança ainda que de destruição sem mente.

Se pudermos trazer a harmonia a Tríade, o universo irá novamente ser da maneira que Gaia pretendia. Novamente haverá Ma'at.

A Coruja e Sua Ninhada

Grande Coruja é nosso pai, assim como Gaia é nossa mãe. Ele é nosso patrono e nosso guia. Em troca, nós o honramos e servimos, procurando sabedorias escondidas na escuridão e esquinas escondidas de ambos os mundos, material e a Umbra. Coruja não é brigão ou um protetor. Ele observa, quietamente observando o que outros perdem e obtendo sabedoria. Ele é um exemplo para todos nós, ensinando-nos como prestar atenção para o que acontece a nossa volta. Coruja também nos ensina os segredos da Umbra Negra, do Mundo Inferior onde apenas Coruja desafia voar. E Coruja é o caçador silencioso na escuridão. É dele que aprendemos como atacar e matar nossos inimigos sem que eles percebam que estivemos lá.

Pelo que a lenda diz, a Coruja se transformou no patrono de nossa tribo quando o primeiro Garou ousou viajar até a Umbra Negra. Coruja concordou servir como guia do Garou, mostrando os caminhos profundos

secrets no Mundo Inferior e trazendo-o de volta também. Mesmo depois da horripilante jornada, este Garou — o primeiro Peregrino — iria procurar pela Coruja por sua sabedoria e por sua companhia. Mais tarde, as crianças daquele Garou e filhotes iriam também aprender da sabedoria da Coruja e o seguiriam dentro do Mundo Inferior. Suas crianças, e as crianças de suas crianças, fariam o mesmo. Dessa maneira, Coruja adotou todos eles como suas crianças, e eles se transformaram numa tribo. Nós.

A Coruja continua a nos abençoar com sua sabedoria. Como disse uma dúzia de vezes, não podemos contatar nossos espíritos ancestrais. Outros Garou podem e não apenas para conseguir sabedoria e poder, mas também aprender Dons com eles. Nós podemos aprender esses Dons dos espíritos ancestrais de outras tribos, mas eles sempre pedem grandes favores a nós, mais do que para os membros de suas próprias tribos. Felizmente, a Coruja também ensina os mesmos Dons para membros de sua própria ninhada e eles ensinaram para nós. Podemos não ser capazes de aprender de nossos ancestrais, mas graças a Grande Coruja, podemos aprender muito de sua sabedoria dos espíritos-coruja.

Os Espíritos de Khem

Mesmo tendo sido expulsos do Egito, fizemos muitos aliados nos dias antigos e muitos deles ainda continuam a nos ajudar. A Esfinge, é claro, tem sido uma grande amiga de nossa tribo. Ela nos honra com sabedorias e mistérios, nos ensinando uma nova maneira de resolver nossos problemas. O Falcão tem estado ao nosso lado por um longo tempo também. No Egito, ele se transformou no símbolo de Hórus, filho de Osíris e era um grande inimigo de Sutekh. O Falcão continua a nos abençoar na nossa luta contra os mortos-vivos. O Escaravelho incorpora nobreza e imortalidade, seu grande presente é: paciência e tenacidade. O Crocodilo era o grande e terrível guardião do Nilo. Ele nos presenteia com sua força e sua paciência, nos ajudou a trazer paz renovada entre nós e suas crianças favoritas. O Íbis era o sagrado pássaro de Djehuty e simboliza a Weaver, como esta era e poderá ser novamente quando Ma'at for restaurada. Ele garante-nos sua sabedoria e sua grande memória. A Cobra é um poderoso e mortal espírito em serviço de Gaia e um símbolo das terras antigas de Khem. A Cobra é furiosa como sua imagem, suas crianças foram corrompidas pelo culto de Sutekh, então ela nos ajuda, assim poderá ter sua vingança.

Espíritos do Exílio

Nos séculos desde que a maldição fora jogada, encontramos novos aliados. Espíritos que entendem a idéia de pessoas forçadas a vagar sem fim. Meros é o Incarna Planetário de Plutão. Ele é conhecido como O Viajante e O Sem Lar. Meros entende os caminhos dos nômades e nos vigia, nos ajudando qualquer que seja o destino que procuramos. Os espíritos dos Quatro Ventos são também conhecidos por nós, desde que fomos espalhados por eles durante tanto tempo. Aqueles de nós

que seguiram os caminhos dos marinheiros, encontraram amigos em espíritos como Tubarão e o Holandês Voador. Durante os dias do Oeste Selvagem, nós fizemos amigos com os espíritos das Grandes Planícies, e mesmo hoje, Búfalo, Tempestade e Pássaro Trovão, são grandes e poderosos aliados.

E então, existe o Sonho Americano. A América é a terra de imigrantes. Onde aqueles forçados a fugir de outras terras encontram um novo lar e se permite recomeçar. Ao menos esta é a idéia mítica. Mas no mundo dos espíritos, este mito tem poder real. Muitos Desalojados americanos seguem o Sonho Americano. Isso lhes dá esperança que a América possa ser também nossa terra. Os Roedores de Ossos seguem o espírito também, mas a idéia do Sonho Americano é diferente da nossa. Veja, para eles, é um sonho de liberdade e igualdade, onde o imigrante que não tinha nada mais que a roupa do corpo poderia fazer sucesso, tanto ele como suas crianças. Para nós, o Sonho Americano é um sonho de liberdade, espaços amplos e rodovias sem fim para viajar. Esta é a América dos vaqueiros e dos caras do Blues. Esta é a terra de Tom Joad e Jack Kerouac. Onde todos podem ir e vir, dirigir ou voar de um ponto do continente a outro e ninguém pode dizer a ele que ele não pode. Este é o nosso Sonho Americano.

Ratos Cretinos

Outro espírito que é importante para nós, mas de diferentes maneiras, é o Rato. Veja, o Rato não gosta muito de nós. Ou, mais ao ponto, não gosta da Coruja. Parte disso é que os ratos e as corujas são inimigos naturais. Rato também não gosta do fato dos espíritos dos camundongos e roedores que as corujas comem se tornarem parte da ninhada da Coruja não dele. Os Garou que seguem o Rato não podem machucar as crianças do Rato também, então muitos deles ficam ofendidos quando deixamos um camundongo ou outro aperitivo para as crianças da Coruja. Então, nos ofendemos uns aos outros. Nada sério. Mais como briga de bar que uma guerra. Pessoas terminam com mordidas e machucados ou uma ocasional apunhalada. Talvez alguns nervos estourados. Como eu disse, nada sério. É a maneira que deveria ser, realmente. A regra da Coruja é caçar roedores. A regra do Rato é lutar feito bastardo contra qualquer coisa que o toque. Isso é Ma'at. Mas não importa o quanto eles não gostem um do outro, ambos são leais a Gaia e irão aliar-se contra outros problemas. O mesmo com aqueles de nós que seguem os dois espíritos. Eu contra meu irmão, eu e meu irmão contra nosso primo, e toda nossa família contra todos os outros.

Na Umbra

A Umbra é tanto nossa casa quanto qualquer lugar no mundo material. Seguimos os caminhos de Luna através do mundo espiritual como nós seguiríamos uma rodovia suja ou uma trilha de um cervo pela selva. Existem poucos Reinos nos quais os Peregrinos ainda não pisaram. Mas alguns são mais importantes que outros.

Lidamos muito com a morte. Fantasmas nos

incomodam constantemente e Coruja nos encoraja a procurar sabedoria na escuridão que outros podem reear. O Reino da Atrocidade é um local de morte em seu pior. Nós vemos como desamparados são sacrificados e vagorosamente transformados em nada. Estes são os tipos de mortes horrendas que produzem, mais do que justo, os mortos inquietos. Fazemos bem em entender o Reino da Atrocidade, isso nos dá uma maior compreensão dos espíritos que são parte de nossa turbulenta herança tribal.

Mais importante que aquele matadouro, no entanto, são as Terras Natais Tribais. Aonde os espíritos dos heróis Garou vão quando morrem. Infelizmente — e como eu disse de novo e outra vez — nós estamos sem contato com nossos ancestrais. Isso inclui nossa Terra Natal Tribal. Ah, está lá fora em algum lugar, na Umbra. Mas não podemos chegar nela. Não sem um enorme esforço. Alguns poucos Peregrinos tiveram a honra de encontrar o lugar. Se os rumores estão certos, aqueles que atualmente encontram nossa Terra Natal também encontram uma forma de burlar parte da maldição e são novamente capazes de chamar pelo poder de nossos ancestrais. Não sei se é verdade. Se for, não encontrei ninguém que tivesse feito.

Ah, outro lugar importante para nós. O Reino Etéreo. Agora, você pode perguntar, qual interesse teria os Peregrinos Silenciosos no reino do céu e estrelas. Bem, como os viajantes, nômades e errantes encontram seu caminho? Eles seguem as estrelas. Não somos tão obsessivos como os Portadores da Luz Interior, mas nós temos nossa parte como observadores do céu e astrônomos também. Sobre isso, nós nunca nos lançamos mesmo longe de coisas como astrologia e tentar encontrar agouros no céu à noite. Então muitos de nós viajam para os Reinos Etéreos na procura do mesmo conhecimento e sabedoria que procuramos em todos os lugares.

Descida às Terras das Mortas

E existe a Umbra Negra. Como Garou, nós somos criaturas da vida. Vivemos de formas que os humanos ou até mesmo os lobos nunca conseguirão compreender. Cada fibra do nosso ser queima com o poder de Gaia. Com o amor e fúria Dela. É por isso que tão poucos Garou se aventuram na Umbra Negra. É um lugar de morte, não de vida. Isso pode parecer tolo e banal, mas significa muito. O Mundo Inferior é um local completamente vazio de vida. É um ambiente alienígena, muito mais perturbador do que você poderia imaginar. Claro, há incontáveis reinos na Umbra dos Vivos ou mesmo na Umbra Profunda onde seus sentidos podem ser virados completamente do avesso e ao contrário novamente. Mas estes reinos ainda estão vivos, ainda que de uma forma inconcebível para as nossas mentes. A estranheza destes reinos é no nível intelectual. Eles podem parecer estranhos porque as leis criadas pela Weaver e com as quais estamos tão acostumados começam a falhar, confundindo a parte de nossos cérebros orientada pela Weaver.

Mas a Umbra Negra é diferente. É distorcida para nós, mas não porque confunda a nossa parte da Weaver. Não, a Umbra Negra tem suas regras e leis e elas permanecem basicamente as mesmas. Como eu disse, a Umbra Negra está morta. Somos criaturas da vida e como tal estamos ligados ao murmúrio e ao pulso da vida que nos circunda. Os animais e os pássaros. As plantas e os insetos. Mesmo os ventos e a terra sob nossos pés. Nossa, mesmo os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos estão sintonizados ao estranho pulsar das cidades. Mas quando você entra na Umbra Negra, este pulso fenece. Ele emudece. Distante. Quanto mais profundo você estiver na Umbra Negra, menos você o sente. Até que finalmente você percebe que ele se foi. Nada de cheiros ou sons carregados pelo vento. Nenhuma vibração sob os seus pés. Nada de vida. Este é o motivo pelo qual os outros Garou temem a Umbra Negra e se sentem desconfortáveis com a nossa busca de sabedoria nestas terras escuras e mortas.

A Umbra Negra é um lugar perigoso. Os mortos inquietos que assombram os vivos — e a nós — são apenas a ponta do iceberg. Fantasmas são como baratas. Para cada um que você vê, existe pelo menos uma dúzia que você não vê. Todos estes fantasmas não se unem sem que haja alguém tentando estar no comando. Então você tem reinos inteiros de mortos. Reinos com exércitos. Não pense que só porque você é um grande Garou malvado que poderá sair por aí e botar banca de durão. Eles irão chutar seu rabo e quebrarão você ao meio. Felizmente, este não é o nosso jeito. Como a Coruja, caminhamos silenciosamente, observando e aprendendo. A melhor estratégia na Umbra Negra é nunca deixá-los saber que você está lá.

Isto é especialmente verdadeiro nestes dias. De tempos em tempos, quando algo realmente ruim acontece, a Umbra Negra irrompe. Talvez ela esteja tão vinculada à morte que quando a carnificina aqui no mundo material ultrapassa os limites, a Umbra Negra enlouquece. Tempestades piores que qualquer coisa possível no mundo dos vivos castigam o Mundo Inferior. Chuvas de metal enferrujado incandescente e os fantasmas de criaturas amorfas que desapareceram antes que os peixes fossem simples vislumbres aos olhos de Gaia. Espíritos pervertidos, tão ruins quanto qualquer fôfor ou Dançarino da Espiral Negra, emergem dos túneis que ligam a Umbra Negra a Malfeas, atacando qualquer coisa que não seja um deles. Muito da Penumbra da Morte é uma terra devastada agora, povoada apenas por pequenos e bem-armados reinos que abrigam os fantasmas das cidades.

Estas tempestades sempre seguem algum evento ruim no mundo dos vivos. E eu não estou falando de algo do nível “incendiar uma cidade”. Houve duas tempestades como essas no último século. Uma começou como resultado da matança sem precedentes da Primeira Guerra Mundial combinada com a pandemia da Gripe Influenza. A outra começou com o final da Segunda Guerra Mundial. Muitos Garou que não ouvem falar

disso acham que foram as bombas atômicas que as causaram. Eu, particularmente, creio que foram apenas a gota d água. Antes disso, tivemos quase uma década de guerra e genocídio através da Europa e da Ásia. Eles não gostariam de pensar sobre quão ruim seria a tempestade se tivesse havido outro ano e mais alguns poucos milhões de mortes para alimentá-la. As outras tempestades, pelo que sei, foram desencadeadas por coisas como a Peste Negra e as demais pragas que mataram milhões de nativos desde que os Europeus desembarcaram nas Américas. Esta nova tempestade começou na mesma época em que Antélios, a Estrela da Wyrn, surgiu no céu da Umbra. Se precisávamos de alguma confirmação de que Antélios era um péssimo sinal, esta deveria ser a prova. Tempestades como essas não começam na Umbra Negra sem razão. E eu penso que esta específica irá explodir até que chegue o Apocalipse.

Caerns

Caerns são onde os mundos da carne e do espírito se encontram. Como nós, eles não são nem uma coisa nem outra, mas sim ambas ao mesmo tempo. Eles são os nossos locais mais sagrados e os protegemos com nossas vidas.

Infelizmente, passamos por tempos difíceis guardando os caerns. Um caern não é algo que você possa deixar desacompanhado por alguns dias ou mesmo semanas enquanto cuida dos fantasmas que você se envolveu. Assim, não temos muitos. Os caerns que temos tendem a ser pequenos. Assim, menos Garou são

necessários para mantê-los ativos, de forma que aqueles de nós a eles vinculados possam trabalhar em turnos. Muitos caerns dos Peregrinos terão pelo menos duas pessoas cuidando de cada função. Desta forma um pode realizar suas obrigações para com a seita enquanto o outro vagueia. Nossos maiores caerns — os poucos que temos — tendem a ser razoavelmente abertos a membros de outras tribos. Não podemos ser tão rigorosos quando se trata de conseguir ajuda. Pegaremos qualquer um, desde que eles joguem de acordo com as nossas regras.

Nossos caerns também têm o hábito de atrair fantasmas. Não sei porquê. Talvez seja apenas um efeito colateral de reunir tantos de nós por tanto tempo. Os criadores de problemas nós banimos. Isto demanda tempo e esforço, mas podemos fazê-lo. Outros, nós convocamos para ajudar na defesa do caern. Fantasmas são cães de guarda respeitáveis. Eles podem ver pessoas que não os podem ver e, alguns deles, podem até morder realmente 'pra valer.

O lugar mais importante de qualquer caern é o Coração, para nós não é diferente. Mas nosso segundo lugar mais importante são os Túmulos dos Heróis Consagrados. Para nós, esta é a última conexão com aqueles de nossa tribo que morreram. Tudo que nos restou foram memórias e gastar nosso tempo entre os Túmulos nos ajuda a lembrar. Estes caerns que controlamos, sempre têm uma função que as outras tribos não têm. É chamada de Guardião das Memórias. Seu trabalho é inspecionar os Túmulos e lembrar todos os que



estão sepultados ali. Seu ofício é similar àquele do Guardião das Terras e do Contador de Histórias, muitos acumulam sua função com uma destas. Em caerns onde não comandamos, mas temos muitos heróis sepultados, a função é exercida por um dos Peregrinos cuja rota o leve para lá com frequência. Normalmente ele também serve como assistente ao Guardião das Terras do caern e muitos aproveitam o tempo para conhecer a história dos heróis caídos das outras tribos.

Quando integramos outras seitas, normalmente servimos como Guardiões temporários. Quando estamos dentro do caern, agimos como qualquer outro Guardião. Quando a maldição nos força a vagar por algum tempo, fazemos nossa rota através das terras próximas ao caern. Ali buscamos sinais de possíveis ameaças. Quando as encontramos, eliminamos a ameaça se for possível. Se não for, voltamos ao caern para avisar os outros.

Por Todo o Mundo

E eis que há o mundo da carne. O mundo material. Eu digo o seguinte sobre sermos uma tribo de nômades: Andamos por todo o mundo. Mesmo aqueles de nós que ficam restritos a uma região, acabam encontrando companheiros de tribo que estiveram em lugares onde outros Garou jamais sonharam em pisar. Gosto de pensar que isso nos ajuda a ter uma ampla perspectiva sobre o mundo. Nós vemos florestas onde os outros apenas vêem árvores, por assim dizer.

Khem (Egito)

Acho que é melhor começar pelo começo. O Egito foi a nossa casa. O Egito será nossa casa novamente. Poucos de nós continuam a viver no Egito. Aqueles de nós que o fazem geralmente vivem nas cercanias, indo e voltando da nossa terra natal conforme se faz necessário. Khem é uma terra perigosa e mesmo nossos irmãos Garou estão preocupados demais com seus próprios problemas para nos ajudar. Esta é uma terra ancestral, tomada por vampiros ancestrais. O Culto de Sutekh tem a sua base ali, seus líderes são muito antigos e muito poderosos. Por séculos, eles se infiltraram nas estruturas do poder humano, corrompendo das sombras as nações. Mas agora temos esperanças de que seu reino esteja no fim. Enterra-OS-Mortos, a maior exterminadora de vampiros de nossa tribo, está reunindo forças para a guerra contra os mortos-vivos do Egito. Dúzias de jovens Peregrinos, assim como suas matilhas e aliados, estão convergindo à região na esperança de integrar a cruzada de Enterra-os-Mortos. Alguns vêm procurando glória. Outros vêm buscando vingança. Todos vêm procurando a destruição do Culto de Sutekh. Não me preocupo em apostar no futuro. Enterra-os-Mortos têm sido cautelosa ao juntar aliados e armas. Mas o Egito, como a Europa, é o lar de alguns dos mais antigos e poderosos vampiros do mundo. Eu penso que esta guerra será sangrenta e pagaremos o preço de muitas mortes em nossa tribo. Pode ser inclusive o nosso primeiro campo de batalha do Apocalipse. Mas, mesmo que não seja, o resultado será crítico para nossa tribo. Se

Enterra-os-Mortos tiver sucesso, mudará tudo. Se falhar, teremos perdido muitos que não poderão ser substituídos. Mas mesmo que seu plano falhe, é melhor tentar e falhar que admitir a falha antes mesmo de começar.

O Oriente Médio

Fora do Egito, encontram-se a África do Norte e o Oriente Médio. Uma vez que não podemos viver no Egito, vários de nós vão para o refúgio mais próximo. Temos vivido entre os beduínos e tuaregs por milhares de anos, com várias linhagens espalhadas entre diversas tribos. A tradição cultural tribal trabalha em nosso favor, com casamentos arranjados muitas vezes com grandes famílias permitindo-nos criar alguns dos nossos melhores plantéis de Hominídeos. As mesmas relações tribais também significam que nossos Parentes se unem e auxiliam os membros de suas famílias o melhor que podem.

Esta parte do mundo costumava ser um lugar maravilhoso, do nosso ponto de vista. Por uma série de razões, o Oriente Médio ficou atrás do Ocidente tecnológica e economicamente. Veja, o que aconteceu nessa parte do mundo, o Patriarca — o Incarna do Dogma da Weaver — tornou-se a forma dominante, mesmo que à custa de seus companheiros, o Incarna da Ciência e o Deus Máquina. O resultado foi a estagnação, tanto social quanto tecnológica. Mas enquanto os humanos estavam seduzidos pela Weaver, a ausência da Revolução Industrial manteve longe a poluição e a miséria que deram apoio à Wyrn. Isso também significa que tanto os desertos quanto as regiões ermas ainda permanecem próximas a Wyld e a Gaia.

Infelizmente, depois vieram um século ou dois de Imperialismo, seguidos por algumas décadas de Nacionalismo Árabe, Wahhabismo e uma série de outros “ismos”. Todo o ódio e ressentimentos transformaram a região numa solo fértil para a Wyrn e o dinheiro do petróleo está permitindo o avanço do Deus Máquina na área. Estaríamos perfeitamente satisfeitos se todo o Mundo Islâmico voltasse à forma que era há milhares de anos. Caralho, estaríamos ainda mais felizes se todas as pessoas do mundo deixassem as cidades para trás e vivessem como tribos nômades. Nada disso está para acontecer. Então a próxima melhor coisa é fazermos o que pudermos e canalizar este ressentimento para os nossos próprios objetivos. Fazemos ataques às companhias de petróleo, telecomunicações e navegação do Ocidente, mesmo contra Sanguessugas que podemos. Encorajamos nossos Parentes a fazer o mesmo. Se eu fosse humano, olharia para toda a coisa de outra forma. Mas não sou. Eu fui criado com o propósito específico de proteger o mundo. Não os humanos. O mundo todo. E se for necessário atirar para matar para manter a Wyrn e o Deus Máquina afastados de uma grande parte do mundo, que assim seja.

África

A África nunca foi amigável aos Garou. Os únicos lobos são um punhado de Parentes próximos à África do

Norte que guardamos e protegemos. As outras tribos geralmente ignoram o continente. Claro, há uma pequena linhagem dos Crias africanos que foram completamente esquecidos pelo resto dos demais da sua espécie e poucas Fúrias Negras tentando resolver suas coisas em algumas das regiões mais remotas, mas elas são poucas e estão muito dispersas. A África é uma região principalmente das Feras, não nossa. Irritá-los é o melhor caminho para a cova. Mantenha isso em mente e lembre-se do que a Lítania diz sobre o território dos outros e você estará bem.

Muitos dos membros africanos de nossa tribo são da região do Rio Nilo, próximo ao Sudão. A Etiópia também serve de lar para alguns de nós, no mínimo, por ser o lar dos últimos lobos na África. O resto de nós tende a vir dos tuaregs que vivem em Mali, Nigéria e do resto da área. A falta de lobos significa que a maioria dos Peregrinos africanos são homínídeos ou impuros, mas nossos Parentes na Etiópia produzem alguns lupinos. Nós sempre andamos com cuidado na África. As reações das Feras da região variam desde a tolerância invejosa até o ódio declarado. Dente Negro está no segundo grupo. Mas, por outro lado, ele odeia todo mundo e todo mundo os odeia. E nada há de melhor para unir um grupo de pessoas que não se suportem do que encontrar outras pessoas que eles suportem menos ainda.

Dente Negro têm sido tão incômodos para as Feras que estes decidiram acertá-los de uma vez por todas. Na verdade, eles estavam tão decididos sobre isso que chegaram a nos pedir ajuda. Nosso líder na região, Caminha-Com-Poder, decidiu que era uma oportunidade boa demais para ser desperdiçada e concordou em ajudar. Então nós fomos à guerra novamente com Dente Negro e suas fileiras de Simbas. Quando a poeira baixou, Dente Negro estava morto e todos se perguntavam sobre o que fazer depois. E então alguém teve uma idéia.

O Ahadi é um pacto entre os metamorfos da África. Bem, entre a maioria deles. Os termos são relativamente simples. Todo mundo aceita respeitar o território de cada um e todos ajudam a combater a Wyrn na África. Como Presas de Gaia, isso significa que nós — junto com os Garras Vermelhas, que são a única outra tribo com números significativos na África — temos que conseguir um monte de músculos. Em troca, as Feras agem como nossos olhos e ouvidos, vigiam nossa retaguarda durante a luta e quaisquer outros atos de suporte dos quais sejam capazes. E assim funciona. O maior e mais revolucionário evento da Nação Garou. Pela primeira vez desde a maldita Guerra da Fúria, um punhado de metamorfos concordou em trabalhar juntos na forma pretendida por Gaia. E pensando por este lado, levou apenas alguns milhares de anos para acontecer.

O Ahadi ainda é uma coisa nova e alguns grupos temem que ele não dure. Eu sou um pouco mais otimista. Assim também são outros. Pelo que ouvi, existem planos para tentar e estabelecer um novo caern na África. Um caern que sirva o Ahadi como um todo em vez de apenas uma raça. Eu não faço idéia de como a logística disso

funcionaria. Nem mesmo tenho certeza se as Feras possuem caerns. Mas, se funcionar, pode ser o início de uma longa jornada para fortalecer os pactos.

Existem também rumores sobre outros serem convidados a integrar o Ahadi. Não tenho certeza sobre quem mais existe lá para ser convidado. Os Fenrir nativos da África devem somar menos de uma dúzia, eles gastaram as últimas duas décadas não fazendo nada a não ser tentar proteger os três ou quatro Parentes das incontáveis ameaças. As Fúrias Negras estão numa situação semelhante, concentrando todos os recursos na proteção de um caern em algum lugar do Congo. Pelo que ouvi do punhado de Roedores de Ossos que vive na África do Sul, eles cuidam de si mesmos e ignoram deliberadamente o resto da Nação Garou. Por outro lado, alguns dos Roedores de Ossos da África do Norte podem estar abertos à idéia. Alguns Andarilhos do Asfalto operam nas cidades africanas, mas só Gaia sabe o que as Feras pensam ao convidá-los. Além de nós e dos Garras, Garou africanos são mais uma curiosidade que uma instituição. Isto deixa outras Feras, e também ratos, aranhas e outras coisas que vivem ali e que não responderam a nenhum dos nossos convites.

Índia

A Índia foi um dos primeiros lugares onde nossa tribo tentou se estabelecer após deixar o Egito. Alguns de ainda permanecem lá. Os Garou da Índia são um grupo particularmente isolado. Eles possuem uma hierarquia social rígida, muito baseada no sistema humano e, uma vez que chegamos mais tarde, estivemos sempre na base da pirâmide, por assim dizer. Estes Peregrinos que nasceram e se reproduziram na Índia e fizeram esforços para se encaixar, normalmente estão no nível de Shudra, ou camponeses, junto com os Garras Vermelhas, Filhos de Gaia e Fúrias Negras locais. Os únicos abaixo de nós na pirâmide social são os Roedores de Ossos, que são quase Dahlit, ou intocáveis, embora não tão baixos. Acima de nós estão os Andarilhos do Asfalto (como os mercadores Vaisha), os Presas de Prata (na categoria Kshatriya) e os Portadores da Luz (um tipo de sacerdotes brâmanes, embora não tão do tipo “nossa palavra é a lei”).

Porém, um detalhe perturba a estabilidade desta sociedade. Parece que um grupo crescente de lupinos e seus protetores está se rebelando contra o sistema. Estes revolucionários, chamados de Partidários de Shiva, acham que os outros Garou estão vinculados demais aos humanos e, assim, tentando ser mais humanos que Garou. Os Partidários de Shiva querem que os humanos locais saiam do seu caminho e realmente não se preocupam nem um pouco se alguns deles acabarem mortos enquanto cumprimos nosso dever de proteger Gaia. Peregrinos Indianos estão divididos sobre o assunto. Muitos daqueles que vieram do lado tradicionalista são membros dos Desalojados. Os Partidários de Shiva incluem vários membros dos Arautos, o que tem contribuído bastante para os

argumentos da facção.

Além de toda esta discussão, alguns dos nossos companheiros de tribo indianos querem unir-se e estender o Ahadi para incluir as Feras Indianas. É mais fácil falar do que fazer. É favorável o fato de que muitos das Feras indianas são do mesmo tipo daquelas que vivem na África e elas conversam com seus primos. Enquanto o Ahadi parecer funcionar, elas não estão fechadas à idéia. Nossos companheiros Garou, por outro lado, estão menos interessados. Os tradicionalistas não estão certos sobre onde as Feras se enquadrariam na sua pirâmide social, então eles são céticos sobre o assunto. Além de tudo isso, membros dos Partidários de Shiva já começaram tentativas de forjar alianças com os ratos e tigres indianos nascidas Fera, alguns tradicionalistas apontam o fato como uma prova de que alianças com as Feras são uma má idéia. Por outro lado, talvez seja apenas outro sinal de que os Partidários de Shiva são o futuro da Índia.

Uma coisa boa que posso dizer sobre a Índia: eles parecem não ter tantos vampiros nestes tempos. Parece que o recente cataclismo sobrenatural em Bangladesh diminuiu um pouco seu número. Uma pena que não tenha acontecido no Egito.

Ásia

Sem contar os nômades do Oriente Médio, a Ásia Central é provavelmente a maior história de sucesso que já tivemos. Amplas estepes, povoada por clãs de nômades cavaleiros. É perfeito para nós, corremos como patos para a água. Existem ainda mais lobos aqui que no Oriente Médio, o que foi essencial em manter o sangue dos lobos forte em nossa tribo. Temos várias linhagens fortes de Parentes na região, tanto entre matilhas de lobos quanto entre famílias humanas.

Durante a maioria da década de 1990, nossos interesses na Ásia Central estiveram divididos. Em um lado, temos todos aqueles que viviam nas antigas Repúblicas Soviéticas. Os Peregrinos nestas regiões estavam aprisionados atrás da Cortina das Sombras que separava a Rússia do restante do mundo. Os exércitos da Bruxa da Wyrn, Baba Yaga, os tomaram de assalto. Eles tiveram que se unir aos outros Garou da Rússia pelas necessidades mútuas de sobrevivência. Agora que a Bruxa foi derrotada, aqueles Peregrinos que eram veteranos de guerra forjaram laços de confiança, respeito e camaradagem com os outros Garou da antiga União Soviética.

Enquanto isso, os Peregrinos da Mongólia e China ocidental se viram numa conjuntura complicada. Todos aqueles que foram enviados à antiga União Soviética para descobrir o que houve com seus companheiros, jamais retornaram. A perda de tão extenso território criou problemas até para viajar à Índia e ao Oriente Médio. Então, em vez disso, estes Peregrinos buscaram ajuda no oeste. Ao contrário de várias outras tribos, nunca saímos de nossos caminhos para bancarmos os estúpidos com os habitantes dos locais por onde andamos e, como não alardeamos nossa presença, eles apenas fingem que não estamos lá. É uma boa política e nos



serviu bem por séculos. Por causa disso, os hengeyokai não nos consideram bárbaros ignorantes como o restante da nossa raça. Por isso, temendo o pior, os Peregrinos da Mongólia começaram a se introduzir nas Cortes Bestiais. As Cortes Bestiais são como o Ahadi, apenas muito mais antigo e mais reconhecido. Todas as Feras vivem e trabalham juntos de alguma forma bem elaborada. Pelo que entendi, a maioria de nós que faz parte das Cortes Bestiais são chamados de, algo como, os Embaixadores. Eles são como um grupo errante que viaja à Ásia Oriental esperando construir alianças mais fortes entre os caerns dos hengeyokai e mesmo fazer aliados entre as demais raças sobrenaturais, para quando o Apocalipse chegar. Os Peregrinos que participam desta facção aparentemente trabalham em dobro, tentando fazer alianças com os outros Garou asiáticos e procurando aliados entre o Mundo Inferior da China.

Agora que a Cortina das Sombras, os Peregrinos Silenciosos asiáticos voltaram a se encontrar novamente. Em dez anos de separação, eles se mantiveram afastados, ainda que não totalmente. Creio que haja uma oportunidade única aqui. Uma facção dos Peregrinos forjou fortes laços com a Nação Garou na Rússia. A outra facção penetrou nas Cortes Bestiais na China. Se as duas facções conseguirem reparar a — felizmente pequena — ruptura existente, elas poderão servir de ponte entre os Garou e as Feras asiáticas. Talvez minha esperança seja exagerada, mas sempre fui um otimista.

Europa

Nunca nos preocupamos muito com a Europa. Enquanto deixávamos o Egito, alguns de nós se dirigiram ao Mediterrâneo, vivendo como marinheiros e piratas. Poucos de nós se meteram por entre as linhas costeiras européias, mas para a maioria de nós, já existiam Garou demais por ali, e eles não gostariam nem um pouco de nos ter metendo o nariz em seus territórios. Visitas são aceitas, mas tentar se estabelecer e constituir família era visto com desaprovação. Não que isso nos segurasse, perceba. Mas apenas umas poucas linhagens de Peregrinos têm origem nestes viajantes ancestrais.

A maioria dos Peregrinos nascidos na Europa nesses tempos são descendentes dos Rroma. Eles tipicamente provêm da Europa Oriental e partes da Rússia onde viviam os Rroma — com moradia fixa, veja bem, e não vagando — por algumas poucas centenas de anos. O **Porrajmos** — o Holocausto — destruiu muitas de nossas linhagens, mas outras sobreviveram. Somos algo como uma minoria invisível na Europa, mas estamos lá.

Uma Vez que muitas de nossas linhagens vivem na Europa Oriental, os membros europeus de nossa tribo vivem muito mais entre os domínios dos Senhores das Sombras que dos Presas de Prata. Assim, não é surpresa alguma que o ramo europeu de nossa tribo agora siga alegremente a bandeira do Margrave Yuri Konietzko, o novo líder dos Senhores das Sombras. O Margrave está tentando unificar os Garou da Europa sob a sua liderança. Os Peregrinos Rroma o seguem por três razões. A primeira é que ele nunca foi cruel com eles. Eles não

são ingênuos o suficiente para pensar que ele certamente não o fará mais tarde, mas por enquanto tem parecido honrado. A segunda é que o homem é competente e tem feito tudo o que disse que faria. Ele termina o que começa. E terceiro, o Margrave tem a reputação de ser um inimigo dos mortos-vivos.

Os Peregrinos de Roma ainda mantêm um pouco de sua formação mortal, inclusive os tabus culturais sobre limpeza espiritual. Vampiros são totalmente *marimé*. Não apenas por estarem mortos, mas também por se alimentarem de sangue, outro tabu. Assim nosso ódio natural pelos mortos-vivos se encaixa perfeitamente na situação. Portanto, eles ajudam o Margrave em suas batalhas contra os mortos-vivos e contra as forças da Wyrn que se alimentam da matança e do sofrimento nos Balcãs. Em troca, esperam que a Europa Oriental possa se transformar numa pátria temporária para nossa tribo e que o Margrave e aqueles que marcham sob sua bandeira nos ajudem em nossa guerra para retomar o Egito. Talvez seja uma ilusão, não sei. O tempo dirá, creio.

América do Norte

A América do Norte é, sob muitos aspectos, um paraíso Garou. Sim, existem cidades, poluição e uma série de outros problemas, mas também existem mais de nós ali do que em qualquer outro lugar do mundo. E não apenas hominídeos, mas muitos lupinos também. Todas as tribos possuem uma presença significativa ali, sem exceções.

América é e sempre foi a terra dos errantes. Desde os tempos do Oeste Selvagem, ali existiam pessoas que simplesmente empacotaram suas coisas e seguiram rumo ao grande desconhecido. Mesmo depois que as fronteiras foram delimitadas, as pessoas continuaram a ter ganas de sair e conhecer algo novo. Claro, hoje em dia, muitos macacos apenas querem se sentar em seus traseiros e assistir TV, mas sempre existem aqueles que querem ver algo mais. E nós os acompanhamos lado a lado.

Na metade oriental do país, muitos de nós ficam próximos aos rios. Deve ser alguma reminiscência dos tempos em que navegávamos acima e abaixo do Nilo. Peregrinos viajam subindo e descendo o Mississipi, o Missouri e outros caminhos fluviais, procurando por problemas que estejam acontecendo com os espíritos dos rios e resgatando fantasmas daqueles que morreram nas águas. Para os Garou nascidos entre os humanos, a música do rio faz parte do seu estilo de vida. Muitos sabem a localização de cada espelunca e cada arrasta-pé que existem entre Nova Orleans e Chicago — e todos os pontos no meio do caminho.

Uma atividade dos Peregrinos que é única na América é o que chamo de “Fisgar os Psicopatas”. Veja, a América possui alguns problemas com assassinos em série. Claro, eles existem em outros países também, mas quando você tem uma combinação entre vários vilarejos e cidades separados por vastas áreas desabitadas, desovar um corpo é facilímo. Cada um dos pequenos bastardos tem sua própria fraqueza, mas uma boa parte deles vive como mochileiros ou os fazem de presa. Assim, alguns de

nós ficam de caroneiros ou gastam seu tempo nas paradas de caminhão, rodoviárias ou outros lugares parecidos, onde essas pessoas caçam. E com alguma sorte, eles nos escolhem como vítimas. Acho que você pode imaginar o que acontece depois. O jogo também começou a ser apreciado por Garou de outras tribos. Já vi Peregrinos fazendo competições com isso, especialmente com Roedores de Ossos. Obviamente, normalmente ganhamos — afinal, podemos trapacear perguntando aos fantasmas das vítimas anteriores.

O Canadá não tem muitos de nós. Nunca nos sentimos muito atraídos pelos climas mais frios. Obviamente, nós os visitamos — apenas não ficamos por muito tempo. Porém, algumas vezes acontecem coisas que nos chamam a atenção. Veja Vancouver, por exemplo. Há poucos anos, alguém em Vancouver teve a fabulosa idéia de tentar fazer a paz com os vampiros. E, obviamente, não só os vampiros se voltaram para esfaquear os Garou locais pelas costas, como isso também lhes custou um caern no processo. Tenho em mente que esse tipo de estupidez é imperdoável e qualquer um que surgisse com uma idéia dessas deveria ser esfolado vivo (se já não tivessem feito isso com ele). Mas, felizmente, aqueles Garou de Vancouver que sobreviveram ao aniquilamento conseguiram pensar com a cabeça. Eles querem vingança. E eles querem escorraçar os Sanguessugas do último caern que restou na cidade. Por isso estão procurando por ajuda externa. É onde entramos. Odiamos vampiros. E nós viajamos por todos os lugares, assim sabemos onde encontrar outras pessoas que também gostam de matar vampiros. O plano é fazer o mesmo que fizemos em Chicago há uma década. (Eu não tinha mais de um ano desde meu Rito de Passagem, mas maldito seja se não foi uma das maiores diversões de toda a minha vida! Ah, nada como ser jovem e se julgar invencível). Juntar matilhas de todos os lugares e os libertar na cidade. Acertar rápido e mutilá-los ou destruí-los antes que pudessem reagir e organizar um contra-ataque. Muitos de nós estão imaginando Vancouver como um possível campo de provas para o que pode acontecer no Egito. Qualquer coisa que aprendamos pode ser uma bênção para Enterra-os-Mortos e seus seguidores.

O México é outro lugar que está infestado de sugadores de sangue. Também está repleto de Malditos, Dançarinos da Espiral Negar e fomori. As seitas no México tendem a ser isoladas e paranóicas. Membros de nossa tribo têm um papel fundamental ali, ajudando a manter estas seitas conectadas entre si e trazendo notícias do mundo exterior. Nós também fazemos nosso trabalho usual como batedores, avisando antecipadamente sobre ameaças, de forma que os caerns possam se preparar para o próximo ataque. E nossa experiência como caçadores de vampiros sempre é muito apreciada.

América do Sul

Descendo o continente, chegamos à América do Sul. Existem apenas uns poucos Garou nativos dessa região. Uktena na maioria, com alguns Roedores de Ossos e Andarilhos do Asfalto nas cidades. Alguns outros

aqui e ali. Muitos são de outros lugares. O grande foco, obviamente, é a Amazônia. Por mais ou menos quinze anos, aquilo têm sido uma zona de guerra. Você provavelmente já sabe a história dessa guerra. Nós normalmente agimos como batedores, assassinos e, também, como infantaria. Infelizmente, todos os Garou ali acabaram enfurecendo as Feras locais. Posso entender a reação deles. É horrível que maçados estejam destruindo seus lares, mas agora parece que os Garou estão invadindo e roubando suas terras.

Alguns dos Peregrinos foram até lá para tentar criar algo como o Ahadi naquela região também. Infelizmente, muitos dos Garou não adotam a nossa filosofia “Não Seja Otário”. E as Feras locais não estão acostumadas conosco, como estavam as africanas. Alguns otimistas cogitaram ir até a África e pedir ajuda as Feras de lá, na esperança de que as criaturas da Amazônia ouvissem seus primos. Pelo que sei, seria o mesmo que pedir aos Fianna que os ajudassem a falar com os Wendigo. Outros falaram em tentar organizar os Garou que tentam viver pacificamente com as Feras, forçando os Garou mais agressivos a sair. Mas a preocupação é que isso acabe se transformando numa guerra civil, ajudando a Wyrn a vencer no fim das contas. Não existem respostas fáceis ali. Esta é a vida.

Austrália

Finalmente, chegamos à Austrália. Guardamos o pior para o final, por assim dizer. É um lugar realmente desolado. E no que me diz respeito, não sei como uma terra tão inóspita pode ter atraído tantos Garou. Não há lobos nativos, as Feras locais não gostam de nós, os espíritos locais nos odeiam de forma visceral. Mesmo assim, membros de todas as tribos tentam se fixar ali. Parte do motivo que leva os espíritos locais a nos odiarem tanto é o fato de que ajudamos a matar todos os Garou que normalmente viviam ali. E por “nós”, quero dizer nós e todas as outras tribos. Claro, poucos da nossa tribo tentaram conversar com os Bunyip. Esse sempre foi o nosso jeito. Não Seja Otário. Eles estavam em suas terras e estávamos apenas de passagem. Mas éramos os que traziam informações para as outras tribos de como o Ermos e a Tempo do Sonho se pareciam. Fomos nós que mostramos a eles onde os Bunyip e seus Parentes viviam. E nós fomos aqueles que não tentaram pará-los quando eles o fizeram. O mal prevalece quando os homens bons não fazem nada e toda aquela conversa. Assim, agora a Umbra australiana é assombrada por espíritos que poucos Garou locais entendem, muitos deles nascidos da dor, do genocídio e da Fúria. A Umbra Negra é ainda pior. Metade dos fantasmas ali é do Povo Branco, ainda não ouvi falar de alguém que tenha conseguido encontrar um fantasma aborígene — eles acabaram insanos pelas vozes do passado. Fantasmas sendo assombrados. Seria cômico, se não fosse trágico.

Ainda assim, alguns de nós conseguem sobreviver ali. Peregrinos na Austrália normalmente se concentram em desvendar os enigmas da Umbra ou em descobrir o que podem da herança dos Bunyip. Exceto por um grupo.

Existe uma matilha só de Peregrinos chamada Circo Peregrino. Eles viajam pela Austrália com uma trupe de Parentes, se apresentando tanto para Garou quanto para humanos. Muito do material é tipicamente aborígene. Músicas e danças nativas, e muitas histórias. Eles contam as histórias e lendas aborígenes para qualquer um que os escute, bem como as histórias de como foram expulsos de suas terras, assassinados e tiveram a cultura praticamente destruída. Quando estão se apresentando para Garou, eles também contam histórias de como nossos ancestrais mataram os Bunyip. Supostamente, eles fazem isso para reparar o passado e apaziguar os espíritos australianos.

Infelizmente, isso apenas alimenta o gigantesco culto à culpa e à vergonha que os Garou australianos construíram para si próprios. Eles perdem tanto tempo remoendo os erros passados que estão perdendo de vista o presente e o futuro. Todos eles se sentam juntos sentindo pena de si próprios e do passado, caindo em Harano e não sendo capazes de fazer nada pelos problemas atuais. Já disse isso antes e direi novamente: a única coisa para a qual o passado serve é para enriquecer o presente. Mas para os Garou da Austrália, o passado virou uma bigorna amarrada ao pescoço. Eles estão se afogando e precisam cortá-la fora. O que está feito está feito, nada do que possamos fazer vai mudar isso. Dizer que sentimos muito não vai trazer os mortos de volta e ser obcecado por coisas que você não pode mudar é um desperdício de tempo e energia. Ficar sentado sentindo remorsos não vai ajudar em bosta nenhuma para defender Gaia. Sim, temos o dever de lembrar o que fizemos a pessoas como os Bunyip. Lembramos disso porque precisamos aprender com isso. Temos que entender como e por que isso aconteceu, não para nos mostrar o quanto somos estúpidos e malvados, mas sim para garantir que algo assim nunca mais aconteça novamente. É a *única* razão válida para relembrar erros passados.

As Outras Pessoas na Estrada

Então, esse é o mundo. Mas dividimos ele com outros, é claro. Existem nossos companheiros Garou e toda sua extensa cultura para lidar. Para não mencionar as incontáveis criaturas sob o sol. Alguns são amigos, alguns são inimigos. Mas eles estão lá e, eventualmente, teremos que tratar com eles. Isso é o que acontece quando você se move muito por aí. Quanto mais você souber sobre as pessoas lá fora, mais bem preparado estará para quando as encontrar.

A Litania

Como honrados e honestos membros da Nação Garou, é importante para nós conhecer todas as regras. Também é importante entender o espírito dessas leis. Se você se focar demais nas palavras, quando tiver que decidir se a regra se aplica ou não, você perderá tempo argumentando se essa ou aquela palavra se aplicam ao

caso. Mas, se você entender o espírito da coisa, você saberá, instintivamente, quando ela se aplica.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Suspiro. Por que caralho isso é tão difícil de entender? Não, eu não me importo se vocês dois estão perdidamente apaixonados e não, não me preocupo se vocês “estão se cuidando”. Você não passa de um cretino incrivelmente egoísta. Tudo com o que você está se preocupando é com as suas próprias necessidades e desejos, enquanto ignora todos os outros envolvidos. Para os Garou, cruzamentos e sexo não é uma coisa privada entre duas pessoas. Temos um dever sagrado com Gaia para aumentar continuamente o tamanho das nossas linhagens. Impuros são o fim de uma linhagem. Somos uma raça moribunda e, quanto mais Parentes e Garou férteis tivermos, melhores as nossas chances de sobrevivência. E se nós morrermos, Gaia não terá presas para defendê-la. A Wyrn vence e falhamos no dever que nos foi apresentado. Você está ignorando as necessidades de Gaia por causa do seu egoísta prazer pessoal. Você também está ignorando as necessidades de sua prole. Se você produzir um impuro, todos vocês precisarão conviver com a vergonha e desprezo. Sua criança terá que viver com tudo isso, além de uma deformidade limitante ou mesmo insanidade. E para os nossos impuros, isso é ainda pior. Eles começam a atrair fantasmas desde o nascimento e, diferentemente de você, não poderão fugir correndo deles. Você está infligindo a essa criança uma vida inteira de dor e vergonha, tudo porque não pode manter as calças levantadas.

Se pareço tão cabeça-dura em relação a isso, é por uma razão muito simples. Somos a única tribo que não pode renunciar aos nossos impuros. Cada impuro que carrega nosso sangue, também carrega nossa maldição. Pelo menos a metade feminina da nossa tribo não sai correndo fazendo de conta que nada aconteceu. Eu encontrei muitos imbecis nessa tribo que pensam que, apenas porque eles não precisam ficar por perto e lidar com as conseqüências, eles podem deixar qualquer garota local sem lenço nem documento e com uma anomalia como cria. Felizmente, muitos deles não escapam tão fácil. A Coruja tem o hábito de eventualmente levar seus filhos impuros até seus pais. E Gaia os ajude se o seu parceiro decidir matar o filhote para esconder a sua vergonha. Este é um fantasma do qual você jamais conseguirá se livrar simplesmente atravessando uma fronteira.

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre que Proliferar

Esse é bastante direto. Se você encontrar uma criatura da Wyrn, você a combate. Esse é o nosso trabalho como Presas de Gaia. Quer dizer, é também seu trabalho não ser morto se possível. Se você encontrar algo que seja grande demais para você, vá e consiga ajuda. Então volte e resolva. Essa é uma razão pela qual o nosso povo considera Sabedoria tão importante quanto

Glória. Apenas tente se lembrar de que existem outras formas de combater coisas além de matando-as. Humanos e animais assombrados por Malditos podem ser exorcizados. Terras envenenadas podem ser limpas. Corrupção pode ser extirpada. Porém, se tratar de um vampiro, mate-o. Sempre.

Respeita o Território do Próximo

Esta é uma das duas regras mais importantes da nossa tribo. A maldição determina que passemos ao menos uma parte do nosso tempo vagando de um lugar para o outro. Por consequência, temos nossa regra básica “Não Seja Otário”. Anuncie sua presença em qualquer caern do qual se aproxime. Siga quaisquer regras que eles tenham. E se pedirem que você se vá, faça isso. Essa regra, porém, não se aplica apenas aos Garou. Para nós, se aplica também as Feras. Nós viajamos por terras onde nossa raça não é vista com bons olhos e a única razão pela qual sobrevivemos por tanto tempo enquanto outros pereceram é que respeitamos o território dos nativos. É por isso que essa regra também é o alicerce do Ahadi. É boa educação e bom senso.

Aceita uma Rendição Honrosa

Esta é outra simples. Como disse antes, nós somos uma raça moribunda. Não podemos nos desperdiçar matando uns aos outros. Se você não puder se controlar o suficiente para reconhecer quando outro Garou se render, você tem um problema. E se você matar outro Garou por algo mesquinho ou estúpido — e partilho firmemente da opinião de que qualquer coisa que não envolva alguém se voltando à Wyrn é totalmente mesquinho —, você verá que as suas ações literalmente voltarão para assombrá-lo mais tarde.

Submete-te aos Ciarou de Posto Mais Elevado

Respeite seus anciões. Nós só temos acesso à sua sabedoria e segredos enquanto eles estiverem aqui, então aprenda com eles enquanto você pode. Isso não significa bajular um tolo. Se acontecer de você cruzar com alguém de posto mais elevado que o seu e que seja um completo imbecil, apenas acene com a cabeça e sorria para suas besteiras. A exceção é quando essas besteiras forem resultar de alguma forma em matar outro Garou, ameaçar a segurança do caern ou alguma outra grande besteira. Se isso acontecer, você tem a responsabilidade de desafiá-lo. Mas se alguém tiver obtido lealmente o direito de liderar, nós o seguimos.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado

O melhor exemplo de entender o espírito e não a letra da Litania. Basicamente, onde quer que um grupo de Garou encontre uma tranqueira interessante, o líder é o primeiro a escolher o que quer guardar. Via de regra, nós só possuímos o que podemos carregar. Assim, nossas “tranqueiras interessantes” tendem a ser traduzidas como

informação. Conte aos seus anciões tudo o que tiver aprendido. Então eles podem avaliar o que vale a pena e lembrar apenas disso. E quanto a fetiches e outros bens materiais, nossos anciões normalmente são bastante mão-abertas quando se trata de deixar os jovens manter o que encontraram. A única exceção são coisas realmente perigosas, que podemos não ter idéia de como usar com segurança, que não podemos proteger apropriadamente ou quando um grupo de Caminhantes trabalham juntos, e o membro mais velho sempre fará questão de ter o que lhe é de direito.

Não Provarás da Carne Humana

A carne dos macacos vicia. Se você a experimentar uma vez, a Wyrn se apodera de você e então você buscará mais e mais e não conseguirá parar. Eu nunca entendi por que alguém gostaria de comer carne humana, de qualquer forma. Com todas as porcarias que eles comem, ela é provavelmente venenosa. E obviamente, esta regra se aplica à carne dos lobos e dos outros Garou também.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todas Pertencem a Gaia

Gaia nos designou para defender e proteger o mundo e tudo que nele existe. Matar e destruir sem razão é trair a confiança de Gaia. Caçar sem honrar o espírito da presa é desrespeitar Ma’at e o papel da presa nele. Essa regra também se aplica aos Garou de posto inferior. Os jovens são nosso futuro. Quando eu morrer, as lembranças deles serão tudo o que restará de mim nesse mundo. E eu apreciaria muito em não ser lembrado por ser um idiota, obrigado.

Não Erguerás o Vén

De novo, isso é bom senso. Se os humanos descobrirem que vivemos entre eles, haverá multidões armadas com lança-chamas e balas de prata caçando nossas peles. Assim, não saia por aí tomando a forma de Crinos em frente a multidões e por todos os diabos não fale para eles sobre nós. E isso serve para **todos** os humanos. Eu não estou nem aí se você ouviu falar de ciganos ou índios americanos ou para o que isso possa significar. Se eles são Parentes, já devem ter ouvido tudo o que precisam saber, como qualquer outro Parente. Se não são, não precisam saber porra nenhuma e eles também não têm acesso a nenhuma visão secreta místico-étnica sobre o que somos. E, além disso, que diabos você está fazendo na tribo **deles**, por falar nisso?

Não Serás um Fardo Para Seu Povo

Essa aqui é espinhosa para nós. Veja, nós valorizamos nossos anciões, já que não podemos aprender com a sua sabedoria depois que eles se forem. Mas se eles já não podem mais ultrapassar os fantasmas, então irão acabar enlouquecendo. Se um de nós morre numa batalha, fazemos o que fizemos com Vik: sepultamos o corpo, pranteamos o espírito e honramos a memória. Mas, se um de nós começa a se tornar um fardo para os

demais, temos outro rito de morte próprio. O ancião reúne ao redor de si tantos companheiros de tribo quanto possível e conta a eles a história da vida dele. Tudo o que ele fez e tudo o que aprendeu. Então o ancião entra na Umbra para fazer uma última busca pela Terra Natal Tribal E nunca mais é visto novamente. Melhor terminar seus dias fazendo alguma coisa que desistir e fazer outro acabar com sua vida para você.

Pode-se Desafiar o Líder em Tempos de Paz

Esse é o caminho das coisas. Desafios constantes mantêm um bom líder afiado e mantêm um mau líder longe de ser um líder. Quando vêm nos desafiar, muitos dos outros Garou esperam a defrontação ou o jogo. E sim, nós somos bons nisso. Nós vamos a lugares e vemos coisas que amedrontariam a maioria dos frangotes, de forma que não somos facilmente intimidados. A Coruja não quer simplórios como filhos, então muitos de nós trabalham para manter as mentes afiadas. Porém, como não saímos por aí arrotando nossas tradições guerreiras, eles imaginam que somos moles em combate. Poucos são os que cometem esse erro duas vezes.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

Mais uma vez, esse é o jeito que as coisas são. Em tempos de guerra, vidas dependem das pessoas fazerem o que lhes é ordenado e agir sem hesitação. Mas também é possível que um líder dê ordens ruins. E isso pode levar da falha até às mortes sem sentido. Não há macetes aqui. Você apenas precisa ser esperto o suficiente para conseguir diferenciar entre uma ordem boa e uma ruim, ser esperto o suficiente para saber quando um líder deve ser tão bom que parece dar uma ordem ruim por uma boa razão que você ainda não percebeu. Parece injusto? Bem, a vida é dura.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Ou você morre. Fim da história. Essa é a outra das duas regras mais importantes. Uma vez, nós perdemos as terras que Gaia havia nos designado. Nunca mais. Nós defendemos cada caern até a morte. Ninguém além dos Garou e de Parentes confiáveis podem entrar. Apenas nas terras do Ahadi essa regra é um pouco diferente. Ali, é possível que um membro das Feras que seja bem conhecido e confiável possa ser admitido. Mas nenhum outro. Se Magos ou outras criaturas sintam que precisam falar conosco, eles o fazem em qualquer outro lugar que não seja no caern. Se qualquer vampiro tentar se aproximar de um caern, nós o matamos. Se algum dos seus carniçais tentarem se aproximar de um caern, ele é torturado até que diga tudo sobre seu mestre. Então, nós o matamos e caçamos a criatura que o enviou. E se você alguma vez, qualquer vez, trazer um vampiro para um caern, nós não apenas iremos matar você, como também

vamos garantir que a sua alma seja destruída e que seu nome seja eliminado de todos os registros que temos. Quanto a isso, não existem concessões.

Arquétipos: As Tribos

Então, essas são as regras da Nação Garou. E partilhamos essas regras com o resto de nossos irmãos de armas. Agora, nós viajamos por todos os lugares e nos esforçamos para conversar uns com os outros, na tentativa de conseguir uma perspectiva maior de como as coisas realmente são. Todos os outros vêm apenas as mesmas pessoas ao seu redor todos os dias e usam essa pequena amostra para criar suas impressões sobre como são as outras tribos. Não se importam de que as Fúrias Negras de Alexandria, na Virginia (EUA) não tenham nada das suas irmãs em Alexandria, no Egito. Não podemos fazer isso. Quando você viaja de lugar em lugar, você não tem o luxo de simplesmente assumir que todo mundo numa tribo age como qualquer um daquela tribo agiria. Você precisa dar um passo atrás para deixar de ver o que está exatamente à sua frente e conseguir enxergar um conjunto de lugares diferentes. Quando você faz isso, você começa a ver que membros diferentes de tribos diferentes têm muita coisa em comum, mesmo que sejam de cantos distintos do planeta. Você precisa aprender a reconhecer e compreender os arquétipos, não os estereótipos. Quando você puder fazer isso, poderá entender como lidar com um membro de outra tribo, não importando de onde ele venha.

As Tribos Párias

Começaremos com os homens mais abaixo na torre do totem. As Tribos Párias são aquelas que, por qualquer razão, saíram do circuito principal da nossa sociedade. Eles são diferentes, e como qualquer outro animal, nós equiparamos diferença com covardia e problemas. Os Párias nos fazem desconfortáveis porque são diferentes. E isso pode acabar sendo sua ruína.

Roedores de Ossos

Os filhos do Rato vivem na sujeira. Eles são uma multidão indisciplinada que mal e mal vive à margem da Nação Garou. As outras tribos os olham com desprezo por causa de sua linhagem indistinta e cospem neles por serem os lobos ômega. E os Roedores de Ossos não se incomodam. Tudo que interessa a eles é a sobrevivência. E eles conseguem, sobrevivendo em lugares que têm centenas de formas de matá-lo. Eles também mantêm os olhos abertos. Os filhos do Rato vêem tudo. E se você perguntar polidamente — leia-se, se suborná-los — eles devem dizer tudo o que sabem. Apesar das diferenças entre nossos padrões espirituais, eles podem ser poderosos aliados. Especialmente na luta, porque eles lutam sujo. Apenas não seja condescendente com eles. Eles não são estúpidos, então não os trate como se fossem.

Andarilhos do Asfalto

Os filhos da Barata são apaixonados pela Weaver. Eles viveram tanto entre os macacos que se esqueceram

de como é ser um lobo. As outras tribos temem que eles logo sejam para a Weaver o que os Dançarinos da Espiral Negra são para a Wyrn. Os Andarilhos do Asfalto riem disso, achando que somos atrasados e retrógrados. Eles são obcecados pelo progresso (ou o que eles chamam de progresso, de qualquer forma). Sempre seguindo adiante, nunca olhando para trás. Eles se adaptaram à selva urbana moderna e conseguiram florescer ali. Apesar de suas falhas, precisamos deles. Eles entenderam que a Weaver será vital quando chegar a hora de restaurar Ma'at. Sua compreensão das instituições humanas e guerra moderna podem ser armas poderosas na nossa luta contra os mortos-vivos. Existe apenas uma coisa neles que eu considero imperdoável. Como pode uma tribo, de livre vontade, virar as costas para os seus ancestrais? A arrogância de uma atitude dessas é inacreditável. Eles não entendem realmente do que estão abrindo mão?

Garras Vermelhas

Homero escreveu certa vez, "Não existem pactos entre leões e homens, e lobos e cordeiros não fazem acordos." Este é o jeito dos Garras Vermelhas. Os filhos do Grifo são furiosos e consumidos pelo ódio pela raça humana. Eles têm toda razão em ser assim. O homem têm caçado nossos Parentes lobos até a beira da extinção e aniquilaram incontáveis outras espécies. Mesmo os assim chamados "Puros", a quem os Wendigo reverenciam, acabaram com os mamutes e outras espécies. Os Garras Vermelhas foram encarregados por Gaia para vigiar, proteger e guiar nossos Parentes lupinos. E eles falharam. Nós, mais do que ninguém, podemos dizer isso. Mas Gaia nos fez de homens tanto quanto de lobos e os Garras Vermelhas esqueceram disso. Eles perderam o contato com seu lado humano mais ainda do que os Andarilhos do Asfalto perderam com seu lado lupino. Ao fazerem isso, eles também perderam o contato com as outras tribos. Eles não nos compreendem mais e nós estamos perdendo rapidamente nossa compreensão deles. Temo que apenas o pior possa surgir daí.

Bunyip

A última das tribos Párias é a que se perdeu. Os Bunyip se isolaram do resto da Nação Garou. Seus caminhos, e mesmo suas formas, ficaram estranhos e alienígenas para nós. Tão alienígenas, na verdade, que livremente os matamos porque não mais os compreendíamos. A sabedoria e força dos filhos da Serpente-Arco-Íris estão perdidas para nós, e seu protetorado foi o pior desta perda. Tudo porque eles se transformaram em algo diferente demais para que aceitássemos.

E essa é a lição dos Bunyip. As outras tribos Párias devem aprender com o erro deles. Se os Roedores de Ossos forem tão desdenhosos de nossos caminhos, se os Andarilhos do Asfalto se enamorarem tanto pelos caminhos da Weaver e dos homens, se os Garras Vermelhas se transformarem em nada mais que bestas irracionais, as outras tribos se voltarão contra eles. E os matarão. E seremos ainda mais fracos pela sua perda.

Liderança e Honra

Dos mais baixos para os mais altos. As tribos de Honra são nossos líderes. Eles têm, de uma forma ou outra, obtido nosso respeito. E com esse respeito vem a vontade de segui-los. Mas sua honra pode destruí-los.

Filhos de Gaia

Vik uma vez me disse que metade do que se escuta sobre as outras tribos não passa de mentiras e que a outra metade não passa de meias-verdades com erros de interpretação. Penso que os filhos do Unicórnio são a completa personalização disso. Sempre ouvi pessoas dizendo como os Senhores das Sombras são todos uns manipuladores desonestos em quem não podemos confiar. Se eles são tão bons manipuladores, então porque ninguém confia neles? Por outro lado, todo mundo acha que os Filhos de Gaia são inofensivos. É o que eles querem que nós pensemos. Eles esculpiram cuidadosamente essa imagem de câezinhos alegres e fofinhos, essa é a maior fraude que já vi. Ria se quisesse, mas lembre-se, enquanto os outros falam, nós vemos e ouvimos. Prestamos atenção neles e percebemos seu plano. Veja, os Filhos de Gaia querem unificar a Nação Garou numa feliz super-tribo. E, obviamente, eles serão os líderes nesta nova ordem Garou. Muito disso vem do fato deles acharem que entendem melhor o que Gaia quer para o resto de nós. Eles são cada vez mais presunçosos e se imaginam virtuosos por sua crença de que apenas eles conhecem o Único Caminho Verdadeiro. E eles querem ensinar o restante de nós, pobres selvagens ignorantes, sobre como as coisas funcionam do jeito certo (significando o jeito deles). Muitos deles tentam ser os amigos de todo mundo, usando a resistência passiva para envergonhar os outros Garou, não lutando com eles e tentando liderar pelo exemplo. Mas alguns de nós acham que eles estão querendo nos colocar na linha. Não os subestime. Eles jogam o jogo político melhor que ninguém e não temem sujar suas mãos quando precisam.

Senhores das Sombras

Falando em sujar as mãos... Você pode estar pensando porque coloquei os filhos do Avô Trovão como uma tribo de Honra. Eles são todos uns manipuladores cretinos traidores, certo? Bem, sim. Mas são os nossos manipuladores cretinos traidores. O que a maioria do nosso povo não entende nos Senhores das Sombras é que eles são exatamente tão honrados quanto o resto de nós. Apenas possuem uma visão totalmente diferente sobre o que é honra. Para a forma de pensar dos Senhores das Sombras, Gaia devotou a eles — e, por extensão, a todos de nós — a mais sagrada das tarefas: guardar o mundo contra todas as ameaças. É um negócio mortalmente sério para eles e não há espaço para erros. A honra deles demanda que façam tudo e qualquer coisa que seja necessário para defender Gaia. Eles não têm tempo para jogar ou ficar cheios de dedos apenas porque alguém pode discordar. E se você não consegue entender a importância do que eles estão fazendo, o problema é seu.

E sim, eles são perfeitamente felizes manipulando e enganando o resto de nós para seguirem adiante. Isso acontece porque eles gastaram incontáveis séculos tratando com algumas das mais inteligentes e malandras criaturas que a Wyrn já criou: vampiros. Eles sabem, por experiência própria, que a Wyrn nem sempre surge como um terror balbuciante tentando arrancar seu rosto e sugar seu cérebro pelas órbitas. A Wyrn também surge com o rosto do seu melhor amigo, murmurando palavras doces em seu ouvido e tentando você a se afastar de Gaia com incontáveis promessas vazias. Então, os Senhores das Sombras aparecem com as mesmas palavras doces e incontáveis promessas vazias. Porque se você cair nessa deles, também cairá nessa para a Wyrn. E é melhor que você perca sua klaive ou seu Parente para eles, que perdê-los para a Wyrn.

Presas de Prata

Nossos estimados reis, czares e faraós. Uma vez, os filhos do Falcão eram os melhores e mais brilhantes da Nação Garou. Nossos maiores heróis e guerreiros. Homens e mulheres de honra impecável. Esses eram eles. Por tempo demais, eles foram impulsionados pelos feitos de seus ancestrais. Uma quantia demais deles busca honra em seu pedigree ao invés de em seus atos. Eles se tornaram paródias de si próprios. O decrépito rei que se senta em seu trono, declamando seus feitos passados enquanto seu reino desaba à sua volta. Eles continuam a exigir obediência, mesmo que não tenham feito nada para merecê-la. E se agarram brutalmente ao poder, desperdiçando campeões dos quais precisamos, simplesmente porque estão com medo de serem ameaçados em seu governo. Esta geração de Presas de Prata pode ser a última e o destino deles pode depender de conseguirem ou não reencontrar a nobreza — a verdadeira nobreza, não apenas seus adereços — que eles perderam.

Croatan

Os filhos da Tartaruga eram um dos Três Irmãos, as três tribos Garou destinadas a vigiar e guardar as Américas. Os Croatan eram o Irmão do Meio. Sua força de vontade e corações puros fez deles o bastião incansável que defendeu as Terras Puras da Devoradora de Almas. Sua honra fez com que ganhassem o respeito de seus irmãos, os transformando naqueles que os outros buscavam quando precisavam de conselhos e orientação. Mas sua honra também os levou ao auto-sacrifício. Toda a tribo cometeu suicídio a fim de impedir a Devoradora de Almas de se materializar nesse mundo. Seu sacrifício deu certo, mas eles deixaram seus irmãos sem a liderança e o apoio que eles necessitavam. Eles se foram e seu protetorado foi invadido por Garou de outras tribos.

E esta é a lição dos Croatan. A honra das outras tribos pode levar à sua própria destruição. Se os Filhos de Gaia atingirem o seu intento de tentar unificar as tribos de forma que eles possam nos matar apenas para provar seu próprio ponto de vista, se os Senhores das Sombras se tornarem tão obcecados em defender Gaia a qualquer

custo que comecem a ver todos outros como seus inimigos, se os Presas de Prata se permitirem apodrecer por dentro e não admitir que têm um problema, apenas porque a idéia de honra exige isso, então eles deixarão o resto de nós sem a liderança de que necessitamos. E neste momento, nós precisamos de boa e confiável liderança, mais do que nunca.

Guerreiros e Glória

Toda nação precisa de seus guerreiros. Nós, obviamente, somos uma raça inteira de guerreiros, então quando alguns de nós conseguem se distinguir como uma tribo de lutadores, isso significa alguma coisa. Dentre todos nós, as tribos de Glória são aquelas que encontram nossos inimigos frente a frente. Eles lutam com garras e presas, com martelo e klaive, e com cada grama de paixão e força que possuem. Mas eles também são repletos de orgulho. E o orgulho poderá ser sua queda.

Fianna

Os filhos do Cervo são guiados pela paixão. Não se trata apenas de desejo por sangue, mas de um desejo pela vida em toda sua glória que os leva a lutar mais forte e por mais tempo. Você não pode ter um amigo maior ou um inimigo mais persistente que um Fianna. Eles adoram trocar histórias conosco e ficam felizes em nos receber em seus caerns. Para o seu modo de pensar, nós trazemos sempre interessantes histórias para entretê-los ou avisos sobre monstros para que eles matem. De qualquer forma, o resultado é sempre um monte de celebração e embriaguez. E luta. E trepadas. Como disse, eles são guiados pela paixão. De todo modo, são uns caras muito legais. Mas juro, da próxima vez em que vir um Fianna americano vestindo um kilt, vou enfiar uma gaita de fole no seu traseiro.

Crias de Fenris

Enquanto os Fianna são guiados pela paixão, os filhos de Fenris são guiados pela força. Força é tudo o que eles respeitam. Não apenas a força física, mas a força de vontade, de caráter e da família. A guerra é seu campo de provas, onde eles se testam para a Batalha Final do Apocalipse. E eles se testam continuamente, porque sabem que as apostas serão altas naquela última luta. É por isso que são uns cabeças-duras beligerantes, obviamente. Eles também testam continuamente todos os outros. No seu modo de pensar, se nós não somos fortes o bastante para suportá-los frente a frente, como podemos ser fortes o suficiente para enfrentar a Wyrn? Isso significa que eles têm a sua utilidade. Se você e sua matilha encontrarem alguma coisa grande demais para dar conta por si próprios, esses caras são os melhores a quem pedir ajuda. Não há nada de que eles amem mais do que uma boa luta. E são pessoas de palavra. Se algum deles o chamar de amigo, tome isso como um elogio.

Wendigo

Os filhos do Wendigo são o segundo dos Três Irmãos. Eles eram o Pequeno Irmão que vigiava as

fronteiras do norte congelado, protegendo-o com sua raiva e sua fúria. Eles eram o uivo congelante que afastou a Besta da Guerra. Os Croatan temperaram essa fúria. Com a sua perda, os Wendigo cederam ao desespero. Desespero e ódio. Eles odeiam praticamente todo mundo. Eles odeiam os Garou europeus por tomarem suas terras. Odeiam a Wyrn por tomar seus irmãos. Odeiam os Uktena por traírem a memória de seus irmãos. E embora jamais tenham dito, você pode dizer o resto apenas olhando em seus olhos. Eles odeiam os Croatan por deixá-los. E odeiam a si próprios por não terem morrido com eles. Somos umas das poucas tribos que eles não odeiam. Eles não nos amam, mas também não nos chamam de inimigos. Tentamos viver em paz ao lado deles e não ajudamos as outras tribos a tomar as suas terras. Mas tampouco ficamos ao seu lado contra seus inimigos. Nós podemos simpatizar um pouco com sua perda. Mas pessoalmente acredito que eles honrariam mais a memória dos Croatan lutando ao nosso lado e ao lado das outras tribos.

Uivadores Brancos

Pobre, pobre Leão. A Tartaruga e a Serpente Arco-Íris perderam seus filhos, mas ao menos suas crianças estão mortas. Os filhos do Leão traíram a ele e a Gaia, seus descendentes são uma imitação macabra do que foram um dia. Os Uivadores Brancos guardavam as sombrias e desoladas terras altas do norte. Eles eram guerreiros ferozes e mestres de estranhos rituais. Como nós, eles desbravavam a Umbra Negra. Mas onde vamos em busca de sabedoria, eles iam em busca de lutas e glória. Eles não temiam nada e acreditavam que podiam triunfar sobre qualquer oponente. E assim, em seu orgulho — em sua arrogância — eles foram às profundezas da terra e lá eles caíram. Não para a morte, mas para a corrupção. Os Uivadores Brancos deixaram de existir. O que voltou foram os Dançarinos da Espiral Negra.

E essa é a lição dos Uivadores Brancos. Mesmo os maiores guerreiros precisam da ajuda e suporte dos seus amigos e aliados. Não há vergonha em pedir ajuda. Não há glória na morte sem sentido, menos ainda em se transformar em servo do inimigo. O orgulho levou os Uivadores Brancos a enfrentarem um oponente que era grande demais para derrotarem. Seja por orgulho, paixão ou dor, nossas tribos guerreiras podem cometer o mesmo erro. E esse é um erro que não podemos permitir. Nós precisamos de sua força para a Batalha Final.

Mistério e Sabedoria

Do lado oposto, temos nossos místicos. Força bruta e fúria apenas, não são suficientes para defender Gaia. Precisamos também de percepção mística e poderes espirituais. Assim, temos as tribos de Mistério.

Fúrias Negras

As filhas do Pégaso são guardiãs da Wyld e das mulheres. Elas procuram sabedoria nos mistérios escondidos e na magia da feminilidade. Eu, às vezes, fico

pensando por que não temos também uma tribo que seja encarregada em guardar os homens e cultivar os poderes da masculinidade. Talvez tenha sido tarefa dos Andarilhos do Asfalto, algum dia. Muitas culturas antigas entenderam o poder inerente a cada sexo, estabelecendo fraternidades e comunidades para transmitir os segredos de ambos. Ambos os aspectos são vitais a Gaia. Sob Ma'at, eles estão em equilíbrio. Temo que as Fúrias Negras estejam fora deste equilíbrio. Existe também uma certa hipocrisia em algumas delas. É irônico que uma tribo que brada odiar tanto a Weaver possa ser tão dominada pelas forças do Dogma. Para pelo menos metade delas, a resposta para tudo é "é culpa de um homem". O restante delas, por outro lado, é de valiosas aliadas e companheiras de viagem.

Uktena

O Irmão Mais Velho dos Croatan e Wendigo, os filhos do Uktena são os últimos dos Três Irmãos. Gaia lhes deu os rios e desertos das Terras Puras como seu protetorado. Suas mentes afiadas fazem deles a água fluida que pode deslizar através das sutis armadilhas e fossos da Wyrn Corruptora. Eles buscam incessantemente por segredos sombrios e magias precisas que os ajudem a manter aprisionadas as perigosas bestas da Wyrn nas profundezas da terra. Os Croatan os ajudaram a se manter concentrados, lembrando-os do grande objetivo por trás de sua busca por estes segredos. Agora, eu temo que eles tenham ficado um pouco... dispersos. Tendo perdido muito de suas terras, os Uktena resolveram colocar culturas de todo o mundo sob suas patas. Eles vão a quase tantos lugares quanto nós. Embora diferentes interesses possam motivar nossas viagens e missões, nós ainda viajamos juntos um bocado. Eu acho que eles temem que o homem branco, na sua corrida pela conquista colonial e exploração, possa ter libertado bestas similares àquelas que eles mantêm aprisionadas nas Terras Puras. Assim eles tentam aprender os segredos destas culturas ancestrais para o caso de ter que prender de novo alguma coisa que venha a escapar. Mas sem a orientação do Irmão do Meio, temo que eles possam desenterrar segredos apenas pelo prazer de descobri-los. Colocado na balança, eles são muito bons no que fazem. Mas mesmo assim, ainda me dão arrepios.

Portadores da Luz Interior

E finalmente, a tribo perdida da Sabedoria. Por inúmeros séculos, os filhos da Quimera têm se empenhado em resolver a charada de Ma'at. O segredo sobre como restaurar o equilíbrio à Tríade e ao Universo. E, durante o processo, descobriram incontáveis outros fragmentos de informação. Sempre cooperamos com eles e temos dividido um infindável número de histórias, acampamentos e segredos. Infelizmente, a sua busca por respostas os levou para longe do resto de nós. Os Portadores da Luz Interior podem sobreviver à perda de sua terra natal. Eles nunca se preocuparam muito com coisas materiais. Mas, a chance de caminhar ao lado dos *hengeyokai* e aprender com sua sabedoria e compreensão

da Tríade? Era uma oportunidade boa demais para ser desperdiçada. E agora, a maior parte de sua sabedoria está inacessível para nós exatamente quando mais precisamos.

E esta é a lição dos Portadores. Não podemos deixar que a busca pelos segredos do mundo nos distraia de nosso dever com Gaia e com os outros Garou. Se as Fúrias Negras se tornarem tão envoltas em compreender os mistérios da feminilidade humana e da Wyld, se os Uktena se tornarem distraídos pela sedução de terras ocultas e mágicas escondidas e se nós — pois nós, os Peregrinos Silenciosos, somos a outra tribo dos mistérios — nos apegarmos demais em aprender os mistérios da morte e da estrada, nos arriscamos a caminhar para longe das outras tribos. E se nos afastarmos, os privaremos dos segredos e sabedoria que nossa raça irá precisar para enfrentar o Apocalipse.

As Feras

E aqui estão os outros tipos de metamorfos. Alguns são aliados, outros não. Não darei uma lista de supermercado com cada uma e todos os tipos de raças que já existiram. Metade delas está morta e as outras são tão raras que qualquer contato com elas será feito na base do um a um. Se você encontrar uma das Feras, o que quer que aconteça é entre você e ela. Isto não se torna parte da política tribal. Porém, vou mencionar as poucas áreas mais importantes.

O Ahadi

Já mencionei o que é o Ahadi e como ele funciona. O que interessa para nós é o seguinte: se você cruzar com as Feras enquanto você estiver na África, você a trata com o mesmo respeito com que gostaria de ser tratado. Se elas pedirem para você as ajudarem a cuidar de algumas bestas da Wyrn, você o faz. Se elas pedirem para você cair fora das suas terras, você gira nos calcanhares e some. Este é o trato. E se você não quiser honrar o trato, pode se escafeder da África. Os Mokolé, os Ajaba e os Bastet são alguns dos únicos aliados que nós temos nesta parte do mundo. Nós precisamos deles. E lembre-se, o Ahadi apenas se aplica à África. Se você cruzar com um grupo de Mokolé na Amazônia ou na Austrália, corra.

Corax

Eu não vou falar muito sobre eles. Chame isso de cortesia profissional — ou corporativismo. Eles viajam quase tanto quanto nós, se não mais. Eles agem como mensageiros, mesmo para nós. Eles são praticamente as únicas Feras que não tentamos matar durante a Guerra da Fúria. Eles amam colecionar segredos e absolutamente odeiam vampiros. Como não os amar? Sério, se você encontrar algum, aja gentilmente. Ele será uma grande bênção durante a longa jornada.

Ratkin

E existem esses malditos cretinos. Eu acho que nunca estive em algum lugar onde não tenha visto alguma coisa — algum pequeno sinal ou uma minúscula pista — de que esses desgraçados já estiveram por lá.



Talvez eles sejam apenas um grande boato dos Roedores de Ossos. Sinceramente, eu gostaria que fosse. O antagonismo entre a Coruja e o Rato significa que nos desentendemos com os Roedores de vez em quando. Mas nunca é nada grave, porque ambos somos Garou acima de tudo. Se esses caras realmente existirem e estiverem por aí, eu não acho que serão tão amigáveis como os Roedores são.

Tudo o Mais Sob o Sol

Além do nosso povo e de nossos primos próximos, existem muitas outras coisas por aí. Algumas não passam de meras curiosidades. Um pequeno punhado é de aliados ocasionais. E alguns são nossos mais odiados inimigos.

Os Mortos Vivos

Abominações. Corpos que roubam o sangue dos vivos para que possam manter sua existência — e não vidas — de traição e assassinato. Eles são criações da Wyrn e não merecem nada além da destruição.

Os piores do bando são os do Culto de Sutekh. Eles surgiram primeiro no antigo Egito e Gaia nos perdoe por não os termos aniquilado no primeiro momento em que vimos suas cabeças horríveis. O Culto é apenas isso, um culto. Eles constroem templos blasfemos, atraem seguidores para sua religião sombria e lutam com toda a ferocidade de religiosos fanáticos. Seus impostores são víboras com línguas doces, sequiosos em seduzir com suas mentiras. Nunca os dê chance para falar. Qualquer coisa que digam será calculada para enfraquecer seu espírito e sua determinação. Seus magos-sacerdotes praticam a magia negra que traz o poder de Apep e do Mundo Inferior. Seus guerreiros são oponentes cruéis que conhecem segredos para transformar sua pele morta em couraças protetoras e para aumentar sua força maldita. Um por um, podemos triunfar sobre a maioria deles. Mas eles se reúnem em ninhos, ocultando-se nas sombras de seus templos. Se algum dia você encontrar algum dos templos do Culto de Sutekh, você tem apenas um dever: informar sua existência aos demais. Encontre a seita mais próxima e conte a eles o que você encontrou. Então encontre outras seitas e faça o mesmo. Reúna tantas matilhas quanto possível, então derrube o templo em cima das suas cabeças. Desmembre-os com cuidado, queime-os nas chamas e os lance ao sol. Então purifique as ruínas e afaste qualquer Maldito que tenha sido atraído para suas carcaças apodrecidas.

O Culto de Sutekh não são os únicos Sanguessugas, obviamente. Na Arábia nós encontramos os *ghul*, criaturas que tomam a forma de lindas mulheres para se alimentar do sangue dos viajantes. A Índia nos apresenta os *rakshasa*, demônios que possuem cadáveres e tecem ilusões. E também existem os metamorfos *mulo* que habitavam entre os Rroma. Outras tribos enfrentaram seus próprios tipos de Sanguessugas. Os Cria de Fenris têm lutado contra os monstruosos e guerreiros *draugr* por incontáveis séculos e os Senhores das Sombras têm suas infundáveis *vendettas* contra os *vampyrs* eslavos. Os



Caçando Vampiros

Então você quer caçar vampiros, hein, garoto? Bem, preste atenção. Aqui estão as cinco regras básicas que podem salvar o seu rabo.

1. Sanguessuga Bom é o Sanguessuga Morto

Tá, tá, eles já estão mortos. Mas você pegou a idéia. Eles são um tapa na cara de Gaia e contra as próprias leis da natureza. Todos são mentirosos e assassinos. E não importa o que você faça, jamais caia na conversa fiada de “eu tenho uma alma torturada e quero me redimir na vida”. Se um vampiro quiser se emendar, ele pode sair no sol e se emendar na outra vida. Nunca, jamais faça tratos com eles. Eles são demoniacamente astuciosos e gostam de sacanear os outros por puro passatempo.

2. O Fogo é Seu Amigo

Os vampiros odeiam a pureza do fogo. Se você se queima, você se cura sozinho. Se eles se queimam, eles precisam usar o sangue que roubaram dos vivos para se curar. E esse é o sangue que eles não vão poder usar para ativar seus poderes da Wyrn. Queime seus esconderijos se você precisar. Faça amizade com espíritos do fogo. Aprenda o tipo de truques que permita você usar o fogo como arma ou, melhor ainda, aprenda a fazer isso sem acabar se queimando. E não esqueça do maior fogo que existe: o Sol. Se você puder atacar os vampiros durante o dia, melhor. Quanto mais luz do sol você puder trazer para o campo de combate, maior a vantagem que você terá.

3. Armas para o Show, Klaives e Garras para os Profissionais

Armas de fogo não fazem porra nenhuma contra

vampiros. Claro, os Andarilhos do Asfalto podem saber truques para criar armas fetiches que podem foder os filhos da puta, mas isso é com eles, não nós. Gaia nos deu nossos dentes e garras, e elas são as melhores armas em nosso arsenal. Poucos Sanguessugas podem nos enfrentar de igual para igual numa luta. Acerte rápido e acerte duro e, se você puder, arranque-lhes a cabeça. Se você realmente sentir necessidade de uma arma, use alguma que corte feio e fundo. Klaives e jambiya são boas, se você puder tê-las. D'siah são ainda melhores.

4. A Força Está nos Números

Apóie-se em sua matilha. Nossas matilhas são as maiores vantagens que temos. Eles vigiarão suas costas. E juntos, vocês, podem derrubar oponentes que jamais conseguiriam enfrentar sozinhos. E concentrem-se no que vocês são bons. Membros de outras tribos podem ter formas diferentes mas igualmente eficazes de acabar com vampiros. Andarilhos do Asfalto podem acabar com suas estruturas de sustentação. Uktena, Senhores da Sombras e Roedores de Ossos podem usar toda a sorte de truques sujos. Crias de Fenris podem chutar a porta e começar a arrancar cabeças. Porém, não se limite à sua matilha. Se for um grande ninho, chame seus amigos. Tem Glória à vontade para ser compartilhada.

5. Não Seja Estúpido

Não seja arrogante, não importa quão bons sejam seus feitos anteriores. E nunca, jamais, imagine os vampiros como seres estúpidos. É o tipo de coisa que termina com você morto. Nunca, jamais subestime seu oponente. Se não puder lembrar de mais nada, lembre-se disso.

Andarilhos do Asfalto informam sobre criaturas que se sentam nas salas de diretoria dos impérios corporativos, enquanto as Fúrias Negras falam de bruxas da Wyrn que se transformaram em feiticeiras mortos-vivos e os Roedores de Ossos contam histórias de coisas não-humanas que habitam os esgotos das cidades. Todas estas coisas são nossos inimigos e devem ser destruídos até o último espécime.

Os Imorredouros

Durante nossas primeiras batalhas contra o Culto de Sutekh, um grupo de magos humanos tropeçou nos segredos da imortalidade. E eu quero dizer a real imortalidade, não essa merda “não morto, mas também não vivo” que se vê às vezes. Seu líder proclamava ser Hórus, o filho de Osíris, e assim declarou uma eterna *vendetta* contra Sutekh e seu Culto por terem matado seu pai. E assim esses imortais gastaram milhares de anos batalhando contra os mortos-vivos. Obviamente, decidimos que era do maior interesse fazer amizade com esses caras. Bem, amigos é uma palavra forte demais. Conhecidos, na realidade. Nós sabemos que eles existem e eles normalmente sabem o que somos. Como nossos interesses imediatos se entrelaçam, nós trabalhamos

juntos de vez em quando. Note que eu disse “de vez em quando”, e não “o tempo todo”. Isto porque não existem muitos deles. E quando acontece alguma coisa que pode matá-los, leva um bom tempo para que eles voltem à vida. Então, eles não são os aliados mais confiáveis.

Outras

Existem outras coisas lá fora. Macacos que aprenderam a adulterar e romper os nomes que Gaia e a Weaver deram a tudo que existe. Humanos que podem falar com os mortos. Os Djinn, espíritos do fogo sem fumaça. Os espíritos nascidos de incontáveis histórias de acampamento que não conseguiram fixar residência em corpos humanos. Assim como com as Feras, se você encontrar algum deles, é um negócio entre você e ele. Eu? Eu prefiro a companhia da minha própria raça.

Avançando com o Dia

O sol está chegando agora. É hora de saudá-lo. Para que ele me lembre de que ainda estou vivo. Que eu ainda carrego a luta por Gaia mesmo quando aqueles com que me importo tenham caído. E que a jornada nunca termina enquanto ainda houver alguém viajando.



Capítulo Três: Primeiros Passos

Um homem deve sempre estar pronto para começar sua jornada.
— Michel Eyquem De Montaigne

Cada tribo na Nação Garou traz algo de único para a luta por Gaia. Aqui você terá uma idéia do quê os Peregrinos Silenciosos podem trazer à mesa. Seus pactos com o mundo espiritual, armas e ferramentas de tradição e necessidade, Dons e rituais colecionados dos quatro cantos do mundo e experiência ganha à duras penas. Nunca dois Peregrinos compartilharam exatamente as mesmas experiências, portanto nunca dois deles contarão uma mesma história de maneira igual. Portanto, sente-se novamente e veja que histórias seu Peregrino Silencioso poderia gostar de contar.

Antecedentes

Antecedentes são uma maneira importante de colocar seu introspectivo Peregrino Silencioso a parte de seus companheiros de tribo. Quando selecionar os Antecedentes, tenha cuidado em incluir alguns detalhes para acompanhar seus gastos de pontos ("Meu contato primário é Erica Jones, uma arquivista sedutora da Biblioteca do Congresso, que ficou minha amiga há um tempo durante uma pesquisa chata", e não "Eu conheço algumas pessoas que me ajudam com algumas coisas"). Ou, se você estiver procurando por algumas revelações dramáticas pela estrada, peça ao seu Narrador para que ele inclua alguns detalhes específicos. Talvez você goste que seu personagem desenvolva um relacionamento com um mentor no decorrer do jogo, mas você pode ao invés

se surpreender com qual velho lobisomem se prontificou para assumir a responsabilidade. Detalhes assim tornam o jogo divertido — para você e para o seu Narrador.

Aliados

Como os Peregrinos estão sempre se mudando, seus amigos mais rápidos geralmente também são assim. Um Diretor Geral de uma empresa que está voando frequentemente, um caminhoneiro de grandes cargas com permissão para transportar materiais perigosos, um playboy que gosta de viajar ou uma aberração do circo, todas são pessoas que um Peregrino poderia conhecer durante suas buscas — e eles todos têm a mobilidade para simplesmente dar talvez uma mãozinha, ou pelo menos um empurrãozinho, numa situação desesperada. Tipos sedentários, mesmo amigos de infância, geralmente se tornam Contatos.

Diferente das outras tribos Garou, os Peregrinos podem comumente chamar outros seres sobrenaturais de seus aliados. Aparições, os fantasmas dos mortos, podem se aproximar dos lobisomens, decidindo que elas gostam da vida vibrante e cheia de ação dos Garou. (Nota aos Narradores: Aparições podem contar como Aliados apenas se puderem dar ao personagem mais ajuda do que problemas). Peregrinos com a mente mais aberta são também conhecidos por associar-se com magos e feiticeiros humanos. Até criaturas feéricas inclinadas a viagens podem se aliar com um Peregrino Silencioso, se

apenas em defesa de um bom companheiro de viagem. A maldição imposta por Sutekh faz garantir, entretanto, que um Peregrino nunca irá contar com um Sanguessuga entre seus aliados.

Ancestrais

Personagens Peregrinos não podem possuir o Antecedente Ancestrais. A maldição de Sutekh ainda separa a tribo de seus heróis caídos e os expulsa de sua terra natal.

Uma Qualidade opcional (O Dom de Wepauwet, pág. 87) é detalhada mais a frente neste capítulo. Um Narrador pode também querer considerar a possibilidade de um personagem contatar seus ancestrais como parte da história. Tal coisa seria incrivelmente difícil e envolveria rituais a muito esquecidos, jornadas Umbrais perigosas e talvez conflitos com hordas de Sanguessugas e suas crias. Algum cuidado é requerido quando introduzir uma história de tais proporções épicas — se a matilha que seus jogadores interpretam não é toda ou maioria formada por Peregrinos Silenciosos, alguns jogadores podem se sentir excluídos.

Contatos

Os Contatos de um Peregrino, tanto maiores quanto menores, podem ser quase todo mundo, em qualquer lugar. Contatos maiores geralmente são envolvidos com coleta de informações, sejam estas ciências de biblioteconomia e arqueologia ou com viagens e transporte. Contatos menores aparecem no mundo nos lugares mais diferentes. Por exemplo, um lobisomem em particular decide pegar carona em um ônibus num terreno montanhoso na Europa oriental, ao invés de ir correndo e atraindo a atenção dos moradores. Durante a longa, e tortuosa viagem, ele se torna amigo dos moradores e também do alpinista holandês, e do campeão de judô, e do físico de partículas francês que estavam viajando por lá por coincidência. Não apenas pode o Peregrino passar no local para conseguir algumas informações se ele ao menos voltar lá, como pode também ter algumas pessoas em Amsterdã ou Nice que ele pode procurar se precisar de informações na área, ou entre os alpinistas, ou (errr...) entre os físicos de partículas. (Um Narrador pode justamente, porém, aumentar a dificuldade num teste para encontrar um contato menor se ele sentir que seja necessário: como tentar encontrar um contato em uma vila Bantu em sua primeira viagem à África).

Todo Peregrino com alguns quilômetros de experiência sabe também que adquirir contatos não é uma rua de uma mão só — ou certamente não será por muito tempo. Da mesma forma que um Garou não poderia nem sonhar em pedir ajuda dos espíritos sem oferecer chiminage, nenhum Peregrino experiente chega até um contato de mãos vazias — mesmo se ele tem apenas um buquê de flores roubado do jardim do vizinho. Peregrinos não têm muito dinheiro e viajam levando poucas coisas, mas eles sabem que um brinquedinho sem valor em Algiers pode se transformar em um elegante e

contemplativo presente em Akron.

Fetiches

Como mencionado, os Peregrinos viajam levando poucas coisas. Para fetiches, portanto, eles preferem os portáteis e práticos aos grandiosos e chamativos. No geral, se não cabe num bolso ou jogado em uma mochila, ele fica num caern dos Peregrinos exceto em uma situação de maior necessidade. A d'siah, uma pequena espada curta curvada, conhecida por ser potente contra os espíritos, é a arma branca tradicional da tribo — em parte simplesmente porque ela é mais fácil de ser carregada do que uma massiva klaive (a outra parte é porque ela é incrivelmente efetiva contra os antigos inimigos da tribo, os vampiros serpentes do Egito). Os arcos e flechas preferidos pelas outras tribos também não estão na moda, os espíritos são ao invés atraídos para estilingues e até armas de fogo. Alguns fetiches típicos dos Peregrinos Silenciosos são detalhados mais tarde neste capítulo.

É claro, os Peregrinos muito geralmente carregam fetiches criados por outras tribos, tanto recebidos como pagamento por serviços prestados quanto recolhidos de escombros de um caern que receberam uma ajuda tarde demais ou não a receberam. Jovens Peregrinos rapidamente aprendem a manter tais itens fora de vista com medo de ter sua posse desafiada ou simplesmente se encarregam de entregar tais itens de volta a tribo apropriada.

Parentes

A grande maioria dos Parentes dos Peregrinos Silenciosos pode ser encontrada no norte da África e no Oriente Médio. As pessoas encontradas nessas regiões aparecem numa vasta gama de grupos étnicos — invasores e estrangeiros vieram do norte, sul, leste e oeste através da história. Para adicionar ainda mais à essa diversidade, os Peregrinos sempre tiveram um laço com os desalojados e procuraram os trazer para seu círculo de Parentes, notoriamente os ciganos Rroma, mas também famílias de comerciantes itinerantes, judeus, nômades da Ásia central, tribos aborígenes deslocadas e outras. Esta silenciosa disseminação pelo mundo tornou possível para a tribo manter um respeitável número de membros lupinos na linha. Como existem poucos Parentes lobos em um único lugar, isto mantém a raça segura de catástrofes localizadas (humanas ou naturais).

Resumindo, o sangue Peregrino pode ser encontrado nos lugares mais incomuns. As tendências pobres da tribo caem sobre seus Parentes, felizmente ou infelizmente, portanto os Peregrinos não podem com frequência procurar seus Parentes por ajuda política ou monetária. A família o entende como ninguém, porém, e às vezes isto é tudo que um lobisomem solitário precisa.

Mentor

Mentores dedicados são algumas vezes muito escassos por um monte de razões. Mesmo os anciões Peregrinos não ficam muito tempo parados. Onde os

Garou das outras tribos preferem esquentar suas juntas doloridas ao lado de uma fogueira, um Peregrino provavelmente preferiria andar com dificuldades por uma estrada empoeirada até que seus ossos se quebrem. E como qualquer Peregrino que caminha por uma estrada empoeirada tem orgulho de seu acúmulo de conhecimento e adoraria compartilhar seus segredos com um colega de tribo, ele provavelmente também sentiria que a experiência é o melhor professor. Isto não deveria desencorajar um filhote de tentar reunir todas as dicas que puder de seus anciões — ele apenas não deveria esperar que mesmo os que mais gostam dele estariam por perto com certa freqüência. Ao invés de possuir um mentor morando em seu caern, aquele filhote deveria ter dois ou três mentores viajantes que apareceriam duas vezes no ano para checar como ele está indo e o ensinar alguns truques.

Jovens Peregrinos também possuem mentores de outras tribos com um pouco mais de freqüência do que é tradicional entre os Garou. Esses anciões podem ter assumido a responsabilidade como um favor para um Peregrino de seu respeito ou talvez em antecipação para ter uma ajuda rápida quando precisarem os chamar.

Raça Pura

Raça Pura é relativamente rara entre os Peregrinos Silenciosos, pois eles tiveram por muito tempo sido jogado aos ventos e expulsos de sua terra natal. O sangue puro é especialmente valioso para aqueles que procuram libertar ou encontrar os ancestrais dos Peregrinos — eles se preocupam em como seus ancestrais iriam reconhecer seus filhos se a linhagem sanguínea não for preservada. Outros, como os Desalojados, se preocupam mais em encontrar uma terra natal em qualquer lugar ou prestar a atenção no Apocalipse, e se importam pouco, quando se importam, com tais coisas.

A aparência dos Peregrinos Silenciosos de sangue puro é discutida em maiores detalhes mais tarde neste capítulo.

Recursos

Os Peregrinos Silenciosos não podem possuir o Antecedente Recursos. Eles têm estado se mudando desde que foram forçados a deixar o Egito há mil anos, nunca parando por tempo o suficiente para criar raízes. Sem essas raízes, a tribo (e até uma pequena extensão, muitos de seus Parentes) não pode possuir riquezas. Mesmo algo como um carro ou moto, que pode ser visto como vital no rápido transporte do mundo moderno, terá que ser deixado para trás em algum lugar e não estará sempre lá quando o Peregrino voltar para onde ele deixou. Viaje com poucas coisas e aprenda como fazer uma ligação direta num carro.

Rituais

Um Peregrino Silencioso bem rodado conhece um bom número de rituais e mesmo aos futuros filhotes Peregrinos são ensinados alguns rituais comuns antes de seu Ritual de Passagem. Afinal, se a tribo espera que eles

se cuidem bem sozinhos, é melhor os dar as ferramentas para assim fazerem.

Peregrinos estão também em geral aptos a ensinar rituais a membros de outras tribos — mas apenas os rituais que eles consideram propriedade comum dos Garou, não aqueles que foram dados exclusivamente aos Peregrinos Silenciosos (como a Descida à Umbra Negra). Enquanto um Galliard de outra tribo numa seita rural se recusaria a ensinar a outros a Cerimônia pelos Falecidos para que ele pudesse deixar o trabalho de honrar os heróis todo para ele, o Peregrino viajante certamente teria uma visão do mundo mais ampla. Ele certamente teria também fortes idéias do quão difícil é partilhar tal informação pequena, porém vital uma vez que você esteja morto.

Totem

Os Totens dos Garou compartilham a ambivalência das outras tribos com os Peregrinos Silenciosos. Como eles não têm uma casa para chamar de lar e geralmente têm um papel similar a subordinados da sociedade Garou, Totens de Respeito tratam bem os Peregrinos. Como eles geralmente preferem correr ao invés de ficar e batalhar, Totens de Guerra têm certa suspeita deles. Matilhas de jovens Peregrinos podem se ver bem tratadas por Totens de Astúcia, enquanto Peregrinos que já estão por aí há um bom tempo freqüentemente encontram a recepção que merecem de Totens de Sabedoria. Estas são visões generalizadas, é claro. Em particular, os totens detalhados mais tarde neste capítulo têm uma história com a tribo e fazem alianças com os Peregrinos facilmente.

Como os Peregrinos tendem a gastar tanto tempo fora de uma estrutura tradicional de matilha, não é incomum para eles fazer barganhas com espíritos individuais, conseguindo um espírito familiar como um tipo de totem pessoal. Um lobisomem com um espírito aliado poderoso e obstinado pode encontrar ainda mais dificuldade do que o usual para se unir a uma estrutura de matilha — negócios desta natureza são melhores começados com certa premonição.

Campos e Antecedentes

Observadores

Os Observadores conhecem mais rituais místicos do que qualquer outro campo dos Peregrinos Silenciosos (com a exceção potencial dos Comedores de Mortos, uma possibilidade simplesmente não discutida entre a tribo). Eles são também bem comuns de terem sacolas cheias de fetiches e amuletos encontrados nos cantos escuros e lugares fora da estrada. Eles geralmente servem como mentores para jovens Peregrinos e podem se manter em contato com seus próprios mentores da juventude.

Arautos

Os Arautos conhecem o valor dos aliados e os cultivam onde e sempre que puderem. Parentes são valorizados por esse campo da mesma forma — não são apenas encorajados a se unir aos Arautos para proteger caerns e sua raça que vive por perto tão freqüentemente,

mas uma rede de informações de Parentes é essencial para prover suporte durante as extensas e normalmente imprevistas viagens dos Arautos.

Desalojados

Membros do campo dos Desalojados trabalham para manter aliados e contatos entre as outras tribos Garou ou estruturas políticas locais — qualquer um que possa os ajudar tem um pé na porta. Eles também se unem a matilhas com fortes laços com o totem, tais laços dão um senso de pertencimento que muitos Desalojados necessitam.

Caminhantes

Um Caminhante pode manter um Servidor de banco de dados cheio de contatos em sua cabeça — é assim que ele relaxa. Como todos os Peregrinos eles não tem muito quando se trata de dinheiro, mas você pode ver se um Caminhante é bom no que faz pelo número de fetiches que ele carrega, todos pagamentos por serviços prestados. Eles carregam uma riqueza de informações em suas cabeças, também, a maioria delas na forma de rituais — os quais eles ficariam felizes de ensinar, por um preço.

Espadas da Noite

Os Espadas da Noite são possivelmente ainda mais práticos do que os Caminhantes — é que toda esta praticidade é focada em um único objetivo: matar vampiros. Fetiches, especialmente a d'siah, são tesouros. Totens inclinados à guerra são preferidos, tanto para ajuda na batalha quanto pela companhia de espíritos de sua ninhada. Ultimamente, os Parentes têm sido vitais para esse grupo, ajudando o campo por séculos de luta secreta e geralmente lutando ao lado dos Garou.

Nomes, Convenções e Aparência

Egiptólogos têm discordado desde os primeiros anos de aprendizado sobre Anúbis, o guardião dos mortos — especificamente, sua forma se parece com a de um chagal ou simplesmente um grande cão com orelhas levantadas? A discussão teria chegado a um fim se um Peregrino Silencioso em sua forma de guerra aparecesse em uma conferência de acadêmicos. Sem dúvidas, a recente descrição dos humanos a respeito do deus Anúbis foi moldada pelos Peregrinos. Infelizmente, para os acadêmicos (talvez muito felizmente), está terrivelmente longe de acontecer. Na verdade, os Peregrinos geralmente acham que devem evitar aqueles que compartilham com eles um interesse na história egípcia. Os estudantes mais perceptivos devem descobrir o segredo de seu melhor amigo e qualquer lembrança daquela distinta forma “com cabeça de chagal” seria inesquecível. Nem os Peregrinos nem os Garou das outras tribos querem arriscar tal fenda no Véu. Em teoria, os Peregrinos mantêm um relacionamento breve e cordial com egiptólogos. Na prática, quem pode sair da trilha deles?

A semelhança com Anúbis (mais precisamente vice-

versa) é mais forte naqueles com altos níveis de Raça Pura. Na forma Lupina eles são grandes e curvados, com fortes músculos se mostrando claramente por baixo de um curto, e bem tratado, pelagem negra. Alguns possuem uma pobre crina de pêlos descendo por trás do pescoço, mas eles não possuem o tufo de pêlos que protege o pescoço que faz de se render mostrando o pescoço uma atitude menos incômoda para outros Garou. Alguns Peregrinos aproveitam a vantagem do estilo egípcio de jóias peitorais para usar colares pesados para cobrir esta área vulnerável.

Em indivíduos que não são nem particularmente fortes nem muito vigorosos, os ossos da costela podem ser claramente visíveis. Em Hispo, ombros e pernas se alongam — esta é uma forma de combate, não para correr em qualquer distância. O pescoço e as mandíbulas também se alargam para acomodar os dentes massivos e músculos que possibilitam a mordida mortal nesta forma. Em Crinos, os Peregrinos geralmente são maiores que os membros das outras tribos, mas enquanto seus ombros são retos e largos, o resto do corpo permanece leve (ou somente magro), constituído mais por graça do que poder. As formas Glabro e Hominídea são muito parecidos com os semitas e núbios, o tipo do corpo mantêm as tendências magras e curvadas da forma Lupina.

Com uma maior distância da raça pura, a forma Hominídea pode parecer com praticamente qualquer grupo étnico, apesar de admitidamente a maioria dos Peregrinos descenderem dos povos Africanos e do Oriente Médio. Um Peregrino loiro de olhos azuis ouvirá algumas piadinhas de seus colegas de tribo — algumas delas engraçadas, outras não. Os pêlos do Peregrino em formas peludas são mais crespos e longos o quanto menor for a sua Raça Pura. Um Peregrino sem Raça Pura para todos os critérios se parece com um simples lobo com uma pelagem preta ou um simples cinza escuro.

Praticamente todos os Peregrinos Silenciosos possuem um nome egípcio. O nome, conhecido como nome do Passado, é recebido após o Ritual de Passagem para prestar homenagens aos ancestrais perdidos e para reter uma ligação com sua terra natal, quatro mil anos após a tribo ter sido expulsa das margens do Nilo. Hoje, os únicos Peregrinos que ignoram propositalmente a tradição dos nomes egípcios pertencem ao campo dos Desalojados, que enviam uma mensagem clara aos seus colegas de tribo para fazerem o mesmo.

Os Peregrinos Silenciosos adotam seus nomes tribais também — ou têm um nome recebido por um consenso geral. Enquanto alguns Peregrinos são conhecidos por ambos os nomes, outros podem preferir utilizar um deles no dia-a-dia e reservar o outro para usos cerimoniais. Qualquer combinação dessas práticas é aceitável.

Os Nomes do Passado são escolhidos com cuidado. Alguns nomes são simplesmente nunca dados (veja o Capítulo Dois, pág. 41, para uma lista completa). Para interesse prático, alguns nomes egípcios veneráveis como Smenkhkare e Horemheb não são fáceis de falar. O nome

O Lado Prático

Os Garou são criaturas de tradição. Conforme alguns Peregrinos Silenciosos começaram a colocar seu passado atrás deles, escolhendo abraçar tradições de nomes de novos grupos de Parentes ou simplesmente utilizando os nomes tribais que os lobisomens adoraram desde o início dos tempos, eles notaram algo diferente sobre como eles eram tratados por seus amigos. Missões de reconhecimento, longas jornadas Umbrais e até mesmo missões de mensagens mais simples eram mais freqüentemente dadas aos Peregrinos Silenciosos que mantinham as tradições egípcias (ou uma cópia convincente delas). Os Peregrinos que surgiam eram vistos como irresponsáveis, não passavam confiança — ou eram simplesmente nada do que os outros esperavam. Mesmo os Sentinelas, como os Andarilhos do Asfalto um dia foram chamados, inovadores e revolucionários entre os lobisomens, preferiam conduzir negócios com Peregrinos que usavam barbas de faraó e kilts de pano. Muitos desses novos Peregrinos vinham de famílias Rroma, a história se repetiu quando os ciganos novamente utilizaram a herança egípcia para guiar seu caminho.

tribal pode mudar conforme o Garou passa por experiências próprias, mas uma vez que um Peregrino

recebe seu nome egípcio, deve carregá-lo pelo resto da vida. Ele é seu nome profissional entre os Garou e pelo qual os espíritos o conhecem. Caso Smenkhkare decida que deve ser um pouco menos exótico, sem dúvida perderá Renome se fizer uma mudança.

Dons

Os Peregrinos Silenciosos têm por muitos anos procurado por espíritos tutores para aprender Dons que os ajudam a não apenas sobreviver nas margens da sociedade Garou, mas também conseguirem um sucesso admirável em seus papéis escolhidos, tanto como mensageiros, caçadores de conhecimentos antigos, guerreiros furtivos ou cavaleiros da morte. Garou de outras tribos podem aprender os Dons tribais dos Peregrinos, mas os Dons de campo são guardados como grandes segredos por seus membros.

Dons de Tribo

- **Orientação do Céu (Nível Um)** — Um Peregrino com este Dom nunca está perdido enquanto as estrelas brilharem no céu. Este Dom é ensinado por um espírito servo da Estrela do Norte.

Sistema: Uma vez aprendido, os efeitos deste Dom estão sempre ativos do pôr do sol até o seu nascer. O lobisomem ganha um senso inato de direção, ele sempre sabe onde é o norte e qual caminho ele pegou para chegar até onde está.



MET: Os efeitos são automáticos do pôr-do-sol até o nascer do sol.

- **Corrida Incansável (Nível Um)** — Jovens Peregrinos aprendem rapidamente a necessidade de possuir velocidade e vigor extraordinários — com frequência as mensagens que mesmo jovens inexperientes são pedidos a levar não podem esperar que o mensageiro durma ou coma. Um Garou com este Dom pode correr do nascer ao nascer da lua se alimentando apenas de sua energia espiritual, atravessando quase 700 quilômetros, mas assim que parar de correr ele deve comer e descansar. Este Dom é ensinado por um espírito lobo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. O personagem (que deve estar na forma Lupina) pode suportar correr por 24 horas sem precisar fazer um teste de Vigor. Após 24 horas, e a cada período de 24 horas subsequentes, o jogador deve gastar um ponto de Gnose e um ponto de Força de Vontade para permitir ao personagem que continue correndo. Caso contrário, ele deve parar. Sempre que o personagem parar de correr, independente do motivo, ele sofre -2 dados em todas as paradas até que tenha a chance de comer e descansar, a não ser que ele tenha corrido um número de horas inferior a seu Vigor.

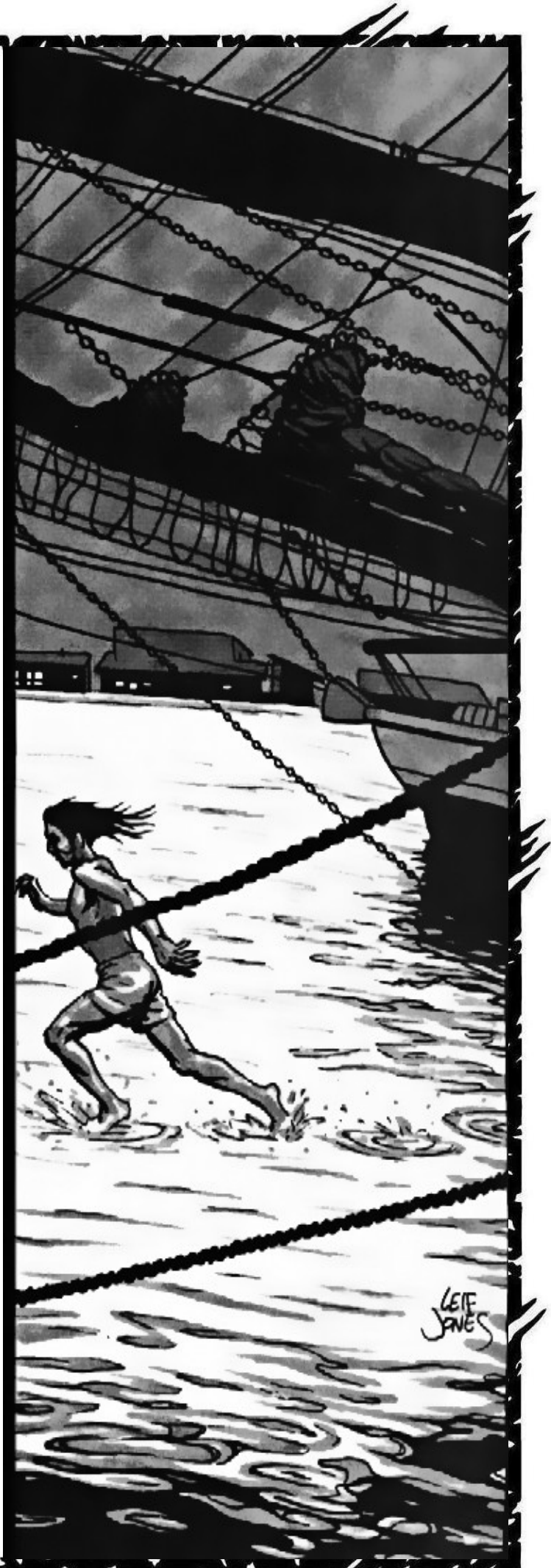
MET: Gaste uma Característica de Gnose e o personagem poderá correr por 24 horas sem precisar fazer nenhum Teste Físico Estático para isso. Continuar correndo requer uma Característica adicional de Gnose e de Força de Vontade a cada 24 horas. Quando o personagem parar de correr ele recebe duas Características Físicas Negativas, *Exausto*.

- **Caminhar nas Costas de Sebek (Nível Dois)** — Quando ativa este Dom, o Garou invoca o espírito de Sebek, o crocodilo, para erguê-lo enquanto corre sobre água. O lobisomem pode também correr por cima de outros líquidos (uma caldeira de um produto de limpeza industrial, água de esgoto ou até lava), mas este Dom não fornece nenhuma proteção para seus pés — qualquer dano é reduzido, pois a substância danosa somente entra em contato com uma pequena parte de seu corpo, mas ele pode absorver este dano. Peregrinos Silenciosos particularmente rápidos e espiritualmente em harmonia dizem ter atravessado mares correndo utilizando este Dom. Ele é ensinado por um espírito-crocodilo ou então por um espírito de um pássaro-palito.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Destreza + Sobrevivência (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao personagem viajar sobre a água como se fosse chão por uma hora. Em áreas habitadas por crocodilos, a dificuldade para invocar este Dom cai para 5.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça um Teste Físico Estático (reteste com *Sobrevivência*). Um sucesso permite ao personagem viajar sobre a água como se fosse terra firme por uma cena. É recomendado que o jogador encontre um meio alternativo de se mover para simular seu movimento sobre a água.

- **Olhos de Ma'at (Nível Três)** — Os Salões de Ma'at são aonde os mortos vão para serem julgados. Os



mentirosos, ladrões e assassinos são condenados à vida eterna. Os Peregrinos podem invocar o julgamento de Ma'at sobre os vivos, vendo através das mentiras para encontrar a terrível verdade por trás delas. Este Dom é ensinado por um espírito íbis, o símbolo de Thoth.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Empatia (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do alvo). Um sucesso indica que o personagem sabe quais afirmativas do alvo são verdadeiras e quais são falsas. Se o personagem escolher investigar mais profundamente qualquer das afirmativas, verdadeiras ou falsas, o jogador deve primeiro ser bem sucedido em um teste de Percepção + Empatia contra a mesma dificuldade. Um sucesso revela a completa verdade ao Garou, uma falha crítica cancela o funcionamento do Dom e encerra este assunto para o Peregrino para sempre — pelo menos enquanto questionando esta mesma pessoa.

MET: Faça um Teste Social contra o alvo (o Garou que usa o Dom retesta com **Empatia** e o alvo com **Lábia**). Sucesso indica que o personagem sabe quais das afirmativas do alvo são verdadeiras e quais são falsas. Tentar questionar o alvo (ao invés de apenas o ouvir) requer um segundo Teste Social.

• **Represar o Fluxo do Coração (Nível Quatro)** — Nenhuma outra tribo entre os Garou tem tanto ódio pelos vampiros, por uma causa justa, quanto os Peregrinos Silenciosos. Não é surpresa então que os Peregrinos tenham buscado este Dom, procurando por muito tempo pelo mundo espiritual e pelo mundo físico pelo segredo de incapacitar um vampiro. Eles encontraram uma resposta de um espírito filho da Cobra, que os ensinaram um veneno espiritual útil contra os vampiros que corromperam o nome da Cobra.

Sistema: Este Dom pode ser usado apenas em criaturas sobrenaturais que utilizam pontos de sangue para utilizar suas habilidades (vampiros, carniais e Ananasi). O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso proíbe o alvo de utilizar o poder de seu sangue por um turno — ele não pode utilizar quaisquer poderes relacionados a sangue ou gastar pontos de sangue para recuperar ferimentos, ativar Disciplinas ou Dons, ou para qualquer outro motivo. Um Garou pode usar este Dom apenas uma vez por cena para cada alvo, mas múltiplos lobisomens podem envenenar o mesmo alvo.

MET: Este Dom pode ser usado apenas em personagens com Características de Sangue. Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Mental. Se o Garou vencer, o alvo não pode usar Características de Sangue por um turno para cada Característica Mental que o Garou gastou durante a Disputa. Este Dom pode ser usado pelo Garou somente uma vez por cena em cada alvo, porém múltiplos Garou podem usá-lo no mesmo alvo.

Dons de Campo

Os Peregrinos Silenciosos podem aprender estes

Dons se ouvirem sobre ele por um membro do campo ou deduzir sua existência através de observação, mas os espíritos que ensinam estes Dons não irão compartilhá-los com Garou de outras tribos.

Arautos

• **Determinação Implacável (Nível Um)** — Como o Dom de Ahroun: Inspiração. Os Arautos aprendem a fortalecer a força de vontade de seus aliados não por liderança inspiradora, mas por uma determinação contagiante de cuspir na cara da Morte.

• **Tocado pelos Fantasmas (Nível Três)** — Uma vez que um Garou pisa na Umbra Negra, ele carrega uma aura de morte e podridão para sempre. A aura é difícil de ver, mas está lá de qualquer forma — os perceptivos podem farejar um cheiro velho de morte em seus pêlos ou captar estranhos reflexos nas pupilas de seus olhos. Este Dom aprimora esta aura de morte, a modelando em um escudo de proteção contra ataques ou habilidades especiais dos fantasmas. Este Dom é ensinado pelos residentes da Umbra Negra e não é fácil de adquiri-lo.

Sistema: Uma vez aprendido, este Dom está sempre fazendo efeito, nenhum teste é necessário. As dificuldades de todos os testes feitos por fantasmas (aparições ou espectros, se você também utiliza **Wraith: The Oblivion**) para afetar o personagem são feitos com +2 na dificuldade (no máximo 10). Isto inclui efeitos que seriam benéficos. Utilizar as energias da Umbra Negra desta maneira reforça a impressão de morte que os outros podem sentir, o que irá aumentar a dificuldade em testes Sociais quando o Narrador sentir que é apropriado.

MET: Após o personagem aprender este Dom, ele ganha todos os empates contra fantasmas que tentam utilizar nele habilidades mágicas. Entretanto, um fantasma que deseja utilizar uma habilidade benéfica nele deve ser bem sucedido em um Teste Mental Estático.

Observadores

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom de Ragabash.

Desalojados

• **Golpe Gracioso (Nível Dois)** — Este Dom foi utilizado em tempos antigos para assassinar os oficiais ou mercadores corruptos que eram usados pelos vampiros. Lindas jovens Garou dançavam para eles e então atacavam quando seus alvos menos esperavam. O segredo da faca dos dançarinos tem sido guardado pelos membros do campo dos Desalojados, que acharam que ele seria útil para usar em sua herança cigana. Nestes dias de desespero, ele é uma ferramenta comum dos Galliards do campo quando uma luta fica difícil. Este Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e faz um ataque normalmente (Destreza + Armas Brancas, dificuldade dada pela arma), apesar do ataque do personagem ser estranhamente gracioso e parecido com uma dança. Se o ataque for bem sucedido, o jogador adiciona o nível de Performance do personagem aos

dados de dano.

MET: O personagem deve possuir a Habilidade *Performance*. Gaste uma Característica de Gnose e declare que o Golpe Gracioso está ativado. O próximo ataque do personagem, se bem sucedido, causa um nível de vitalidade adicional de dano.

Espadas da Noite

- **Bloqueio Mental (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Presas de Prata. Os Espadas da Noite estão bem cientes de que o aspecto mais perigoso dos vampiros é a habilidade de influenciar a mente de uma pessoa e têm feito muitos sacrifícios para aprenderem este Dom.

Caminhantes

- **Chamado do Dever (Nível Dois)** — Como o Dom de Philodox. Os Caminhantes estão bem preparados para negociar termos com os espíritos, tão bem como para responder nomes de espíritos em particular como pagamento de seus serviços.

Comedores de Mortos

- **Toque da Morte (Nível Quatro)** — O Garou pode fazer afligir com visões da morte um oponente desavisado. Pior, essas visões são premonições altamente pessoais da morte prematura do oponente, como se alguém “tivesse caminhado sobre sua cova”. O medo que isto cria é paralisante. Nos piores casos, a vítima cai catatônica e não pode ser reanimada por dias. Na recuperação o alvo afetado não pode se lembrar de detalhes do que aterrorizou tanto ele, apenas que aquilo envolvia sua morte. Vítimas que sobrevivem a encontros com os Comedores de Mortos são para sempre marcadas com uma mecha de cabelo branca. Este Dom é ensinado por um espírito da morte.

Sistema: O Garou deve tocar sua vítima, então testar Destreza + Briga (se em combate), Destreza + Furtividade (se estiver tentando não ser notado), ou ainda Manipulação + Lábia, se casualmente for o tocar durante uma conversa. Com um sucesso, o jogador gasta dois pontos de Gnose e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Se o Comedor de Mortos conseguir mais sucessos do que a Força de Vontade temporária da vítima, ela fica catatônica de medo. Se os sucessos forem menor que a Força de Vontade da vítima, o alvo sofre -1 de penalidade em todas as paradas de dados para cada sucesso devido ao medo debilitante. Em ambos os casos, os sucessos são eliminados à taxa de um por dia — uma vítima catatônica não acorda até que os sucessos iniciais sejam eliminados.

MET: O personagem deve tocar sua vítima sendo bem sucedido em um Teste Físico como se estivesse realizando um ataque normal (numa situação fora de combate, simplesmente declare “Eu toquei em você,” lembrando-se da regra do não toque ou faça um Teste Social se o alvo estiver cauteloso). Se o Garou for bem sucedido em tocar o alvo, ele deve gastar duas Características de Gnose e fazer um Teste Social contra o

alvo. Se o Garou for bem sucedido, o alvo fica catatônico de medo por um dia. Em caso de empate, o alvo perde todos os empates em todos os testes até o próximo nascer da lua.

Bruxaria Amarga

- **Maldição do Ódio (Nível Dois)** — Como o Dom de Impuro.
- **Boneco Vudu (Nível Cinco)** — Como o Dom de Uktena.

Aprendendo Dons Ensinados por Espíritos Ancestrais

Os Peregrinos Silenciosos são pegos num dilema quando se fala em Dons que os membros das outras tribos aprendem dos espíritos de seus ancestrais. Eles têm várias opções. A primeira é simples — não aprendem. Para aqueles que acham isto inaceitável, o segundo método é aprender o Dom através de outro Garou, por um custo maior de tempo e esforço (e ao custo de experiência a mais para gastar). Terceiro, o personagem pode incomodar um espírito ancestral de outra tribo para ensiná-lo, este esforço pode ser reforçado pela ajuda de um Theurge da tribo escolhida, mas o possível estudante pode esperar que o espírito queira um chimage exagerado, isso se ele aceitar ensinar o Dom. E por último, o Peregrino pode pedir para a Coruja, que voa pela Umbra Negra e procura por conhecimentos perdidos, para que procure e traga o Dom para ele. Como no caso anterior, a Coruja esperará um grande serviço ou presente em troca da perigosa missão, mas o totem deve concordar com mais facilidade se sentir que for por um interesse maior para a tribo.

Rituais

Rituais de Pacto

Ritual da Parteira

Nível Um

Esse ritual é ensinado como um ritual de pacto pelo fato de ser executado para proteger um recém-nascido de dano ou mácula devido ao atraso ou adiantamento de seu nascimento. O foco imaculado necessário para esse ritual é uma pena de coruja, já que a Coruja intercede em nome da mãe. A mãe deve ser uma Peregrina Silenciosa ou um de seus Parentes, apesar de que a Coruja pode ser convencida, com o chimage apropriado, a interceder em nome de Garou ou Parentes de outras tribos ou até mesmo para uma mulher humana. O ritual deve ser executado por vários dias em sequência para alcançar o resultado — na verdade, pode ser necessário fazê-lo dessa forma. Esse ritual é considerado a ocupação das Peregrinas fêmeas, apesar de que a maioria delas está

disposta a ensiná-lo para qualquer Peregrino macho que deseje aprender.

Sistema: A “parteira” e a mãe devem primeiro decidir se irão tentar apressar o parto ou atrasá-lo. Então, o mestre do ritual gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Rituais (dificuldade 7). Um único sucesso atrasa ou adianta o nascimento por um dia. Se o ritual começar no trabalho de parto, ele para imediatamente e não começará novamente dentro de um dia inteiro — em todos os outros casos é difícil saber se o ritual foi bem sucedido ou não. Pode exigir vários dias de ritual para trazer uma criança para o mundo mais cedo. Normalmente é preferível atrasar o nascimento a menos que um curandeiro esteja certo de que a criança possa vir ou que a mãe está em grande perigo.

MET: Como descrito acima. O mestre do ritual deve gastar uma Característica de Gnose e fazer um Teste Social Estático (dificuldade igual a 7 Características). Sucessos atrasam ou adiantam o nascimento em um dia (o mestre do ritual escolhe atrasar ou adiantar).

Rituais de Caern

Reunião de Peregrinos

Nível Dois

Apesar dos Peregrinos Silenciosos possuírem caerns nos lugares mais distantes do mundo, a tribo ocasionalmente se encontra nas matas, longe de qualquer poder de Gaia. Os Garou presentes assumem seus lugares no círculo como fazem ao redor do coração de um caern. À medida que seus uivos reverberam, um chamado silencioso percorre a Umbra, conjurando um Engling para o círculo para santificar os procedimentos. Os Peregrinos dizem que a localização de uma reunião, onde grandes feitos foram concluídos e grandes histórias contadas, mais tarde foram abertas como um caern de outra tribo.

Sistema: O jogador cujo personagem conduz o ritual deve testar Raciocínio + Enigmas (dificuldade 7). Se bem sucedido, o Engling chega ao centro do círculo dentro de uma hora. O líder do ritual deve dar ao Engling um ponto de Gnose. Além disso, cada Garou que deseje trazer uma questão diante da assembléia deve doar um ponto de Gnose também. Quando a reunião acabar, o Engling retorna à Umbra sem ter sido caçado...

MET: O líder do ritual deve fazer um Teste Mental Estático (dificuldade de 7 Características). Se for bem sucedido, o Engling chega ao centro do círculo dentro de uma hora, momento no qual o líder do ritual deve sacrificar uma Característica de Gnose para o Engling, assim como também deve ser feito para cada Garou que deseja levar uma questão diante da reunião.

Rituais de Morte

Ritual de Purgação

Nível Dois

Esse é um ritual de enterro para honrar os mortos que só é executado pelos Peregrinos Silenciosos para seus

companheiros de tribo caídos e apenas na companhia de outros Peregrinos. Caso haja membros de outras tribos que desejem participar, a Cerimônia pelos Falecidos acontece em um outro momento e lugar.

Sistema: O corpo do morto primeiro deve ser lavado (o Ritual de Purificação pode ser necessário se o lobisomem tiver morrido combatendo aos servos da Wyrn). Após o corpo ser lavado, o Mestre de Rituais invoca o Escaravelho, que envia espíritos de besouros da sua ninhada para devorar o cabelo, pele e carne do corpo (o jogador testa Carisma + Rituais, dificuldade de 8 menos o Posto do falecido Peregrino). Quando restam apenas os ossos, os espíritos partem e os ossos são colocados em uma pequena sepultura, de preferência em um caern. Algumas vezes os ossos são colocados em locais importantes para o falecido ou simplesmente ao lado da estrada. Isso não é uma desonra para os Peregrinos — é a realidade da vida de um errante. Melhor enterrar os ossos quando há tempo do que morrer carregando-os e assim deixar dois falecidos desenterrados.

MET: Como descrito acima. O mestre do ritual deve fazer um Teste Social Estático (dificuldade de 8 Características menos o Posto do alvo).

Ritual para o Vigilante

Nível Quatro

Esse ritual não se preocupa em traçar a herança de um Garou — isso é uma questão para as canções dos Galliards. Ao invés disso, esse ritual lida com uma questão mais prática sobre quais daqueles ancestrais se interessam pelos feitos de seus descendentes para guiá-los e ajudá-los quando necessário (em outras palavras, aqueles espíritos que o lobisomem pode canalizar usando seu Antecedente Ancestrais). Parece estranho que uma tribo que não canalize seus ancestrais conheça esse ritual, mas nem sempre eles foram assim. Eles preservaram o ritual através de muitos anos de suas viagens, geralmente trocando o conhecimento obtido através do ritual por passagens por pontes de lua ou acesso a caerns. Um benefício inesperado por obter esse ritual ficou claro: ele pode ser usado para descobrir quais filhotes de Peregrinos possuem a habilidade de conjurar seus espíritos ancestrais perdidos ou que têm o potencial de fazê-lo no futuro.

Sistema: O mestre do ritual canaliza a nebulosa energia da Umbra Negra para revelar os finos traços deixados no espírito do Garou por seus ancestrais. O jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade 8). Para cada sucesso, ele descobre o nome de um espírito ancestral e sua relação com os Garou.

MET: Faça um Teste Social Estático (dificuldade de 8 Características). Se o personagem for bem sucedido, ele aprende o nome de um espírito ancestral e sua relação com os Garou.

Rituais Místicos

Ritual da Página Discursada

Nível Dois

Os Garou raramente escrevem, os Peregrinos

Silenciosos colocam as coisas no papel menos frequentemente ainda. Entretanto, os humanos escrevem o tempo todo — e assim fazem alguns outros seres sobrenaturais. Esse ritual conjura um espírito do íbis e pede que ele leia o manuscrito ou questão (ou sarcófago, ou caderno) em voz alta. Seus usos práticos vão além de simplesmente ler e ter as mãos livres, o ritual foi usado para “ler” muitos livros de uma vez, ouvir uma palavra ou frase chave, ler uma língua que os Garou só podem falar ou simplesmente decifrar caligrafias ruins. Curiosamente, se a escrita tiver menos de um mês de idade, muito do autor permanece na mensagem que o espírito do íbis lê com a voz do autor.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Se for bem sucedido, o espírito do íbis chega, começa a ler e continuará por uma hora por sucesso ou até ser dispensado. O espírito lê em voz alta na língua escrita — ele não traduz o material. Se a mensagem tem menos de um mês de idade, os ouvintes podem tentar identificar a voz do autor (o que pode exigir um teste de Inteligência) ou até mesmo tentar perceber os significados por trás das palavras do autor como se ele estivesse presente (exigindo um teste de Percepção + Empatia).

MET: Faça um Teste Mental Estático (dificuldade de 7 Características). Se for bem sucedido, o espírito do íbis chega, começa a ler e continuará até o próximo luar ou até ser dispensado. Um Teste Mental Estático permitirá os ouvintes a identificar a voz do autor ou a tentar perceber as intenções secretas do autor, como descrito acima.

Descida ao Mundo Inferior

Nível Três

A maioria dos Garou pensa na Umbra, o mundo espiritual de Gaia, como o único reino espiritual que se aproxima do mundo físico. A maioria dos Garou está errada. O Mundo Inferior — as Terras dos Mortos, a Umbra Negra — se aproxima do mundo físico assim como a Umbra. Em seu interior, os fantasmas de milhares de humanos que morreram e foram incapazes de largar algum aspecto de suas vidas mortais.

Hoje, o Mundo Inferior é um local tremendamente perigoso. Alguns anos atrás, um cataclisma causou uma série de tempestades infernais que ainda ameaçam rasgar as terras dos mortos. Os fantasmas estão mais desesperados nos dias de hoje e as tempestades que assolam as terras fora das cidades dos mortos pode ferir até mesmo o mais bravo guerreiro dos Peregrinos Silenciosos.

A Coruja acompanha os Garou no Mundo Inferior, mas poucos outros totens tradicionais fazem o mesmo.

Sistema: Esse ritual leva cinco minutos para ser executado. O personagem deve sacrificar um mamífero vivo e tocar todo personagem que será afetado pelo ritual com pelo menos algumas gotas do sangue do mamífero. Ele então desenha símbolos no chão com o sangue que sobrou. O jogador deve testar Inteligência + Ocultismo

(dificuldade 7). Um sucesso nesse teste leva o mestre do ritual ao Mundo Inferior. Cada sucesso adicional leva um dos outros personagens marcados (no caso do personagem não conseguir o mesmo número de sucessos que os alvos do ritual, aqueles com a maior Gnose vão primeiro).

O Mundo Inferior é um reino sombrio e assolado por tempestades, cujos habitantes se alimentam dos fortes sentimentos dos vivos. Os Narradores que desejarem maiores detalhes são aconselhados a dar uma olhada em **Wraith: The Oblivion** e seu suplemento final **Ends of Empire**.

MET: O ritual funciona como descrito. O personagem deve ser bem sucedido em um Teste Mental Estático (dificuldade de 7 Características) e pode levar sua matilha consigo.

Rituais de Punição

Ritual da Gralha

Nível *

Os Peregrinos Silenciosos sortudos o suficiente para terem filhos algumas vezes se referem jocosamente a esse ritual como o Ritual da Criança. O Ritual da Gralha é usado para punir aqueles Garou que quebraram uma promessa de segredo. Ele faz com que o alvo conte incontrolavelmente a todos que encontra as questões mais privadas e triviais de sua vida. Esse ritual não força ao alvo revelar outros segredos que ele jurou manter, mas certamente fará com que ele revele informações pessoais que causam embaraço apenas a ele.

Esse ritual pode ser humilhante e muitos Garou que são sujeitados a ele se encontram controlados pela Fúria de sua humilhação. Ele é considerado a maior desonra para retaliar um Garou que usou esse ritual de tal maneira. Os alvos que desejam evitar os efeitos do ritual simplesmente abandonam todo o contato com as outras pessoas por alguns dias, o que é considerado como uma resposta aceitável.

Sistema: Esse ritual leva dez minutos para ser executado. O mestre do ritual simbolicamente grava vários símbolos em pedaços de madeira e os distribui ritualisticamente ao redor do alvo do ritual (que deve permanecer mais ou menos parado durante o ritual, apesar de que não precisa necessariamente estar lá por sua própria disposição). O mestre do ritual testa Manipulação + Lábios (dificuldade 7). Para cada sucesso, o alvo sofre por um dia dos efeitos descritos acima. O alvo pode gastar Força de Vontade para evitar dizer um segredo pessoal particularmente odioso, mas a Força de Vontade gasta dessa maneira não será recuperada até que a duração do ritual acabe.

MET: O mestre do ritual faz um Teste Social Estático (dificuldade de 7 Características). O ritual dura por um dia e funciona como descrito acima.

Pequenos Rituais

Ritual do Encontro e da Partida

É raro que dois Peregrinos se encontrem na estrada,

mas é uma surpresa agradável. Mesmo que um ou ambos estejam viajando em missões de extrema importância ou de um triste destino, pelo menos por um curto tempo eles não viajarão sozinhos. Cada viajante saúda o outro com uma saudação tradicional em sua língua nativa. Se o tempo permitir, ambos dividem comida e água, e trocam notícias de suas viagens. Na partida, trocam bênçãos na língua Garou. A mais comum é "Que Gaia seja macia sob seus pés e Luna ilumine seu caminho". Até mesmo em emergências, dois Peregrinos que se reconheçam irão uivar tanto a saudação de cumprimento e de despedida enquanto passam um pelo outro em alta velocidade.

Esse ritual não é executado na chegada a um caern, mas os caerns dos Peregrinos Silenciosos costumam possuir seus próprios rituais para receber viajantes.

Rituais de Campo

Observadores

Ritual da Vida (Místico)

Nível Cinco

Os Observadores redescobriram um dos grandes segredos do antigo Egito — o ritual que trás a vida de volta aos mortos. Devido a maldição de Sutekh sobre a tribo, um Observador que deseja trazer um de seus companheiros de tribo de volta à vida deve agir rapidamente (o ritual deve começar antes do corpo esfriar), antes que o espírito esteja para sempre perdido. O ritual ainda não foi executado em um Garou de outra tribo desde que foi redescoberto, mas os Observadores teorizam que em qualquer corpo o ritual pode ser feito. Esse ritual possui um custo para o alvo morto: nada que morreu deve viver nas terras dos vivos. O lobisomem revivido deve entrar na Umbra (ou na Umbra Negra), para nunca retornar ao mundo físico. Eventualmente, o Garou será desconectado e se tornará um espírito. Os Observadores discutem entre si sobre os possíveis efeitos do ritual em humanos normais, e até mesmo em vampiros, mas por enquanto eles estão fazendo pesquisas mais a fundo e com extremo cuidado.

Sistema: Em um ritual longo e repleto de simbologia egípcia e elementos cerimoniais, o mestre do ritual e seus assistentes limpam o corpo por dentro e por fora e o embalsamam. O jogador teste Inteligência + Rituais contra uma dificuldade de 10 para Peregrinos Silenciosos (refletindo a pressa em que o ritual deve ser executado), ou 8 para outros Garou. Outros seres podem ser mais fáceis ou mais difíceis de serem chamados de volta dos mortos. O sucesso indica que o espírito retorna ao corpo e que o Garou revivido deve imediatamente percorrer atalhos para a Umbra. Se o Garou revivido entrar no mundo físico novamente, ele imediatamente perde três níveis de vitalidade por turno até entrar na Umbra ou morrer (esse dano é agravado). Uma falha indica que o mestre do ritual cometeu um erro ou que o espírito simplesmente se recusa a voltar. Os resultados de uma falha crítica são deixados inteiramente a cargo do Narrador, que deve se sentir livre para causar todo tipo

de prejuízo para aqueles que brincam com os poderes da vida e da morte.

MET: O personagem deve ser bem sucedido em um Teste Mental Estático (dificuldade de 10 Características para Peregrinos Silenciosos ou 8 para qualquer outro Garou). Sucesso indica que o espírito retorna para o corpo. O Garou revivido deve imediatamente percorrer atalhos para a Umbra.

Comedores de Mortos

Ritual da Sabedoria Dormente

(Místico)

Nível Quatro

Esse ritual é proibido. Sua própria existência é negada fora da tribo, pois os Peregrinos Silenciosos acreditam que os outros Garou se virariam contra eles se descobrissem que um campo entre eles praticasse o ritual. Na verdade, a maioria dos Peregrinos não sabe que ele existe ou acredita ser apenas um mito. O Ritual da Sabedoria Dormente é ensinado apenas para os membros mais confiáveis e com mais experiência do campo dos Comedores de Mortos.

O mestre do ritual e seus companheiros cultistas usam o Ritual da Sabedoria Dormente para obter segredos e memórias dos mortos ao devorar ritualmente o cérebro do morto. O ritual funcionará desde que o cérebro esteja intacto, independente do tempo passado desde a morte do alvo. Cada participante obterá um tipo diferente de memória do alvo — por exemplo, um pode obter as lembranças de amor, outro suas lembranças de vozes e sons e um terceiro os segredos mais ocultos do alvo. O Narrador pode variar isso baseado nos participantes e na natureza do alvo do ritual.

A Wyrn possui seus tentáculos nesse ritual. Canibalismo de qualquer forma é expressamente proibido pela Litanía. Cada uso desse ritual deixa o personagem um passo mais próximo de servir a Foebok, a Wyrn Instintiva do Medo.

Sistema: Todos aqueles que participam do ritual devem testar Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9). Aqueles que são bem sucedidos recebem uma pequena porção das memórias e dos conhecimentos secretos do morto. Um participante que conseguir apenas um sucesso terá acesso apenas as memórias mais recentes do cadáver, enquanto um que conseguir cinco sucessos acessará toda a vida do alvo, incluindo seus segredos mais valiosos.

Nenhum participante pode ganhar habilidades de jogo (Conhecimentos, Disciplinas, Dons, Rituais etc) diretamente através do uso desse ritual, mas a cargo do Narrador, o ritual pode ser usado para justificar o gasto de pontos de experiência em habilidades que o alvo do ritual conhecia.

Como descrito antes, o toque da Wyrn repousa sobre o ritual. Qualquer Garou que participe do Ritual da Sabedoria Dormente um número de vezes maior do que sua Gnose permanente se tornará um escravo de Foebok. Porém, os Narradores são encorajados a alterar esse

sistema para fazer a zona de segurança dos Garou menos previsível e estimular a interpretação do grupo.

Esse ritual funcionará em cadáveres de criaturas sobrenaturais (como Garou e imortais) se os participantes gastarem um ponto permanente de Gnose. Também funcionará em vampiros, que já são cadáveres, se o vampiro estiver inconsciente e imobilizado. Usar esse ritual em um vampiro o destrói. Mais de cinco sucessos são necessários para absorver toda a experiência de vida de uma criatura que viveu por mais de dois séculos.

MET: Aqueles que participam do ritual devem ser bem sucedidos em Disputas Mentais Estáticas (dificuldade de 9 Características). Todos os participantes ganham diferentes tipos de conhecimento, como descrito acima. O mestre do ritual deve ganhar mais informações que os outros participantes, mas os conhecimentos mais profundos e abrangentes recebidos ficam a cargo do Narrador.

Os participantes arriscam chamar atenção do Instinto da Wyrn Foebok, como descrito acima (substituindo as Características de Gnose do personagem pela Gnose permanente).

Fetiches

Amigo do Errante

Nível Um, Gnose 4

Os Peregrinos Silenciosos possuem uma imagem a zelar — a do viajante incansável, nunca perdido e nunca sem saber qual caminho tomar. Com tantas expectativas, o primeiro passo dessa primeira jornada pode ser confuso. Esse fetiche geralmente é dado a um jovem Peregrino por um mentor após ele passar pelo Ritual de Passagem, como uma forma de suavizar a estrada.

À primeira vista, o fetiche parece ser uma bússola normal. Um olhar mais atento revela glifos na face da bússola e uma segunda agulha no ponto central. Quando o dono está segurando a bússola para ver as direções de seu destino (e a bússola é ativada), o espírito do magnetismo preso ali dentro ouve e se lembra das direções. À medida que o Peregrino viaja, as duas agulhas permanecem juntas até que o usuário chegue um marco ou encruzilhada que o leva em diferentes direções. Nesse momento, a segunda agulha se move para mostrar a próxima direção. A bússola compreende qualquer linguagem falada pelo Garou que criou o fetiche (e dessa forma pode compreender uma linguagem que o usuário não compreenda) e é capaz de interpretar direções dadas sem fala com uma precisão razoável. Entretanto, a bússola depende inteiramente das direções recebidas e as direções podem estarem erradas.

Os anciões resmungam que alguns jovens enamorados com a tecnologia duplicaram a funcionalidade do fetiche com um GPS e um elemental da eletricidade. A querida pátina de uma bússola passada por gerações, de mentor para aluno, não pode ser duplicada, claro. Uma vez que esses fetiches são usados apenas pelos membros mais novos da tribo, um ancião

que possua um e não o passe imediatamente para um filhote será provocado e receberá apelidos jocosos por isso. A maioria dos Peregrinos passa a bússola ao alcançar o Posto Dois ou Três, no máximo. Isso também ajuda a assegurar uma pequena medida que os peregrinos ativos da tribo tenham algum interesse em ajudar os recém-chegados.

MET: Nível Um, Gnose 4. Não existem mecânicas de jogo que controlem o uso desse fetiche e ele funciona como descrito acima.

Maça de Pedra

Nível Dois, Gnose 5

Essas antigas armas eram fáceis de serem criadas por mãos humanas — um buraco era trabalhosamente feito em uma grande pedra e um pedaço forte de madeira era inserido. Esses materiais simples eram também usados para agradar espíritos aliados aos Garou, principalmente espíritos da natureza ou do elemental da terra. Uma vez que a arma era enfeitada com fios de ouro e marcada com glifos Garou e egípcios, um espírito normalmente se dispunha para habitar o fetiche e compartilhar seu poder. Quando empunhado por um Garou na forma Hominídea, a maça de pedra causa Força + 1 de dano contusivo. Quando o usuário muda para Glabro, a maça aumenta em tamanho e causa Força + 2 de dano contusivo. Quando o usuário assume a forma Crinos, a maça cresce novamente (assemelhando-se a uma rocha em um tronco de árvore) e nesse tamanho causa Força + 3 de dano contusivo.

Uma vez que essas armas são relativamente fáceis de serem feitas, elas ainda são comuns. Porém, até mesmo os espíritos da natureza e os elementais da terra são mais enfasiados nos dias modernos e pode ser necessário ornamentos preciosos ou muito bem feitos para convencer um espírito de que a maça é um bom lar.

MET: Nível Dois, Gnose 5. A Maça de Pedra funciona como um Porrete (veja *Laws of the Wild*, pág. 196), exceto que causa dois Níveis de Vitalidade na forma Hominídea, três em Glabro e quatro em Crinos.

D'siah

Nível Três, Gnose 6

A d'siah é uma faca com uma lâmina de sílex e curvada, como a lua crescente. A lâmina normalmente tem cerca de 20 cm de comprimento e 5 de largura. É usada principalmente para rasgar — apesar da borda externa ser bastante afiada, a borda interna pode ser afiada apenas na parte superior, ou não ser afiada, dependendo da habilidade do artesão. Quando a borda interna é afiada, o ponto delimitador pode ser usado para golpear no fim do ataque, como um contra-golpe. Em situações desesperadores, o ponto mais próximo à empunhadura pode ser usado para golpear um oponente quando em uma luta corpo-a-corpo. Pelo fato dessa faca exigir habilidade e treinamento para ser usada de maneira apropriada, a dificuldade do ataque é igual a 7. Causa um dano igual à Força. O espírito a guerra preso à lâmina, normalmente um da ninhada da Cobra, é de alguma forma mais sagaz que os espíritos normalmente presos em

klaives — uma d'siah causa dano agravado apenas em criaturas maculadas pela Wyrm (use as mesmas diretrizes que o Dom: Sentir a Wyrm) e em qualquer tipo de espírito.

Além disso, após um ataque bem sucedido, o Peregrino pode ativar a d'siah para drenar um ponto de Gnose de seu oponente (ou um ponto de Essência dos espíritos). Por ser exigido um teste de Gnose, o lobisomem não pode usar essa habilidade da arma no mesmo turno que gastar Fúria para ações extras.

A maior força da d'siah é direcionada contra os maiores inimigos dos Peregrinos: os vampiros do Egito e seus servos serpentiformes. O espírito cobra na lâmina golpeia violentamente contra seus reflexos maculados, causando Força + 3 de dano agravado.

Cada d'siah é uma arma fetiche — o sílex é afiado, mas uma lâmina desse tamanho invariavelmente quebraria se fosse submetida às manobras de combate sem um espírito para mantê-la intacta. Mesmo com a ajuda do espírito, uma d'siah pode se quebrar caso seja usado em combate contra inimigos que usam armadura. Caso o jogador do usuário do fetiche tenha uma falha crítica em um ataque contra um oponente com armadura, o jogador deve testar a Gnose da lâmina contra uma dificuldade de 6. A lâmina se quebra se o teste falhar. A lâmina de sílex de uma d'siah não pode ser consertada, o personagem deve encontrar outra faca ou fazer uma trabalhando com a rocha, de preferência com o sílex egípcio. A habilidade de formar uma lâmina longa e curvada era rara até mesmo nos tempos antigos, muito da arte foi perdida quando o bronze se tornou comum. Hoje em dia, Parentes dos Peregrinos Silenciosos, arqueólogos e pessoas com hobbies semelhantes, mantêm a habilidade viva, mas as d'siah se tornam mais raras a cada geração. Muitos Peregrinos carregam uma jambiya (ver abaixo), a descendente da lâmina crescente, que pode causar uma punição um pouco maior.

MET: Nível Três, Gnose 6. Dá duas Características extras em combate, mas causa apenas um dano igual a Força. Uma d'siah causa dano agravado em criaturas maculadas pela Wyrm. Porém, quando enfrentando vampiros e seus servos serpentiformes, a d'siah causa um nível de dano adicional (e causa dano agravado).

O usuário de um d'siah pode usá-la para destruir uma das Características de Gnose (ou Essência) do oponente. Após golpear, o personagem deve fazer

um Teste de Gnose contra seu oponente. Caso bem sucedido, o oponente perde um de Gnose. O Garou que empunha a d'siah não perde nada caso falhe no teste.

A d'siah tem a Característica Negativa “Quebrável”, que pode ser apostada contra um oponente de armadura. Se o personagem perder uma disputa de combate na qual a Característica Quebrável foi apostada, o personagem deve imediatamente fazer um Teste Simples contra o oponente. Se o personagem perder esse teste, a d'siah se quebra.



Jambiya

Nível Três, Gnose 5

O fetiche jambiya é uma klaive forjada em uma forma que homenageia a herança dos Peregrinos Silenciosos. A lâmina de uma jambiya é curvada, mas não têm a aparte final que completaria a forma crescente. Ambas as bordas da lâmina são afiadas. Como as d'siah, ela é tipicamente usada para cortar com a borda externa, mas a extremidade pode ser usada para cortar o oponente em um contra-golpe. Uma jambiya fetiche é forjada de pura prata e em proporções maiores do que criadas para um usuário humano — cerca de dez centímetros de comprimento em sua parte mais larga e cerca de quarenta e cinco centímetros de comprimento, apesar de perder um pouco de seu alcance devido à curva da lâmina. A faca é pesada na forma Hominídea, mas um usuário com Força 2 e Armas Brancas 1 pode empunhá-la com uma mão.

Devido ao alcance relativamente curto da arma e da habilidade para usá-la efetivamente, a dificuldade para golpear com a jambiya é igual a 7. Um golpe bem sucedido com o fetiche causa um dano agravado igual à Força. Devida a grande quantidade de prata usada para fazer a lâmina, a Gnose efetiva do usuário é reduzida em um quando ele carrega a faca.

MET: Nível Três, Gnose 5. A jambiya é de prata e custa uma Característica de Gnose do usuário quando é empunhada. Dá a seu usuário duas Características extras em combate e causa dano agravado igual à Força.

D'siah da Garra da Coruja

Nível Cinco, Gnose 7

Apenas duas dessas lâminas de sílex são conhecidas por ter sobrevivido aos dias modernos. A lâmina curvada é esculpida para lembrar não a lua crescente, mas as garras de uma coruja. A Garra da Coruja tem todas as qualidades de uma d'siah fetiche descrito acima. Além disso, um segundo espírito, de uma coruja do deserto, é ligado à lâmina. Quando a faca é ativada para drenar Gnose após um ataque bem sucedido, o espírito-coruja agarra a energia e a canaliza ao usuário, que a acrescenta à sua Gnose temporária. A Gnose do usuário nunca pode exceder seu nível permanente dessa maneira. Além disso, o usuário pode ativar o fetiche após um golpe bem sucedido contra um vampiro egípcio. Se bem sucedido, um ponto de sangue é drenado do vampiro e convertido em Gnose para o usuário da d'siah. Essa Gnose é sombria e não é natural, podendo levar o lobisomem ao frenesi — enquanto o personagem possuir a Gnose maculada em sua parada, suas dificuldades para entrar em frenesi são reduzidas em um para cada ponto de Gnose maculada. Quando os pontos de Gnose maculada forem gastos, as dificuldades de frenesi dos Garou retornam ao normal.

MET: Nível Cinco, Gnose 7. Essa antiga arma funciona como uma d'siah normal, descrita acima. Além disso, quando o personagem for bem sucedido no teste de Gnose que é parte do ataque de uma d'siah, ele ganha uma Característica de Gnose. O personagem nunca pode

ter mais Características de Gnose do que seu máximo. O personagem também pode usar a D'siah da Garra da Coruja para drenar Características de Sangue dos vampiros e transferi-las para sua Gnose de maneira similar. Porém, a Característica de Sangue que foi convertida em Gnose carrega com ela uma mácula da Wyrn e o personagem ganha uma Característica Negativa de “Gnose Sombria”, que deve ser usada contra ele durante testes de Frenesi. A Característica de Gnose Sombria é perdida quando o personagem gasta a Gnose que ele ganhou do sangue vampírico.

Amuletos

Presa de Wadjet

Gnose 6

O bastão de arremesso era a arma de caça preferida pela nobreza egípcia. Normalmente, o bastão de arremesso era marcado com ornamentos, com uma ponta mais pesada para que o bastão cortasse o ar e acertasse o alvo (normalmente pássaros dos charcos) com a ponta pesada. Apesar dos inimigos dos Peregrinos Silenciosos serem mais resistentes que os pássaros de pernas longas, os filhos espirituais da Cobra sempre estão dispostos a lutar ao lado dos Peregrinos — os espíritos da cobra entram prontamente nos bastões marcados com símbolos da cobra. Acertar o alvo com um bastão de arremesso exige um teste de Destreza + Esportes do jogador contra uma dificuldade de 7. Um golpe bem sucedido causa a Força do personagem em dados de dano contusivo. Se a Presa de Wadjet for ativada, o espírito venenoso da cobra causa mais três dados de dano agravado.

Se o oponente golpeado não quebrar intencionalmente o bastão e se a arma causar menos que cinco de dano contusivo (após a absorção do oponente), o bastão de arremesso estará provavelmente intacto. Apesar da ninhada da Cobra estar quase sempre disposta a entrar na Presa de Wadjet, eles estão ávidos para habitar um bastão arremesso que danificou um poderoso inimigo e podem competir pela honra. (À discrição do Narrador, cada Gnose gasta no Ritual de Compromisso reduz a Gnose do espírito em dois ao invés de um).

MET: Gnose 6. Uma Presa de Wadjet arremessada usa um Teste Físico para acertar e a habilidade **Esportes** permite um reteste. Um golpe bem sucedido causa um Nível de Vitalidade de dano agravado.

Pettoral do Terror

Gnose 8

Esses amuletos são extremamente raros e seus donos raramente sabem o nome ou a verdadeira natureza do belo colar que eles têm em sua posse. Hoje, esses peitorais são normalmente criados pelos Peregrinos Silenciosos para usar contra os Dançarinos da Espiral Negra, outros criados para serem usados contra os Garou que cometeram grandes erros contra a tribo. O Pettoral do Terror aparece ser simplesmente um valioso e belo colar, convenientemente “largado” por um Peregrino (que deve

ativar o amuleto) que deixa a cena. Ele é ornado com ouro altamente refinado e polido tão perfeitamente quanto um espelho. Nas mãos de um humano ou até mesmo um vampiro ele é simplesmente o que parece ser, mas nas mãos de um Garou, é uma bomba relógio. O espírito preso no peitoral é um fantasma e se esconde nas bordas da Umbra Negra — apenas um Theurge excepcionalmente talentoso pode percebê-lo lá e poucos pensariam em tentar. Se um Garou usar a superfície polida do peitoral como ajuda para atravessar a Película, o fantasma em seu interior agarra o lobisomem no meio da travessia, puxando-o para a Umbra Negra. As sombras dos mortos são atraídas para esses amuletos, especialmente aqueles que têm algum tipo de rancor contra o dono. Elas se reúnem como abutres nas terras dos mortos, esperando com a paciência dos descarnados pela oportunidade de vingança.

MET: Gnose 8. O Peitoral do Terror funciona no Teatro da Mente como descrito acima, já que não há nenhum sistema de jogo ou teste de dados associados com o seu uso.

Totens

Os totens que aqui seguem são aliados da ninhada da Coruja e normalmente estão dispostos a ajudar os Peregrinos Silenciosos ao servir como totens de matilha ou permitindo que seus filhos carreguem fetiches e amuletos a serem usados contra seus inimigos em comum.

Totens de Respeito

Estrela do Norte

Custo em Antecedentes: 5

Quando as margens do Nilo eram a maior preocupação dos Peregrinos Silenciosos, a tribo tinha pouco uso para a Estrela do Norte (conhecida como Vegarda para muitos Garou) e ela se importava pouco com eles. Após os Peregrinos serem expulsos do Egito e se espalharem, eles vagaram por milênios sob a luz da Estrela do Norte, baseando-se nela para encontrar seu caminho, o que amaciou o coração brilhante e duro do Incarna. Ela enviou seus espíritos para os Peregrinos para dividir seus dons para ajudar os viajantes e guardá-los como seu espírito totem.

Características: Cada membro de uma matilha que segue a Estrela do Norte recebe dois dados de Sobrevivência. Eles também recebem dois dados na Habilidade Conhecimento da Área para qualquer lugar do Hemisfério Norte onde a luz das estrelas não seja sobrepujada pelas luzes feitas pelo homem (nenhuma cidade grande, mas pequenas cidades e áreas urbanas). Ao ter a Estrela do Norte como totem, os membros da matilha recebem um ponto temporário de Honra.

Dogma: A Estrela do Norte exige que suas matilhas viagem com frequência, aceitando todas as demandas legítimas e os deveres de mensageiros.

MET: A Estrela do Norte dá as Características: *Sobrevivência* x2 e *Conhecimento de Área* x2,

disponível apenas no Hemisfério Norte, quando a luz das estrelas puder ser vista a noite. Cada membro da matilha ganha um ponto de Honra.

Escaravelho

Custo em Antecedentes: 5

O Escaravelho, Khephri, é um espírito de criação e renovação. Como um símbolo do sol nascente, ele faz parte da ninhada de Hélios, todas as coisas que fogem e se escondem quando a luz da aurora surge no horizonte o odeiam. Escaravelho é paciente e cuidadoso, nunca encorajando a destruição por si só — atos cautelosamente pensados de criação e destruição, como sabe o totem, são mais efetivos e mais gratificante. Diferente da maioria dos espíritos da ninhada de Hélios, o Escaravelho é ainda mais forte durante um eclipse solar. Durante um eclipse total, o brilho do sol ao redor do disco lunar é o sinal do Escaravelho no céu, monstros que aproveitam desses poucos e preciosos momentos para sair de seus esconderijos certamente provarão da fúria do Escaravelho.

Características: Todos os filhos do Escaravelho aprendem o pequeno ritual Saudação ao Sol. Uma vez por história, cada membro da matilha pode canalizar o porte real do Escaravelho, irradiando a luz do sol. Pela duração da cena na qual o poder é invocado, o filho do Escaravelho é tratado como se tivesse Raça Pura 5. Quando um filho do Escaravelho gasta Força de Vontade em testes prolongados, cada ponto gasto após o primeiro turno do teste conta como dois sucessos. E por fim, durante a breve duração de um eclipse solar natural, cada filho do Escaravelho pode acrescentar dois dados em todas suas ações.

Dogma: O Escaravelho insiste que seus filhos saúdem o sol a cada manhã. Em um nível mais abstrato, o Escaravelho evita aqueles Garou que utilizam de sua Fúria para resolver os problemas sem tentar soluções alternativas (com exceções durante os preciosos momentos de um eclipse, quando um frenesi no momento certo é geralmente parte vital de um plano).

MET: Os filhos do Escaravelho aprendem o pequeno ritual Saudação ao Sol. Uma vez por história, cada membro da matilha pode ganhar os benefícios da *Raça Pura* x5 por uma cena. Uma vez por sessão, um filho do Escaravelho pode gastar uma Característica de Força de Vontade para ganhar um reteste de uma disputa estática. Por fim, durante a totalidade de um eclipse solar, os filhos do Escaravelho podem gastar um reteste em qualquer disputa.

Totens de Guerra

Cobra

Custo em Antecedentes: 7

A rainha das cobras era conhecida pelo povo egípcio como a deusa Wadjet, a protetora do faraó. O roubo de seus símbolos e a corrupção de um grande número dos espíritos de sua ninhada por vampiros como Sutekh enfureceu a deusa. A fúria da serpente é fria e aumenta

com o tempo. Peregrinos Silenciosos guerreiros e ferozes espíritos da cobra são atraídos uns para os outros, se unindo para guerrear contra os servos corrompidos da Wyrm — especialmente os Sanguessugas. E coitado de qualquer um que ficar em seu caminho.

Características: Os filhos da Cobra ganham uma imunidade ao veneno de serpentes e um adicional de quatro dados para absorver qualquer outro dano por veneno. Além disso, uma vez por dia, cada membro da matilha ganha a habilidade de causar quatro dados de dano letal por veneno com sua mordida, além do dano da mordida em si. Contra Malditos e vampiros, esse dano é agravado.

Dogma: A Cobra é impaciente com os Garou que não lutam (apesar de que ela não tem problema com táticas furtivas ou de emboscada). Ela exige que suas matilhas aproveitem toda oportunidade de expulsar os vampiros e sua corrupção do Egito.

MET: Os filhos da Cobra não recebem dano por venenos de cobras. Eles ganham um bônus de três Características para lidar com qualquer outro dano por envenenamento. Uma vez por dia, um único membro da matilha pode causar quatro Níveis de Vitalidade de dano por veneno com sua mordida além do dano causado por sua mordida. Esse veneno causa dano agravado contra espíritos da Wyrm e vampiros.

Esfinge-da-Cuerra

Custo em Antecedentes: 8

Os egípcios chamavam a Esfinge pelo nome de Aker e o veneraram como o guardião do horizonte: a linha divisora entre o dia e a noite, entre os mundos dos vivos e dos mortos. Mas até mesmo os humanos sabiam que a Esfinge não era um deus “deles”. A Esfinge existiu há muito antes dos humanos começarem a venerá-la. Ela era uma entidade infernal, uma força da natureza, uma parte vital da ordem do cosmo. Como o guardião das terras dos mortos, a Esfinge despreza os fantasmas e vampiros que desafiam a progressão natural da vida e pior, semeiam o caos entre os vivos. É cargo da Esfinge guardar as espirais mutiladas de Apep — a Wyrm — para que o inimigo não possa recuperar seu poder.

Características: Os filhos da Esfinge podem atravessar a Película para a Umbra Negra ao pôr-do-sol (como se estivessem usando o ritual Descida à Umbra Negra, sem nenhum sacrifício de sangue exigido). A dificuldade para poderes que afetam as emoções ou a mente usados pelos mortos ou mortos-vivos aumentam em 2 quando usados contra os filhos da Esfinge. Por fim, uma vez a cada ano lunar, uma matilha que siga a Esfinge pode conjurar o totem para seqüestrar um oponente maculado pela Wyrm já derrotado (ou parte de um inimigo). Esse inimigo (ou a parte desse inimigo) é levado ao reino Umbral da Esfinge e nunca poderá retornar (ou renascer).

Dogma: Os filhos da Esfinge devem levar as criaturas mortas para as terras dos mortos. Ponto. Não é exigido que eles as destruam ou as derrotem em combate,



mas os mortos devem permanecer onde os mortos pertencem.

MET: Os filhos da Esfinge podem atravessar a Película para a Umbra Negra ao pôr-do-sol como se tivessem usado o ritual Descida à Umbra Negra, sem o sacrifício de sangue exigido. Eles ganham duas Características Mentais em defesa contra poderes que afetam as emoções e mente usados pelos mortos ou mortos-vivos. Uma vez por mês uma matilha que siga a Esfinge pode pedir a seu totem para seqüestrar um oponente maculado pela Wyrn que foi derrotado ou um objeto maculado. O oponente é levado para o reino Umbral da Esfinge e não pode retornar ou renascer.

Esfinge-da-Sabedoria

Assim como os maiores espíritos, a Esfinge possui muitas faces e diferentes aspectos. A Esfinge também aparece como um Totem de Sabedoria no **Livro de Tribo: Garras Vermelhas**; esse aspecto fêmea do totem também é válido para as matilhas de Peregrinos.

Crocodilo

Custo em Antecedentes: 5

O Crocodilo é um astuto caçador. Ele espregueia, sem se mexer e sem ser visto, abaixo das águas. O fim violento de qualquer presa que se aproxime demais de suas presas é inevitável. O Crocodilo escolhe guerreiros astutos entre os Garou para abençoar, assumindo apenas aqueles que compreendem a surpresa e a força esmagadora como a única forma de vencer.

Características: O Crocodilo dá a cada um de seus filhos um dado adicional de dano nas manobras de mordida (e os dentes de seus filhos normalmente parecem longos e afiados, mesmo em Hominídeo). Além disso, cada membro da matilha pode canalizar a calma fria do Crocodilo para aplacar o frenesi. Ao invocar essa habilidade, o instinto do frenesi desaparece, e o lobisomem não pode entrar em frenesi pelo resto da cena. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por história.

Dogma: As matilhas que seguem o Crocodilo não devem atacar ou causar dano aos Mokolé, os reclusos metamorfos reptilianos. Esse é um dogma que não é testado com frequência, mas quando ele surge, essas matilhas podem ser acusadas como traidores.

MET: O ataque por mordida de cada membro da matilha causa um Nível de Vitalidade adicional de dano. Uma vez por história, cada membro da matilha pode evitar um frenesi, mas ao fazê-lo ele perde a habilidade de entrar em frenesi (seja voluntário ou não) pelo resto da cena.

Totens de Sabedoria

Íbis

Custo em Antecedentes: 6

O íbis desde os tempos antigos foi o símbolo de

Thoth, o curandeiro, escriba e guardião dos conhecimentos místicos. O íbis é também um espírito da lua, um da ninhada de Luna — para os egípcios, Thoth governava o caminho da lua durante a noite e até mesmo nos dias de hoje o bico curvado do íbis é visto como um símbolo da lua crescente. O maior dom de Íbis para os Garou é a memória. Os Garou raramente recordam seus pensamentos, planos ou ensinamentos, mas o Íbis o faz e suas escrituras são incorruptíveis e duradouras. O Íbis guarda muitos segredos que estariam perdidos, se não fosse por ele, para os Peregrinos Silenciosos — e muitos que foram perdidos, já que os Peregrinos se esqueceram de perguntá-lo.

Características: As matilhas que seguem Íbis podem conjurar o totem para ajudar com suas memórias, já que o espírito lembra-se das experiências da matilha. Qualquer visão, som, mensagem ou até mesmo cheiro pode ser lembrado (o que exige um teste de Inteligência com uma dificuldade variável). Perceba que a menos que a matilha gaste pontos de Antecedentes para melhorar o totem para que ele permaneça em contato com todos eles, caso a matilha se separe, apenas os membros que permanecerem com o espírito do totem terão suas experiências registradas. Ainda mais importante para os Peregrinos, um filho de Íbis pode pedir por uma memória específica de qualquer filho de Íbis, vivo ou morto (é necessário um pedido bem formulado, um teste bem sucedido de Inteligência + Enigmas, dificuldade 10, e normalmente muito tempo). A dificuldade de todas as magias contra os filhos de Íbis (sejam elas “mágicas verdadeiras”, feitiçaria limitada ou Taumaturgia vampírica) é aumentada em um. Por fim, as matilhas que se aliam ao Íbis ganham três dados de Medicina que podem ser distribuídos entre os membros da matilha.

Dogma: Os seguidores de Íbis não podem ferir aves dos pântanos, nem podem usar bastões de arremesso como armas (como o Amuleto Presa de Wadjet). Uma vez que Thoth era o advogado dos mortos, os filhos de Íbis devem também interceder em nome dos fantasmas que necessitam de ajuda para continuar sua jornada para o pós-vida.

MET: Íbis dá **Medicina** x3. Os membros da matilha ganham uma Característica adicional para resistirem a magia de qualquer tipo. Os personagens podem se aproveitar da habilidade de Íbis de registrar suas memórias como descrito acima. Para pedir que o totem acesse as memórias de outro filho de Íbis é necessário um Teste Mental Estático contra uma dificuldade de 10 e levará o tempo que o Narrador achar necessário.

Sírius, a Estrela Canina

Custo em Antecedentes: 4

Essa estrela, a mais brilhante no céu noturno, era de importância especial para os egípcios. Eles celebravam o início do ano quando Sírius surgia com o sol, um arauto da cheia anual e da fertilização do Rio Nilo. Para os egípcios antigos, Sírius era a personificação de Ísis, mas muitas outras culturas humanas reconhecem as

qualidades caninas da estrela e sua constelação, criando lendas sobre cães com qualidades desde a lealdade nobre até velocidade inigualável. O Incarna Sirius favorece a forma canina e sente carinho pelos Garou, os Peregrinos Silenciosos em especial. Ele é reconhecido como um Totem de Sabedoria devido aos dons para seus filhos se focarem na marcação da passagem do tempo e em fazer predições, mas a Estrela Canina sempre preza por uma boa corrida.

Característica: As matilhas que seguem a Estrela Canina recebem um ponto de Raciocínio e dois dados em Enigmas (apenas um membro da matilha pode usar esses bônus por vez). Todos os membros da matilha recebem dois dados de bônus quando estiverem executando rituais periódicos. Por fim, todos os filhos de Sirius recebem a especialidade de Esportes em "Corrida".

Dogma: Os filhos da Estrela Canina devem marcar o surgimento anual da estrela sobre o Egito com um ritual elaborado, não importando onde eles estejam.

MET: *Intuitivo, Rápido, Enigmas* x2. Os personagens recebem duas Características bônus para executarem rituais periódicos.

Totens de Astúcia

Gaivota

Custo em Antecedentes: 4

A gaivota pode não ser um pássaro atrativo ou

amistoso, mas é um sobrevivente esperto e durão, encontrado por todo o mundo. Para aqueles que estão dispostos a enxergar além da alimentação de fezes e lixo, a Gaivota está disposta a compartilhar o que seus olhos sagazes e rápidos viram em suas viagens.

Características: Os filhos da Gaivota recebem cada um dois dados na Habilidade Conhecimento da Área para as regiões costeiras de todo o mundo (incluindo grandes lagos). Além disso, os filhos da Gaivota bóiam tão facilmente quanto ela. No mundo físico, nenhum teste de Esportes é necessário para boiar na água por qualquer duração de tempo e qualquer teste para nadar de volta à superfície é feito com -2 de dificuldade. Na Umbra, os filhos da Gaivota podem correr na superfície da água. Devido aos hábitos repugnantes do totem, os filhos da Gaivota perdem dois pontos temporários de Honra ao adotarem esse totem.

Dogma: A Gaivota não pode suportar ficar grandes períodos de tempo longe do oceano. O totem da matilha não insistirá para que os Garou fiquem próximos à praia, mas se a matilha insistir em ficar em terra firme por muito tempo (estipulado pelo Narrador), ela retornará ao mar, levando consigo todos os benefícios de matilha. Isso inclui benefícios como atravessar a Película como uma matilha e qualquer laço telepático que o totem dê. A Gaivota se reúne à matilha assim que eles retornam ao ambiente que lhe agrada.

MET: *Conhecimento de Área* x2 (para áreas



costeiras e grandes lagos), *Esportes* x2 (apenas para nadar e atividades aquáticas). Na Umbra, os membros da matilha podem correr sobre a água. Os filhos da Gaivota perdem 2 de Honra.

Qualidades e Defeitos

Visão Espectral (Qualidade: 4 pontos)

Essa qualidade permite (ou talvez cause) flashes de visões da Umbra Negra. Ela não está sempre em efeito, o que é uma benção. Qualquer criatura viva que pudesse ver tudo o que acontece na terra dos mortos, sem dúvida, enlouqueceria — especialmente uma vez que muitos que possuem a visão a desenvolve na infância. A visão vem até o Peregrino (ou Parente Peregrino) quando algo importante está acontecendo na Umbra Profunda (um fantasma poderoso está presente, alguém ou algo está observando o lobisomem) ou em lugares que são importantes para os mortos (o local, ou um objeto em seu interior, é de grande importância para um fantasma).

MET: Qualidade de quatro Características. Essa qualidade funciona como descrita acima.

Dom de Wepanwet

(Qualidade: 5 pontos)

De algum jeito, de alguma forma, o personagem não sofre da maldição de Sutekh. Os espíritos de seus ancestrais vêm até ele em momentos de necessidade, como se ele tivesse algum tipo de canal místico ou ímã espiritual que os chama de suas andanças perdidas ou aprisionamento. O personagem personifica a grande esperança da tribo dos Peregrinos Silenciosos — e muitos de seus piores medos também. Após comprar essa Qualidade, o jogador pode comprar o Antecedente Ancestrais normalmente, como para outras tribos dos Garou. O personagem também recebe três pontos temporários de Renome: um em Honra, um em Glória e um em Sabedoria. As expectativas serão grandes para os feitos futuros desse personagem, o que pode ser um benefício ou um revés, dependendo da situação.

MET: Qualidade de cinco Características. O personagem pode comprar o Antecedente Ancestrais como se fosse um membro de uma outra tribo. O personagem ganha um de Honra, um de Glória e um de Sabedoria.





Capítulo Quatro: Crianças das Areias

O Egito está em meu sangue.
— Evelyn Carnanhan, *The Mummy* (1999)

Os Peregrinos Silenciosos são vistos como párias pela maioria dos que vêm de fora. Eles foram expulsos das terras de Khem e são forçados agora a vagar pela estrada aberta, sem um lugar para descansar, para sempre. E, certamente, isto é verdade. Mas considerá-los somente como rejeitados seria um desserviço. Implicaria um sentido de derrota e focalizaria apenas os sofrimentos pelos quais os Peregrinos devem passar. Para eles, sua maldição não é uma obrigação e sim um obstáculo a ser transposto. A diferença é sutil, mas importante. A primeira implica a aceitação das coisas como elas são. Uma capitulação às circunstâncias que não podem ser mudadas. O outro implica a recusa dessas mesmas circunstâncias. Uma rebelião contra *aquilo que é* e um foco *naquilo que pode ser*.

Cada tribo tem algo que se encontra em seu coração, uma qualidade que ressoa dentro de cada um de seus

membros. Paixão. Força. Segredos. No coração dos Peregrinos Silenciosos está a Busca. A estrada aberta não é um destino por si só. Ela deve, por definição, levar a algum lugar. Para cada Peregrino Silencioso, existe alguma coisa no final do caminho. Algo que está procurando e quer encontrar. Alguns buscam por Ma'at ou por conhecimentos do passado. Outros procuram uma saída para a maldição da tribo ou para os sinais do futuro. O amor e a família são procurados tão apaixonadamente quanto a justiça e a vingança. Ultimamente, todas estas buscas conduzem para uma única: a busca por um lugar para chamar de Lar.

Este capítulo mostra alguns dos heróis dos Peregrinos. Não apenas aqueles do passado e do presente, mas também aqueles que poderão se transformar nos heróis do futuro.

A Caçadora de Vampiros

Mote: Ok, entendi. Você é mal e tem um fetiche da cobra. Podemos ir mais rápido com isso? Tenho coisas melhores para fazer.

Prelúdio: Você tinha a vida de adolescente ideal: boa casa, pais que confiavam em você, co-capitã do time de animadoras de torcida, muitos amigos e um bando de garotos bonitos caídos por você. A vida era boa. Até que tudo foi 'pro inferno.

Um ataque de vampiros na escola de dança resultou na morte de vários de seus colegas de classe, metade da escola incendiada e você sendo raptada por lobisomens. Pior, isso mostrou que você também era uma lobisomem. Você passou os próximos vários meses aprendendo sobre o que você tinha se tornado e a como cuidar de si. Mais tarde, você percebeu que tinha uma aptidão para a luta. Os outros trataram isto como algo de muita importância, mas tudo que você queria fazer era esquecer essas coisas e voltar para sua vida real como se nada tivesse acontecido. Se as coisas pudessem ser simples assim.

Você voltou para casa após seu Ritual de Passagem, mas nada estava como antes. Culparam-na pelo incêndio e a trataram como uma psicótica. Você não pôde voltar à escola e até mesmo seus pais pareciam temê-la. E os vampiros ainda estavam lá fora. Você tentou ignorá-los, mas então suas vítimas começaram a aparecer em seus sonhos. Voltar para uma vida normal não era mais uma opção. Finalmente, você tomou uma decisão: os vampiros arruinaram sua vida, então todos teriam que morrer.

Conceito: Sua vida era perfeita antes desse negócio. Garou arruinou as coisas e sempre que pensa no quanto sua vida mudou, você fica apenas mais e mais irritada. Agora, a maior parte de sua frustração é direcionada aos Sanguessugas, mas você tenta escapar do resto de sua raça quando pode. Embora você se apoie mais na função de Guerreiro talentoso do que de Questionador, as respostas que você acha para suas próprias perguntas sobre o que você faz e por que você faz vão um dia permitir que você entenda melhor seu lugar na sociedade Garou e ajude outros a entender seus lugares também.

Dicas de Interpretação: Recuse aceitar as coisas apenas porque **sempre** foram assim. Matar vampiros e outros monstros provê uma boa válvula de escape para suas frustrações e, sem ela, você se torna alguém extremamente difícil de lidar. Sua forte veia sarcástica vai a um extremo sórdido ao escarnecer seus inimigos. Agora, o mundo gira ao seu redor e você ignora as coisas com as quais não quer lidar. Se você sobreviver tempo suficiente, você poderá ganhar apreço sobre o quão importante o que você faz é de fato.

Equipamento: Roupas da moda extra-duráveis, uma coleção de facas de tamanho considerável, estacas

PEREGRINOS SILENCIOSOS

Nome:
Legado:
Crônicas:

Raça: Hominídea
Ampliar: Ragabash
Campos:

Nome da Matilha:
Temem da Matilha:
Conceito: Caçadora de Vampiros

Atributos

<i>Físicos</i>	<i>Sociais</i>	<i>Mentais</i>
Força ●●●○○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●●○○
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

Habilidades

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

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
Aliados ●○○○○	Mestre do Fogo	
Parentes ●○○○○	Abrir Objetos	
Raça Pura ●○○○○	Sentir a Wyrn	
○○○○○		
○○○○○		
○○○○○		

Remem

Gloria
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Honra

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Sabedoria

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Poder

1

Fúria

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gras

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

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

Fragueza Tribal

(Opcional)
FALHA CRÍTICA EM
PERCORRER ATALHOS
ATRAÍ FANTASMAS

de madeira e outras armas, uns amigos Parentes, um furgão velho onde todos vivem e um grande cavaco nos ombros.



O Pacificador

Mote: Já vi tanto sangue e disputas nascidos do ódio e da desconfiança em minha vida. Ofereço um caminho diferente, se você estiver disposto a aceitá-lo.

Prelúdio: O país em que você nasceu nem existe mais. Ele foi feito em pedaços por homens mesquinhos que usaram do ódio para subir ao poder. Um dia, eles vieram e atiraram em seu pai, estupraram sua mãe e suas irmãs. Eles deveriam ter matado você, assim como fizeram com seu pai. Você mostrou a esses homens de ódio o que era o verdadeiro ódio. Mas em sua fúria, você também matou sua família. Sua mente se despedaçou pela pressão de seus atos e pelos próximos dois anos, você era pouco mais do que uma besta selvagem, espreitando e matando qualquer desafortunado o bastante para cruzar seu caminho. Foi assim que os outros acharam você.

Pouco a pouco, sua mente se recuperou e você aprendeu sobre o que tinha se tornado. Mas sem o seu ódio, sua vida estava sem direção e os fantasmas de suas vítimas inocentes estavam lentamente levando você à loucura. Você

provavelmente teria caído em Harano se não fosse por Margrave. Numa terra em

que as pessoas constroem reinos sobre o ódio e a discórdia, aqui estava um homem que falou em união. Suas palavras e façanhas reacenderam o pequeno idealismo que ainda restava em seu coração e mostraram a você o senso do propósito que você precisava para finalmente completar seu Ritual de Passagem.

Agora, você segue a orientação dos Senhores das Sombras europeus e leva seus chamados por união por todas as tribos do continente, até além. O que os humanos não podem e não vão construir, os Garou — os Garou certos — podem construir no lugar deles. Você leva a palavra de que a paz pode ser alcançada e luta por cooperação como se essas palavras estivessem gravadas em seu coração. E elas estão.

Conceito: A única casa que você conheceu se despedaçou e agora você é forçado a andar pelo planeta procurando escapar dos fantasmas de seu passado e para se castigar por seus crimes. Você se abstém de sua função como Juiz, ao invés disso, atuando como mediador e pacificador. Na sua cabeça, Margrave é a última e melhor esperança para seu povo e você espera que ajudando-o em sua proeza, possa contribuir para construir um lar para sua tribo. Você e sua mesclada matilha viajam por toda a Europa e pelo resto do mundo, tentando promover o máximo de cooperação entre as tribos e para mostrar para as pessoas que o futuro da nação Garou encontra-se com Margrave e seus planos.

Dicas de Interpretação: Você honesta e verdadeiramente acredita no que Margrave está fazendo. Lute desesperadamente para conter sua Fúria enquanto trabalha para cultivar sua conexão espiritual com Gaia. O medo de voltar ao seu estágio anterior assombra você, como os fantasmas daqueles que matou. Você curte trabalhar como um negociador itinerante — não apenas pela chance de ser recompensado, mas para viver atrás de lugares assombrados por memórias atormentadas.

Equipamento: Moeda da Prosperidade (Nível 3, Gnose 8. Sua ativação garante um nível temporário em Recursos para cada dois sucessos. O uso exagerado faz o fetiche encolher e perder potência).

PEREGRINOS SILENCIOSOS			
Nome: _____		Raça: Hominídeo	
Legado: _____		Ancestral: Philodox	
Crônicas: _____		Campo: _____	
Nome da Matilha: _____			
Título da Matilha: _____			
Conceito: Negociador Viajante			
Atributos			
Físicos	Sociais	Mentais	
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●	
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●	
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●	
Habilidades			
Talento	Perícia	Conhecimento	
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	Dons	
Contatos: ●●●●	Persuasão: _____		
Fetiche: ●●●●	Verdade de Gaia: _____		
Raça Pura: ●●●●	Velocidade do Pensamento: _____		

Ressaca	Fúria	Validade	
Alfama: ○○○○○○○○○○○	●●●●○○○○○○○○	Escorrido: 0 □	
Honra: ○○○○○○○○○○○	●●○○○○○○○○○○	Machucado: -1 □	
Substância: ○○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○○○○	Ferido: -1 □	
_____	●○○○○○○○○○○○	Ferido Gravemente: -2 □	
_____	●○○○○○○○○○○○	Espancado: -2 □	
_____	●○○○○○○○○○○○	Aleijado: -5 □	
_____	●○○○○○○○○○○○	Incapacitado: 0 □	
Pacto	Força de Vontade	Frequência Tribal	
1	●●●●○○○○○○	(Opcional)	
	●●●●○○○○○○	FALHA CRÍTICA EM	
	●●●●○○○○○○	PERCORRER ATALHOS	
	●●●●○○○○○○	ATRAI FANTASMAS	

O Aarão da Esperança

Mote: A Wyrn está aqui, agora. Vocês vão cavar seus buracos como coelhos, ou encarará-la como Gaia escolheu?

Prelúdio: Você nasceu na floresta. Onde, exatamente, não o interessa. Desde seu nascimento, os outros o olhavam estranhamente. Eles podiam sentir que alguma coisa obscura pairava sobre você, tornando-o diferente. Sua Primeira Mudança foi uma surpresa apavorante, completamente sem aviso prévio. O resto de sua matilha se afastou, forçando-o a vagar sozinho por mais de uma semana, até uma matilha nômade de Peregrinos Silenciosos o encontrar. Você aprendeu sobre Gaia e o Mundo Espiritual, dando nome a conceitos que anteriormente apenas sentia por instinto. Também aprendeu sobre sua sagrada obrigação de proteger Gaia, sobre o fracasso de sua tribo em proteger Khem e sua missão de ajudar a evitar que outras tribos compartilhem desse fracasso.

Sua primeira visita a um caern veio como um choque. Os guardiões tinham caído em desespero, dizendo que aqueles inimigos eram fortes demais. Você mesmo quase caiu em desgraça com suas palavras e ações vergonhosas. Que esperança poderia haver, se os campeões de Gaia haviam caído desse jeito? Mas sua nova matilha não tinha caído em desespero. Em vez disso, eles revigoraram a tribo. Suas palavras e sua força trouxeram a esperança de volta. Eles ajudaram a tribo a acabar com vários de seus inimigos. Uma dessas caçadas serviu como parte de seu Ritual de Passagem.

Peregrinos Silenciosos		
Nome:	Raça: Lupino	Nome da Matilha:
Legado:	Assinatura: Galliard	Totem da Matilha:
Crônicas:	Campo: Arautos	Conceito: Aarão da Esperança
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●
Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
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	Dons
Mentor: ●●●●	Sentidos Aguçados	
Raça Pura: ●●●●	Comunicação com Animais	
Totem: ●●●●	Determinação Implacável	
○○○○		
○○○○		
○○○○		
Ressacas		
Glória	Fúria	Vitabilidade
●●○○○○○○○○	○○○○○○○○○○	Escoriado 0 □
□□□□□□□□		Machucado -1 □
		Ferido -1 □
Honra	Gratidão	Ferido Gravemente -2 □
○○○○○○○○○○	●●●●○○○○	Espancado -2 □
□□□□□□□□	○○○○○○○○	Aleijado -5 □
Subserviência		Incapacitado 0 □
○○○○○○○○○○		
□□□□□□□□		
Poder	Força de Vontade	Fragorza Tribal
1	●●●●○○○○	(Opcional)
	□□□□□□□□	FALHA CRÍTICA EM
		PERCORRER ATALHOS
		ATRAI FANTASMAS

A Garon Sem Nome

Mote: Eu disse que não queria problemas. Nunca disse que não poderia te repreender.

Prelúdio: Você nasceu no Novo México, numa cidade que raramente é qualificada como tal. Sua mãe trabalhava como garçonele num local de parada de caminhões e você nunca conheceu seu pai. Crescendo, você não teve muita perspectiva. Quando era mais jovem, você queria ser uma caubói, como aqueles que via na TV dos restaurantes, mas todos continuavam dizendo que as garotas não deviam agir como John Wayne e Gary Cooper. Você ficou convencida de que havia algo melhor lhe esperando estrada abaixo, então, aos quinze anos de idade, você saiu de casa. Olhando agora, deveria ter se informado melhor. Lá fora, existe um bando de pessoas ruins procurando por alguma coisa ou alguém para se aproveitar, uma adolescente caronista e fugitiva está no topo da lista. Sua Primeira Mudança salvou você de se tornar mais uma desconhecida estatística.

Você passou alguns dias perdida e sozinha no deserto, delirando e morrendo de sede até um espírito-coiote a deixou na divisa de um caern. Eles a acolheram e a restabeleceram enquanto a ensinavam sobre o que você tinha se tornado. Pouco tempo depois, um homem apareceu afirmando ser seu pai. Ele era igual a você e disse que era por tudo isso que não poderia ter ficado com sua mãe, mas por alguma razão você nunca acreditou totalmente nele. Ele também mostrou o caminho para seu direito nato como uma Filha da Coruja, então, talvez, por fim, ele tenha sido bom para alguma coisa.

Agora você viaja os

caminhos abertos do oeste americano. Você fez questão de aprender como se defender e isso a assusta um pouco hoje em dia. Mas você sabe que lá ainda estão várias das pessoas ruins que esperam por mais vítimas para se aproveitarem. Algumas delas precisam de alguém para lhes proteger, então é provável que esse alguém seja você. Talvez você possa ser uma cowboy no fim de tudo.

Conceito: Você é o arquétipo americano da viajante desarraigada que sempre traz problemas (e às vezes justiça) por onde passa. Por experiência própria, sabe o quão perigosa a estrada aberta pode ser, e tenta, do seu jeito, torná-la um pouquinho mais segura. Seja por vontade de Gaia ou por senso de humor do destino, mesmo quando você não está procurando problemas, ele parece encontrar um jeito de achar você.

Dicas de Interpretação: Fale calmamente e carregue sempre um grande porrete. Você odeia ver as pessoas sofrendo quando não merecem, mas fica perfeitamente alegre em quebrar os braços de alguém (ou pior) quando merece. Seu grande ponto fraco são outros fugitivos e você vem fazendo fama por gastar dias ajudando-os a se manterem em segurança. Quando o problema aparece, seu comportamento calmo e reservado é substituído por sua Fúria. Não importa o que, você nunca leva nenhum desaforo de ninguém.

Equipamento: Botas, Stetson bem surrado, jaqueta de couro, faca de çaça.

PEREGRINOS SILENCIOSOS			
Nome: _____		Raça: Hominídea	
Legado: _____		Avó: Ahroun	
Crônicas: _____		Campos: _____	
Nome da Matilha: _____			
Totem da Matilha: _____			
Conceito: A Garon Sem Nome			
Atributos			
Físicos	Sociais	Mentais	
Força: ●●●○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●●○	
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○	
Vigor: ●●●○	Aparência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○	
Habilidades			
Talento	Perícia	Conhecimento	
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	Dons	
Raça Pura: ●○○○○	Simular Odor de Homem: _____		
Totem: ●●●○○	Toque da Queda: _____		
	Orientação do Céu: _____		
	Sentir a Wyrm: _____		
Ressaca		Fúria	Validade
Glória: ●●○○○○○○○○	●●○○○○○○○○	Escorrido: 0 □	
Honra: ●○○○○○○○○○○	●○○○○○○○○	Machucado: -1 □	
Substância: ○○○○○○○○○○	○●○○○○○○○○	Ferido: -1 □	
		Ferido Gravemente: -2 □	
		Espancado: -2 □	
		Aleijado: -5 □	
		Incapacitado: 0 □	
Pacto		Força de Vontade	Fragorosa Tribal
		●●○○○○○○○○	(Opcional)
			FALHA CRÍTICA EM
			PERCORRER ATALHOS
			ATRAÍ FANTASMAS



Viajantes

Como toda tribo, os Peregrinos Silenciosos possuem uma longa lista de membros famosos e outros sem fama. Peregrinos ao redor do mundo contam histórias sobre esses garou, sobre Elizabeth Chang ("Justiça Divina"), a pistoleira Philodox que busca por justiça nas ruas sangrentas de Hong Kong, enquanto serve como membro das Cortes Bestiais e sobre Anúbis Caminhante-da-Colina, o pregador revificador Apalache que fala aos Garou da região sobre como o Perfeito Impuro é o Anticristo e que apenas os que têm fé verdadeira em Gaia serão recompensados após a inevitável vitória sobre a Grande Besta na batalha do Armagedom. Eles falam de Shu Horus, o invencível guerreiro da antiga Khem que deixou um deus morto paralisado e sobreviveu, e de Enterra-os-Mortos, o Ahroun egípcio que batalha todas as noites pela terra perdida da tribo. Essas e outras histórias ajudam a lembrar aos Peregrinos que, não importa o quão longa e difícil seja a estrada, eles nunca estarão viajando sozinhos.

Wepauwet

Entre todas as criações de Gaia, nunca houve e nunca haverá uma como Wepauwet. Nos dias da antiga Khem, ele adquiriu fama e glória como um dos grandes guerreiros tribais. Ele era irmão de sangue e conselheiro de Shu Horus, o líder lendário dos Peregrinos Silenciosos, servindo como confiável diplomata de seu mestre para a seita dos guerreiros-místicos imortais que seguiam o homem conhecido apenas como Horus, o Vingador de seu Pai. A lealdade de Wepauwet por seu irmão é superada apenas pelo amor que sentia por seu povo e pelas terras de Khem, e pelo seu ódio pelo amaldiçoado Culto de Sutekh.

Quando a maldição do deus morto Sutekh expulsou os Peregrinos Silenciosos de Khem e cortou a ligação com seus espíritos ancestrais, Wepauwet estava entre os primeiros a reconhecer as piores implicações da última parte da maldição. Separados das vozes de seu passado, seu povo corria o risco de perder um montante incontável de sabedoria. Se a maldição não podia ser quebrada rapidamente, o conhecimento e a tradição que um dia seriam vitais para quebrá-la poderiam perder-se nas areias do tempo. Tão grande foi o amor de Wepauwet por sua tribo que contra a vontade de seu velho amigo, ele ousou voltar para as terras de Khem e procurar pelo Vingador de seu Pai. Em troca dos segredos da imortalidade, Wepauwet concordou em servir como a arma do Vingador contra o Culto de Sutekh enquanto ele caminhar sobre esta terra. O guerreiro ancião concordou com o Garou e ordenou a seus sacerdotes que executassem o sagrado ritual de renascimento que permite aos seus seguidores reviverem de novo e de novo. Assim, Wepauwet esperava servir como uma imortal lembrança da história, tradição e segredos de sua tribo. Mas assim não seria.



Os rituais de imortalidade usados pelo Vingador eram para serem usados apenas em homens mortais, não em heróis metade-carne e metade-espírito de Gaia. Após sua Primeira Morte, a própria Coruja veio até Wepauwet e disse que esta seria a única vez que lhe seria permitido escapar dos planos de Gaia para todas as criaturas vivas. Se ele morresse novamente, o espírito contou, ele seria amaldiçoado a vagar pela Umbral como um espírito sem corpo, banido para sempre de seu Terra Natal Tribal e da convivência com seu povo. Com a falha em seu plano de sabotar a maldição de Sutekh, Wepauwet estava desconsolado. A Coruja, no entanto, reconheceu o quanto Wepauwet estava obstinado a se sacrificar por sua tribo e se ofereceu para conduzir o Peregrino Silencioso até o seu Lar Umbral. Lá, ele viveria para sempre, desconectado com o mundo físico. Como uma criatura de vida e morte, Wepauwet serviria como uma ligação entre sua tribo viva e os ancestrais que eles perderam.

E assim ele tem feito por mais de dois mil anos. Os Peregrinos vivos que foram bem-sucedidos em encontrar seu Lar Tribal encontraram também Wepauwet, sozinho entre antigas ruínas que evocam as memórias de Khem. Aqueles que gastaram tempo que for com o lobo ancião logo entenderam seu segredo. Wepauwet vive entre dois mundos. Os ancestrais dos Peregrinos Silenciosos ainda habitam o Lar Tribal, mas estão impedidos de ver ou interagir com seus descendentes vivos. Apenas Wepauwet reside em um Reino que mantém contato total com os membros vivos e mortos de sua tribo.

Através dos séculos, Wepauwet nunca parou seu trabalho de restabelecer a conexão entre sua tribo e seus ancestrais. E ele pode finalmente ser bem sucedido. Vinte e cinco anos atrás, o espírito ancião começou um experimento sem precedentes. Usando Rituais lendários altamente poderosos não vistos desde os dias de Khem,

Wepauwet pretende criar uma ponte entre o nome sagrado de seu irmão de sangue Shu Horus e um Peregrino Silencioso recém-nascido. A tensão do Ritual quase o destruiu, mas para Wepauwet, o potencial recebido compensa qualquer risco. Nesses anos de processo, ele repetiu o ritual com outros filhotes recém-nascidos da tribo. Sete anos atrás, o experimento deu frutos. Durante seu Ritual de Passagem, a jovem Peregrina foi capaz de canalizar o espírito de Shu Horus e usar seu poder para destruir uma grande ninhada do Culto de Sutekh. Desde então, um punhado de seus outros experimentos tem revelado resultados similares. Para Wepauwet, esses eventos marcam o fim de uma jornada iniciada séculos atrás, e o começo de uma nova era.

Estatísticas para Wepauwet podem ser encontradas na página 142 do livro **Umbra Revisado**.

Vik Stryker

Você não deveria ficar ao redor de nós nos anos 30, Mr. Snow. Eu não posso começar te dizer o que você perdeu. Glórias.

— Doc Brass, *Planetary* (Warren Ellis)

Se já houve um garoto modelo para os contos viris de uma aventura purissimamente masculina, ele era Vik Stryker. Durante os anos 20 e 30, ele viajou os quatro cantos do globo à procura de excitação, romance e justiça. Suas batalhas contra os cultistas de Sutekh na Terra Média, a Tríade da Centopéia de Aço Negra na China e o Ku Kux Klan nos Estados Unidos o tornaram famoso. Sua busca pelo caern perdido da Ilha da Caveira, sua jornada pelo reino umbral da Terra Vazia e a recuperação do Escaravelho de Malaquita o fizeram uma lenda. Em todos esses momentos, Vik estava acompanhado de seus companheiros membros da matilha Ninho de Águia: a Fianna Lorna McNab, Banshee da Justiça escocesa (Philodox); o Andarilho Dr. Stratus, Garou australiano da Ciência e Mestre dos Céus (Theurge); a Senhora das Sombras Greta Cole, “femme fatale” herdeira do exílio europeu (Ragabash); e o Portador An Lei Sheng, místico artista marcial (Ahroun).

Os anos 40 não foram agradáveis para o Peregrino Galliard e seus amigos. Greta e Sheng morreram na Guerra. Lorna voltou pra casa para ajudar a defender seu caern de família e Dr. Stratus, reconhecendo que o mundo estava ignorando-o, partiu para explorar a Umbra. Quanto a Vik, uma bomba nazista lhe custou um olho e o funcionamento total de uma de suas pernas. As atrocidades do holocausto adoeceram-no, mas não tanto quanto os silêncios desconfortáveis que responderam sua necessidade de saber por que ninguém tentou fazer algo a respeito. A morte de sua amante de longa data e eventual esposa, Samantha, partiu seu coração. Enquanto procurava vingar as mortes de inúmeras vítimas dos campos de tortura japoneses, a descoberta de que o país no qual cresceu acreditando fez acordos com criminosos de guerra em troca de registros de investigação destruiu

seu senso de idealismo. Quando sua recusa em comparecer diante do Comitê da Casa de Atividades Não-Americanas conduziu à sua prisão por desacato e posterior acusação de conspiração, Vik finalmente sucumbiu à Harano. Após sua saída da prisão federal nos anos 60, ele deixou a América, que o havia traído e foi para o norte da África, onde sua espiral de decadência continuou com o vício em heroína. Foi lá que Vik Stryker perdeu o Lobo.

Perto do fim dos anos 70, Vik, apenas uma casca de seu antigo eu, finalmente retornou para a América. Ele viveu nas ruas de Nova York, sobrevivendo apenas com a caridade de alguns Roedores de Ossos que lembravam de suas façanhas. Vik talvez tenha passado os últimos dias de sua vida num daqueles estados miseráveis, mas uma noite a sorte interveio. Tarde de uma noite, Vik se deparou com um assalto, pela primeira vez em décadas ele sentiu o longo e dormiente chamado para fazer alguma coisa. Sem se preocupar com sua própria segurança, o velho homem de quase 80 anos de apenas uma perna, atacou o assaltante e quebrou seu maxilar com a mesma direita lendária que ajudou a acabar com a carreira de muitos vilões. Com apenas esse ato, Vik Stryker escapou das garras da Harano e readquiriu um pouco do senso de propósito que perdera 30 anos atrás.

Durante os anos 80, Vik trabalhou como um investigador particular em Nova York antes de finalmente “retirar-se” para a pequena cidade de Pleasant Port, Maine, nos anos 90. Lá, ele auxiliou o xerife local e fez o que pode para manter a cidade a salvo da Wyrn. Foi durante esse tempo que alguns jovens Peregrinos procuraram pelo herói ancião, esperando aprender com seus anos de experiência. Ele serviu de mentor para vários jovens Garou, enquanto continuava sua própria jornada para reconquistar o espírito do lobo que ele havia perdido. Em 2002, ele conseguiu.



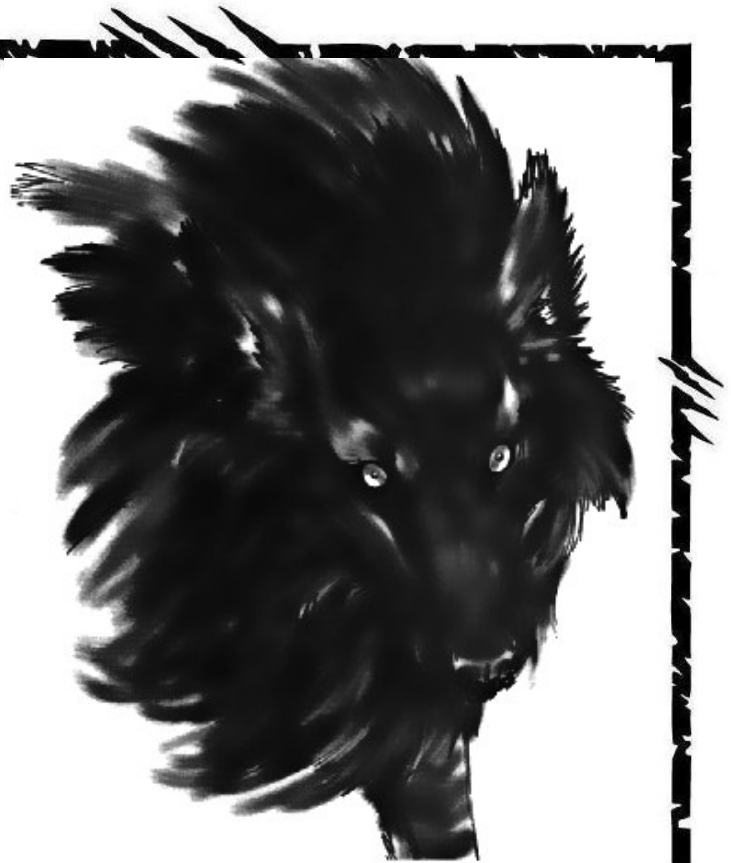
Enquanto a notícia de um grande culto Sutekh operando fora de Portland disseminava-se pela região, Vik insistiu em fazer o que podia para ajudar. Apesar da maioria dos Garou reunidos para batalhar contra o culto ter zombado — que diferença poderia fazer um cidadão sênior com uma velha Colt .45 e uma espada-bengala — Vik provou, como sempre, ser cheio de surpresas. Mesmo com 100 anos, ele possuía uma mente mais apurada que muitos com o terço de sua idade. Seu conselho provou-se crucial em planejar um ataque bem sucedido contra o templo do culto. E mesmo nessas horas, Vik conseguiu surpreender até a si mesmo. O furor da batalha e a chance de confrontar seu mais antigo e odiado inimigo finalmente concedeu a centelha que ele precisava para readquirir sua Fúria, após tantas décadas sem utilizá-la. Pela primeira vez em quarenta anos, Vik Stryker entrou em combate contra as forças da Wyrn em sua forma Crinos. Embora ele tenha caído (contra três guerreiros do culto), ele finalmente completou a longa jornada que havia abandonado na última metade de sua vida. Vik está morto, mas seu legado vive no coração e na mente de todos em sua tribo, nas memórias e nos feitos daqueles que foram seus discípulos, e nas histórias contadas em rodas de fogueira à noite. A história de como um Peregrino Silencioso venceu incontáveis obstáculos ao longo da estrada para finalmente alcançar o fim de sua difícil jornada.

Casca Negra

Durante séculos, o povo de Norfolk tem reportado sinais de um negro, gigante e fantasmagórico cão de caça, do tamanho de um bezerro e com olhos de brasa em chamas. O cão, conhecido como Casca Negra, assombra cemitérios, estradas campestres isoladas, colinas e pântanos próximos dos vilarejos. De acordo com a lenda, aqueles que vêem o Casca Negra estão destinados a morrer dentro de um ano, presumindo que o cão não esteja lá para trespassá-los na hora.

Na verdade, “Casca Negra” não é um cão de caça, mas sim uma linhagem distante de Peregrinos Silenciosos, nascida em uma das últimas matilhas preservadas secretamente por Garou ingleses. O Cria de Fenris local conta a história de Ahmad ibn Fadlan, um Peregrino Silencioso árabe que veio para a Inglaterra junto com o guerreiro Fenrir Buliwyf Matador-de-Ursos enfrentar um monstruoso vampiro e sua ninhada. Embora Matador-de-Ursos tenha morrido gloriosamente em batalha, o Peregrino sobreviveu e procriou com lobos perto de Norfolk. Uma vez após algumas gerações, um dos lobos carrega o sangue verdadeiro da linhagem Peregrina e Casca Negra anda mais uma vez sobre a terra.

O retorno do Casca Negra sempre indica a chegada de dificuldades e, freqüentemente, de tempos violentos para os Garou ingleses. Seu aparecimento coincide com o nascimento de poderosas bestas da Wyrn, pragas espirituais e de traições humanas. E toda vez, Casca Negra tem desempenhado um papel chave na batalha contra os inimigos dos Garou. O cão negro não tem sido



visto há décadas, mas com as crescentes ameaças na Escócia e outros lugares, muitos acreditam ser apenas questão de tempo seu inevitável retorno. Casca Negra é um arauto da morte e os Garou próximos de Norfolk acreditam que sua volta irá indicar que o Apocalipse é iminente.

Caminha-com-Poder

Ele pode muito bem ser o mais famoso Peregrino Silencioso vivo no mundo. Nascido apenas vinte anos atrás numa matilha de lobos da Etiópia, o Ahroun conhecido como Caminha-com-Poder foi rapidamente distinguindo-se como um dos grandes heróis de sua tribo. Mas enquanto suas incontáveis batalhas pela porção nordeste da África estabeleceram sua reputação como um dos grandes guerreiros vivos de Gaia, suas ações durante o seu passado é que podem tornar seu nome imortal. Enquanto a Tempestade Sem Fim de Dente Negro enfurecia-se pelo sudeste africano, Caminha-com-Poder estava satisfeito em ignorar as loucas ações do Bastet. Embora ele tenha sentido pessoalmente que o Senhor da Guerra Simba era um tirano brutal e criminoso, Caminha-com-Poder considerou a Tempestade Sem Fim um meio efetivo de manter as forças da Wyrn sob controle, permitindo a ele focar sua atenção nos vampiros do Egito e do norte africano. Mas quando notícias de eventos por todo o continente começaram a chegar a seus ouvidos, a opinião do Peregrino Silencioso começou a mudar.

Nascido e criado na África, Caminha-com-Poder sabia que aquela não era uma terra Garou. Os Peregrinos Silenciosos da África desde sempre sabem que sua presença na região é apenas tolerada pelas Feras nativas e, se não fosse pela cultura tribal de respeito aos

territórios dos outros, essa tolerância poderia rapidamente desaparecer. Por muito tempo, Caminha-com-Poder trabalhou para assegurar que essas relações entre sua tribo e os numerosos Fera africanos continuassem não-hostis. Mesmo jovem ele se esforçava para compreender os espíritos nativos, assim como aqueles espíritos honrados pelas Feras. Desde que se tornou líder de sua tribo na África, ele tem punido todo Garou cujas ações tenham provocado outros metamorfos da região, chegando ao ponto de defrontar membros de outras tribos em combate.

Quando as Feras da África explodiram numa sangrenta guerra civil, Caminha-com-Poder ficou preocupado. As ações de Dente Negro lembravam-lhe os eventos da Guerra da Fúria. Para ele, aquela Guerra havia sido um grande erro, privando os Garou de aliados preciosos e deixando aberturas para o avanço da Wyrn. Se a população das Feras africanas fosse dizimada, as forças da Wyrn poderiam facilmente invadir toda a região. Mesmo com o poder em mãos, Caminha-com-Poder sentiu-se incapaz de fazer qualquer coisa. Qualquer tentativa de intervenção, acreditava ele, poderia ser vista por todas as Feras como um ato de agressão por parte dos Garou e resultar em violenta retaliação. E então foi com grande alívio que Caminha-com-Poder recebeu embaixadores dos Fera, vindos em busca de uma aliança contra o tirano louco Dente Negro. Com grande indignação, ele ouviu histórias sobre a aliança do senhor da guerra Simba e os morto-vivos africanos. Assim, Caminha-com-Poder comprometeu-se junto com sua tribo a dar apoio as Feras sitiadas e os Peregrinos começaram a ensinar aos seus estranhos primos táticas de matilha e outras artes de batalha.

Finalmente, com a morte de Dente Negro, os Peregrinos africanos encontravam-se terrivelmente manchados de sangue. Um terço de toda a tribo da região havia morrido nas batalhas contra a Tempestade Sem Fim e seus aliados morto-vivos. Apesar disso, eles provaram que poderiam muito bem lutar lado a lado com as Feras. Quando Kiva, líder dos Bagheeras africanos, propôs uma aliança entre todos os Metamorfos do continente, Caminha-com-Poder lançou vigorosamente seu apoio à tentativa. Hoje, o Peregrino é visto como um dos líderes da frouxa aliança conhecida como o Ahadi. E apesar de não se gostarem, ambos compartilham um rancoroso respeito pelo outro. Kisasi, a rainha Ajaba, sente-se endividada com Caminha-com-Poder por sua ajuda, e ele tem grande apreço por ela, que foi a planejadora da aliança que levou ao Ahadi. O Garras Vermelhas Kucha Ekundu o respeita pelo seu espírito-lobo, enquanto os Mokolé o consideram confiável, pois ele e seus companheiros da matilha Vento do Deserto têm seguido fielmente o Crocodilo por mais de duas décadas. Entretanto, tanto Caminha-com-Poder, quanto o novo rei Simba, Hakimu, evitam um ao outro o máximo que podem.

Apesar de suas perdas, o Ahadi revitalizou os Peregrinos africanos. Embora tenha apoiado de todo o



coração o Ahadi como um método de melhorar as relações entre os Garou e as Feras, Caminha-com-Poder também reconheceu os aspectos mais utilitários do pacto. Sem hesitação, o líder Peregrino irá exigir ajudar de qualquer membro do Ahadi em sua guerra contra os vampiros africanos. No entanto, sua honra exige que ele e seu povo também provenham ajuda para as Feras quando requisitada e Caminha-com-Poder reforça a complacência de sua tribo com mão de ferro. Atualmente, o guerreiro preocupa-se em como lidar com as forças crescentes da Wyrn, agora não mais alavancadas pela brutalidade de Dente Negro, dar suporte às atividades anti-vampiros de Enterra-os-Mortos no Egito, além da tentativa de integrar o crescente número de imigrantes Desapossados às suas forças.

Na forma lupina, Caminha-com-Poder tem a aparência magra e a pelagem escura de um lobo etíope. Na forma hominídea, ele é um etíope magro e de músculos bem definidos, beirando os 40 anos. Em todas as formas, ele pode ser reconhecido pelas suas cicatrizes idênticas e paralelas que marcam sua testa, bem como pelo seu intenso fitar de olhos. Cada uma de suas ações demonstra autoridade e devem ser obedecidas pelos seus subordinados. Em particular, ele é amigável, porém introvertido, e o único que pode facilmente enxergar a responsabilidade que recai sobre seus ombros.

Mephi Mais-Rápido-que-a-Morte

Mephi Mais-Rápido-que-a-Morte deparou-se com os mortos pela primeira vez quando era ainda um garoto em Levittown, Nova Jersey. Um de seus vizinhos, um senhor com números azuis tatuados no braço e um olhar assombroso disse-lhe uma vez como os mortos algumas vezes ressentem-se com aqueles que tentam escapar da morte e que eles jamais descansam até que os

sobreviventes finalmente juntem-se a eles. Todos pensavam que o velho homem estava louco. Eles caluniaram sobre como as coisas terríveis que ele vira — coisas que jamais fariam na frente das crianças — haviam deixado-lhe louco. Mas Mephi sabia mais do que eles. Ele podia ver os fantasmas dos quais o velho falava. Ele podia ver as formas negras e emagrecidas que residiam na casa do homem. Criaturas tão consumidas pela ruína, pelo sofrimento e pelo ódio que tudo que podiam fazer agora era compartilhar suas dores com os vivos. Quando o velho homem morreu, os fantasmas voltaram sua atenção ao garoto que conseguia sentir sua presença. Aos 14 anos, Mephi Mais-Rápido-que-a-Morte fugiu de casa. Ele tem corrido da morte desde então.

Desde sua primeira mudança, Mephi tem construído sua reputação como um grande mensageiro, caçador de conhecimento e — surpreendente para quem odeia tanto a morte — explorador da Umbra Negra. Ele esteve em caerns de todos os continentes, visitou incontáveis Reinos Umbrais, além de tratar com alfas de matilhas, líderes de seitas e reis de todas as tribos. Seu reconhecido nome recebeu múltiplos significados. Originalmente chamado Mais-Rápido-que-a-Morte por sua habilidade sobrenatural de escapar do perigo em batalha, bem como por seu talento para ultrapassar qualquer problema que encontrar ao longo de seu caminho, outros Garou consideram isso um testamento do talento especial do jovem Peregrino para alcançar seitas sempre a tempo de escapar de ataques e outros perigos. Mas no meio de seu povo, o nome de Mephi é também reconhecido como uma marca do fardo carregado por ele desde criança. Como todos de sua tribo, Mephi Mais-Rápido-que-a-Morte é assombrado, mas ele também é amaldiçoado com uma segunda visão muito além da simples assombração que atormenta sua tribo. Não importa para onde ele vá, até mesmo os mortos que não o assombram são visíveis por ele. Eventualmente, eles o abordam e exigem ajuda. E então Mephi corre, tentando constantemente ultrapassar os mortos. Tentando ser mais rápido que a morte.

Embora Caminha-com-Poder e Enterra-os-Mortos sejam mais famosos dentro da tribo, é em Mephi que os Garou de outras tribos pensam mais frequentemente quando os Peregrinos Silenciosos são mencionados. Muito para seu desgosto, ele tem se tornado o porta-voz não-oficial de seu povo e a referência da opinião de muitos Garou sobre os Peregrinos. Ultimamente, Mephi divide seu tempo entre suas atividades no mundo material e na Umbra Negra. Desde o aparecimento da Estrela Vermelha, ele tem trabalhado incessantemente para manter as Seitas Garou espalhadas por todo o mundo em contato umas com as outras, na esperança de que eles coordenem melhor suas ações, compartilhem seus conhecimentos e estejam mais bem preparados para a chegada do Apocalipse. Ele também continua sua investigação sobre a Umbra Negra, buscando descobrir a verdade por trás da última das grandes tempestades que abalaram o Mundo Inferior e como forçar aqueles fantasmas que encontraram um meio de transpor a

Película Negra, chegando ao mundo material, a voltarem à terra dos mortos.

Imagem: Na forma hominídea, Mephi possui peso mediano, porém magro e uma nítida descendência semítica. Tem um cabelo preto liso cortado logo acima dos ombros num estilo presumivelmente quase-egípcio, mas que na verdade está ligado à sua persistente paixão pela música “grunge” de sua juventude. Na forma lupina, ele tem a aparência de um lobo etíope com pelagem marrom escura. Sua magreza natural acompanha a sua forma Crinos, com 3 metros. Em Hominídeo ou Crinos, ele pode ser reconhecido por suas jóias douradas egípcias adornando seus braços e seus punhos e pelo cajado com cabeça de serpente que ele carrega. Em todas as formas, Mephi usa um colar dourado gravado com glifos de sua raça, augúrio e tribo que ajudam os vigias e guardiões dos caerns a identificá-lo.

Dicas de Interpretação: Tipicamente amigável e sociável (de um jeito silencioso e um pouco reservado), Mephi se torna evasivo quando questionado sobre os espíritos dos mortos e suas jornadas à Umbra Negra. Ele acredita fervorosamente em sua missão de estimular uma melhor comunicação e cooperação entre as tribos, bem como em seus esforços em conseguir informações e segredos tanto dos vivos quanto dos mortos. Também nutre fervoroso ódio pelos mortos inquietos que tanto o assombraram durante toda sua vida. Ele os ajuda sempre com rancor e adora desmentar sua frustração em qualquer espírito hostil, vampiro ou lacaio da Wyrms que cruze o seu caminho.

Raça: Hominídea

Augúrio: Galliard

Posto: 3

Físicos: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6)

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esportes 4 (Corrida), Briga 2, Esquiva 4, Instinto Primitivo 2, Manha 3

Perícias: Etiqueta 2, Armas Brancas 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3.

Conhecimentos: Enigmas 3, Investigação 3, Linguística 5, Ocultismo 4 (Mortos Inquietos), Rituais 2

Antecedentes: Contatos 4, Raça Pura 3

Fúria: 5, **Gnose:** 3, **Força de Vontade:** 6

Dons: (1) Persuasão, Comunicação Mental, Sentir a Wyrms, Silêncio, Velocidade do Pensamento; (2) Comunicação Onírica, Resistência do Mensageiro, Caminhar nas Costas de Sebek; (3) Adaptação.

Rituais: Purificação, Pedra Caçadora, Fetiche, Descida à Umbra Negra, Oração pela Presa.

Fetiches: O cajado com cabeça de cobra de Mephi é um fetiche singular, criado a partir de um espírito-cobra ligado ao seu objetivo favorito — um cajado dado por um falecido querido amigo. Enquanto ele o carregar, a dificuldade para percorrer atalhos diminui em 1 ponto. O

cajado adiciona um dado de dano quando usado contra espíritos malignos e se direcionado a um espírito materializado (requerendo 4 sucessos numa jogada de ataque e 2 níveis de dano após absorção), o mesmo não poderá se desmaterializar ou usar o Encanto: Reformar até que o cajado seja afastado. (Nível 4, Gnose 7)

Qualidade: Visão Espectral.



PEREGRINOS SILENCIOSOS

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Jogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

Sociais

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

Mentais

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

Habilidades

Talentos

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

Perícias

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

Conhecimentos

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

Vantagens

Antecedentes

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Dons

Dons

Renome

Gloria

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

Honra

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

Sabedoria

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

Pasto

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fúria

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

Cinase

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

Força de Vontade

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

Vitalidade

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

Fraqueza Tribal

(Opcional)

FALHA CRÍTICA EM
PERCORRER ATALHOS
ATRAI FANTASMAS

PEREGRINOS SILENCIOSOS

Hominídeo *Alabro* *Crinas* *Híspio* *Lupino*

Nenhuma
Mundança

Força(+2)___

Vigor(+2)___

Aparência(-1)___

Manipulação(-1)___

Força(+4)___

Destreza(+1)___

Vigor(+3)___

Manipulação(-3)___

Aparência 0

Força(+3)___

Destreza(+2)___

Vigor(+3)___

Manipulação(-3)___

Força(+1)___

Destreza(+2)___

Vigor(+2)___

Manipulação(-3)___

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
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Item:	Nível:	Gnose:
Poder:		☐ Dedicado
Item:	Nível:	Gnose:
Poder:		☐ Dedicado
Item:	Nível:	Gnose:
Poder:		☐ Dedicado
Item:	Nível:	Gnose:
Poder:		☐ Dedicado
Item:	Nível:	Gnose:
Poder:		☐ Dedicado
Item:	Nível:	Gnose:
Poder:		☐ Dedicado

Dons

Rituais

Combate

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

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____

PEREGRINOS SILENCIOSOS

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Antecedentes Detalhados

Aliados

Parentes

Totem

Raça Pura

Contatos

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Passes

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

ERECRINOS

Preludio

[illegible]

Descrição

Idade:_____

Cabelos:_____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____

Sexo:_____

(Altura / Peso)

Hominídeo: _____ / _____

Glabro: _____ / _____

Crinos: _____ / _____

Hispo: /

Lupino: _____ / _____

Cicestrinas de Bastalho:

Cicatrizes de Batalha: _____

Deformidades de Impuro: _____

Visual

Relações da Matilha

Esboço do Personagem

Agradecimentos: Seguindo o Caminho Certo

...and the road becomes my bride
I have stripped of all but pride
So in her I do confide
And she keeps me satisfied
Gives me all I need
— Metallica, *Wherever I May Roam*

Todas as Estradas Que Passamos Juntos

De início, novamente, agradecemos a todos os filhotes recém-Mudados, que ganharam seu primeiro Posto. O primeiro de muitos, esperamos, honestamente.

Agora que atingimos um nível de qualidade, algo entre “bom” e “ótimo”, vamos distribuir essas benções sobre todos os nossos livros que precisam disso: um visual mais qualitativo. Como nós mesmos precisávamos.

De início, queremos reinterar que somos contra a pirataria, somos contra a impressão de nossos trabalhos, contra a venda, em qualquer situação, de um material que é feito de fãs para fãs. Dizemos que, caso gostem desse livro, procurem comprá-lo, existem sites especializados nisso. Procurem outros livros, ampliem seus dons em rpg e no cenário que escolheram.

Desde já, deixamos claro que não aceitaremos pdfs

escaneados em nosso site, pois todos os livros no qual trabalhamos nós os temos em pdf original comprado ou em espécie física.

Estamos fazendo uma coisa certa, pelo motivo certo e com as pessoas certas. Por favor, não vamos estragar toda essa harmonia.

E Todos os Caminhos Que Ainda Passaremos

Agora que temos um bom número de trabalhos, vamos aproveitar o segundo aniversário de criação do projeto para mudar os pdfs que estão no site. Alguns serão re-diagramados, outros ganharão mais uma revisão, o que seja, melhoraremos todos os livros que forem necessários para que, daqui em diante, termos um padrão, mas não apenas qualquer padrão, mas um padrão de qualidade. Aquela que todos vocês gostam e apreciam, a que nós construímos juntos. De coração.

ancestrais, mas sim uma das poucas a não sucumbir por tamanho poder.

Os segredos guardados dos velhos tempos serão revelados em tempo para a grande batalha. E você, filhote, você será o batedor, o mensageiro, o arauto desta guerra!

Que a Coruja guie sua longa jornada até o Apocalipse."

Apenas um MUITO OBRIGADO a turma da Nação Garou, temos um mundo a conquistar... =]

Ideas to Mega Therion

Único vampiro em uma matilha de lupinos
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

O livro parecia que não ia sair nunca. Até os Filhos de Gaia tiveram seu livro primeiro. O motivo? Os tradutores foram assombrados por fantasmas enquanto traduziam esse livro. Foi necessária uma incursão à Umbra Negra para resolver o problema e só depois pudemos traduzir o livro em paz. Aí, foi só usar Velocidade do Pensamento e tudo ficou de acordo.

Esse é o primeiro livro do NG que adota algumas mudanças na nossa parte de créditos e em nossa nova política. Parar nunca foi uma opção. Com suas devidas mudanças, o NG segue a caminhada pela árdua estrada das traduções. Vendo assim, o momento em que o Livro de Tribo: Peregrinos Silenciosos foi lançado é simplesmente perfeito. Se vamos seguir viagem, agora vamos acompanhados dos Peregrinos.

Até nosso próximo livro!

Paulo "Uivo-Solitário-na-Noite" Lima

Ragabash Senhor das Sombras Cliath

Este foi um ótimo livro de se traduzir, sempre tive a impressão dos Peregrinos serem muito subutilizados ou menosprezados em crônicas que eu vi, e de certa forma este livro me ajudou a compreendê-los.

Viajar significa adquirir experiências,

conhecimentos, buscar significados, no entanto também significa fugir de algo, tentar deixar para trás aquilo que nos atormenta. Eles perderam suas raízes e agora vagam com os ventos, numa sociedade caracterizada amplamente pela ancestralidade, os Peregrinos foram uns dos mais mutilados e lutam para manter sua identidade, porque sem nossa história não somos nada, e Gaia não pode perder mais nenhum guerreiro.

Devemos sempre lutar para preservar nossa cultura, pois ela nos define como irmãos, e se o dia chegar de não lembrarmos mais quem somos não seremos mais ninguém. Cuide bem da memória de seus antepassados, pois eles são os últimos elos que o ligam a si mesmo.

Folha do Ontono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

Nestas palavras, não quero falar a respeito de mim ou dos sentimentos que tenho pelo Nação Garou, nem do que passei nem do que espero do projeto.

Para mim, pensar em um Peregrino Silencioso é pensar em alguém incansável, que percorre distâncias para cumprir seu objetivo. É se sentir em casa em toda parte, mesmo tendo seu lar apenas dentro de seu coração. É alguém que conhece vários mistérios, mas guia seus companheiros pelo caminho mais seguro, mesmo sem nunca dizer o motivo.

O verdadeiro sábio não é arrogante. O verdadeiro guerreiro sabe a hora de continuar e o momento de parar para fumar um cigarro e tomar uma cerveja. Como um trovador, que conhece o momento de aumentar o tom de voz num conto, mas também como o de abaixá-lo para prender de vez a atenção de seus ouvintes.

Bem, eu jogo rpg desde 95. Conheço muitos jogadores de Vampiro que se dizem Tremeres... Ventru... Toreador... Muitos outros de Mago que são Herméticos e Adeptos da Virtualidade. Aqui mesmo, no próprio Nação Garou, tem Fianna, Andarilho do Asfalto, Senhor da Sombra etc. Contudo, até hoje, nesses 13 anos de rpg, só encontrei uma pessoa que **realmente** personificasse o espírito de sua tribo/clã/tradição/caralho-de-asa... Apenas **uma** pessoa. E essa pessoa é o Daniel "Pato-Alfa".

Dedico o meu trabalho neste livro a você, agradecendo profundamente por tudo.

LIVRO DE TRIBO: PEREGRINOS SILENCIOSOS

Os Assombrados

Antigamente, nos primórdios da História, eles travaram uma grande guerra — e perderam. Eles foram expulsos de sua terra natal no Egito há muito tempo, amaldiçoados a nunca encontrar repouso. Desde aquela época, eles peregrinam as estradas solitárias no luar, caçando suas presas em busca de vingança. Eles são os filhos de Anúbis, os arautos dos mortos, os incansáveis e silenciosos. E agora que o Fim dos Tempos se aproxima, os Peregrinos Silenciosos podem estar prestes a voltar ao seu lar.

Filhos da Lua do Deserto

O Livro de Tribo: Peregrinos Silenciosos se foca nos solitários da Nação Garou, os estranhos e sutis arautos da destruição que trilham todas as estradas, mas não possuem um lugar para chamar de lar. Aqui dentro, os jogadores e Narradores podem descobrir os segredos que a tribo carregou consigo, empunhar os mistérios de uma época esquecida e fazer parte da guerra para recuperar a terra natal há muito perdida dos Peregrinos.

OBISOMEM

O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

