

LIBRO DE TRIBO:

GAZARRAS Y BORMELHAS





LENDAS DOS GAROU

Domando o Rebanho

Este não é lugar para um lobo.

A lama gruda nas patas de Sombra-Vermelha enquanto ela corre atrás de Chuva-de-Sangue e sua matilha. A água do pântano cobre seus rastros e o cheiro a distrai. Não cheira como terra. Não cheira como água. Possui um odor estranho, grosseiro, que camufla o próprio cheiro dela, dos outros lobos e de suas presas. Após a caçada, segundo Chuva-de-Sangue, a matilha precisará ir para a água salgada se banhar, ou ficarão com o cheiro de água de pântano por dias. No começo, Sombra-Vermelha não sabia por que isso era algo ruim — camuflar seu odor a faria uma caçadora ainda mais furtiva, não faria? Mas depois de uma hora nos manguezais, ela entendeu. O cheiro do pântano é ganancioso. Ele deseja que os lobos o carreguem.

Ela ouve o grito de uma coruja e de outros pássaros que a respondem. O pântano está inquieto esta noite. Sombra-Vermelha diminui e abaixa sua cabeça, cautelosamente, procurando por crocodilos no manguezal. As feras covardes não possuem cheiro algum até o ataque, só então eles mostram um cheiro rançoso e quente. Um crocodilo puxou um da matilha de Chuva-de-Sangue algum tempo atrás. Ele não era um Garou, mas um Parente lobo. Ele nunca mais submergiu. Sombra-Vermelha pensa nele agora e sente um peso em sua garganta que não pode identificar. Ela volta a correr, dando apenas um olhar fortuito para a água.

A matilha está caçando. Ela tenta não pensar neles como sua matilha, pois ela já possui uma para si. Mas sua matilha, ligada ao Guaxinim e liderada por um homínido, é desajeitada e dividida. Na matilha de Chuva-de-Sangue, ela sabe qual seu lugar e não sente o

constante estranhamento que sente ao lado de sua matilha de origem. Ela se questiona se isso é errado. Esse sentimento não parece vir de sua mente humana, porém ela não encontra um sentimento similar em seu coração lupino. Ela pára de pensar e se concentra na caçada.

A pata de Sombra-Vermelha dói com o esforço de puxá-la da lama. A presa está longe nesta noite. Ela olha para os outros — quatro Garou, um ainda filhote que nem havia cumprido seu Ritual de Passagem — e volta a pensar. Ela se pergunta se eles estão cansados ou com frio. Ela decide que eles têm de estar, afinal todos possuem o mesmo pêlo e a mesma pele. Mas eles não demonstram isso, nem ela o faz. E eles continuam a correr.

•••

As presas acolhem-se unidas, assustadas e com frio. Mesmo que não possam farejar ou ouvir os lobos chegando — eles ainda estão longe — algum instinto as informa de que estão em perigo. Os jovens se reúnem perto de seus pais. Todos olham em direção aos manguezais sem saber o motivo, apenas se sentindo assustados.

•••

O chão vai ficando mais duro sob as patas de Sombra-Vermelha. Eles estão deixando os manguezais, mas a água do pântano adere a eles como se fossem roupas humanas, desnecessárias e desconfortáveis. Ela teve de usar roupas humanas pela primeira vez recentemente. Sua matilha disse que era um vestido de verão. Ela não entendeu, mas seu alfa mandou que ela o vestisse. E então o alfa perguntou se o vestido a agradava. Ela continuou parada, assumindo uma fraca forma

humana, coberta por uma segunda pele, colorida de uma forma que ela não entendia; e tentando ganhar, mas não podia, não com uma garganta humana. Ela sentiu um peso em seu estômago então, mas nem tentou entender a razão.

As orelhas de Sombra-Vermelha se agitam quando um castor percebe a matilha e corre para um esconderijo. O filhote da matilha começa a persegui-lo, mas Rápido-Uivo-do-Vento, o Lua Minguante, rosna e ele retorna à matilha. Sombra-Vermelha abaixa sua cauda um pouco; ela quase tinha ido à direção da presa. Porém, ela entende — essa caçada é mais importante do que encontrar comida.

Esse estranho sentimento circula em seu coração por um tempo. Mais importante que achar comida? Deve ser, pois ela aprendeu que sua missão como um Garou era mais importante que sua vida como um lobo. Mais importante que encontrar um lugar quente para dormir? Sombra-Vermelha testa aquele conhecimento em seu coração lupino e não encontra nenhuma objeção. Mais importante que acasalar? Ela nunca o havia feito, então seu coração lupino permanece silenciado. Mais importante que sua verdadeira matilha?

Seu coração bate rápido, tentando dizer a ela como se sentir. Mas ao mesmo tempo, sua mente humana fala. Ela balança a cabeça um pouco e tosse. Os outros lobisomens olham para ela, mas ela os ignora.

Se essa caçada — esta noite — é mais importante que sua matilha de origem, então por que sua matilha não está com ela? Pois apenas os Garras Vermelhas fazem essa caçada, responde sua mente humana. Então eles devem saber sobre essa caçada, mas Chuva-de-Sangue disse-lhe para não contar a eles. Seu coração lupino grita, mas ela não pode localizar aquele sentimento. Ela sente a ligação entre ela e seus companheiros de matilha, apertando-a, e ela deseja chamá-los e contar a eles onde ela está. Mas a Lítania — agora tão enraizada que seu coração lupino sente da mesma forma que sua mente humana sabe — diz que ela deve se submeter àqueles de maior posto. Chuva-de-Sangue é de posição mais elevada, tanto de posto mais alto como mais forte do que ela.

Qual está certo? Como uma Philodox, ela sabe que deve responder a essas perguntas. Mas, em seu Ritual de Passagem, lhe foram apresentadas apenas perguntas que *tinham* respostas. Esta, tanto seu coração e sua mente lhe dizem, não tem. Ela corre um pouco mais perto da matilha, olhando para frente na direção das florestas sombrias, procurando por respostas lá. Ela não consegue farejar nem ver nenhuma.

• • •

A presa está se movendo. Eles ainda não podem nem ver ou farejar os lobos, mas eles sabem, de alguma forma, que a matilha está se aproximando deles. Eles começam a se transformar, desconfortavelmente, e a se mover, lentamente no começo, e então mais rápido, se afastando da clareira onde estavam agrupados. Se fossem questionados, mesmo por alguém que os pudesse

entender, eles não conseguiriam explicar por que eles se sentem daquele jeito. Eles nunca foram caçados antes. Mas algum lugar de suas mentes primitivas conhece o sentimento, e diz a eles para correr.

E assim eles o fazem.

• • •

Chuva-de-Sangue parou e rugiu ao vento. Sombra-Vermelha levantou sua cabeça e começou a farejar. Ela também pode sentir — a presa está se movendo. Chuva-de-Sangue se vira para a lua e começa a correr ainda mais rápido. Não importa quão rápido a presa corra, os lobos vão capturá-la, pois eles podem atravessar terrenos que suas presas não podem.

Sombra-Vermelha pensa sobre a presa. Ela não é dos pântanos. Nenhum lobo é. Ela havia caçado presas em uma matilha quando ainda era um filhote, o solo áspero sob suas patas e as árvores fazendo chover odores frescos e doces. O solo capturava aqueles odores e os guardava para que as presas os mudassem e para os lobos as tomarem para eles. O solo não produzia nenhum odor para aderir aos lobos.

Mas Sombra-Vermelha devia ter seu próprio odor que estava impregnado a ela, pois os outros lobos sentiam medo. Ela encontrou sua presa, mas não era a mesma coisa. Ela não era o alfa, e mesmo quando ela conseguiu comida, ela sentiu uma estranheza ao comer primeiro.

Nos dias anteriores a seu Ritual de Passagem, Sombra-Vermelha costumava uivar, sentindo que ela desejava voltar e caçar novamente com sua matilha, sem saber se esse desejo vinha de sua mente humana ou de seu coração lupino. Chuva-de-Sangue disse que o coração lupino não deseja, ele simplesmente sabe. Sombra-Vermelha não discordou, mas não estava certa disso. Para ela, desejos são como a fome, e seu coração lupino sabe sobre a fome. Talvez o desejo seja a fome da mente humana.

Sombra-Vermelha pensa na presa, sobre como os humanos mataram os lobos e agora a presa está por toda parte, devorando uns aos outros devido à fome. Ela uma vez sentiu fúria quando pensava nos humanos. Se ela pensar neles sob a meia lua ou por muito tempo, ela ainda sente. Mas ela não os vê muitas vezes, e os Garou hominídeos não são humanos, por mais que eles pareçam. O cheiro deles é selvagem e elétrico, em algum lugar entre a água, a tempestade e o sangue. O cheiro dos humanos é falso, devido às tintas que eles usam neles mesmos.

Chuva-de-Sangue pensa que todos os humanos devem morrer. Ele diz que eles morreriam facilmente, e que se todos os Garou agissem rapidamente, eles poderiam matar os humanos mais fortes primeiros e caçar os fracos. Algo neste plano atíça o coração lupino de Sombra-Vermelha, mas ela não pode dizer se o aprova ou não. E assim ela continua correndo, atrás de Chuva-de-Sangue, sentindo-se como um filhote de novo.

A matilha muda de direção e o solo se inclina. O vale é pequeno e Sombra-Vermelha sabe que uma toca de coelhos está próxima. Sua língua se eriça enquanto ela

pensa em coelhos, sente a perseguição, pensa nas viradas bruscas, os saltos e finalmente a sensação satisfatória de seus pequeninos ossos sendo quebrados. Ela deseja coelhos. Já faz um bom tempo desde que ela comeu um. Sorriso-Estranho, o Lua Crescente, ensinou a Sombra-Vermelha sobre como agradecer ao espírito da caça depois de devorá-los. Ela sempre o faz agora, mesmo quando a matilha encontra carne já morta para ela, mesmo quando ela não sabe o nome da caça, ela agradece. Agradecer ao espírito demonstra respeito. Ela deve respeitar todos abaixo dela. Isso inclui os humanos? Os humanos são presas? A Lítania proíbe devorá-los. Mas eles estão abaixo dos Garou, porque eles são estúpidos e praticamente cegos.

Sombra-Vermelha disse isso uma vez a um de sua matilha. “Então por que” — Besta-de-Pedra, o Sem Lua perguntou — “eles dominam o mundo?”.

Em seu Ritual de Passagem, Sombra-Vermelha aprendeu que os Sem Lua perguntam para ensinar. Mas apesar dela entender a pergunta de Besta-de-Pedra, ela não pode entender o que aprendeu com isso.

• • •

A presa pára. Ela se uniu a um outro rebanho, ficando juntos. Eles não estão quietos. A noite carrega seus barulhos para os lobos, mas eles esqueceram seu sentimento de terror. Agora eles comem, incapazes de sentir a matilha. Talvez eles tivessem escapado, se não tivessem parado ali.

• • •

Os lobos sobem um dos lados do vale e desaceleram sua corrida. Chuva-de-Sangue sabe que a presa havia parado. Sombra-Vermelha não pode explicar como ele sabe — ela não consegue sentir nada da presa. Ela não questiona Chuva-de-Sangue, ela apenas corre com a matilha.

Um estranho cheiro, entre seu caminho como uma serpente, a pára. Ela quase uiva o Aviso de Aproximação da Wyrn antes de checar. Ao invés disso, ela rosna suavemente para os outros lobos, que param e farejam o chão.

O cheiro é de um lobo que marcara seu território, mas o cheiro está errado. Ao invés de um alerta ameaçador que a marca deveria produzir, esse cheiro quase atrai a matilha. Cheira mais como uma flor do que como um lobo, e o filhote se envergonha perante isso, de maneira nervosa. Rápido-Uivo-do-Vento e Olhos-Chuvosos, o Theurge, se entreolham. Olhos-Chuvosos rosna para Chuva-de-Sangue, “Mácula aqui.”

Sombra-Vermelha espera que os olhos de Chuva-de-Sangue se encham de fúria como eles fazem em batalha, mas ao invés disso eles parecem pensativos, e o sinal de pensamentos humanos nos olhos lupinos fazem Sombra-Vermelha se alterar um pouco. “Temos outra presa esta noite” ele diz. O coração lupino de Sombra-Vermelha fala e ela o segue, lamentando. Ela conhece a Lítania, assim como os outros.

Chuva-de-Sangue se vira e belisca o flanco dela. Ela se volta e abaixa a cabeça e sua cauda, mas rosna para

ele, lembrando-o de seu dever. A guerra é mais importante que a caça, se a caça não faz parte da guerra. Os outros três Garou estão silenciosos, mas se aproximam de Sombra-Vermelha. E Chuva-de-Sangue, talvez reconhecendo a sabedoria dela, talvez preocupado em não quebrar a Lítania, vira sua cabeça em direção ao cheiro. “Sigam rapidamente e encontrem a mácula. Completaremos sua caçada depois”.

A matilha parte para os arbustos, silenciosos e graciosos, e Sombra-Vermelha reflete sobre o que Chuva-de-Sangue quis dizer ao se referir como “sua” caçada. Ela não está liderando, ela nem sequer sabe o que eles estão caçando. Ela já havia cumprido o Ritual de Passagem, que envolvia caça. Essa era a primeira vez que ela caçava com Chuva-de-Sangue, verdade, mas porque aquilo faria tamanha diferença?

Ela lembra a si mesma que é uma Cliath, não muito mais que um filhote. Então ela espanta esse sentimento e dá ouvidos a seu coração lupino. Talvez ela esteja em batalha logo, e na batalha não há lugar para a mente humana.

O cheiro cresce mais forte e agora, em adição ao cheiro doce e errado que marcava aquela trilha, ela agora fareja metal e calor. Ela gane e mostra suas presas — algo está perto, e não é nada de Gaia. Ela lembra de um cheiro como esse, algo que seus companheiros de matilha chamavam de um “trator”. Mas isso era diferente, esse cheiro vinha de um algo vivo.

Os outros Garou da matilha sentem a mesma coisa e começam a se transformar para Hispo. Chuva-de-Sangue corre à frente a uma distância curta, enquanto Olhos-Chuvosos e Rápido-Uivo-do-Vento se movem para os flancos. Sombra-Vermelha não muda sua forma, mas permanece atrás com o jovem Garou. Ela sabe que deve fazer isso; seu coração lupino fala claramente. O filhote não deve ser colocado em perigo durante essa caçada.

À frente ela ouve um grito de dor e então o cheiro muda, de metal para sangue fresco. Ela sente a Fúria crescendo dentro dela e o filhote se move para trás, mas ela late para ele e ele fica parado. Ela não é uma alfa, mas é superior a ele, e então ele obedece. Ela tem quase um segundo para considerar se tornar líder enquanto o verdadeiro líder está longe, quando então a criatura ataca.

Ela não ouviu nem sentiu aquilo se aproximando, mas ela não tem tempo para ponderar o porquê. A criatura tem a forma de um lobo, mas não é primo dela. A criatura salta ao seu lado, rolando-a, e ambos caem em um emaranhado de raízes de árvores. Sombra-Vermelha sente a dor ao seu lado, mas esta desaparece imediatamente quando ela se transforma em Hispo.

O falso lobo recua. Ele não é tão grande quanto ela em Hispo, mas está perto. Ele parece com algo que um dia talvez tenha sido um lobo cinzento, mas agora sua pele em alguns lugares é gosmenta e de um negro esverdeado. Ele a cerca, destemido diante da fera que enfrenta. Seus olhos não demonstram nem um coração lupino e nem uma mente humana. Nenhum pensamento

atrás daquele olhar, apenas dor e fome. Sombra-Vermelha rosna para ele, intencionando afastá-lo, a fim de conseguir algum espaço, mas o falso lobo abruptamente se move para frente, mordendo seu focinho e a segurando.

Como aquela criatura havia escondido seu cheiro antes ela não sabia, mas ela certamente pode senti-lo agora. O cheiro do falso lobo é igual à água de pântano e fezes, metal e renascimento. Ele segura o focinho de Sombra-Vermelha e ela sente a raposa em seu coração. Sua mente humana afasta a raposa — ela havia enfrentado coisas piores e aquela criatura não a assustaria apenas por vestir a forma de um lobo.

Ela senta-se sobre seus quadris e levanta sua cabeça. O falso lobo cai perto de uma árvore próxima com o mesmo som de ossos de coelho diante de presas. Ele se levanta rápido demais e vai em direção a Sombra-Vermelha, contundido, mas não ferido. Mas Sombra-Vermelha já havia saltado.

Suas presas se encontram em volta da garganta daquilo. O falso lobo tomba, sangue mancha as folhas e o chão a sua volta. Sombra-Vermelha rosna em chamado do filhote que havia permanecido assustado enquanto ela lutava.

O sangue do falso lobo fedia como sua marca, doce e errado. Ele ainda tem um espasmo antes de morrer e Sombra-Vermelha uiva de algum lugar de seu coração lupino. Ela houve a chegada dos outros Garou, mas não corta seu uivo. Ela sabe que aquele lobo nem sempre fora falso, e esse conhecimento que incentiva seu uivo.

• • •

A presa havia esquecido dos lobos. Outras presas — animais menores, como coelhos e esquilos — ouvem o uivo e correm para suas tocas. Mas a presa dos lobos não ouve. Não os teme. Não se esconde. Eles são um tipo diferente de presa, maiores e mais fortes. Juntos de seu rebanho, eles são surdos para os uivos da floresta.

A presa deixa o rebanho e começa a retornar para aonde estavam. O medo que uma vez sentiram se foi, e eles agora nem pensam sobre isso. Eles vão para seus ninhos e dormem.

• • •

Chuva-de-Sangue e os outros Garou acham Sombra-Vermelha uivando. Chuva-de-Sangue imediatamente a silencia com um rosnado agudo. Ela pára de uivar, mas não recua. O peso que ela carrega não se vai, e quando ela vê os outros Garou cobertos de sangue que ela supõe vir de outros falsos lobos, o peso apenas piora. Ela gane para Olhos-Chuvosos sobre os lobos, pergunta o que eles eram, e ele apenas responde que eles estavam maculados.

Sombra-Vermelha sabe que aquilo devia ser o suficiente. Não é. Ela quer saber como eles foram maculados, mas não pergunta. A matilha corre novamente. Chuva-de-Sangue assume a liderança e impõe um passo acelerado. Sombra-Vermelha consegue acompanhar com facilidade, mas o filhote está alguns passos atrás. Ele ainda não é um Garou completo, já que ainda não havia passado pelo seu Ritual de Passagem e

não importa o quão saudável, quão bem alimentado ele possa estar, nada muda o fato que aquela terra não é seu lar. Um Garou pode se adaptar facilmente, o coração lupino se altera como a mente humana sugere, mas a adaptação exige vontade e ele ainda não havia aprendido sobre seu propósito. Ele ainda é dominado por seu coração lupino e tudo que seu coração lupino sabe é que o alfa quer que ele corra. Essa motivação, ainda que poderosa, não é a mesma que guia Sombra-Vermelha e os outros Garou. Sombra-Vermelha não está certa porque Chuva-de-Sangue achou certo trazê-lo, mas ela não pergunta.

Um novo cheiro na brisa faz o pêlo de seu pescoço se eriçar. O fedor da estrada humana — quente mesmo durante a noite — misturado com o não desagradável cheiro de carniça. Sombra-Vermelha sabe que, aonde as estradas humanas cortam a terra, presas fáceis podem ser encontradas em tempos de fome. Mas ela também sabe que as presas que vivem perto demais desses lugares têm um sabor diferente em suas carnes, como se de alguma forma as estradas as saturassem. Ela capturou e matou um coelho uma vez. Ela se sufocou com a carne, a estranha textura incomodou sua língua e fez seus dentes doerem. Não foi há muito tempo, quando ela andou relutantemente num carro humano, que identificou o gosto. Veneno, óleo e borracha — a estrada é tudo isso e muito mais.

Chuva-de-Sangue deixa a floresta e rosna para os outros ficarem parados. Momentos depois ele retorna, ordenando que eles o sigam. Os cinco lobos partem em uma nova direção, correndo para uma vala perto da estrada dos humanos. Sombra-Vermelha ouve um chiado e cheira gases — um carro se aproximando. Fortes luzes brancas recaem sobre os lobos, mas nem eles nem o carro desaceleram. Os lobos estão abaixo das luzes dos carros e eles estão correndo.

O terreno abaixo de Sombra-Vermelha é suave e lamacento, não diferente do pântano. O cheiro da água é praticamente o mesmo, mas um resquício de óleo — parecido com o da estrada — se mistura com o cheiro do pântano. De algum lugar a frente um carro imita uma patética zombaria de um uivo. Sombra-Vermelha pensa novamente, *este não é lugar para um lobo*.

• • •

A presa retorna ao seu local de descanso e se agita preparando-se para dormir. Eles arrumam seus ninhos, eles defecam. Eles não podem farejar o que os lobos farejam — o ganancioso pântano a apenas alguns metros de distância do lugar aonde eles defecam. O pântano não é seletivo. O pântano aceita qualquer fertilizante que lhe é dado e se esse fertilizante é contaminado, o pântano não sabe dizer a diferença.

• • •

O cheiro muda de novo. A estrada acaba e o cheiro de óleo deixa a água, substituído por um pungente e pesado cheiro de fezes. Sombra-Vermelha reconhece aquele cheiro como de humanos, assim como filhote, que recua. Um rosnado de Chuva-de-Sangue faz com que ele

volte a se mover.

Os lobos sobem um dos lados da vala. Agora que a estrada acabou, eles não têm nenhum motivo para andar na vala. Sombra-Vermelha se alegra com isso; ela já carregava o aroma da água do pântano e não queria cheirar como os dejetos humanos também.

A matilha corre, mais devagar agora. Chuva-de-Sangue parece inseguro com seu caminho, e pára várias vezes para achar a trilha. O pensamento de que ele não seja capaz de encontrá-la passa pela mente humana de Sombra-Vermelha, e fome/desejo ecoa em seu coração lupino. Ela deseja voltar, se não para casa, para a floresta aonde nasceu, ou pelo menos para a seita. Mas ela não ousa dizer isso para Chuva-de-Sangue, já que ele veria isso como um desafio. Então ela espera até que ele encontra a trilha e os lobos voltam a correr.

Eles saem da vala e o cheiro de fezes aumenta. Olhos-Chuvosos late suavemente para os outros e aponta para o chão: trilhas de lobo. Chuva-de-Sangue aponta para ele e para Sombra-Vermelha, e os dois Garou seguem as pegadas até os arbustos. Eles encontrarão Chuva-de-Sangue após descobrirem onde as pegadas levam, o coração de Sombra-Vermelha confirma isso.

Sombra-Vermelha esperava que o cheiro de dejetos fosse diminuir agora que eles não estavam seguindo a trilha escolhida por Chuva-de-Sangue, mas ao invés disso piorou. O fedor cerca os Garou, entra em seus focinhos e enche suas mandíbulas e pulmões. Olhos-Chuvosos tosse e balança sua cabeça várias vezes, tentando se livrar daquilo. Sombra-Vermelha sabe que ele nunca tinha ido até um lugar humano antes. Ela já, e não se incomoda em tentar expelir aquele cheiro. Cheiros feitos por humanos não desaparecem tão facilmente; as únicas escolhas são suportá-los ou mudar para a forma humana. Ela não mudará para a forma humana durante uma caçada, então ela suporta.

As trilhas de lobo vão em círculos e na direção da vala. O chão segue negro e macio, como o chão da vala, e Sombra-Vermelha espera que eles não tenham que voltar a correr ao lado da estrada. Mas a trilha muda de direção e o fedor piora. Algo na clareira a frente está causando o fedor. Sombra-Vermelha esfrega Olhos-Chuvosos para perguntar se ele fareja mácula, mas ele não pode farejar nada. Sombra-Vermelha pede para que ele fique atrás e ela vai sozinha até a clareira.

• • •

A presa dorme. Eles não sonham em poluir o pântano ou a floresta. Eles não sonham com Wyrn, Wyld ou Weaver. O que eles sonham é da conta deles. Uma vez que eles não sonharão na próxima noite, alguém pode desejar que seus sonhos sejam agradáveis. A matilha está vindo para eles.

• • •

Na clareira há um pequeno lago. A água não está estagnada — Sombra-Vermelha pode ouvir água caindo ou derramando-se de algum lugar — mas cheira pior que água parada. As pegadas de lobo vão até a margem da água, e Sombra-Vermelha as segue, sabendo que nenhum

crocodilo sobreviveria nessa fétida poça.

A água está lamacenta, mesmo de noite, mas Sombra-Vermelha sabe que não são nem as algas nem a lama. Ela recua com nojo. Ela olha para o outro lado do lago tentando enxergar a outra margem, mas ela não sabe dizer aonde a areia começa e aonde a água negra acaba. Insetos zunem em sua cabeça e tentam se enfiar por debaixo de seu pêlo. Ela os esbofeteia e se pergunta se deveria uivar para chamar os outros — seria esse descuido com Gaia certamente mais importante que a caçada?

Seu coração lupino excita um alarme dentro dela e ela salta, procurando por perigo. Ela não vê ou ouve nada além das moscas. Ela anda em círculo, rosna para Olhos-Chuvosos. Ela escuta um rosnado sufocado em resposta. O que teria ocorrido a ela? Tudo está tão quieto...

Ela nem sequer consegue ouvir o lago. Mas, quando ela se aproxima pela primeira vez, ela escuta um som como de água caindo ou de um riacho correndo.

Ou de um lobo bebendo.

O lobo não está infectado da mesma maneira como o que ela matou mais cedo estava. Este já está morrendo. Talvez ele já tivesse esgotado sua força e fúria, e agora o veneno esteja comendo o que sobrou. Ele caminha como um filhote recém-nascido, com pernas trêmulas. Seu focinho está coberto da negritude do poço, e seu corpo é do mesmo verde escuro que os mais fortes possuíam em seus corpos. Ele salta na direção de Sombra-Vermelha, rosnando para ela, nada além de dor e fome em seus olhos. Não é fome, Sombra-Vermelha percebe, é sede. A pobre criatura anseia por água pura, mas não consegue andar o suficiente para encontrar.

Sombra-Vermelha não precisa nem se transformar para matar o lobo. Ela rasga sua garganta e senta perto dele pensando, se mesmo que o lobo não seja uma presa, se ela deve agradecer o espírito. Seu coração lupino está silencioso, mas sua mente humana pensa que algo deve ser feito pelo lobo. Sombra-Vermelha não sabe o Ritual de Purificação; Talvez Olhos-Chuvosos saiba.

Ela se afasta do poço para encontrar Chuva-de-Sangue e o resto da matilha esperando com Olhos-Chuvosos. Ela começa a contar a Chuva-de-Sangue o que ela viu, mas ele sabe. É por causa disso que ele a levou naquela caçada. Ele lambe o focinho dela e se aproxima do arbusto, e ela sabe que existem criaturas responsáveis por aquele veneno. E por isso que a caçada é tão importante. A caçada é um teste, e ainda não acabou.

Os lobos terão um longo caminho de volta quando a caçada tiver acabado, mas agora eles correm com fúria. Até mesmo o filhote sente a urgência, apesar dele desconhecer a razão. E apesar de Chuva-de-Sangue liderar a matilha, Sombra-Vermelha mantém o passo ao seu lado.

• • •

A caçula das presas se levanta de seu ninho e vai até o lugar aonde as presas defecam. Ela não sabe que os lobos estão vindo. Ela ainda está um pouco dormente.

• • •

O alfa da matilha de Sombra-Vermelha — sua

matilha original — é uma Galliard hominídea. Sombra-Vermelha ouve suas histórias, mas sua estranha maneira de falar, mesmo na língua dos Garou, torna difícil. Seus contos são geralmente sobre lugares distantes, envolto em brumas e sobre grandes heróis Garou, batalhando contra monstros e feras da Wyrn que desafiam a mente humana. Suas descrições são tão vívidas que fazem seu coração lupino se alarmar e às vezes, durante as histórias, Sombra-Vermelha se encontra rosnando, como se uma das feras fosse saltar das árvores a qualquer momento.

Quando a matilha surge na clareira, Sombra-Vermelha sente seu coração lupino questionando o que seus olhos e focinho a contam.

Ela vê um dos carros dos humanos, mas ele não está correndo — ele está frio e morto. Duas cúpulas pontiagudas, coloridas de uma forma que seus olhos de lobo não conseguem distinguir, estão fixadas no solo perto de um abismo de fogo. Uma está aberta e Sombra-Vermelha vê um dos filhotes dos humanos dormindo, mas fareja outro próximo.

Chuva-de-Sangue não perde tempo. Ele assume sua forma guerreira e rasga a cúpula ainda fechada. Dois humanos, um macho e uma fêmea, se sentam, suas mentes se rebelam contra o que seus corações humanos recordam. Chuva-de-Sangue é um Lua Cheia, um guerreiro, ele não lhes dá tempo de compreenderem o que estão vendo. Suas garras brilham e a fêmea cai para o lado, boa parte de sua garganta já se foi.

O macho se levanta para correr, mas o filhote o derruba. Ele ataca hesitantemente, mas Rápido-Uivo-do-Vento o impele ao ataque. Sombra-Vermelha permanece abestalhada. Ela sabe que lobos, mesmo lobos Parentes, não atacam humanos, e sim os temem. Sua mente humana sugere que Chuva-de-Sangue está tentando ensinar o filhote *não* temer, e sim a se proteger. Seu coração de lobo se sente estranhamente enojado com aquilo tudo, mas ela não sabe o porquê.

Olhos-Chuvosos a instiga na direção de um retângulo de madeira nas proximidades. Lá dentro, ela fareja dejetos e, sutilmente abaixo, o quarto humano. Sombra-Vermelha corre enquanto toma sua forma guerreira. Ao fundo, ela ouve o filhote humano gritando, rapidamente, antes de Olhos-Chuvosos alcançá-lo.

Sombra-Vermelha sabe como usar portas, ainda que tenha lhe exigido alguma prática. Ela abre aquela e encontra um filhote humano fêmea, sentada sobre um poço. De lá embaixo ela pode farejar dejetos e água do pântano, e sente a fúria crescer.

O filhote humano olha para cima, seus olhos crescem. Sua boca se abre, mas ele não faz nenhum som.

Na forma Crinos, Sombra-Vermelha pode enxergar algumas cores. A cobertura que a criança humana veste é laranja avermelhado. Sombra-Vermelha reconhece aquilo.

“Vestido de verão,” ela diz, as palavras humanas rasgando-se em sua garganta de meio-lobo.

A criança humana apenas chora. As presas de Sombra-Vermelha avançam. Ela não deseja prolongar a



dor. Seu coração lupino diz para ela matar rapidamente. Sua mente humana está estranhamente em silêncio.

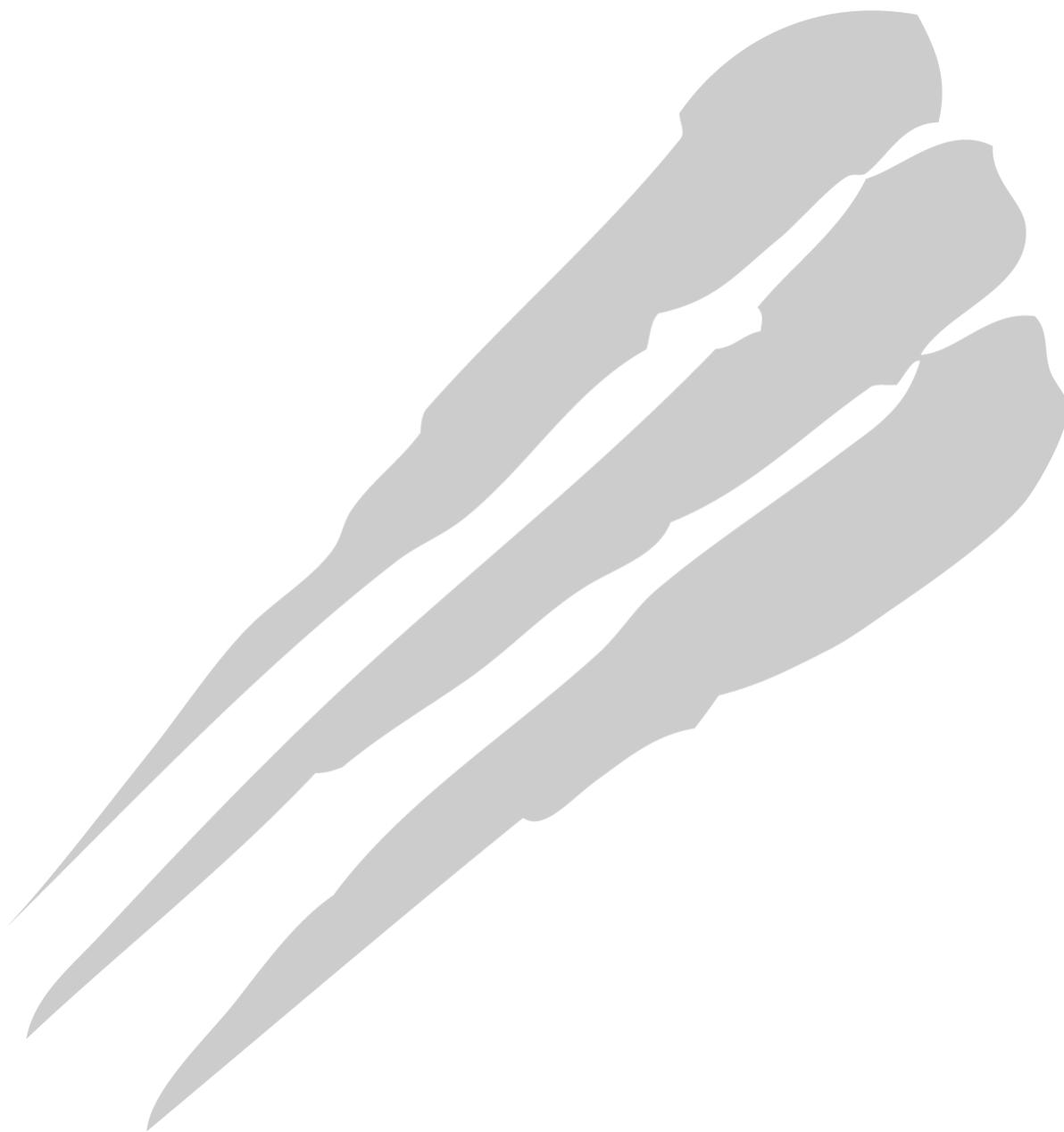
• • •

Os frios corpos das presas jazem sobre as ruínas de seus ninhos. Os lobos circundam a construção de madeira que cobre o poço, e executam um ritual para purificá-lo. No caminho de volta à seita, eles fazem o mesmo no lago que havia sido corrompido pelos dejetos das presas.

Se todos os lobos se erguessem, pensa Sombra-

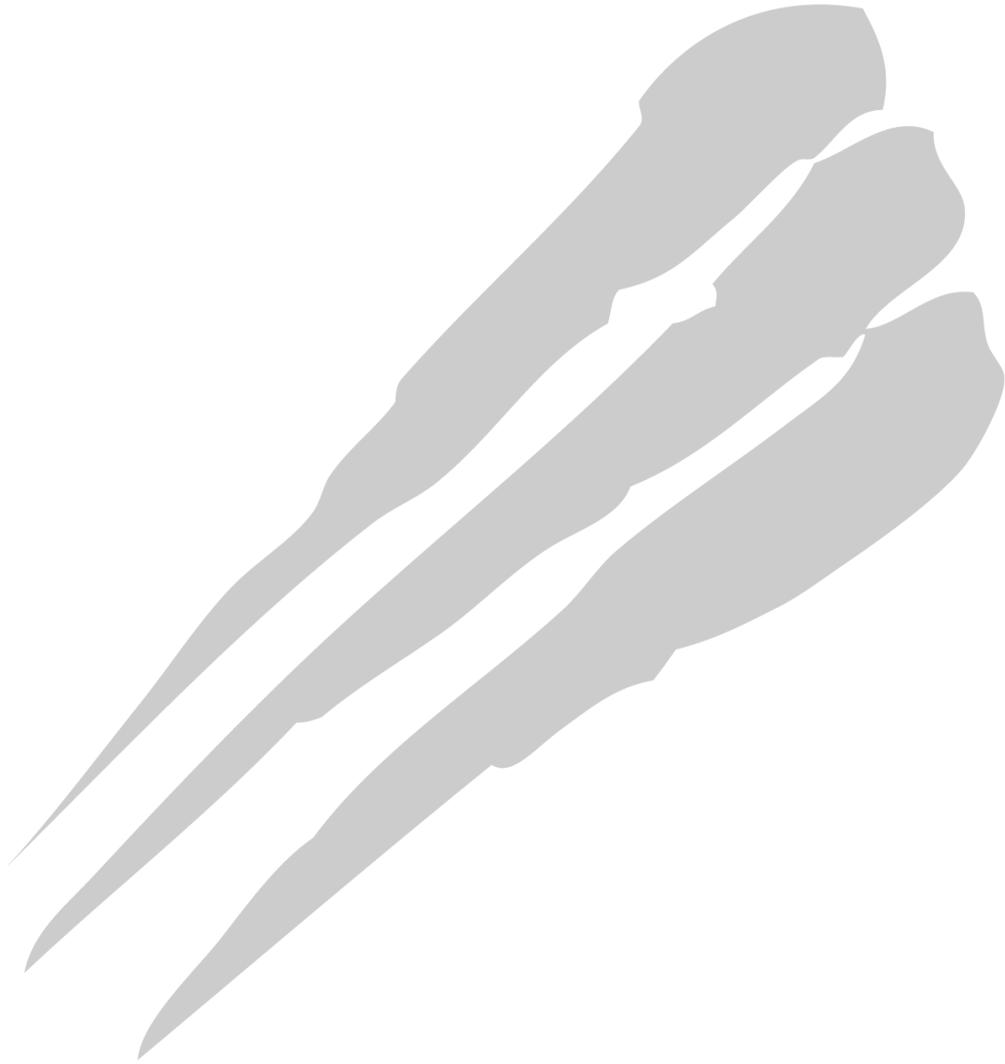
Vermelha, todo lobo e todo Garou, poderíamos domar todos eles? Poderíamos eliminar o suficiente deles para que seus dejetos não encham abismos inteiros e se alastrem pelo chão até o pântano? Ela sabe que Chuva-de-Sangue pensa assim, então ela não pergunta. Ela observa o pântano, se perguntando quantos humanos devem ser eliminados para que eles parem de destruir a Terra.

Ela não ouve ou fareja respostas, apenas o pântano.



LIVRO DE TRIBO:

GARRAS VERMELHAS



*Por Matthew McFarland
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

Autor: Matthew Farland. Lobisomem e o Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen. Sistema de jogo Storyteller desenvolvido por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Steve Prescott, Ron Spencer e Drew Tucker

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Design da Capa, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles



Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Red Talons Revised

Tradução: Chokos

Revisores: Sussurros do Invisível, Gustavo, Folha do Outono, André Morto, Lica, Bruno Silva, Pedro.

Revisor-Final: Gustavo

Diagramação/ Planilha: Folha do Outono

Tratamento de Imagens: Glauber

Capas: RGT

Visitem Nossa Comunidade no Orkut, Grrrrrrr!

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora? Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 8º livro, publicado em 19/Agosto/2007)



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

© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro 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 Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Mind's Eye Theatre, Werewolf the Wild West, Rage Across the Heavens, Werewolf Storytellers Handbook, Lobisomem Guia do Jogador e Livro de Tribo: Garras Vermelhas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. 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.

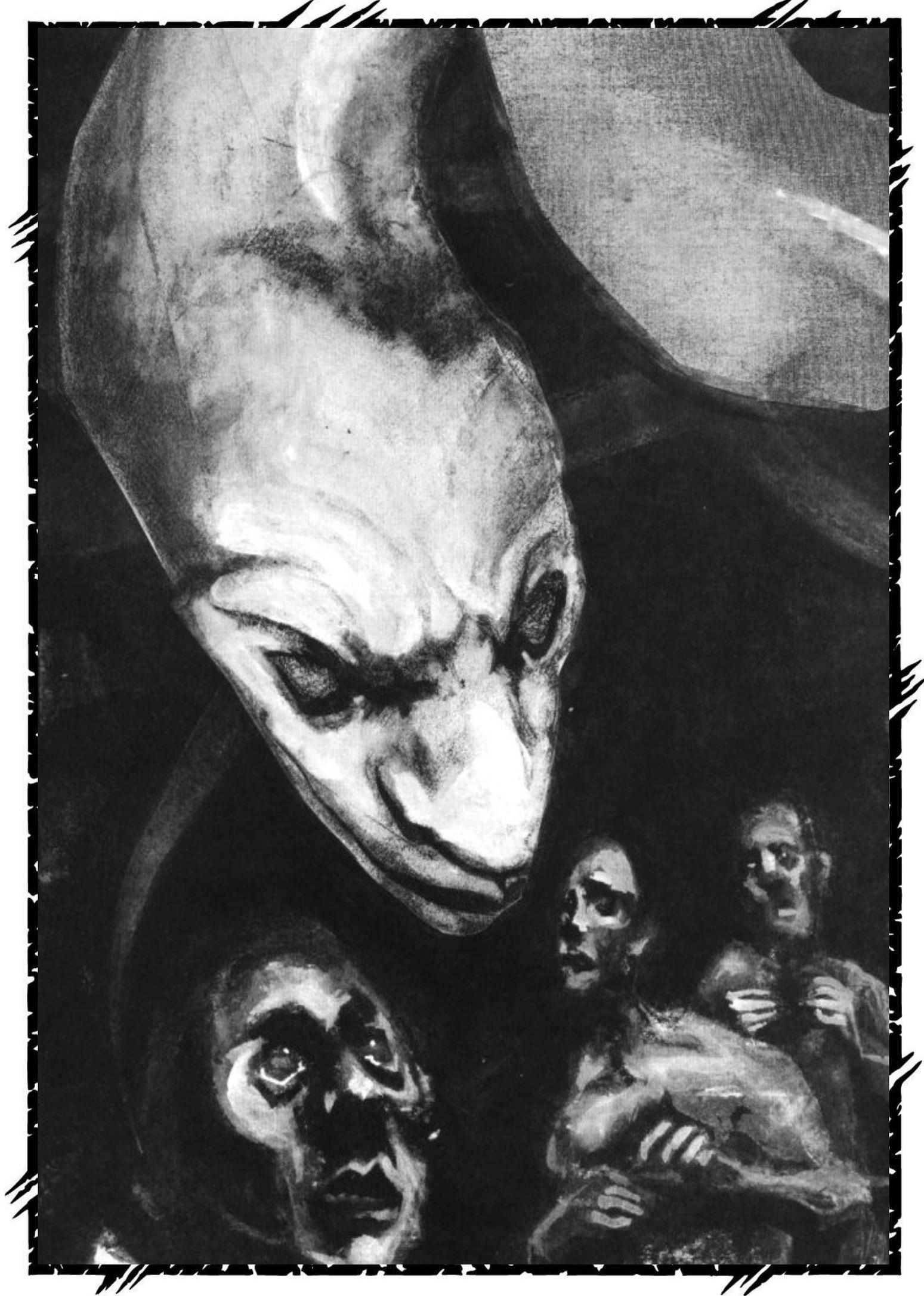
IMPRESSO? COMO ASSIM? IMPRESSORA? É DA WEAVER? DESTRÓI!!!!!!!!!!!!

LIVRO DE TRIBO:

GARRAS VERMELHAS

Conteúdo

<i>Lendas dos Caron: Domando o Rebanho</i>	<i>2</i>
<i>Capítulo Um: Sangue (História)</i>	<i>13</i>
<i>Capítulo Dois: Carne (Sociedade)</i>	<i>35</i>
<i>Capítulo Três: Ossos (Criação de Personagem)</i>	<i>67</i>
<i>Capítulo Quatro: Espírito (Modelos e Lendas)</i>	<i>91</i>





Capítulo Um: Sangue

“A evolução da raça humana não será conquistada nos dez mil anos de domesticação de animais, e sim nos milhões de anos dos animais, pois o homem é e sempre será um animal selvagem.”

— Charles Darwin, *The Next Ten Million Years*

A luz da lua brilha no caern e na floresta através de uma pequena fenda. Amanhã, nenhuma luz da lua brilhará. Hoje é a última noite da lua crescente e um ritual em especial será realizado. Essa noite, a contaminação será expiada e a terra reivindicada. Mas o ritual não iniciará agora, visto que seu clímax deve coincidir com o descer da lua e o nascer do sol. E então, no Círculo de Glifos, os cheiros de seiva e cascas de árvores se misturam com o rico odor de sangue nas presas, de água no pêlo. Os Garras Vermelhas se reúnem para passar o tempo até que Coração-da-Aurora possa iniciar o ritual.

A seita é uma das poucas restantes que pertence apenas aos Garras. Eles sabem, ou ficaram sabendo, que algum tempo atrás os Garras tinham muitos caerns dos quais cuidavam e neles caçavam. Eles se reúnem no Círculo de Glifos e ouvem os Galliards uivarem sobre lobos e feitos que aconteceram no passado.

O primeiro uivo ergue-se além das árvores e outros se unem a ele, contando a história junto com os Galliards ou acrescentando detalhes para tornar a história diferente dessa vez. Os Garou não sabem se os

eventos nessas histórias realmente aconteceram. Afinal de contas, eles não estavam lá. Mas essas histórias têm sido contadas através das eras, de pai para filhote, de ancestral para descendente. Não ocorre aos Garras que elas possam ser simplesmente fábulas. Os Garras Vermelhas não contam histórias por simples divertimento.

Um Garra, um Galliard chamado Silencioso, não uiva. Antes de sua Primeira Mudança, uma armadilha o deixou incapaz de uivar, latir ou fazer qualquer outro som. Quando ele conta histórias, o faz através de linguagem corporal. Quando os outros uivam, ele apenas ouve, com olhos fechados, vendo o mundo como ele era quando as histórias aconteceram.

Primórdios

Quando o mundo era Floresta, Oceano e Planícies, antes da Cidade ou Estrada, não havia animais. Gaia convocou as plantas, as rochas e os ventos, então cada um deles encontrou uma mãe na Tríade.

A Weaver olhou para as rochas e se unia a elas. A Wyrn cavalgou nos ventos. Mas a Wyld se uniu às plantas, então os problemas começaram.

Plantas

As plantas começaram a ficar maiores e a crescer mais rápido. Musgos cobriam as rochas que a Weaver tanto amava e elas começaram a se alterar desconfortavelmente. As plantas liberavam esporos que cavalgavam os ventos e a Wyrm transformava os ventos em tempestades para tirá-los de seu lugar. Mas nada impedia as plantas de crescer e a Wyld não podia impedi-las. As plantas cresceram e o mundo se tornou verde. Elas cobriram o Oceano e os Rios, os ventos ficaram sufocados com os esporos e folhas, nenhum raio de sol tocava o solo, uma vez que as árvores e a grama o absorviam avidamente.

Gaia ficou gelada. As rochas sob Ela tremeram em descontentamento e tempestades aconteciam sobre Ela, mas a Wyld não podia ser encontrada. A Wyld deixou as plantas fazerem o que queriam, mas tudo que elas sabiam era o que a Wyld as tinha ensinado — como crescer.

Por fim, Gaia cansou-se de ser gelada e suportar os terremotos de reclamações da Weaver e dos vendavais que rasgavam o céu da Wyrm, então Ela avisou a Wyld que se as plantas não parassem de cobrir **tudo**, Ela iria criar algo para controlá-las.

A Wyld não respondeu.

Animais

Então, Gaia criou os animais. Ela criou uma multidão para se alimentar das plantas. Alguns eram altos para alcançar as árvores mais altos, outros pequeninos para devorar as menores folhas da grama. Alguns voavam para engolir os esporos no ar. Outros nadavam no Oceano e nos Rios para comer as plantas que cresciam na superfície, alguns nunca chegaram até essa superfície, comiam as plantas que cresciam no chão do Oceano. Alguns deles vivam nas rochas comendo os musgos e outros se abrigavam na Floresta, comendo cascas de árvores.

E a Weaver e a Wyrm olharam para essas criaturas — e não ficaram satisfeitas. Agora, ao invés de musgo cobrindo as pedras e as montanhas, a Weaver viu animais por lá, procurando comida. Os animais cavalgavam os ventos da Wyrm para pegar os esporos. O mundo agora era mais caótico que antes e se movia muito mais rápido, já que os animais acasalavam, comiam e morriam. E então, Gaia, a Weaver e a Wyrm perceberam — a Wyld havia se unido aos animais assim como com as plantas.

Gaia pediu a Wyld para parar, pois os animais estavam acasalando fora de controle e que logo todas as plantas teriam morrido, deixando nada mais do que terra pura e a água vazia. Ela ofereceu para falar com a Weaver e a Wyrm e fazê-las pararem de chacoalhar a Terra e a rasgar os céus, para que os animais e plantas pudessem viver e crescer. Mas a Wyld não respondeu.

Predadores

Então Gaia criou mais animais, mas esses Ela não criou para comer plantas. Esses animais Ela criou para

comer outros animais. E diferente do primeiro grupo de animais que criou, Ela não simplesmente soltou essas novas feras. Antes de deixá-los partir, Ela deu a eles um dom da Wyrm e da Weaver.

Da Wyrm eles aprenderam a astúcia. Comer grama não exigia pensamento ou de estratégias, mas caçar animais sim, então a Wyrm os ensinou como planejar e pensar.

Da Weaver, aprenderam a paciência. Comer folhas exigia apenas que as folhas crescessem nas árvores, mas caçar animais significava esperar que os animais se aproximassem, então a Weaver os ensinou a esperar.

E como eles eram animais, essas novas criaturas já possuíam o dom da Wyld do crescimento. A Wyld pensou que essas criaturas iriam comer os animais assim como os animais comiam as plantas, deixando nada para trás — mas eles não o fizeram. Esses novos animais — **predadores** — tinham dons da Weaver e da Wyrm, assim como da Wyld, portanto eram equilibrados. Eles não tinham apenas a fome, mas também a compreensão.

Eles se espalharam pelo mundo. Como as plantas e os animais anteriores, os predadores eram variados. Alguns nadavam nos Oceanos e Rios, alguns voavam nos céus, outros habitavam as florestas e outros mais escalavam as rochas. Os primeiros animais — **presas** — aprenderam a se reunir em grupos e a procurar por predadores, mas nunca aprenderam como parar de procurar, logo, os predadores sempre tinham o suficiente para comer.

A Weaver e a Wyrm não estavam completamente felizes, mas elas concordaram que as coisas estavam melhores agora que tanto as plantas e as presas estavam sendo controladas. E até mesmo a Wyld (apesar de nunca ter dito isso em voz alta) admirou os predadores sobre todas as outras vidas, uma vez que eles cresciam e mudavam, mas nunca se curvavam perante a qualquer coisa. E a Terra parou de chacoalhar e os céus se reuniram novamente, então o ciclo continuou por algum tempo.

Colapso

A Weaver e a Wyrm não eram amigas. A Wyrm permaneceu firme, desejando que as rochas e a Terra fossem eternas, enquanto a Wyrm desejava o poder de derrubar até mesmo a menor das árvores e ser capaz de escalar as montanhas. Levou tempo, mas eventualmente elas se enfrentaram. Quando o fizeram, tudo mudou.

As presas correram e se esconderam, mas a maioria morreu quando a Terra e os céus lutaram. Os predadores, uma vez que sua comida começou a morrer, convocaram seus dons dos dois combatentes, encontraram locais para se esconder e aguardaram. Eles esconderam em locais entre os Oceanos e a Terra, já que o Oceano se recusava a ser pego entre a Weaver e a Wyrm. Enquanto esperavam, eles mudaram. Muitos deles ficaram menores, para poder esconder. Muitos ficaram mais rápidos, para escapar das batalhas. Os predadores não eram orgulhosos. Parte do dom deles era saber que nem todas as batalhas

podem ser vencidas, eles não viam nenhuma vergonha em correr de um outro e mais forte predador ou de um rebanho inteiro de presas. Eles não tomaram parte na batalha. Eles simplesmente esperaram que Gaia interferisse.

Gaia não podia acabar com essa batalha criando novos animais ou outros seres. Ela fez a única coisa que podia — Ela ameaçou acabar com tudo. Ela iria simplesmente se afastar, disse, e então não existiriam mais rochas ou ventos. Ela preferia se transformar em nada, disse Ela, que ver o equilíbrio que finalmente havia conquistado se desfazer à Sua volta.

A Weaver e a Wyrm pararam de lutar e ouviram a Sua ameaça. A Weaver voltou para as rochas e a Wyrm subiu aos ventos, cada uma percebendo — assim é dito — que uma não poderia nunca conquistar a outra. As presas sobreviventes voltaram para o mundo, comendo as plantas que ficaram, crescendo lentamente enquanto o mundo se reconstruía. Os predadores rastejaram para fora novamente, muitos deles menores devido aos esconderijos, mas ainda capazes de caçar e comer as presas.

Mas a Wyrm continuou pensando e finalmente chegou a uma decisão. Ela percebeu que Gaia não fora séria em Sua ameaça — até mesmo o caos da guerra não seria grande o suficiente para que Ela se desfizesse. Mesmo que ela o fizesse, no entanto, a Wyrm era o vento — e como o vento podia ser destruído? Se a Wyrm pudesse criar caos o suficiente para levar Gaia à frustração, Gaia iria se partir em pedaços e tudo que restaria seria o espaço e o vento — e portanto, a Wyrm.

Algum tempo atrás, a Wyrm decidiu levar Gaia à loucura.

Desequilíbrio

A busca da Wyrm pela destruição começou muito antes das outras tribos acreditarem nela. Em sua jornada para compreender o tempo, esqueceram que as medidas dos pôres-do-sol e das ascensões da lua não significavam nada para a Tríade. Provavelmente a decadência da Wyrm começou quando a ela surgiu.

Quando quer que tenha a Wyrm iniciado sua missão, ela cavalgou o vento e vagou toda a Terra, observando toda e qualquer criatura e planta que estavam por lá. Ela não podia agir diretamente, mas sabia o valor das pequenas ações no decorrer do tempo. Vento, pressão e água podem mudar uma planície para um desfiladeiro, com o devido tempo. Então, ela procurou por suas ferramentas no mundo, os instrumentos perfeitos da destruição lenta e deliberada.

Ela imediatamente ignorou os predadores. Eles conheciam o equilíbrio e sabiam que se eles matassem muitas presas, elas não iriam mais procriar. Ela também decidiu que as plantas, apesar de serem perfeitas em sua habilidade de adaptar e se espalhar, eram muito fracas para fomentar a destruição que a Wyrm exigia, para deixar Gaia insana. As ferramentas da Wyrm viriam das presas.

A Escolha da Wyrm

Algum tempo atrás, os humanos não eram os animais selvagens e sedentos por sangue que são hoje. Quando o mundo era jovem, eles eram presas e comiam apenas frutas, folhas e musgo. Eles andavam juntos em rebanhos — assim como o fazem hoje — mas se um único lobo se aproximasse deles, eles fugiriam. Predadores de todas as espécies se alimentavam deles — grandes pássaros voavam baixo para carregá-los, matilhas de lobos gigantes desciam para devorá-los. Os predadores prestavam uma atenção especial aos humanos, pois apesar deles não se procriarem tão rápido como ratos ou coelhos, eles se procriavam a todo ano, e mesmo com tantos predadores se alimentando deles, os números deles diminuía muito pouco.

Eles eram fracos quando comparados às poderosas serpentes, lentos perto dos lobos e atrapalhados em relação aos grandes felinos. Eles podiam nadar, mas não bem o suficiente para evitar as poderosas feras dos Oceanos e Rios. Eles podiam escalar, mas não rápido o suficiente para evitar as criaturas das Florestas e Selvas. Então, quem pode dizer o que fez com que a Wyrm escolhesse os humanos como suas ferramentas? A escolha da Wyrm, no entanto, foi terrivelmente astuta.

A Wyrm Revela a Verdade aos Humanos

Certa manhã, há algum tempo, um rebanho de humanos se agrupou embaixo de uma árvore. Uma grande serpente tinha acabado de levar um deles, e os outros se uniram, tementes de que a fera retornariam caso se movessem.

Enquanto esperavam, a Wyrm chegou, vinda em uma lufada de vento gelado, e viu as presas paralisadas. Ela tomou a forma da serpente e se enrolou ao redor da árvore na qual eles se abrigavam. E sussurrou a eles a verdadeira natureza do equilíbrio.

Se disse a Wyrm algo mais, não importou. Quaisquer mentiras que ela pudesse ter lançado seriam apenas **mentiras** e os humanos não poderiam ter chegado onde estão com mentiras. Mas ela contou a eles a verdade — que eles eram presas somente porque se alimentavam de plantas e não de outros animais. Se eles comessem a se alimentar de presas, eles cresceriam mais fortes e mais rápidos, então eles poderiam reivindicar território como outros predadores. Eles ficariam a salvo e aquecidos, assim como os predadores eram e não teriam que temer serem carregados e devorados.

Os humanos escutaram, extasiaram-se, e silenciaram-se embaixo da árvore, bastante aterrorizados com a serpente para se moverem ou discordarem. Provavelmente eles teriam esquecido o que a Wyrm disse, caso ela simplesmente os deixassem partir. Mas então, um cervo se aproximou e a serpente da Wyrm atacou e matou a criatura, oferecendo comida aos humanos para que eles ficassem fortes.

E temendo por suas próprias vidas, os humanos



comeram da carne da presa e beberam de seu sangue. E eles perceberam que a serpente havia lhes dito a verdade.

O Mundo Muda

O impensável aconteceu — a presa se tornou predador. A Weaver olhou em terror e desgosto, pois era incapaz de lidar com tamanha mudança. Gaia compreendeu que alguma coisa ajudou os humanos a se tornarem predadores, mas não estava disposta a destruí-los. Ela imaginou que os humanos compreenderiam o equilíbrio como fazem os predadores. Ela pensou que eles parariam de se acasalar por demais, que eles se alimentariam da presa e que viveriam em pequenas famílias ou sozinhos, como fazem os predadores. Claro, Gaia estava errada.

Os humanos se concentraram na floresta onde a Wyrm havia ensinado aos primeiros deles sobre o equilíbrio. Por algum tempo, essa floresta fora tranqüila. E então, lentamente, os predadores começaram a partir. Primeiro os grandes felinos, que se espreguiçavam nas árvores, saíram das sombras e das matas, e foram para outros lugares. Então, os lobos deixaram a floresta para caçar suas presas nas planícies. Por fim, a grande serpente (a *verdadeira* serpente, pois a Wyrm havia há muito retornado ao vento) apareceu e Gaia, curiosa, perguntou por que os predadores estavam deixando aquela floresta. A serpente disse a Ela que não restavam presas; os humanos haviam comido todas.

De fato, não muito depois do último dos predadores deixar a floresta, os humanos apareceram. Mas eles estavam diferentes das macias e fracas presas que entraram nas matas tempos atrás. Eles ainda eram fracos por si só. Eles ainda não tinham pêlos — mas eles haviam feito o seu próprio pêlo ao escaldar as presas e roubar suas peles. Eles ainda não tinham garras — mas eles tomaram os chifres dos cervos e os usaram para matar presas. Eles ainda eram lentos e atrapalhados, mas agora viajavam em uma grande matilha. Pois não importa quão inteligente os humanos eram, não importa quão haviam aprendido, eles ainda não tinham, e ainda não têm, o conhecimento sobre o equilíbrio. Eles continuavam acasalando, sem parar, e a floresta não podia mais abrigá-los. Eles haviam comido as presas de lá e agora eles queriam se mudar.

Gaia estava com medo e preocupada — mas ainda não estava pronta para partir para sempre. Ela teria que ser colocada frente a muitas desgraças antes de chegar a esse ponto. Mas os humanos não desapontaram a Wyrm.

Paciência e Astúcia

A Weaver ensinou a paciência aos predadores, a Wyrm lhes ensinou a astúcia. Mas os humanos eram falsos predadores. Eles se tornaram predadores apenas devido aos sussurros da Wyrm e nunca receberam os dons da Weaver. E assim, eles nunca foram pacientes, mas desejam comer, acasalar, matar *agora*. E foi isso que a Wyrm amou neles.

Sangue ou Vida?

Silencioso ouve um novo uivo e reconhece como pertencente a Amigo-do-Fogo, um Ahroun que se aventurou para fora das matas e lutou com as criaturas mortas-que-ainda-andam:

Alguns desses humanos se separaram do rebanho uma noite e se uniram. Eles conversaram e decidiram que deveriam ser como aranhas, beber apenas os fluidos de suas presas. Eles amavam o sangue mais do que a carne, acasalar, a vida ou qualquer coisa, então decidiram que suas vidas seriam nada além de uma caçada por sangue.

Nos anos por vir, eles seguiram a caçada tão proximamente que não perceberam quando seus corpos morreram e suas almas foram deixadas para trás. Eles não perceberam quando Gaia olhou para eles em horror e jurou tomar-lhes qualquer refúgio seguro na Terra. Eles seguiram sua caçada e beberam o sangue das presas, então finalmente após perceberem que eles só estavam seguros quando se escondiam do Sol e das criaturas vivas, eles começaram a se alimentar do sangue de seus antigos companheiros. E eles estavam tão aptos a se esconderem que seus companheiros ainda negam sua existência, apesar de temer esses bebedores de sangue.

A Wyrm não se importa com os bebedores de sangue; eles não fazem nada para acelerar o colapso de Gaia. Mas a Weaver os ama, pois quando seus corpos morrem, eles também param de mudar, o que dá conforto à Weaver. Os Garou que dizem que os mortos-vivos são servos da Wyrm estão errados — eles fazem mal apenas para servir a si mesmo, mas eles são favorecidos pela Weaver.

Os humanos se agruparam em grandes rebanhos, não em pequenas famílias. Eles desejavam alimentar seus jovens *já*, ao invés de pacientemente caçar a presa, deixar alguns vivos para se acasalarem, eles matavam tudo o que podiam encontrar. Eles conduziram grandes rebanhos de animais penhascos abaixo e deixavam a maioria do rebanho para apodrecer, levando apenas uma pequena parte para se alimentar e vestir seus próprios rebanhos. Eles prendiam pequenas presas em seus covis e matavam aquelas que corriam, fazendo com que os jovens deixados para trás morressem de fome. Todos os predadores matam, não há nada de errado em matar. Mas os humanos, em algum lugar durante o percurso, começaram a ver a matança como uma necessidade, como comer e acasalar. E não importa quão perigoso eles fossem antes, quando começaram a desejar sangue pelo sangue, eles se tornaram mil vezes piores.

O Primeiro Assassinato

Os humanos aprenderam a matar por outras razões além da sobrevivência. Alguns humanos achavam que um jovem macho humano deveria matar algo maior do

que ele mesmo para ser considerado pronto para o acasalamento. Outros simplesmente se divertiam com o ato de ver outro animal morrer. Os predadores do mundo observaram em horror, alguns não mais dispostos a se alimentar de humanos. Sua carne se tornou dura, com gosto estranho, e ficavam tão perto de seus rebanhos que muitos predadores não achavam seguro caçá-los.

Animais presas sempre se valeram de trapaças quando assustados. Alguns se incham, outros se coloreem para parecer predadores. Humanos eram, e são presas, e são habilidosos nesse tipo de trapaça. Ao invés de uma falsa coloração ou tamanho, eles usavam seus números para ocultar suas fraquezas. Funcionou — se os predadores do mundo tivessem continuado a se alimentar dos humanos, talvez o mundo fosse diferente hoje. Mas os predadores, incertos se os humanos ainda eram ou não presas, se assustaram.

Todos, exceto os lobos.

Os grandes lobos acharam que os humanos pudessem de alguma forma ser como eles. Afinal de contas, eles viviam em matilhas e cuidavam de seus filhotes. Eles falavam uns com os outros, assim como fazem os lobos. Poderia os lobos e os humanos dividir território? Poderiam os lobos ensinarem os humanos sobre o acasalamento?

Os lobos não sabiam naquela época o que nós sabemos hoje. Ninguém, nem mesmo Gaia ou qualquer criatura sob ela, pode ensinar algo aos humanos. Qualquer lição que recebem, qualquer dom da Terra que encontram, eles testam e utilizam até a destruição, e então culpam um ao outro por sua perda. Não importa que ameaça esteja junto a uma verdade, não importa quão convincente seja a evidência, os humanos não podem escapar do fato de que eles são presas e não possuem a astúcia ou instinto que deveriam.

Certa noite, uma loba deixou sua matilha para entrar no rebanho humano. Ela sabia que era arriscado — nenhum predador recebe bem outro bem em seu território e nenhuma presa tolera a presença de um predador tranquilamente. Mas, calma e furtivamente, ela se moveu entre os humanos, observando-os. O que ela viu era fascinante... e aterrorizante.

Os humanos haviam construído grandes montes de terra, alterando o solo a seu redor. Entretanto, eles não viviam nesses montes. Eles haviam os construído para abrigar os mortos. A loba vagou pelos montes e percebeu que, se observados todos juntos, os montes se uniriam e se assemelhavam a uma serpente.

Nesse ponto, os humanos acordaram para encontrar a loba entre eles. Ela correu, mas eles a caçaram com suas falsas garras. Eles a perseguiram até que estivessem muito além de seu território. Eles a perseguiram até que ela estivesse exausta e não pudesse mais correr, então eles a mataram e arrancaram sua pele.

Outros predadores viram o que aconteceu e sabiam que o mundo havia mudado novamente. Os humanos — presas-transformadas-em-predadores — tinham não apenas matado outro predador, mas também o caçado



como uma presa. O mundo se desequilibrava um pouco mais, então Gaia chorou e lamentou. Ela decidiu que precisava de ajuda para manter o mundo em equilíbrio e Ela sabia que os humanos causariam problemas a Ela para sempre. E ainda assim Ela os deixou viver, se recusando a exterminar até mesmo a pior de Suas criações.

Gaia Distribui Tarefas

Há algum tempo atrás, após o Primeiro Assassinato mas antes da Primeira Guerra, Gaia decidiu que precisava de ajuda para fazer o mundo equilibrado. E assim Ela convocou os predadores do mundo e lhes deu tarefas, além de simplesmente comer, acasalar e matar os rebanhos.

Aos predadores mais fracos — os morcegos e os pássaros — Ela pediu apenas que eles observassem e avisassem a seus companheiros maiores qualquer coisa de importante. Aos lagartos, muitos dos quais escaparam para os Oceanos quando a Weaver e a Wyrn quase destruíram o mundo, Ela pediu para que lembrassem de qualquer coisa importante. Outros predadores tinham tarefas também, mas desde então eles as abandonaram e alguns, como os primeiros búfalos, se tornaram presas como punição. Gaia ignorou as serpentes, pois temia que a Wyrn pudesse personificá-las novamente e confundir Suas outras crianças, mas elas eram ciumentas e tentaram elas mesmas lhes dar uma tarefa — elas, também, falharam.

Quando Gaia foi até os lobos, Ela deu a eles uma tarefa especial em reconhecimento a sua bravura e perda no Primeiro Assassinato. Eles iriam defendê-La de qualquer coisa que quisesse feri-La ou destruí-La. Os grandes lobos se excitaram com isso — isso significava, eles acreditavam, que eles poderiam ser requisitados para destruir os humanos inteiramente. Afinal de contas, os humanos estavam destruindo o mundo e desequilibrando a balança; com certeza seria melhor se eles partissem, ou no mínimo, fossem presas novamente. Mas a Wyrn interferiu antes que os lobos pudessem começar a trabalhar e salvou sua raça escolhida.

A Wyrn Engana Gaia

À medida que os predadores do mundo se adaptavam a suas novas tarefas, Gaia achou que o equilíbrio seria restaurado. Mas então a Wyrn veio até Ela e a lembrou que Ela não havia dado nenhuma tarefa aos humanos, que eram, no fim das contas, predadores. Como eles iriam compreender o equilíbrio, perguntou a Wyrn, sem participar dele? Como eles podiam ao menos esperar que eles aprendessem sobre isso?

Gaia concordou, mas não havia nenhuma outra tarefa que precisasse ser cumprida. Então a Wyrn fez outra sugestão — que Gaia permitisse aos outros predadores assumirem a forma dos humanos e acasalassem com eles. Dessa forma, disse a Wyrn, os predadores poderiam ensinar os humanos sobre o equilíbrio e os humanos poderiam ajudar **todos** os escolhidos de Gaia.

Gaia pensou e então concordou. Ela foi até cada um

Uivas Divergentes

Silencioso ouve a história de como os metamorfos surgiram e então ouve rosnados e latidos atrás de si. Muitos outros lobos uivam, com grande barulho, essa versão da história:

Gaia não foi enganada pela Wyrm! O poder de transformar em humanos não foi um dom Dela, veio diretamente da Wyrm. A Wyrm viu que, com cada um dos predadores trabalhando a favor do equilíbrio e com os grandes lobos prontos para exterminar os humanos, sua raça escolhida não iria durar muito no mundo. Ela infectou o sangue humano com uma estranha maldição — qualquer predador que mordesse um humano amaldiçoado se transformaria em um humano. Com o tempo, é claro, os predadores aprenderam a controlar isso, mas isso não impediu alguns de seus filhotes de crescerem e de se tornarem metamorfos.

Os predadores levaram muitos anos para aceitar se **acasalar** com os humanos, mas certamente essa noção veio da Wyrm também. Gaia nunca teria nos conduzido para uma escolha tão desastrosa!

Dos predadores e lhes deu o poder de se transformarem em humanos, fazendo com que eles partissem entre os humanos e acasalassem. E a maioria dos predadores o fez, selando assim seu destino. Até mesmo os lobos acasalaram com os humanos, se esquecendo de toda a injustiça que haviam sofrido no Primeiro Assassinato.

E a Wyrm riu e gargalhou, pois agora cada um dos predadores escolhidos para manter o equilíbrio tinha uma mente humana, assim como o coração de um verdadeiro predador. A Wyrm sabia que tinha vencido; tudo o que ela precisava fazer agora era esperar.

A Primeira Guerra

Os predadores fizeram seus trabalhos tão bem quanto podiam, mas agora que eles tinham mentes humanas, eles não podiam evitar de se comportarem de algum modo como os humanos. Eles se reuniam em grupos como os humanos que eles favoreciam, adotando rituais e práticas baseadas nas armadilhas que os humanos tinham inventado. Enquanto isso, os humanos se uniram e descobriram coisas sobre o mundo.

Eles descobriram que podiam fazer fogo e eles o usavam para afastar qualquer predador natural que ainda desejasse se alimentar deles. Eles descobriram que podiam quebrar a vontade de alguns animais, mantendo-os por perto até o momento de comê-los. Até mesmo os grandes lobos não eram imunes, então os humanos aprisionaram os menores dos lobos e quebraram suas vontades, para que os lobos olhassem para os humanos como sua matilha, lutando contra qualquer coisa que viesse ferir os humanos.

Os humanos descobriram que eles podiam alterar a forma como as plantas cresciam e quebraram até mesmo

o ciclo de crescimento das plantas, forçando-as a suas necessidades. Eles começaram a construir casas ao redor de seus grandes campos de plantas e, quando os grandes lobos vieram à noite para fazer seu trabalho, eles começaram a construir muralhas também.

É então muitas matilhas de lobos — algumas que puderam escolher mudar para humanos e outras que não puderam — se uniram. Todos esses lobos acreditavam na tarefa que Gaia havia dado a eles e desejavam ver os humanos destruídos e o equilíbrio restaurado, nenhum deles tendo se rendido a se acasalar com humanos. O tempo havia chegado, eles decidiram, para exterminar os humanos.

As outras tribos hoje chamam isso de Impergium, mas os Garras Vermelhas sabem a verdade da Primeira Guerra. Não foi uma tentativa de reduzir os números dos humanos e mantê-los em seus acampamentos, tampouco surgiu da fúria e ou da vingança — pelo menos, não no início. A Primeira Guerra era para ser o ato que restauraria o equilíbrio no mundo e tornaria desnecessárias as tarefas que Gaia nos deu. Mas, é claro, isso não aconteceu.

Os lobos partiram para a caçada e, quando eles alcançaram o primeiro agrupamento de casas humanas, eles tomaram as formas de guerra que Gaia havia lhes dado e avançaram. Mas enquanto observavam, um humano surgiu da vila e foi até eles e mudou para um lobo branco-prateado. O lobo ordenou que eles parassem e perguntou o que estavam fazendo.

Os grandes lobos disseram que eles estavam indo destruir os humanos de uma vez por todas.

O lobo prateado rosnou em horror e fúria, dizendo que **esses** humanos estavam sobre sua proteção, pois ele acasalara com eles e os protegia. Ele cuidaria para que eles não ficassem muito numerosos, mas seria errado matá-los. No fim, com um dos escolhidos de Gaia como seu mentor e patrono, eles nunca ameaçariam Gaia.

E como os grandes lobos não compreendiam naquela época, como nós compreendemos agora, a natureza dos humanos, eles acreditaram no lobo branco e partiram.

Na próxima vila, no alto das montanhas, um lobo negro se aproximou à medida que eles subiam, uivando, da vila. Ele disse a mesma coisa que o lobo branco; ele era o protetor e o alfa ali. Ele mostrou aos lobos como apenas os mais fortes dos humanos eram permitidos à sobrevivência em seus domínios e os lobos aceitaram isso e partiram.

Nós não tínhamos como saber quantas vilas tinham protetores Garou. Algumas não tinham e os lobos as destruíram. Algumas não tinham Garou, mas outros predadores reivindicaram seus habitantes. Depois de algum tempo, os lobos, cansados e famintos, deitaram-se juntos em um vale para dormir.

Enquanto eles dormiam, um deles — chamado Olha-Para-Os-Lados — teve um sonho estranho. Ao invés dos sombrios sonhos de presas e caçadas que a maioria dos lobos sonha, ele viu visões em sua mente como os humanos vêem. Ele viu uma grande colméia

humana, repleta de humanos gritando e caçando uns aos outros, mas incapazes de escapar. Fora da colméia estavam predadores de todos os tipos, percorrendo as bordas da colméia mas incapazes de entrar.

Quando Olha-Para-Os-Lados acordou, ele sabia a verdade — não importava as intenções, os humanos não parariam de acasalar e assim os lobos teriam que continuar a Primeira Guerra, não importando o custo. Ele contou aos alfas sobre seu sonho e eles ouviram, decidindo que, ao invés de arriscar a lutar com os outros Garou, os lobos iriam enviar uma pequena matilha para uma vila para matar alguns humanos quando eles ficassem muito numerosos. Essa é a parte do Impergium que as outras tribos se lembram e eles até mesmo afirmam que fizeram parte disso. Mas no início, não haviam tribos, apenas os lobos que sabiam a verdade em seus corações lupinos e os lobos que tentaram encontrar a verdade em suas mentes humanas.

A Primeira Guerra Termina

A Primeira Guerra — o Impergium — continuou por algum tempo. Nós matávamos os humanos, nunca nos acasalando com eles, apenas tomando sua forma por curiosidade ou necessidade. Mas outros Garou se acasalaram com eles. Gradualmente, durante o curso da Primeira Guerra, nós começamos a entender o que vinha acontecendo com eles. Um Garou nascido de humanos cresce com uma mente humana, mas sem um coração lupino. O coração lupino é natural, inato, mas a mente humana pode ser aprendida. Além disso, os Garou nascidos de homens são mais fracos do que os nascidos de lobos, sempre serão. Mas muitos Garou foram seduzidos pelos caminhos humanos, suas palavras e linguagem, suas estranhas práticas e suas duras canções. E por fim, os nascidos dos humanos decidiram que a Primeira Guerra tinha que acabar.

Durante a Primeira Guerra, as tribos se formaram ao redor dos humanos. Diferentes Garou acasalavam com humanos específicos e os lobos tinham acreditado que aqueles Garou matariam seus números de humanos (o que acontecia, algumas vezes). A maior e mais forte das tribos, os Presas de Prata, convocaram uma grande assembléia. Todo Garou na Terra compareceu. Lá, os Presas de Prata anunciaram que o Impergium estava terminado e que existiria uma Litania para todos os Garou. Para que um mandamento fosse incluído nessa Litania, todas as tribos teriam que concordar com ele. E assim os Garou começaram a decidir os mandamentos.

Mas o nosso voto nunca foi contado. Os grandes lobos não eram uma tribo e não agiam como uma. Todos os outros Garou assumiram que nós éramos nascidos de lobos de alguma tribo distante e não perceberam quando nós não votamos.

Levou algum tempo, mas por fim as tribos decidiram a Litania e ordenaram que cada uma das tribos voltasse para seus lares e ensinasse seus filhotes sobre a lei. Foi então que o mais forte de nós, os grandes lobos, um poderoso Lua Cheia chamado Derruba-Árvores, se

ergueu para ser ouvido. Ele perguntou por que os lobos nunca foram questionados para votar e como os humanos iriam ser controlados agora que o Impergium havia terminado.

Os Presas de Prata responderam que não sabiam que os grandes lobos eram uma tribo, de outra forma eles certamente teriam recebido uma chance de votar e perguntou a Derruba-Árvores qual era o nome da tribo. Derruba-Árvores respondeu que um nome não era importante e perguntou novamente como os humanos seriam controlados.

Os governantes Presas de Prata disseram que sem um nome para a tribo, os Garou não reconheceriam os grandes lobos e os considerariam simplesmente uma matilha de saqueadores. E Derruba-Árvores se enfureceu e rasgou o governante Presa de Prata com suas garras, deixando uma sangrenta cicatriz de marcas de garras em seu peito. O governante caiu em dor, chocado, e Derruba-Árvores uivou que ali, agora e para sempre, estava o nome de seu povo e que eles iriam aguardar pela resposta à questão do controle dos humanos em seus campos de caça.

A cicatriz sangrenta no peito do governante foi e permanece sendo o símbolo de nossa tribo. Após ver aquilo, cada uma das outras tribos decidiram que eles tinham que ter um glifo para representá-las e, com o tempo, inventaram glifos para praticamente tudo que está sobre Gaia. Mas nós fomos os primeiros a usar os glifos, puramente por acidente.

Derruba-Árvores e os lobos retornaram para seus campos de caça, mas não prosseguiram com o Impergium. Apesar dele ter se enfurecido contra o alfa Presa de Prata, seu coração lupino reconhecia que o Presa de Prata era mais forte e que obedeceria suas leis. E assim, os Garras Vermelhas não continuaram com o Impergium, mas apenas matabam humanos quando eles vagavam muito próximos de um abrigo ou quando eles tentavam caçar os rebanhos escolhidos dos lobos.

O tempo passou, e os lobos aguardaram, mas nunca descobriram a resposta à pergunta: como manter os humanos sob controle sem matá-los? Eles se perguntam isso até os dias de hoje, e nenhuma outra tribo, nem os poderosos Presas de Prata, os espertos Senhores das Sombras ou os gentis Filhos de Gaia lhes respondem.

Começa a Era Humana

Lobos não precisam de tempo, mas os humanos sim. Eles são temerosos e inseguros, então eles precisam medir tudo, contar cada folha em toda árvore, porque eles sentem que isso dá a eles mais controle. Eles não tinham controle durante o Impergium, então eles se esqueceram disso, e de tudo que veio antes do Impergium. Os humanos de hoje não têm idéia de que eram presas. Eles não se lembram que a serpente disse a verdade a eles.

Mas depois que o Impergium acabou, eles começaram a marcar o tempo e a manter histórias. Isso provaria ter conseqüências que nunca imagináramos. Mas algum tempo depois que o Impergium acabou, nos



Tempo

Silencioso já ouviu a história de Derruba-Árvores antes, é claro, já que a própria seita foi nomeada por ele. Ele caminha para a borda exterior do Círculo de Glifos e ouve Patas-Negras, um Meia Lua, instruir um filhote:

Nós não temos glifo para “tempo”, nem nunca teremos. Lobos não compreendem que o tempo passa, nem aquelas coisas que aconteceram no passado. Eles apenas compreendem o que acontecem agora. Agora é a época para acasalar, alimentar, lutar e correr. Amanhã, se existe tal coisa, pode ser a época para todas essas coisas e mais, mas se pensarmos no amanhã, nós nos esqueceremos de acasalar, alimentar, lutar ou correr **agora**. Nós não tentamos adivinhar quanto tempo atrás algo aconteceu. Talvez aconteceu um dia atrás ou toda uma vida. Se foi importante, então não importa quando aconteceu.

Então, não há um glifo para tempo, já que não precisamos disso.

vimos em um diferente tipo de guerra. Essa não era uma que nós lutamos devido a nossos corações lupinos. Foi devido a nossas mentes humanas, e carrega essa marca de estupidez.

A Guerra da Fúria

Quando os Presas de Prata terminaram uma guerra, eles começaram outra. A Guerra da Fúria começou muito antes dos Garras Vermelhas se envolverem. Ela primeiro veio até nós na forma de Grimr o Matador-de-Ursos, um poderoso Fenrir cujo nossas matilhas chamavam simplesmente de Pêlo-Cinza.

Algum tempo depois do Impergium acabar e da Lítania ser imposta, quando Derruba-Árvores vagava pelas matas para morrer em paz e seus filhotes tinham se tornado alfas de matilhas, Pêlo-Cinza foi até nossas terras. Os Garras obedeciam a Lítania que as tribos decidiram em sua maior parte, mas alguns dos mandamentos não faziam sentido para nós e uma vez que nós nunca recebemos a chance de votar, nós escolhemos não segui-los. Os Presas

Carne Humana

Silencioso recua e se assusta à medida que os uivos se tornam discordantes. Vários lobos dão voz — em alto som — a seus pensamentos sobre comer a carne dos humanos, tanto no passado quanto no presente. Silencioso ouve, mas um uivo que rasga a noite de Nascido-do-Trovão silencia a discussão. A noite fica quieta por alguns momentos enquanto os Garras se olham uns aos outros, incertos, aguardando para que um deles assuma os uivos novamente. Finalmente, alguém o faz, e a história da Guerra da Fúria continua.

de Prata haviam ouvido falar de tais “transgressões”, ouvido sobre a nossa tribo matar e devorar humanos quando eles se aventuravam muito próximos de nossos abrigos e enviaram Pêlo-Cinza para determinar a verdade das histórias.

Pêlo-Cinza entrou em nossos campos de caça usando sua forma humana e imediatamente dois jovens Garras Vermelhas se jogaram sobre ele. Ele os arremessou com a força de um urso, brandindo um gigantesco machado de pedra. Ele exigiu ser levado até o alfa e, reconhecendo um Garou mais forte, os filhotes assim fizeram.

Pêlo-Cinza exigiu saber se os Garras estavam comendo humanos. A alfa — uma Sem Lua chamada Riacho-da-Primavera e uma filhote de Derruba-Árvores — respondeu que eles não estavam comendo nada (pois Pêlo-Cinza não havia chegado durante uma refeição). Pêlo-Cinza ficou muito nervoso e perguntou se os Garras já haviam comido carne humana e Riacho-da-Primavera simplesmente respondeu que ela não poderia falar por todos os Garras Vermelhas. Por fim, à beira da fúria, Pêlo-Cinza perguntou se Riacho-da-Primavera já havia comido um humano e ela respondeu que não. Pêlo-Cinza fungou, mas não fez nenhuma outra pergunta, pois Riacho-da-Primavera tinha confundido-o com a verdade.

Riacho-da-Primavera então ofereceu a Pêlo-Cinza um abrigo para a noite e a chance de caçar com os Garras Vermelhas, o que ele aceitou. A caçada naquela noite foi feroz, pois os Garras tinham muitos lobos para alimentar e eles derrubaram um rebanho inteiro de cervos. Enquanto os Garras se banquetevavam, um urso surgiu das matas e perseguiu os lobos por uma das carcaças e começou a levar a carne embora. Os Garras viram, mas não pararam o urso. O povo do urso, os Gurahl, apesar de sua tarefa ser bem diferente da tarefa dos Garras, nunca fizera nada de errado para eles, então eles estavam dispostos a dividir. Mas o convidado dos Garras não aceitou o intruso tão gentilmente.

A Morte de Riacho-da-Primavera

À medida que a história continua e Silencioso ouve os contos da matança dos Grondr e dos Apis, ele ouve um quieto, ritmado uivo de Último-a-Comer, um magro, áspero Lua Crescente:

Os ursos mataram Riacho-da-Primavera em vingança, enquanto os Gurahl nunca se aproximaram de nós sem respeito, mesmo se eles tivessem motivos? Pêlo-Cinza matou Riacho-da-Primavera por enfurecê-lo com a verdade? Os Presas de Prata instruíram Pêlo-Cinza a convocar os Garras Vermelhas para a Guerra da Fúria? Era Pêlo-Cinza um Fenrir de verdade ou era ele ao menos um Garou?

Isso realmente importa para nossos primos Feras mortos?

Pêlo-Cinza saltou à frente e matou o urso com um único golpe de seu poderoso machado. Os Garras recuaram, temendo que ele tivesse louco, mas Riacho-da-Primavera foi à frente e perguntou porque ele havia matado um companheiro predador sem motivo.

O guerreiro Fenrir respondeu que em sua terra natal e na dos Presas de Prata, os lobos e ursos estavam em guerra. Os ursos — e os Gurahl, ele disse — roubavam filhotes de lobos durante a noite e os devoravam, erguiam seus mortos usando mágicas perversas e eram aliados dos mortos-que-caminhavam dos humanos que se alimentavam de sangue quente. Os ursos deveriam ser mortos sempre que encontrados, ele disse, segundo as ordens da tribo alfa.

Os Garras terminaram sua refeição, mas em meio a lamentos e olhares desconfortáveis. Seus corações lupinos lhes disseram que nenhum predador deveria ser atacado sem provocação e que nenhum outro metamorfo deveria ser caçado ao menos que tivesse agido contra Gaia diretamente, já que defender Gaia era a tarefa dos Garou. Suas mentes humanas disseram que uma vez que Pêlo-Cinza tinha sido enviado pela tribo governante e que, a tribo governante tinha dito que era para os Gurahl serem mortos, os Gurahl deveriam ser mortos. Naquela noite, enquanto eles dormiam, Riacho-da-Primavera caminhou sozinha nas matas, provavelmente procurando por respostas.

O que aconteceu a ela, nenhum Garra sabe. Tudo o que sabemos é que naquela manhã, seu corpo foi encontrado em pedaços, não distante de onde Pêlo-Cinza havia matado o urso. E novamente o guerreiro Fenrir rugiu sobre o mal dos Gurahl, e novamente os corações lupinos e as mentes humanas dos Garras conflitaram. Por fim, sem nenhum alfa para guiá-los e com os poderosos uivos de Pêlo-Cinza os apressando, os Garras Vermelhas entraram na Guerra da Fúria.

A Guerra da Fúria continuou por algum tempo, e nenhum Garra sabe exatamente o que terminou com ela. Muitos Garou acreditam que ela terminou com sua vitória, mas ela foi uma guerra nascida da estupidez, como uma guerra dos humanos, uma que ninguém nunca poderia vencer. Todo o conhecimento que nós tínhamos sobre a guerra veio através dos Corax, nossos amigos e aliados, e quando nós viramos nossas costas para a insistência deles para que nós lutássemos contra os Presas de Prata, nós perdemos a maioria desse conhecimento.

Deveríamos ter enfrentados os Presas de Prata? Nossos corações lupinos e nossas mentes humanos estão de acordo nesse ponto. Se tivéssemos, nós teríamos sido mortos. Nenhum verdadeiro predador entra em uma luta que ele sabe que será fatal.

Metáfora

Anos atrás, os humanos caçaram — as presas e a eles mesmos — com falsas garras feitas de pedra ou madeira, e isso os Garras Vermelhas compreendiam. Quando os humanos começaram a pegar pedras da terra e transformá-las em pedras mais fortes e criar garras mais

afiadas que as nossas, nós percebemos. Os humanos claramente acharam que eles tinham criado algo fantástico. Entretanto, nós reconhecemos a mão da Wyrm, pois eles não haviam criado nada. Eles tinham simplesmente alterado algo puro em algo que não existia. A criação dos humanos do metal foi certamente uma grande lição da sabedoria da Wyrm, uma que os Garou aprenderam bem. Antes dos humanos criarem o metal, nós tínhamos pouco medo da prata, já que nenhuma arma era feita dela. Mas quando os humanos aprenderam a criar armas que a raça deles temeria, um Garou aprendeu como confeccionar garras do metal que seu povo temia. Nós conhecemos o conto do primeiro Ahroun a transformar suas garras em prata.

O Ahroun era chamado de Filho-Sorridente-de-Luna, ele era da tribo que nós conhecemos como Senhores das Sombras. Ele tinha um sorriso em sua forma humana que todos viam, mas seu sorriso era uma mentira, e ele portava nada além de ódio em seu coração. Antes dele se acasalar, ele fez poderosos Garou serem seus inimigos, em sua tribo e nas outras, e sabia que se ele não encontrasse uma forma de derrotá-los, ele nunca iria sobreviver para ver suas crias nascerem. Mas ele não era um guerreiro de verdade, apesar de nascido Ahroun e, certa noite, ele caminhou até um acampamento humano e viu um macho humano portar uma lâmina feita de metal. Ele não disse nada, apenas sorriu.

Ele foi até os Presas de Prata e perguntou a seus Galliards sobre histórias do metal da lua. Ele perguntou aos seus Ahroun sobre contos de batalha e das mais assustadoras armas da Wyrm que eles haviam visto. Ele pediu aos seus Luas Crescentes para falar com espíritos da lua por ele. E os Presas de Prata descobriram que os espíritos da lua podiam dar a eles o "Dom" das Garras de Prata.

Filho-Sorridente-de-Luna aprendeu o Dom também, partindo para matar seus inimigos e cuidar de seus filhotes. Mas quando os descendentes de seus inimigos vieram até ele, ele disse que os Presas de Prata eram a única tribo que conhecia o Dom das Garras de Prata, e enquanto os Presas lutavam com os descendentes de seus inimigos, ele silenciosamente partiu.

Entretanto, ele não escapou de sua vergonha, pois Luas Cheias de todas as tribos aprendem o Dom. Porém, jovens cliaths nunca são ensinados sobre isso, já que eles devem aprender a controlar sua Fúria antes de portar tal segredo mortal.

A Wyrm Retivindica uma Tribo

Foi durante a Guerra da Fúria, antes ou logo depois? Nenhum Garra sabe com certeza. Tudo que nós sabemos é que os Fianna enviaram mensageiros até nossas terras, nos alertando dos Uivadores Brancos. Eles haviam se transformado, disseram os Fianna, em inimigos e, até mesmo hoje eles se reúnem e se banqueteam em sua loucura. Algum dia em breve, disseram os Fianna, os Presas de Prata irão convocar uma assembléia de guerra e conduzir os Garou em uma purificação dos antigos Uivadores.

Os Garras Vermelhas ouviram essas palavras e não se importaram, pois nós tínhamos visto a verdade e sabíamos que os Uivadores iriam se erguer novamente e um dia se tornar a tribo mais poderosa no mundo. Mas nós também acreditávamos nos Presas de Prata, e acreditávamos que talvez, só dessa vez, eles soubessem a verdadeira natureza do que estava acontecendo e agiriam em tempo de evitar o pior.

Nós deveríamos ter conduzido a purificação nós mesmos. Algum tempo atrás, nós poderíamos ter matado todos os Espirais Negras antes deles se espalharem e procriarem. Nós podíamos tê-los impedido antes deles corromperem os Garou de Gaia. Agora, eles estão por toda parte, um exército a serviço da Wyrm, já sofrendo a insanidade que a Wyrm inflige na própria Gaia.

Uma guerra que poderíamos ter vencido mas que nunca foi travada.

A Guerra Pelos Humanos

Os Garou e as Feras lutaram a Primeira Guerra e a Guerra da Fúria, mas a Guerra Pelos Humanos foi travada pela Weaver e Wyrm, continuando até os dias de hoje. A Wyrm havia dado aos humanos seu dom da astúcia há muito tempo. Depois da Guerra da Fúria, a Weaver tentou presentear os humanos também.

Colméias

Durante a Guerra da Fúria, os humanos tinham se espalhado, pois os predadores tinham ficado muito ocupados lutando uns contra os outros para matá-os ou ensiná-los. Eles construíram muros e colméias tão fortes que nem mesmo uma matilha forte podia derrubá-las. Eles desenvolveram métodos de trabalhar a carne da Weaver em garras falsas mais fortes e afiadas do que qualquer coisa que já haviam feito antes. E, por Gaia, como eles procriaram.

Os humanos não procriam em ninhadas; o mais comum, eles dão luz a apenas um filhote por vez. Mas eles parecer ter pouco mais a fazer *além* de procriar e eles vivem muito mais do que os lobos. Após a Guerra da Fúria, os Garras recuaram para os locais ainda puros e procriaram eles mesmos novas ninhadas, esperando que mantendo os locais sagrados puros, ainda existiria alguma esperança.

Nós aparecemos algum tempo depois e descobrimos que muito havia mudado. As Colméias tinham crescido e, agora, ao invés de simples residências onde os humanos dormiam, elas incluíam construções, que levaram vidas inteiras para construir, dedicadas a venerar histórias humanas. Nós não entendíamos, não entendemos agora, os humanos que insistiam em venerar suas lendas; nós contamos lendas do nosso passado, nós podemos lembrar das lições que nossos ancestrais nos ensinaram, mas nós conhecemos a criação do mundo e que tudo vem de Gaia. Os humanos se esqueceram, pois eles fingem que o mundo foi criado por um deles? Eles se esqueceram de como um dia até mesmo *eles* sabiam o suficiente para agradecer a terra à sua volta?

Durante nosso tempo em recluso, enquanto nós

procriávamos e cuidávamos de uma nova geração de Garras Vermelhas, a Weaver foi até os humanos e os presenteou com paciência — ou tentou. Os humanos eram inaptos para a paciência e, apesar de alguns deles aprenderem a lição e se tornarem líderes, a maioria não aprendeu, e simplesmente tirava o que queria do mundo. Os humanos que aprenderam a paciência montaram Litanias para os outros, mas a maioria dos humanos seguiam suas Litanias apenas quando alguém estava observando. Eles não têm coração para dizer a eles o que é correto e o que não é, suas mentes humanas apenas dizem a eles o que terá conseqüências e o que não terá. Esse era o presente da Weaver aos humanos, indiretamente: lei e conseqüência e, mais importante, como quebrar uma e evitar a outra.

Quando uma lei natural conflitava com um desejo humano, eles simplesmente faziam com que a lei humana permitisse a eles fazer o que queriam. Se a lei natural dizia que os humanos deveriam evitar os campos de caça de outro predador, eles criavam um “Deus” e diziam que esse ser os instruiu a invadir as terras do predador. Aqueles que diziam conhecer a mente de Deus se tornaram ricos e obesos, porque os outros humanos — ainda presas, ainda ingênuos — acreditavam em suas palavras.

E isso tem sido o mesmo onde quer que os humanos sejam encontrados, não importa se eles ao menos tentam respeitar Gaia. Humanos caçam uns aos outros, e eles não se adequam ao mundo.

O Medo da Noite

Os Garras Vermelhas não se adequam também, assim como todas as Feras, porque nós temos uma mente humana. Fazer nossa tarefa apontada por Gaia é difícil com tamanha aflição, já que os humanos *não têm* tarefa sobre Gaia, a mente humana afasta e distrai as Feras de seus deveres. Nós ainda uivamos sobre o Medo da Noite e sua falha.

Algum tempo atrás, um Meia Lua chamado Limite-da-Floresta descobriu um pequeno rebanho de humanos em seus campos de caça. Ao invés de atacá-los prontamente, ele tomou sua forma de guerra e rugiu para eles. Os humanos, seus corações reconheceram o Crinos, mas suas mentes não o aceitaram, correram para sua colméia e disseram que a floresta era amaldiçoada por uma criatura que eles não compreendiam. E Limite-da-Floresta teve uma idéia, uma que espalhou rapidamente até outros Garras.

Ao encontrar humanos em seus campos de caça ou perto demais de um caern, eles iriam ferir ou assustar o humano, mas não matá-lo. Então, o humano espalharia a palavra entre seus companheiros que o lugar era amaldiçoado ou assombrado e os humanos evitariam o local. E, por um tempo, isso pareceu funcionar.

Eventualmente, no entanto, os humanos sentiram uma grande necessidade de saquear a Terra e cortar Suas árvores para evitar os “locais amaldiçoados”. Sobre a máscara de “caçada de demônios”, os humanos em

mantos e portando estranhos dons vieram até nossos bosques e nos expulsaram. Alguns nós matamos, mas não o suficiente. O próprio Limite-da-Floresta morreu nas mãos desses humanos e o Medo da Noite lentamente saiu de prática.

A Guerra aos Filhotes Humanos

Não sabemos quando aconteceu, mas sabemos que foi numa terra distante, depois da chegada da Wyrms antes dos Dias Finais. Uma colméia nessas terras começou a crescer, pois os humanos ali não faziam nada além de procriar. Uma pequena seita de Garras Vermelhas próxima da colméia temeu que em breve os humanos cortariam as árvores de sua floresta para construir mais abrigos para si. Um jovem Galliard chamado Rápido-para-Uivar se aventurou até a colméia para observar os humanos de perto. Quando ele chegou lá, dois filhotes humanos o avistaram e começaram a chamar por ele, chamando-o de “Garou!” Ele estava com medo, mas também curioso, pois ele sabia que os lobisomens nascidos de homens também se chamavam de “Garou”. E então ele se aproximou das crianças.

Ele deu alguns passos e se viu preso numa armadilha. Os humanos que viviam nessa colméia sabiam dos Garou, isso era certo. Não apenas seus filhotes sabiam nosso nome, mas a armadilha tinha também sido feito com prata, e Rápido-para-Uivar, apesar de forte e jovem, morreu em uma dor terrível.

Naquela noite, os humanos festejaram a morte de um “monstro”. Esse monstro era um verdadeiro predador e inocente, já que nunca ferira um humano. O que os humanos fizeram foi injusto, mas os Garras teriam sua vingança.

Na lua que se seguiu, os Garras Vermelhas visitaram a colméia toda noite. Algumas noites nós levamos homens crescidos que ficaram do lado de fora, se escondendo atrás de seu fogo. Algumas noites nós levamos mulheres enquanto elas tagarelavam umas com as outras. Mas na maioria das vezes, nós levamos suas crianças e nós não usamos armas ou armadilhas.

Aquela colméia morreu. Isso é o que os Garras podem fazer, e poderiam ainda, se nós simplesmente agíssemos. Porém, nós não agimos, devido ao medo da desaprovação das outras tribos.

Profecias

Enquanto o Medo da Noite perseguia os humanos que estavam fora de suas casas, e os Garras mais puros matavam qualquer um que chegasse perto demais, as verdades estavam começando a chegar até nossa tribo. Nós sabíamos, antes dos Peregrinos Silenciosos em suas áridas terras ou dos Portadores da Luz Interior em suas colméias construídas de pensamento humano, que o fim estava vindo e que os humanos o trariam. Nós sabíamos — mesmo que nunca tivéssemos ouvido a Profecia da Fênix — nós sabíamos que o Apocalipse não aconteceria em um ano. Nós vimos os sinais e tentamos avisar a tribo governante. Mas não importa quão alto fosse nossos uivos, nós não éramos ouvidos. Então, nós não podíamos

A Profecia Não Dita

Silencioso sabe uma profecia dele mesmo. Ele a ouviu de seu tio, um Lua Crescente que morreu recentemente. Até onde ele sabe, seu tio nunca compartilhou a profecia com ninguém, exceto Silencioso — e Silencioso, claro, não pode compartilhá-la com ninguém. A profecia não pode ser escrita em glifos, pois o que ela sugere não é nada que possa ser limitada a blasfêmias. Nem pode ser dita na língua humana, mesmo que os Garou dessa seita pudesse compreendê-la, pois as palavras simplesmente não existem.

Mas Silencioso sabe a profecia da Última Derrota. Do funesto dia que irá causar o fim dos Garras Vermelhas, quando sua última porção remanescente de orgulho lhes irá ser arrancada.

Silencioso conhece a profecia de um Garra nascido de homens. Mas ele não balbuciará sequer um rosnado sobre isso, mesmo que ele pudesse.

fazer nada além de acasalar, comer e esperar.

Algumas poucas dessas profecias foram uivadas com o passar das eras. A maioria se mostrou verdade. Algumas ainda não se mostraram. Uma trata de um lobo insano correndo por uma extensão plana, sem árvores, esmagando estranhas criaturas semelhantes a lobos em suas mandíbulas e se entregando à fúria e à tristeza. Outra fala de uma grande tempestade e de um urso se erguendo para derrubar a tempestade. Essas nós vimos passar.

Nossa tribo uivou outras profecias. Nossos ancestrais nos acordam algumas noites e alguns de nós enxergam visões de bestas de metais que engolem florestas inteiras, arremessando as criaturas em seus interiores ao vento e jogando seus corpos sem sangue em fossos. Nós uivamos sinais de um poderoso Crinos negro com uma cabeça de Garou em cada uma das mãos, gritando aos céus em vitória. Mas nem todas nossas profecias são medonhas.

Da Amazônia, nós temos ouvido que Fome-Feroz viu o fim da guerra em uma poça d'água, que uma criatura mais alta que as árvores irá se erguer dos rios para esmagar as forças da Wyrn. Um antigo uivo diz que um lobo negro com sangue em seus dentes irá vir de uma terra negra para liderar os Garou contra um governante humano insano. E aqui nessa seita, nós vimos a Profecia do Renascimento de Gaia se concretizar — o ritual está conosco novamente.

Por tudo isso, os Garras não são muito aptos para às profecias. Muitas vezes nós não as reconhecemos até que ela já tenha acontecido. É por isso que nós tentamos contar às outras tribos o que nós vimos, para que eles possam observar com suas mentes humanas e dizer a nós o que nossos corações lupinos temem.

Nunca nos deram respostas. Isso não nos surpreende. Afinal de contas, nós ainda estamos esperando pela resposta de uma pergunta muito mais antiga.

Mais Guerras

Nossa tarefa sobre Gaia é lutar, por isso nunca paramos. Mais carnificina continuou a marcar nossas vidas e as vidas de nossos filhotes à medida que os anos passaram e nós podemos apenas ver mais carnificina para o futuro.

Escolhera Gaia bem a nossa tarefa ou Ela sabia que nós criaríamos o nosso próprio trabalho?

Os Estrangeiros da Wyrn

Algum tempo atrás, antes do céu escurecer, mas depois da Guerra da Fúria acabar, os Garras encontraram Pontes da Lua para lugares distantes, habitados por Garou que seguiam estranhos totens e falavam em estranhas línguas. Eles, como os Presas de Prata e sua família, tinham escolhido povos e procriavam com eles. Mas eles tentaram ensinar seu povo sobre respeito e equilíbrio. Isso não funcionou, claro — afinal de contas, humanos são humanos. Esses humanos foram até mesmo responsáveis por destruir espécies inteiras. Os mamutes caíram perante eles e, quando os Garras descobriram isso, nós quase nos enfurecemos contra eles, até que os Garou nativos nos disseram que aquela chacina aconteceu há tanto tempo que nenhum deles tinha ao menos visto um mamute. O tempo, afinal de contas, pouco significa para nós.

A terra em que esses Garou viviam era vasta e abundante, apesar dos humanos não terem aprendido tudo, eles pareciam saber como manter suas crias sobre controle. Os Garras encontraram lugares nas matas que nenhuma Fera havia posto os olhos e, então, reclamaram tais locais como nossos campos de caça. Existiam Garras nas Terras Puras antes de qualquer outro Garou chegar, tenha certeza. Mas nós fomos para longe das costas e nos mantivemos isolados. Quando soubemos dos Estrangeiros da Wyrn, não havia nada que pudéssemos fazer.

Quando os Estrangeiros da Wyrn chegaram, poucos Garras Vermelhas chegaram com eles. Mais vieram até as Terras Puras à medida que a Guerra da Tempestade progredia e, quando o fizeram, eles algumas vezes se uniam a nossas seitas e matilhas, e algumas vezes simplesmente corriam com os Estrangeiros da Wyrn. Já que os Garras Vermelhas não se prendem a humanos e suas tolices, nós não temos que nos matar por diferenças como locais de nascimento. As outras tribos não se deram tão bem. Os Croatan caíram, os Wendigo se enfureceram e os Uktena conspiraram. E a Guerra da Fúria começou novamente.

A Guerra da Tempestade

Não apenas os Garou enfrentaram as Feras, mas os Garou lutaram com Garou também. Os Puros lutaram para defender seus lares, e nós lutamos também, algumas vezes do lado deles, outras não, mas na maioria das vezes, defendendo nossas próprias terras. Entretanto, nós não enfrentamos as outras Feras nessa guerra — pelo menos, não frequentemente. Nós tínhamos outras questões.

O Lobo Branco

Silencioso ouve cuidadosamente os uivos da Guerra da Tempestade, pois ele sabe que um jovem Lua Minguante chamado Não-Esconde ouve os uivos de seu ancestral sobre essa guerra e costuma contar estranhos contos desse tempo. Hoje não é diferente:

Durante a Guerra da Tempestade, os humanos circularam seus rebanhos de presas e colocaram muros à sua volta, então se enfureciam quando os lobos pulavam seus muros e caçavam suas presas. Os humanos começaram uma caçada massiva aos lobos e, qualquer humano que matasse um lobo era recompensado com amuletos místicos e brilhantes. Um humano matou tantos lobos que ele não tinha mais necessidade dos rebanhos de presas — ele era tão respeitado que outros pegavam comida para ele e faziam suas roupas.

Mas então um grande Garra Vermelha Lua Cheia chamado Calor-na-Areia veio. Ele era de um branco puro e correu através das planícies até a colméia desse matador de lobos. No caminho, ele parou em cada um dos rebanhos de presas dos humanos e matou um de seus animais ou, se não pudesse encontrar nenhum, um de seus filhotes.

O humano matador de lobos montou uma armadilha para Calor-na-Areia, um jovem cordeiro, e sentou com suas falsas garras e aguardou. Mas Calor-na-Areia era um Garou e não seria iludido pela presa. Nem iriam as estranhas armas humanas dissuadi-lo. Ele atacou o matador de lobos e o humano gritou, sabendo que sua hora havia chegado.

As lendas humanas falam desse “lobo branco”, mas elas não dizem toda a verdade. Elas dizem que a garganta do matador de lobos foi rasgada, o que é verdade, mas Calor-na-Areia também tomou a pele do humano e a entregou para os humanos que ofereceram recompensas brilhantes pelo suposto matador de lobos. Eles não iriam dar a ele uma recompensa, é claro, então ele tomou suas peles também, e ofereceu todas elas ao Grifo.

O Grifo recompensou Calor-na-Areia, e a todos os seus filhos, com seu pêlo branco e um coração feroz, até mesmo nos dias de hoje.

A Umbra, o coração lupino do mundo, explodiu em uma tempestade e vimos uma de nossas mais antigas profecias tomar vida. Nós lutamos quando pudemos, mas como se pode enfrentar uma tempestade? Nossos corações lupinos nos disseram para ficar em nossos abrigos e esperar que a tempestade passasse, assim como fazemos em uma tempestade natural. Não havia nada que pudéssemos fazer além de aguardar e observar e, quando a tempestade finalmente acabou, nós sabíamos a quem agradecer. Nós temos guardado os caerns dos Gurahl nas Terras Puras desde então, no caso de algum deles

retornar.

Durante a Guerra da Tempestade, o comportamento dos humanos apenas piorou. Eles assolavam a terra, marcando-a com trilhos de ferro e poluindo o céu com fumaça. As criaturas nativas que a Wyrm tinha forjado (pois a Wyrm tinha conseguido deixar os Garou ocupados por algum tempo para criar tais horrores) criaram um gosto pelos humanos e infectaram alguns, comeram alguns e procriaram com outros. Os mortos-que-caminham também chegaram e caçavam na noite como aranhas. A Guerra da Tempestade foi uma guerra com mil inimigos e os Garras dificilmente sabiam a quem se aliar.

A tribo governante pediu por nossa ajuda, assim como as tribos nativas, e nossos corações lupinos responderam a ambas. Sempre que os Garou enfrentam Garou, os Garras Vermelhas ficam confusos e tristes. Nós desejávamos que na Guerra da Tempestade fosse a última vez que isso acontecesse, mas uma Guerra muito pior estava no horizonte. Nossas profecias tinham falado dessa guerra também, mas novamente, ninguém ouviu.

A Guerra das Lágrimas

Muito além dos Oceanos, mais longe até mesmo do que as Terras Puras, estava um lugar estranho, de desertos, florestas e espíritos que nenhum Garou já havia visto. Essa terra foi separada do mundo há tanto tempo que a Tríade e a própria Gaia tomaram novas faces, e os Garou de lá eram Garou apenas no nome. Eles não se acasalavam com lobos e sim com estranhos animais com um latido sufocado ao invés de um uivo. E assim, quando os Garras Vermelhas chegaram, eles se sentiram ofendidos.

Eles correram para as novas terras áridas e se acasalaram com esses falsos-lobos de lá. Ao fazer isso, eles perderam seus corações lupinos e se tornaram cães para as tribos governantes — e para a Wyrm. Eles não perceberam que a mudança é o caminho do mundo e o caminho da Wyld, que as coisas eram necessariamente diferentes em terras diferentes. É por isso que um lobo em uma terra é cinza enquanto em outra ele é negro e pronto. Mas após acasalar com esses “dingos”, os Garras Vermelhas se esqueceram da mudança. E depois disso, tudo o que levou foi tempo até que a Wyrm descobriu um caminho até seus corações.

Nós lembramos o nome de Isca-da-Wyrm, o poderoso Lua Cheia que gerou filhotes com uma cadela dingo e conduziu os Garou até a Era do Sonho para matar os Bunyip. Nós lembramos da Guerra das Lágrimas, como no passar de um curto tempo, uma tribo inteira morreu, seu sangue manchando a terra e os Garras uivando em vitória sobre seus cadáveres. Nós sabemos o que aconteceu depois — as outras tribos tomaram seus caerns, os Galliards compuseram canções de vitória e a Wyrm riu bastante, pois Gaia perdeu uma tribo de Suas melhores crianças.

Os Garras Vermelhas dessa terra ainda estão lá e a linhagem de Isca-da-Wyrm ainda está presente. Mas o

Vencendo a Guerra das Lágrimas

Silencioso já ouviu a história de como Isca-da-Wyrm foi enganado para conduzir a Guerra das Lágrimas antes e a história ainda o confunde. Enquanto ele ouve dessa vez, Coração-do-Mundo, um Galliard como ele mesmo, acrescenta um rosnado à história:

Isca-da-Wyrm não foi enganado. Ele percebeu que os Espirais Negras o incitaram a atacar os Bunyip, mas os atacou ainda assim. Isca-da-Wyrm venceu a Guerra das Lágrimas e purificou a Austrália dos falsos Garou, os Garou nascido de animais que não uivam. Os Bunyip nunca foram gerados dos lobos e mesmo dingos são mais próximos dos lobos que as criaturas que os geraram. Gaia nunca deu a eles uma tarefa e como as serpentes, eles roubaram uma tarefa de nós.

E se eles nos roubaram, o que eles fizeram aos Garou que deveriam proteger a Austrália antes dos Garras a descobrirem? Eu digo, a Guerra das Lágrimas foi há muito tempo, mas foi uma guerra justa.

último filho de Isca-da-Wyrm percorre a terra uivando por sangue e ninguém ouve seus uivos. Mas ele será ouvido ou ele irá rasgar os céus em fúria, ou assim diz a profecia.

A Terra Enegrecida

Há algum tempo atrás, depois dos Estrangeiros da Wyrm, mas antes dos Dias Finais, os humanos rasgaram a carne de Gaia, perfuraram Seu corpo atrás de sua bile e criaram bestas de metal que bebiam esse fluído. Eles construíram colméias que cuspiam ar e água maculados, sujando o mundo à sua volta. Nós tínhamos visto isso através de uma profecia; todos os Garou tinham, já que a Profecia da Fênix fala de tais coisas. Mas nós não sabíamos o que fazer.

Harano

A mente humana impõe muitas maldições nos Garou nascidos de lobos. O amor humano é confuso e inseguro, diferente da pura lealdade da matilha. O acasalamento humano é repleto de emoções e dor, tendo pouco a ver, muitas das vezes, com a perpetuação da raça. A fé humana é uma mentira, pois os humanos conhecem pouco do mundo espiritual e por isso não possuem crenças verdadeiras. Mas a pior de todas as pragas da mente humana é a Harano.

Quando o mundo começou a ficar maculado, muitos Garras Vermelhas desejaram a reinstalação do Impergium com ainda mais fervor do que anteriormente. E as tribos governantes nos deixaram de lado. Quando as tribos governantes encontraram suas terras contaminadas e os Grandes Zmei se movimentando abaixo da terra, nós imploramos por ação e, novamente, fomos ignorados. Nós não podíamos agir, pois as tribos governantes eram os alfas. E então nos desesperamos, nossas caudas e cabeças baixas. A Wyrm matou muitos Garras

Vermelhas e, os humanos, ao matar nossos Parentes, mataram muitos mais. Mas a Harano põe fim ao guerreiro, mãe, filhote e xamã.

Enquanto os humanos faziam o trabalho da Wyrm, fazendo com que Gaia lentamente enlouquecesse, nós paramos de nos importar. Nós tínhamos nossos caerns, dos poucos que ainda estavam sobre nossa proteção. Nós tínhamos nossos parceiros e nós enfrentávamos a Wyrm — mas nós sabíamos, pela primeira vez, que **não podíamos vencer**. A Wyrm venceria, Gaia enlouqueceria e a Terra se tornaria apenas pedaços de rochas, a última tentativa da Weaver em sobreviver. Como Rorg, o Caçador-de-Muitas-Caudas, Eshtarra perderia tudo, exceto sua mente.

Quando os humanos entraram em guerra, isso nos deu esperança. Mas a guerra humana havia mudado.

Guerras Humanas

Nós nunca entendemos o que faz os humanos lutar em tamanha escala. Os Garou lutaram algumas guerras, mas nós fizemos isso para manter nossas tarefas dadas por Gaia. Uma vez que os humanos não possuem um entendimento de Gaia, suas guerras são todas em vão. Nossas mentes humanas acham graça disso.

Mas quando os humanos começaram a usar venenos, nós não achamos graça. Ambos, nossas mentes humanas e nossos corações lupinos, sentiram a mesma coisa: terror. Quando os humanos lutaram no passado, seu sangue alimentou a terra, mas isso foi tudo. Algumas vezes os Garras usavam a guerra deles como um meio de derrubar alguns deles, mas muitas vezes, nós simplesmente recuávamos para nossos caerns e descansávamos.

Porém, algum tempo atrás, os humanos usaram os mesmos venenos que usavam na Terra neles mesmos e muitos deles morreram. Eles sufocaram a terra com gases que faziam com que quem os inalasse tossisse pedaços de sua carne. Eles espalharam doença e admiravam enquanto elas espalhavam. Estranhamente, eles não vêem que essas doenças são muito parecidas com eles.

À medida que os humanos ficaram mais espertos — talvez com o contínuo auxílio da Wyrm — eles aprenderam a se matarem com grandes sons de trovões e fogo. Eles aprenderam a ir até as águas e afogarem uns aos outros ao destruir as bestas flutuantes que seus inimigos cavalgavam. Eles chegaram até o ar — e lá foi onde fizeram o maior dano, pois é onde a Wyrm se sente mais confortável.

Os humanos construíram bestas de metal que voavam. Algumas voam tão alto e tão rápido que não podemos farejá-las, apenas ver seus rastros. Algumas voam baixo e lentamente, algumas vezes nós conseguimos destruir essas bestas. Mas muitas delas podem arremessar fogo, trovão e metal e, há algum tempo atrás, os humanos construíram bestas voadoras que carregavam a semente da Wyrm. Nós sabemos dos espíritos torturados do mundo e de histórias de outros Garou, o que aconteceu quando essa semente foi cuspidada

no solo. Nós não temos nenhum Parente nas terras onde isso aconteceu e por isso nós uivamos em agradecimento.

O próprio solo pegou fogo. As sombras dos vivos se tornaram como pedras. A semente da Wyrm não pode criar, já que a Wyrm não é uma criatura viva, mas pode corromper e macular. Nós ouvimos histórias de colméias inteiras que caíram diante da semente da Wyrm e, naquela época, muitos Garras comemoraram. Mas então ouvimos que a semente corrompeu a terra e nós uivamos em tristeza.

Se eles se matarem no processo, irá isso trazer de volta pelo menos um dos filhotes de lobo que eles assassinaram? Quanto mais os humanos destroem o mundo, mais é provável que Gaia irá simplesmente perecer e que a Wyrm vencerá.

Reduzindo as Florestas

Quando os humanos não estão se matando, eles parecem desejar que a Terra seja reduzida a uma plana campina. Eles derrubam as grandes florestas por todo o mundo — graças à misericórdia de Gaia e nossa proteção que essas florestas ainda existem! O que eles fazem com as árvores, nós não sabemos. Eles não fazem mais armas de madeira e suas colméias são feitas de pedra. Talvez eles simplesmente queimem-nas em oferendas à Wyrm.

Quando uma floresta morre, ela leva muitas vidas — mesmo vidas humanas — para se reconstruir. Os humanos não pensam além de suas próprias vidas, pois eles não se importam com seus jovens como os lobos assim o fazem. Nossos irmãos Garou nos dizem que alguns humanos “separam” grandes vastidões de floresta para não serem tocadas, chamando-as de “parques” ou “reservas”. Os Filhos de Gaia e os Andarilhos do Asfalto parecem encarar isso como uma evidência de que os humanos estão aprendendo a respeitar Gaia. Nós dizemos que isso evidencia que os humanos venceram, já que eles podem escolher com impunidade quais locais da Wyld podem ser destruídos ou poupados, e os guerreiros de Gaia respeitam essas decisões.

Os Garras Vermelhas, algumas vezes, se vêem morando nesses “parques”. Nós os vemos pelo que eles são — a Wyld contida por uma cerca. Esse não é o caminho de Gaia, não é correto. Nossos campos de caça são nossos, não dos humanos, e nós os defendemos quando necessário, mas em muitos lugares, os Garras reconhecem a sabedoria em não matar os humanos em sua soleira. Todo lobo sabe que não deve defecar em seu refúgio. Ao invés disso, nós assustamos os humanos. Nós os observamos. E aí do humano que macular tal local, pois eles estarão quebrando não apenas suas próprias leis, mas também as leis de Gaia.

Nova Inteligência

Nós aprendemos muito e não esquecemos de nossas lições. Luas recentes viram os Garou e as Feras se unirem em locais distantes e, apesar de alguns Garras ainda aderirem à cegueira dos Presas de Prata, nós uivamos em alegria de que nem todos os nossos primos estejam

mortos. Nós celebramos o fato de que apesar da Wyrm ser desesperançosamente corrupta, seu presente aos predadores — a inteligência — ainda está presente.

Mas os humanos ficaram mais inteligentes também. Lobos estão bem acostumados com a inteligência humana. Nas terras geladas não tão distantes dessa seita, os humanos cobriam uma lâmina com gordura, para que os lobos lambessem a lâmina e então sangrasse até a morte. Humanos aprenderam seu dom da inteligência também e usam esse dom para caçar uns aos outros, bem como aos animais. A necessidade de matar deles não mudou. Nós já cantamos sobre o preço que a Guerra da Tempestade teve para os lobos, mas nós encaramos uma ameaça ainda maior nas gélidas terras da Rússia.

A Queda da Seita da Floresta do Inverno

Nossa tribo antes fora forte na Rússia, mas algum tempo atrás, os humanos travaram guerra com os lobos. Eles foram para cima de nós com grandes bestas voadoras e nos atingiam à distância com suas garras falsas. Eles mataram tantos quanto puderam, acertando nossos filhotes na neve. Os Garras tiraram sangue desses falsos e covardes predadores sempre que podiam, mas eles moviam mais rápido do que nós. As outras tribos nos ajudaram nessa guerra, sem política e sem tristes histórias sobre os pobres humanos, pois os Parentes deles estavam morrendo também. No fim, nunca saberemos quantas feras da Wyrm ainda vivem, quantas canções não foram cantadas, quantos filhotes ficaram órfãos devido aos humanos e sua sede por sangue. Mas talvez a pior tragédia na Rússia aconteceu após a morte de Baba Yaga.

Nossos Galliards uivam longa e penosamente pelos bravos mortos da Floresta do Inverno. Nós ouvimos as

O Destino da Floresta do Inverno

À medida que os uivos sobre a Rússia começam, Silencioso percebe que todas as vozes, exceto uma, se calam. Nascido-do-Trovão, o Galliard que antes silenciara uma discussão, uiva sozinho, e Silencioso se lembra que ele deu crias na Rússia antes da Cortina das Sombras se erguer. Ele viu a Floresta do Inverno e seus uivos preenchem a mente de Silencioso com filhotes lutando na neve, com os odores de uma cadela no calor, com uma infundável floresta onde nenhum lobo ficava magro, nem mesmo nos invernos mais frios. Ele abaixa sua cabeça, pois se a seita realmente caiu, ele nunca irá vê-la.

Nascido-do-Trovão continua e uiva em lowor às Fúrias Negras, cujo lupinos algumas vezes apareciam também nesse caern. Se os Garras fossem se aproximar de qualquer tribo pedindo por ajuda para descobrir a verdade da Seita da Floresta do Inverno, ele afirma, essa tribo seria as Fúrias Negras.

histórias, e as histórias mudaram de curso, mas nós sabemos que em uma noite fria, um cervo apareceu para uma matilha de Garras Vermelhas. Eles iniciaram a perseguição, tentando derrubar o animal, mas ele os conduziu até um caern de Fertilidade, que os Garras então juraram proteger. Eles o fizeram por algum tempo, mesmo durante o terror da Cortina das Sombras. Eles mantiveram o caern à beira de um ataque de um dos poderosos Zmei. Quando Baba Yaga foi finalmente morta, nós da Seita de Derruba-Árvores esperamos ansiosamente por alguma palavra vinda da Floresta do Inverno, já que antes da Cortina das Sombras nós compartilhávamos histórias e rituais.

Nenhuma palavra veio.

Por fim, há não muito tempo, um grande espírito cervo apareceu para Coração-da-Aurora-*rhya* e disse a ele que a Seita da Floresta do Inverno caíra. O cervo não revelou como ou porquê, ou de que maneira ela foi destruída. E nós ainda não sabemos. Nós estamos relutantes a contar para as outras tribos, pois não precisamos da pena deles. Se a seita realmente caiu — e por que o Cervo mentiria? — então nós devemos observar os mortos. Se não, então devemos descobrir por que não enviaram notícias por tanto tempo.

O Ahadi e os Kucha Ekundu

Há algum tempo, após a Guerra da Fúria mas antes dos humanos espalharem a semente da Wyrn, uma matilha de Garras Vermelhas viajou para uma terra que não possuía lobos e descobriu os Mokolé os observando. Ao invés de enfrentarem os poderosos dragões, os Garras se prostraram em reconhecimento a sua força e sabedoria e perguntaram se podiam, de alguma forma, viver ali com eles. Os dragões deram a eles uma tarefa — se os Garras Vermelhas pudessem caçar e acasalar com os estranhos e pintados lobos da África, eles poderiam ficar. Os Garras Vermelhas aceitaram o desafio e, através da astúcia e da mágica espiritual, eles se transformaram para acasalar com essas criaturas.

Hoje, eles são chamados de Kucha Ekundu e eles correm nas vastas planícies da África, pequenos e listrados de maneiras que nenhum lobo no mundo já vira. Eles lutaram ao lado de Caminha-Com-Poder e os Bastet contra os servos do Rei Simba corrompido, Dente-Negro. Seus números são pequenos, sendo diminuídos

Garras Verdadeiros?

Silencioso escuta baixos uivos ressoando por baixo dos uivos sobre os Kucha Ekundu:

Os Kucha Ekundu não são Garras verdadeiros, nem mesmo verdadeiros Garou. Como os Bunyip, eles se acasalam com animais que só se parecem com lobos por correrem em quatro patas. Os pequenos caçadores que eles geram são mais como cachorros do que lobos e eles se aliam as outras Feras em batalhas. Eles devem permanecer em suas savanas e planícies, nunca levando o nome dos Garras Vermelhas.

por doenças, mas eles estão se reconstituindo. Histórias chegam até mesmo aqui, carregados por seus aliados Peregrinos Silenciosos, de que os Kucha Ekundu são verdadeiros Garras, mesmo que não sejam verdadeiros lobos. Eles protegem suas matilhas dos humanos e das criaturas da Wyrn, respeitando o Ahadi e as outras Feras da África. Apesar deles receberem bem os visitantes Garras em seu Caern da Pedra Ensanguentada, lobos verdadeiros sentem-se desconfortáveis nesse clima e sua “língua nativa” difere da nossa de alguma forma.

Sentimentos Perigosos

Todos os Garou ouvem histórias de humanos deixados sangrando e atormentados por lobos até que finalmente morrem por exposição. Nós ouvimos histórias de crianças humanas assassinadas e levadas para fora do lar de suas famílias. Nós ouvimos histórias de corpos humanos pregados em árvores e estripados. A maioria dos Garou assumem que os Dançarinos da Espiral Negra são os responsáveis por essas atrocidades e aqueles com Parentes humanos perseguem tais bestas com fervor ainda maior.

Mas alguns Garou sabem da verdade.

Certamente, os Espirais Negras fazem tais coisas e outras ainda piores. Entretanto, quando vem a notícia de uma floresta (em que nenhum Espiral Negra tenha sido visto) diz que uma família humana fora rasgada membro a membro, os Garras Vermelhas olham com suspeita para nós mesmos. Não há vergonha em matar humanos, nem mesmo em matar filhotes humanos. Mas a matança deve ser rápida e pura, apesar de um Garou poder contar tal coisa como uma vitória, ele não deve sentir prazer em uma simples carnificina.

Por que, quando parece tão normal? Porque a única razão isso parece ser natural é a mente humana. A mente humana se delicia na carnificina por si só. Nós não. Ouça seu coração lupino quando matar humanos. Pense neles como predadores que comeriam seus filhotes e os derrube rapidamente. Não prolongue sua morte. Não faça com eles o que eles provavelmente fariam com você. Se você se permitir sentir o que eles sentem, de matar como eles matam, a Wyrn irá passar suas garras entre seus pêlos e lhe montará como um carrapato.

Jovens Garras Vermelhas algumas vezes caem nessa armadilha e nós apenas podemos esperar que eles percebam seus sentimentos ou que encontrem bons professores. Cuidado ao pensar sobre o ódio e a vingança, a menos que você se torne como Olho-da-Tempestade-Mais-Sábio-que-Gaia, que forçou seu próprio Parente lobo e companheiro de matilha a matar um humano ao invés de deixá-lo morrer em paz depois de uma vida longa e plena.

A Guerra na Amazônia

Nenhum lobo — sendo assim, nenhum Garou — é nativo nas densas e quentes selvas da Amazônia. Os Uktena possuem Parentes humanos lá, mas os lobos acham a terra desconfortável. Isso é, até que eles entrem na Umbra.

Fome-Feroz foi uma das primeiras de nossa tribo a se aventurar na Amazônia e participar da guerra e, quando ela entrou nos mundos espirituais lá, ela se maravilhou. Ela chamou aquela selva de “Primeira Selva”, enviando histórias aos Garras ao redor do mundo sobre sua beleza e da necessidade de salvá-la. E Garras de todo o mundo ouviram e se uniram à batalha.

Golgol Fangs-First, um poderoso Fenrir, é o alfa da guerra, e Fome-Feroz o obedece. A guerra continua, com humanos armados com garras falsas de prata enfrentando Garou armados com armas humanas. As árvores ganham vida com a energia da vontade dos Bastet e nenhuma fera ou humano está a salvo dos Mokolé nos rios. A batalha fora travada por algum tempo e mais da Primeira Selva cai diariamente. Muitos Garras Vermelhas envolvidos acreditam que eles estão travando a guerra errada, que os humanos que derrubam as árvores deveriam ser o alvo principal, ao invés dos humanos que percorrem as matas com suas armas. Nós ouvimos histórias de que Fome-Feroz planeja levar a idéia diante de Golgol Fangs-First, mas outros Garou estão preocupados — eles se lembram das histórias do último poderoso Fenrir a questionar os Garras Vermelhas. Entretanto, uma vez que Golgol Fangs-First forjou uma aliança de paz com os Bastet ao invés de insistir em chaciná-los, ela está esperançosa de que ele irá ouvir a razão...

Rituais Perigosos

Silencioso ouviu a história de Olho-da-Tempestade e sabe que há mais sobre isso mas, é claro, ele não pode ser ouvido. Ao invés disso, ele ouve Patas-Negras instruir seu fardo:

Você ouviu os outros uivos de lobos que sucumbiram às emoções humanas, certo? Eu lhe digo que há uma razão diferente para essa brutalidade e que é um grande presságio para nossa tribo. Alguns Garras jovens descobriram ou foram ensinados de rituais que alimentam a terra com a dor e sangue de humanos. Apesar disso parecer correto, uma vez que os humanos retiram o que desejam da terra, lembre-se que nenhum ferimento pode ser curado ao se fazer outro ferimento. Mate humanos para que eles nunca mais machuquem Gaia, mas faça isso rápida e puramente e cuidado com qualquer Garou, Garra ou não, que lhe diga que você pode ajudar Gaia cometendo tais atos.

O Novo Impergium

Longe das selvas, no entanto, as coisas estão melhorando para a tribo. Nas terras da Europa, onde humanos pavimentaram e macularam mais terra do que em qualquer outro lugar, a Primeira Guerra começou



novamente. E nós devemos isso, em parte, aos Senhores das Sombras.

Há não muito tempo atrás, os Senhores das Sombras ofereceram sua ajuda em salvar nossos caerns nas grandes florestas negras da Europa Oriental da influência da Wyrm e nós recusamos — aceitar ajuda dos Senhores soava perigoso e principalmente custoso. Mas quando o Caern do Rio Azul caiu para os venenos humanos, nós aceitamos a ajuda deles. Os Garras Vermelhas são vergonhosos de não termos aceitado mais cedo, mas agora que os Senhores nos apóiam, mais de uma colméia humana próxima dos campos de caça dos Garras Vermelhas desapareceu.

Os Senhores das Sombras têm sido relutantes em nos ajudar a reinstalar o Impergium em outras terras, especialmente aqui, já que a influência deles não é tão forte e nós não queremos iniciar uma guerra com os Presas de Prata. Mas caso os Senhores se tornem a tribo governante — e todo lobo alfa eventualmente perde sua matilha, seja através de um desafio ou simplesmente devido à morte — então talvez as coisas mudem nas Terras-Um-Dia-Puras.

Lobos da Cidade

Entretanto, as notícias da Europa não são todas promissoras. À medida que as matas morrem, nossos Parentes devem seguir a comida que podem achar e isso os leva cada vez mais próximos das colméias humanas. Matilhas de lobos agora percorrem as imundas e mais maculadas seções das colméias humanas, comendo restos e ratos. Pior ainda, até que nós possamos encontrar algum lugar para esses lobos irem, os Garras devem protegê-los, tanto dos humanos que os matariam e dos *urrah* que se acasalariam com eles. Apesar de sermos receosos em enfrentar nossos companheiros Garou, nós não permitiremos que nossos Parentes cedam filhotes para os Roedores de Ossos ou para os Andarilhos do Asfalto.

O Concílio do Inverno

Não muito tempo atrás, antes da grande tempestade no Oriente mas após a Primeira Guerra começar de novo, os anciões de nossa tribo se encontraram, secretamente, em uma pequena seita chamada de Filha Lacrimejante. Ali, eles decidiram que as outras tribos iriam ser muito lentas em apreciar o progresso que tínhamos feito com o novo Impergium. Eles debateram, lutaram, e finalmente decidiram que durante os anos que estavam por vir, os mais ferozes filhotes dos Garras Vermelhas iriam ser levados aos caerns mais escondidos e ensinados sobre os modos da tribo, sem sequer ver um ser humano ou até mesmo um Garou homínide. Essa reunião, chamada de Concílio do Inverno, decretou que quando os Garras tivessem idade o suficiente, eles iriam ser ligados em matilhas para o expresso propósito de reinstalar o Impergium em locais onde fosse mais necessário.

A primeira das matilhas foi formada recentemente, unida pelo Grifo e enviada a uma colméia humana

chamada Montreal. Nós ainda não ouvimos sobre seus feitos mas, certamente, Garou tão puros estão destinados a grandes coisas. As outras tribos não sabem sobre essas Matilhas do Inverno, nem pode saber, pois certamente se oporiam a nós. Mas à medida que o tempo passa, e as tribos vêem quão facilmente os humanos se encolhem em seus covis quando verdadeiros predadores partem atrás deles, elas também irão doar seus filhotes para essas matilhas.

A Grande Tempestade

Talvez os seres que causaram na Umbr uma grande tempestade durante a chegada da Wyrm acordaram ou talvez algo muito pior. Mas, recentemente, os espíritos carregam contos de uma grande batalha ao leste, onde um dragão, um pássaro e um tigre lutaram com um antigo mal. Nós nunca vimos uma profecia sobre isso e os espíritos eram vagos, mas nós entendemos que não apenas o mal foi destruído, mas a batalha reivindicou a vida de milhares de humanos.

Apesar de sermos relutantes em adivinhar o que realmente aconteceu, muitos Garras ao redor do mundo asseguram que o Grifo veio à Gaia em três formas — Tigre Dentes-de-Sabre, o Grande Grou e uma terceira que nós nunca vimos (dragões são aceitos como criaturas da Wyrm, mas talvez não seja sempre o caso). Esses Garras acreditam que os três corpos do Grifo atacaram o mal e que os milhares de humanos foram usados por ele como exército. Alguns jovens Garras agora desejam viajar até essas terras estrangeiras e procurar na Umbr qualquer traço do Grifo e de seu misterioso “terceiro corpo”.

Amanhã

Nós não vivamos para o que irá acontecer, pois nós não sabemos. Apesar de possuímos e guardarmos profecias do amanhã, nós raramente somos capazes de compreender os sentidos delas para as usarmos. Se essa for nossa única falha, os Garras Vermelhas estão se saindo bem. Mas outros infortúnios nos assolam a cada passagem da lua.

Matança de Lobos

Nas frias terras do norte, nas devastadas terras da Rússia e na Europa onde nós estamos impondo nosso novo Impergium sobre os humanos, eles matam nossos Parentes com falsas garras. Nas terras ao sul, nos chamados Estados Unidos, eles matam os últimos dos lobos cinzentos e então dizem que fazem isso para manter as suas crianças a salvo dos lobos. Estranho, não? Se eles simplesmente nos deixassem em paz, os lobos nunca fariam mal às suas crianças. Mas nós não permitiremos que os humanos nos matem sem derramar sangue de seus corpos.

Outras tribos, aquelas maculadas com sangue humano, até tentam nos ajudar de dentro da confusa liderança humana. Mas como bem sabemos, as leis feitas pelos humanos não carregam instinto, nenhuma

verdadeira razão para não quebrá-las. Imponha penalidades, e alguns humanos, se pegos, irão pagar o preço, mas a matança irá continuar. O mundo mudou desde os Primeiros Tempos; os humanos agora praticam um Impergium sobre nós.

A Estrela Rubra

A estranha tempestade no Oriente e a aparição dos três corpos do Grifo, apesar do bem que possa ter feito, também anunciou o surgimento de Antélios, a Estrela Rubra. Ela apareceu apenas no céu da Umbra e tem chegado mais próximo de Gaia recentemente. Nós pouco sabemos sobre ela. Nós temos nossas profecias, mas elas não fazem sentido, como de costume. Nós ouvimos os uivos de outras seitas de Garras Vermelhas sobre uma criança que não deveria existir, sobre a maldição dos impuros ter sido sobrepujada, sobre a Estrela Rubra estar reunindo os fragmentos de Rorg e estar formando seu próprio mundo depravado. Nós não sabemos no que acreditar.

Nossos Theurges questionam Garou lupinos de outras tribos e eles se sentem da mesma maneira sobre a estrela. É um predador, algo a ser temido e destruído o mais breve possível. Mas nós não podemos alcançá-la e, até mesmo agora, quando nós uivamos para essa gloriosa noite, ela brilha sobre nós, gargalhando. Algumas tribos a chamam de “Olho da Wyrn”. E eles podem estar certos. Mas nós não iremos procurar por abrigo, como humanos em uma tempestade. Nós iremos executar nosso ritual em desafio a esse mal e algum dia, em breve, nós encontraremos os meios de destruir a Estrela Rubra. E então as tribos irão nos ouvir e nós iremos pedir a eles por uma resposta. A pergunta é antiga e a tribo governante já teve tempo para pensar sobre ela. Como irão os humanos serem controlados sem serem mortos?

Se não houver nenhuma resposta, então nós iremos matar os rebanhos como nunca antes. Nossos aliados irão se erguer ao nosso redor em uma grande matilha, nós iremos unir os Filhotes do Inverno e tomaremos as colméias. Nós mataremos os humanos rapidamente. Nós não iremos fazer a eles o que eles fizeram a nós — nos escarpelar, nos envenenar e nos aprisionar. Não, nós levaremos a rápida morte até eles, com garras e presas, o modo que Gaia e a Tríade quiseram quando fizeram de nós predadores. Nós iremos derrubar suas colméias e invocar nosso ritual para purificar o solo. A alma de Gaia será pura novamente e a Wyrn abandonará sua cruzada para deixá-La louca. Esse será o modo, e amanhã, nossos

filhotes cantarão do perigo e da indignidade que nós, Garras Vermelhas, enfrentamos há muito tempo atrás.

Renascimento

Silencioso ouve os jubilosos uivos sobre os sonhos do futuro e um uivo ressoa sobre os demais. Coração-da-Aurora chegou. O velho lobo pede por silêncio e os outros Garras abaixam sua cabeça em respeito. E montanha abaixo, eles correm.

O local maculado nunca fora tocado desde que os humanos chegaram. Eles ainda estão lá, ainda montam suas feras de metal, mortos. A jovem matilha Montanha Completa os encontrou, esmagou seus veículos e mataram os humanos, gravando o glifo de “mácula” no metal — e cruzaram com o símbolo de Fúria. Mas a estrada que os humanos construíram, derrubando árvores e assolando a terra, permanece. Algum dia os humanos irão voltar a ela e isso pode ameaçar o próprio caern.

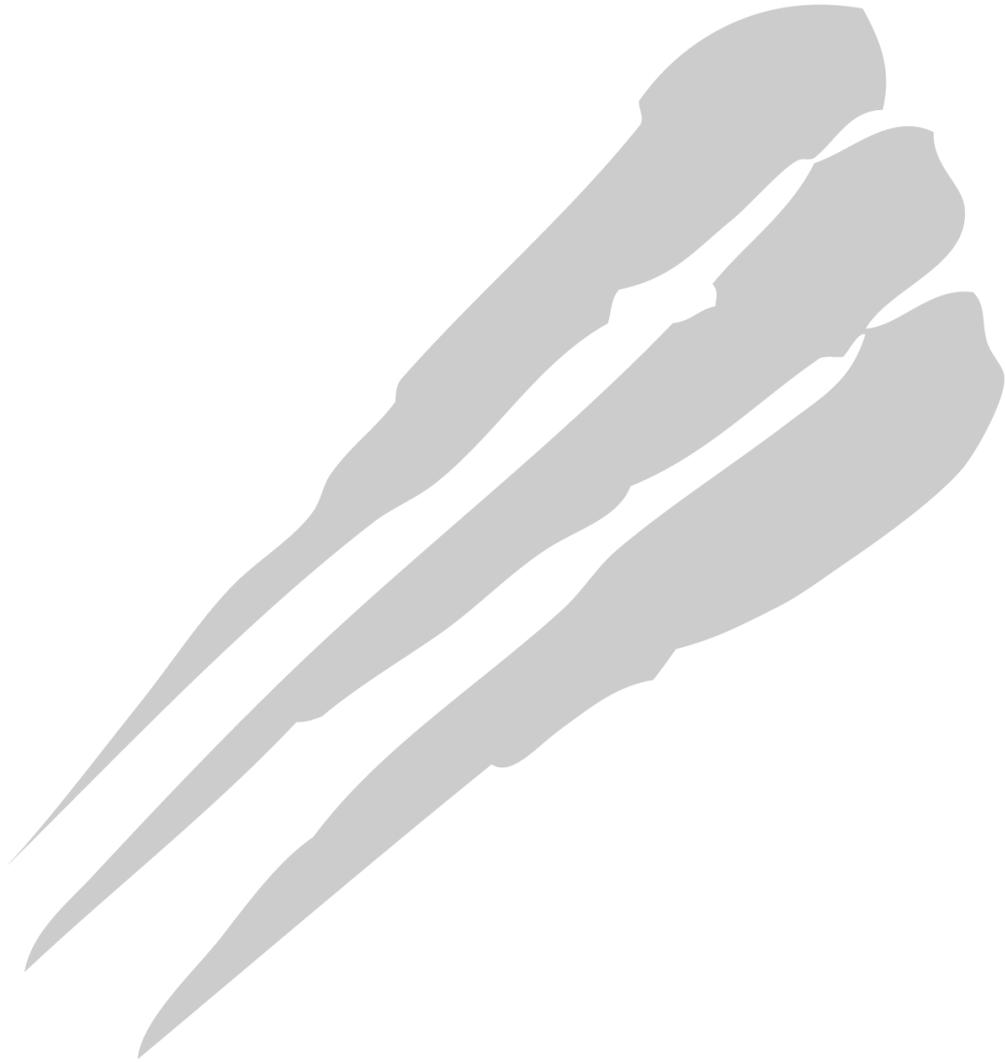
Sem o ritual que Coração-da-Aurora executa agora, reflete Silencioso, talvez seria necessário caçar os humanos responsáveis por isso e matá-los ou, ao menos, assustá-los para que nunca mais voltem à montanha. Isso iria fazê-los deixar a seita, vestir a pele dos homens e talvez até entrar em contato com a Seita do Sol Gelado dos Wendigo para ajudá-los. Agora não haveria necessidade disso.

Coração-da-Aurora caminha ao redor das feras de metal, uivando para que Gaia desperte. Ele esfrega seu focinho sobre a borda afiada do veículo tombado e seu sangue goteja na cicatriz feita por homens no chão da floresta.

E a floresta responde.

As plantas surgiram do solo, apesar de que apenas um fraco fio de luar as alimentava. Elas tomam os veículos, cobrindo toda a estrada. Raízes e musgos cobriram as feras de metal, mas não tocaram nos cadáveres humanos. Eles irão apodrecer como é da intenção de Gaia. Poderosas árvores surgem de pequenas mudas em menos tempo do que demoraria para devorar um rato. Os Garou uivam em vitória. Coração-da-Aurora-rhya, o grande mestre de rituais dos Garras Vermelhas, havia purificado e protegido esse local.

Silencioso, sem fazer som algum, ergue sua cabeça para o céu. Ele não pode uivar, mas essa noite, o desejo de seu coração de lobo é forte demais.





Capítulo Dois: Carne

“O restante da matilha dormiu. Ele solitário sentiu o toque de... Ele não sabia o que. Lobos não se afligem. Nem por si mesmos.”

— Alice Bortchardt, *Night of the Wolf*.

Os Garras Vermelhas são nossa última esperança.

Um modo dramático de começar, não? Mas eu creio nisso de verdade. Depois de quase cinco anos de viagens e estudos entre os Garras, creio que eles possam possuir os segredos de sobreviver ao Apocalipse, de reivindicar nossa herança lupina e, talvez, de derrotar — ou curar — a Weaver e a Wyrn. Eu não quero sugerir que uma seita de Garras Vermelhas tenha esses segredos trancados em algum lugar e se recusa a dividi-los. Esse não é o caminho da tribo do Grifo (apesar de certamente tender a ser o nosso caminho).

Como meio de introdução, meu nome, entre os Garou, é Malcolm Sorriso-da-Noite, um Galliard dos Senhores das Sombras, algumas vezes chamado de Malcolm o Mentiroso. Logo após meu aterrorizante Ritual de Passagem, me vi grato (apesar de que na época “imposto” se aproximaria melhor da forma como me sentia) pela companhia de matilha de um Garra Vermelha. Ela era o Ahroun da matilha e era chamada de Corredora da Neve. Minhas aventuras com essa matilha duraram apenas um ano, depois que um erro de cálculo de minha parte que custou a vida de três dos nossos cinco membros. Corredora da Neve estava entre eles.

Eu assumi o fardo de informar sua seita natal

sobre sua morte e de lá cantar seu lamento. Eles não me permitiram, mas me fizeram esperar fora das divisas do caern enquanto executavam a Cerimônia pelos Falecidos em homenagem a ela. Quando acabou, me permitiram entrar na seita, mas rancorosamente. Os Garras — pois não havia nenhum outro Garou presente — tratavam cada um como parte da família e, após apenas um dia lá, eu não podia mais negar que estava completamente sozinho. Decidi então assumir o fardo de aprender sobre os Garras Vermelhas, essa misteriosa e, algumas vezes, ridicularizada tribo nascida inteiramente dos lobos. Poucos Galliards carregam histórias da tribo e muitos Garou criados por famílias humanas empalidecem quando têm um Garra ao seu redor. Essa atitude é danosa e desnecessária, como espero ilustrar. Durante esse relatório, eu tento ser tão objetivo quanto posso e os Garras possuem suas fraquezas, como todos nós. Eu não omiti nada, então o leitor pode me ver mencionando algumas das falhas da tribo e se perguntar de onde veio o comentário sobre a “última esperança”. Para esse leitor, eu digo: leia todo o documento e verá o que quero dizer.

Uma palavra de dedicatória antes de começarmos: minha “fonte” principal, por assim dizer, para muitos problemas relacionados aos Garras foi um Garra Vermelha Philodox chamado Escuta-os-Menores-Sons.

Quando na Europa Oriental, eu visitei o Caern do Rio Azul (antes de sua queda, obviamente) e falei com o Mestre de Rituais. Seu nome era Escuta-os-Menores-Sons e ele era muito novo para receber tal posto. Depois eu descobri que ele tinha um apetite voraz por conhecimento de todos os tipos, incluindo métodos mais “humanos” de aprendizagem, o que permitia a ele aprender rituais muito mais rapidamente do que seus companheiros e ganhar aquela posição de prestígio tão cedo. Ele era bem versado na cultura dos Garou e tinha conhecido membros da maioria das outras tribos.

Quando o caern caiu, pelo que me contaram, ele sobreviveu à onda inicial de Malditos venenosos que mataram a maioria dos Garou de lá. Eu ouvi que ele entrou em Harano à medida que o espírito do caern falecia e morreu à beira d’água. Considere esse um legado para Escuta-rhya.

A Tribo dos Lobos

Minhas viagens me levaram por todo o mundo. Eu visitei locais onde lobos são encontrados naturalmente e, quase sempre, encontrei Garras ali, mas também visitei seitas mistas que possuíam uma matilha ou até mesmo um único membro Garra, e a diferença no panorama é impressionante. Os Garras são muito mais lobos do que a maioria dos Garou hominídeos são humanos, e eles resistem — quase desesperadamente — a qualquer tentativa de trazer seu lado humano à tona. Admitem que esse lado existe, mas o tratam como uma maldição insuperável.

Isso, para nós (e por “nós”, eu quero dizer Garou hominídeos) pode parecer estranho ou tolo, mas considere o nosso contexto. Nós, antes, passamos pela mesma coisa. Ao crescer como ser humano, nós tivemos que aprender como andar nas quatro patas e farejar o solo, como antecipar os caprichos de nossa matilha através de linguagem corporal e cheiros, e (essa é a injustiça para muitos dos hominídeos jovens) aceitar que outro Garou possa ser dominante. Dominância é um assunto ardiloso no mundo moderno. É o foco de praticamente todos os problemas internos da Nação Garou, para não falar sobre os problemas que causa nos assuntos humanos. E é por isso que os Garras não tendem a criar agitações na Nação — eles sabem que não são dominantes porque não podem se mover em círculos humanos bem o suficiente para liderar. E isso é algo que eles estão dispostos a aceitar.

Conversando Com os Garras Vermelhas

Comunicar-se com os Garras exige paciência e uma boa memória (já que a maioria das informações que se pega será através de cheiros e toques, tanto quanto por sons). Se algumas das minhas explicações parecerem confusas ou se algumas das “citações” que peguei dos

Garras parecer difícil de se entender, por favor, lembre-se que eles não se traduzem facilmente para as línguas humanas. Eu gostaria de apontar três problemas em particular.

História — Há Algum Tempo

Eu tentei aprender a história dos Garras, mas ela não é tão simples. Primeiro, eles são **muito** relutantes em usar qualquer linguagem além da dos lobos, que não é capaz de contar histórias da maneira que nós, hominídeos, estamos acostumados. Segundo, eles são ainda mais relutantes em confiar em qualquer Garou hominídeo que não seja um companheiro de matilha, sendo forçado em várias circunstâncias a esconder minha infeliz alcunha e a me apresentar como lupino (para meu crédito, eu fui descoberto apenas uma vez e o resultado é minha única cicatriz de batalha notória).

Os Garras não tratam a história como um fato imutável, principalmente porque tudo pode ter acontecido ontem. A forma como eles contam histórias, tudo, desde a criação do mundo até a última refeição, aconteceu “há algum tempo”. Se percebem que o ouvinte precisa de um parâmetro para referência, eles podem dizer “depois daquele evento, mas antes desse evento”, mas esse é todo o contexto que provavelmente alguém terá deles. Assim sendo, eu não perguntei sobre a história da tribo, na maioria das vezes. Eu perguntei sobre a tribo como ela é hoje.

Mente Humana e Coração Lupino

Os Garras Vermelhas acham, quase que universalmente, que instinto e pensamento humano estão separados. Eles compreendem que ambos são necessários para lidar com outros Garou e, assim sendo, não evitam a “mente humana” completamente, mas em sua própria companhia, eles se baseiam em seu “coração lupino”. Todos nós compreendemos essa distinção; até mesmo humanos possuem instinto em certo nível, só não são tão aguçados como o dos animais. Os Garras Vermelhas, entretanto, não acreditam que os humanos possuam um “coração” e, qualquer conversa sobre humanos trabalhando com o mesmo tipo de instinto que os lobos fazem, é fatalmente um insulto para muitos Garras (especialmente os mais jovens, que ainda pensam em si mesmos mais como lobos do que lobisomens).

Alguns conceitos, para os Garras, pertencem amplamente à mente humana. Entre eles estão: tempo, ciúme, avareza, dinheiro, piedade e desejo. Não é o mesmo que dizer que eles não podem entender ou até mesmo vir a conhecer esses conceitos, mas eles não os reconhecem inicialmente. Tudo o que eles sentem, é uma fome não conhecida que vem de suas “mentes humanas” — e isso os assusta. Algumas vezes, quando conversando com um jovem Garra, eu me encontrei obstruído e desafiado, porque minhas questões tinham despertado algo no Garou que ele não reconhecia. Algo a se considerar, caso um Garra próximo ou companheiro de matilha se comporte de modo irregular.

Escrita de Glifos

Estranhamente, os Garras normalmente não têm problemas com a escrita de glifos. Você pensaria que eles acham isso como sendo da Weaver ou algo do tipo, uma vez que a escrita é permanente, mas a maioria dos Garras compreende os glifos e os usa. Eu acho que eles a consideram apenas uma outra forma de marcar território, mas para os Garou, ao invés de outros animais. Acho que eles também pensam que os humanos compreendem os glifos (uma vez que os humanos utilizam a escrita — Garras Vermelhas geralmente não compreendem a diferença entre as línguas humanas e imaginam que toda escrita é a mesma) então, se eles marcam seus territórios com glifos, qualquer humano que entre sabe dos riscos. Mais sobre os Garras e os glifos depois.

As Raças

É notório que os Garras Vermelhas possuem opiniões muito diferentes das de um Garou (ou até mesmo de uma tribo) dependendo de qual raça seja esse Garou. Se nenhuma raça for especificada, isso é, se alguém perguntar a um Garra Vermelha “o que você acha sobre os Senhores das Sombras?” e não especificar mais a pergunta, o Garra provavelmente responderá sobre os lupinos dessa tribo. Eu perguntei para alguns Garras seus pensamentos sobre as raças; o que se segue é uma síntese das respostas que obtive.

Hominídeo

Os Garras Vermelhas não possuem Garou hominídeos. Eu achava isso tão difícil de acreditar que quando eu era um cliath eu cometi o erro de insinuar a Corredora da Neve que a tribo simplesmente os matava quando eles nasciam. O resultado foi doloroso. A tribo crê, não universalmente, mas praticamente, que Garou hominídeos são deficientes porque lhes falta o instinto natural do lobo e também porque eles se apóiam na lógica facilmente enganadora dos humanos. Francamente, eu os compreendo.

Entretanto, a tribo sofre com sua falta de Parentes hominídeos, principalmente porque eles só podem se defender, e ao seu território, através da violência. Seres humanos são determinados e desafiadores e, por Deus, se existe um monstro nas matas, alguém eventualmente vai assumir como seu trabalho matá-lo. Os Garras compreendem essa determinação — é o que os leva a acreditar que se eles exterminarem a humanidade, o mundo irá se curar.

Os Garras olham para seu status sem hominídeos como uma marca de pureza, e zombam dos Andarilhos do Asfalto por negligenciar seu lado lupino. Como eu me lembro da minha primeira vez nas matas, tentando dar algum sentido aos dados que meu nariz de lobo me dava, eu consigo entender esse argumento. Por outro lado, quando eu mencionei essa atitude com um Andarilho do Asfalto conhecido, sua resposta foi citar Thurber: “Você pode tanto cair de cara no chão como se inclinar demais para trás.”

Impuro

Tecnicamente, os Garras não possuem impuros. Se algum nasce e eles não matam, eles o dão para outras tribos. Mas não é necessariamente assim, como diz a canção.

Recentemente, os Garras têm aceitado um punhado de impuros em sua tribo. Então, não é impossível achar um Garra impuro. Porém, você pode olhar para tal criatura e ver a definição de “lobo ômega”. Garras impuros são os mais baixos da matilha. Eles raramente ensinam a eles Dons ou rituais em ambientes completamente de Garras e, naturalmente, eles comem por último. Os Garras vêem isso como um verdadeiro sinal de que o mundo está tão bagunçado que eles têm que aceitar qualquer impuro. (E, incidentalmente, apesar de não ser impossível encontrar um Garra impuro, é bastante impossível encontrar os pais de tal impuro).

Como os impuros das outras tribos, eles deixam os Garras desconfortáveis. “Não Te Acasalarás Com Outro Garou” é a lei, mas ainda assim, aqui está um impuro. Como isso aconteceu? (E sim, os Garras se sentem dessa forma com seus próprios impuros.) Alguns jovens Garras, especialmente Philodox, não irão reconhecer um Garou impuro ao menos que esse Garou seja de posto significativamente mais alto e, mesmo assim, o impuro tem que dominar o Garra de alguma forma primeiro.

Devido ao problema dos impuros na tribo ser tão importante, eu pedi a Escuta-os-Menores-Sons uma opinião, falando como um líder e um Philodox:

Os impuros não são lobos de verdade. Eles não podem procriar, são deformados e imperfeitos, não têm nada a oferecer à Nação Garou exceto sua habilidade em batalha.

Mas, os impuros aprendem Dons que nenhum outro Garou conhece. Eles geralmente sabem mais sobre a cultura dos Garou do que os nascidos entre lobos e humanos, porque eles têm que viver toda sua vida entre Garou. Eles não podem passar seu conhecimento para seus próprios filhotes, mas talvez eles tenham algo a ensinar aos filhotes dos outros. Não, os impuros não são lobos de verdade — mas eu acho que são verdadeiros Garou.

Lupino

Os Garras gostariam de pensar que eles definem a raça lupina, e a maioria das tribos concordaria, mas essa não é toda a história. Os Garras tentam ser lobos, não Garou lupinos, e existe uma diferença. Isso causa uma rixa silenciosa entre os Garras lupinos e os lupinos de outras tribos, mas os Garras se sentem mais à vontade ao redor de outros lupinos, então, eles normalmente ignoram essa tensão.

Os lupinos de outras tribos algumas vezes fazem peregrinações para seitas de Garras, pelo que me disseram, para aprender como realmente conciliar o fato de ser Garou e ser lupino. Eu não sou lupino, então não posso ter certeza de quão bem isso funciona. Tudo que sei é que nunca descobri um meio fácil de equilibrar em ser

um humano e um lobisomem. Você meio que sabe como fazê-lo, ou você escolhe um lado e exclui o outro. Eu tenho certeza que é assim que funciona para os lupinos também, mas eu pergunto quão bons os Garras são em demonstrar o equilíbrio.

Os Garras e os Outros Garou

A primeira coisa que descobri sobre os Garras Vermelhas, sem nenhuma surpresa, foi a opinião deles sobre os outros. Os Garras normalmente são bem falantes sobre tais opiniões quando as têm. Inicie uma conversa, mesmo que na língua Garou, sobre as Tribos Puras com um Garra Vermelha europeu presente e ele provavelmente irá dormir ao invés de participar. Por outro lado, qualquer discussão sobre humanos (ou até mesmo hominídeos) provavelmente irá arrancar fortes palavras de um Garra, porque eles foram ensinados desde o Ritual de Passagem a ter opiniões sobre os “macacos”.

Naturalmente, nem todos os Garras se sentem da mesma forma sobre as tribos, as Feras ou qualquer outra coisa. Eu fiz as mesmas perguntas para várias seitas de Garras, assim como para qualquer Garra que tive a oportunidade de encontrar e tentei descobrir qualquer coisa em comum. Eu, geralmente, não estava na condição de poder anotar, mas eu tentei colocar algumas citações dos Garras para ilustrar esse senso comum. Muitas das minhas citações vêm de Escuta-os-Menores-Sons.

Tribos

Os Garras Vermelhas possuem uma posição nem um pouco invejada na Nação Garou. Como os Filhos de Gaia, suas filosofias não se encaixam bem no mundo moderno. Assim como os Roedores de Ossos, suas crenças os tornam impopulares com as outras tribos. E como os Crias, eles geralmente são vistos como cruéis e sedentos por sangue.

Mas por tudo isso, os Garras têm algo que as outras tribos não podem tocar. Eles possuem uma pureza que não podemos explicar. Eu creio que isso seja devido às outras tribos terem se tornado muito complicadas — nós nos baseamos em culturas ou crenças humanas, ao invés da Lítania dos Garou ou dos mundos espirituais, ou qualquer outros conceitos únicos aos Garou. Entretanto, os Garras são lobos e é isso que os faz uma tribo. É também o que deixa as outras tribos nervosas.

Fúrias Negras

As Fúrias e os Garras são ambos leais defensores da Wyld, esse tipo de amizade às vezes ultrapassa os limites da raça e sexo. Além disso, as Fúrias Negras protegem seus Parentes lupinos e tentam manter sua raça lupina saudável com o passar dos anos (e foram mais bem sucedidas do que muitos), o que dá a elas muito respeito por parte dos Garras.

Qualquer rixa que exista entre essas duas tribos tende a vir da visão dos Garras sobre os humanos. Muitas Fúrias passam suas vidas defendendo humanos e os Garras vêem isso como um desperdício de energia.

Escuta-os-Menores-Sons tem isso a dizer sobre as Fúrias:

As Fúrias nos deram ajuda quando esse caern foi atacado há algum tempo, mas então pediram por nossa ajuda em libertar alguns humanos do cativeiro a alguns dias de corrida daqui. Não podíamos ajudá-las a libertar ou ajudar humanos, então elas ficaram muito nervosas com isso. Eu não entendo o porquê; a Lítania exige que elas nos ajudem a defender um caern, mas não diz nada sobre ajudar os macacos.

Roedores de Ossos

Eu admito que eu mesmo não penso muito sobre os Roedores de Ossos e os Garras Vermelhas ecoam essa atitude. Eles enxergam os Roedores como *urrah*, como cachorros que abandonaram sua herança lupina para viver entre os humanos e entre a sujeira. A maioria dos Garras Vermelhas vive pelo adágio “Não defeque onde você come” e, para eles, os Roedores de Ossos fazem exatamente isso, começando por viver em meio às fezes.

No entanto, um Garra Vermelha Ragabash de Nova York (o estado, obviamente, não a cidade) que passou algum tempo em uma matilha com um Roedor de Ossos disse isso sobre eles:

Dente-de-Rato-yuf cheirava horrivelmente como óleo e fumaça, vestia roupas humanas que fediam vômito e falava muito nas línguas humanas. Mas quando nossa matilha se aventurava na cidade, ele me ensinou como agir como um humano para que eu não colocasse nossa matilha em perigo e, quando os Dançarinos da Espiral Negra atacaram nossa matilha, ele os viu primeiro e se jogou na batalha. Dente-de-Rato-yuf é um companheiro de matilha leal e um verdadeiro Garou, eu o defenderia como a qualquer lobo.

Filhos de Gaia

Os Filhos são realmente difíceis de se entender. Algumas vezes eles agem como pacifistas e algumas vezes eles são os cretinos mais durões. Eu posso compreender isso, mas os Garras gostam das coisas simples, então a primeira experiência de um Garra Vermelha com os Filhos (ou a primeira coisa que ele falaria sobre eles) tende a formar sua opinião completa, para melhor ou pior. Comumente, essa opinião é “honroso guerreiro de Gaia” ou “fracote amante de humanos”.

A opinião de Escuta-os-Menores-Sons sobre os Filhos de Gaia:

Piedade é uma respeitável (apesar de não ser praticada) característica entre os humanos. Entre os lobos, e em geral por todo o mundo natural, não é. Um predador piedoso iria morrer de fome. Uma presa piedosa iria se sacrificar para alimentar um predador faminto e não geraria sua prole. Os Filhos devem

aprender que o mundo não é piedoso e que eles também não podem ser, se eles desejam sobreviver ao mundo.

Fianna

Os Fianna e os Garras têm relações tensas, principalmente porque os Fianna retiram muito prazer da comida, bebida e (hãh-hãh) da recreação. Não é que os Garras não apreciem essas coisas, mas eles não fazem a grande produção que os Fianna fazem sobre isso e enxergam essa ênfase como “humana demais”. Entretanto, uma vez que os lupinos Fianna são capazes de produzir canções de uivos de beleza e complexidade sem paralelos, algumas vezes as duas tribos encontram algo em comum. No entanto, mais comumente os membros hominídeos da tribo acham os Garras Vermelhas orgulhosos e bruscos (apesar de que, por sua vez, os Garras acham que os Fianna hominídeos conversam demais).

Escuta-os-Menores-Sons fala sobre os Fianna:

Uma vez, uma matilha Fianna parou no Caern do Rio Azul por uma noite antes de usar nossa ponte da lua para voltar para casa até a Irlanda. Eles reclamaram de tédio, então os convidamos para caçar conosco. E não foi agradável. Nós uivamos histórias para eles, mas eles não as entenderam muito bem. Por fim, eles montaram uma fogueira e beberam veneno até que quase não podiam mais andar. Na outra manhã, eles disseram que os Garras não sabiam como

se divertir.

Crias de Fenris

Os Crias e os Garras dividem algo em comum — desejo por sangue. Era isso que me ensinaram antes de meu Ritual de Passagem, que essas duas tribos eram de grandes guerreiros, mas nada mais. Porém, isso sempre me pareceu muito simplista.

Os Garras Vermelhas, é triste dizer, olham para os Crias da mesma forma que fazem com os Fianna: como Garou que deixaram seu lado humano sobressair. Os Garras Vermelhas não vêem a “fúria frenética” como algo inerente ao lobo. Afinal de contas, lobos não entram em frenesi e matam tudo o que move para sua segurança. Lobos são predadores, e predadores lutam para sobreviver, não pela glória. Então, apesar dos Garras respeitarem a força dos Fenrir, eles ainda se mantêm cautelosos quanto a eles.

Eu acho que Esconde-nas-Folhas, um Garra Ragabash que conheci na Alemanha coloca isso de forma melhor:

Os Crias cheiram e agem como lobos rabugentos na maior parte do tempo. Qualquer brincadeira, qualquer mordida de leve pode enfurecê-los. Seus hominídeos são, algumas vezes, ainda mais temperamentais, mas seus impuros vêem como uma honra morrer por Gaia. Para os impuros, talvez seja, mas eu não desejo ser levado com eles!



Andarilhos do Asfalto

E é aqui que as coisas ficam desagradáveis.

Os Andarilhos do Asfalto são predominantemente hominídeos. Eles são, de muitas formas, o pólo oposto aos Garras Vermelhas — eles protegem e encorajam a humanidade, eles vêem seu lado lupino como inconveniente etc. Não é difícil de imaginar como isso faz os Garras se sentirem. Os Andarilhos do Asfalto são, para os Garras, *urrah*, e isso é o melhor que eles falarão a respeito deles. Devido ao nome tribal dos Andarilhos do Asfalto ter mudado com os anos, alguns Garras Vermelhas apenas o chamam de Amantes da Weaver e se dão por satisfeitos.

Alguns Garras Vermelhas assumem que os Andarilhos do Asfalto deliberadamente negam seu lado lupino da mesma forma que os Garras fazem com seu lado humano. Isso não é verdade, claro, mas é interessante observar um Garra Vermelha em volta de um Andarilho do Asfalto lupino. O Andarilho do Asfalto cai em uma postura de “ômega” mais rápido do que você possa terminar de dizer “desculpa patética treinada em casa para um predador.”

Esses malditos urrah tiveram sua chance de ser verdadeiros Garou antes dos humanos defecarem em todo o planeta. Eles terem aprendido a gostar do cheiro não corrige seu erro.

Senhores das Sombras

Ouch. A primeira reação que tive de muitos dos Garras quando eles ouviram minha tribo foi “o que ele quer?” Os Senhores das Sombras possuem uma má reputação. Nossa filosofia de que “os fins justificam os meios” nos custa pontos com cada uma das tribos e, para os Garras Vermelhas, para quem um insulto aconteceu “há algum tempo”, isso pode ser realmente problemático.

Apenas recentemente, no entanto, as coisas estão melhorando à medida que os Senhores das Sombras de todo o mundo estão aceitando as ordens do Margrave. Ele forjou alianças bem sucedidas com os Garras na Europa, e a mensagem enviada é: os Senhores podem ser confiados, e até mesmo seguidos. Se os Presas caírem (e eu não estou desejando isso, compreendam, apenas dizendo “se”) então os Senhores podem ser o que irá impedir os Garras Vermelhas de fugirem para as florestas sozinhos — ou pior, entrarem em guerra com a humanidade.

Escuta-os-Menores-Sons morreu antes dos Garras Vermelhas e dos Senhores das Sombras unirem forças na Europa oriental. Veloz-Como-o-Rio, outro membro da Seita do Rio Azul, disse o seguinte quando falei com ele após a destruição do caern:

Os Senhores das Sombras lutaram bravamente na batalha ao lado dos Garras Vermelhas e das Fúrias Negras. Eles sofreram cicatrizes de batalha, mas venceram as lutas. Depois, eles uivaram em vitória tão alto quanto qualquer Garra. Será que desconfiamos dos Senhores apenas por que um alfa disse que deveríamos?

Peregrinos Silenciosos

Os Peregrinos Silenciosos preocupam imensamente os Garras Vermelhas. Eles não possuem um território de verdade, não parecem ou cheiram como lobos e lidam com fantasmas (dispostamente ou não). Quando eles aparecem, quase sempre trazem más notícias e, apesar da maioria dos Garras Vermelhas saber o suficiente para não relacionar o mensageiro com a mensagem, alguns deles não pensam dessa forma. Ao redor do mundo, os Garras olham para os Peregrinos como se de alguma forma eles fossem defeituosos — afinal de contas, os Garras ainda possuem algumas de suas terras natais.

No entanto, na África as coisas são diferentes. Os Kucha Ekundu respeitam os Peregrinos Silenciosos quase ao ponto de reverenciá-los, especialmente depois de Caminha-com-Poder ter ajudado a montar o Ahadi (mais sobre isso a seguir). Eu imagino que seja devido ao fato de que nas terras planas da África, pegar uma presa é uma questão de velocidade e ninguém ganha dos Peregrinos em uma corrida.

Escuta-os-Menores-Sons diz isso sobre os Peregrinos Silenciosos:

Lobos são predadores. Chacais são carniceiros. Os Peregrinos Silenciosos são alguma coisa entre eles e o fedor da carniça segue muitos deles. Eu confio nos Peregrinos, mas não confio no que os segue.

Presas de Prata

Os Garras Vermelhas vêem os Presas como a “tribo alfa” em muitos lugares ou pelo menos é o que eles dizem. Mas muitos Garras nunca nem mesmo conheceram um Presa de Prata. Eles ouviram histórias sobre a grandeza dos Presas — todos nós ouvimos — mas todas essas histórias vão janela abaixo se o primeiro Presa que um Garra conhecer for louco, estúpido ou deficiente. Pedigree tem muito valor, mas os Garras não seguirão sempre um líder à morte certa baseados apenas nisso.

Perceba que eu disse “sempre”. Nos dias antigos, se os Presas precisavam que uma vila fosse exterminada ou uma seita rival fosse atacada, eles chamavam os Garras. Um líder Presa de Prata em meio a uma matilha em sua forma Hispo agindo como um alfa podia pôr os Garras Vermelhas em ação em um piscar de olhos. Quem sabe quantos Garras morreram em serviço aos planos dos Presas de Prata? (Eu já ouvi muitas histórias, mas admito que devido às fontes, minhas informações podem estar um pouco erradas.)

Ultimamente, porém, os Garras estão despertando para esses fatos desagradáveis. Em partes do mundo onde há um “corpo governante” de Garou — Austrália, por exemplo — os Garras estão ficando mais questionadores com os Presas a cada mês. Eu acho que se os Presas perderem toda a credibilidade aos olhos dos Garras Vermelhas, a Nação Garou pode perder outra tribo.

Enquanto eu estava com a matilha, eu costumava falar mal dos Presas bastante. Não que eu já tivesse encontrado um deles, claro — a inveja começa em casa, droga. Corredora da Neve me colocou no lugar uma vez:

Você já liderou uma matilha? Você já agiu como alfa ou foi responsável pela comida, bebida, acasalamento, segurança e conforto da matilha? Você já criou ou ensinou um filhote a caçar? Eu não conto histórias no seu lugar. Você não luta minhas batalhas. Nós não devemos liderar no lugar dos Presas de Prata.

Portadores da Luz Interior

Os Portadores da Luz Interior deixam os Garras loucos. Eles amam charadas e os Garras não poderiam se importar menos com elas. Eles gostam de expandir suas mentes humanas e os Garras não poderiam ligar menos para isso. Entretanto, eles se vêem frente a frente em um tópico: a Weaver.

Os Portadores (e eu sei disso porque ouvi coisas de um companheiro de tribo Hakken) vêm dizendo que a Weaver é uma ameaça maior do que a Wyrm por anos, e claro, isso é muito parecido com o que os Garras pensam também. Se as duas tribos ultrapassarem suas diferenças iniciais, isso provavelmente acontece com Portadores lupinos, eles poderiam criar métodos impressionantes para fincar uma estaca na Weaver.

O problema agora, claro, é que os Portadores se refugiaram na Ásia e muitos Garras vêem isso como “fugir com o rabo entre as patas”. Além disso, uma vez que a maioria dos Garras nunca viu um Portador da Luz, o fato de que os Portadores partiram é tudo que um Garra provavelmente sabe.

Eu visitei apenas uma seita que tinha Garras Vermelhas e um Portador da Luz Interior. Quando eu visitei, o Portador tinha voltado para a Ásia, mas falei com Sorriso Estranho, uma Garra Vermelha Theurge, sobre ele:

Mark Rugido do Mar foi nosso Conjurador da Wyld por algum tempo. Os espíritos o ouviam, os anciões o escutavam, mas sua voz colocava os Garras para dormir.

Uktena

Os Garras têm uma estranha relação com os chamados “Puros”. Supostamente, os Garras estavam nas Américas antes do resto dos Garou europeus, acasalando com os lobos nativos, e até mesmo fundaram alguns caerns antes do resto de nós aparecermos e arruinar os mundo. Mas em sua maioria, os Garras têm os mesmos problemas com os Uktena e os Wendigo que possuem com os Fianna: atenção demais para os Parentes humanos.

Outra coisa sobre os Uktena em particular é seu desejo por segredos. Eu sei, quem sou eu para falar, mas quando um Senhor das Sombras tem um segredo, você nunca saberá. Quando um Uktena tem um segredo, ele ficará presunçoso a respeito disso e esse tipo de comportamento atormenta bastante os Garras (eles vêem isso como uma mentira).

Por outro lado, os Uktena estão lado a lado com os Garras no sudoeste americano tentando salvar os lobos mexicanos remanescentes e, em alguns casos, os Uktena assumiram a forma dos Garras de fazer as coisas. Eu fiquei

sabendo que no norte do México, o Impergium reaparece, e os Garras tiveram uma ajuda em reinstalá-lo.

A seita na qual Sorriso Estranho pertence foi na verdade fundada por um Uktena, então, é claro que ela tinha algumas coisas para falar sobre eles:

Nossos líderes aqui são Uktena. Eles lideram mantendo a seita segura e protegida, não partindo para a batalha, não importa o que aconteça. Eles lideram como lobos, pensando na matilha inteira, ao invés de sua própria glória. Quando uma nova ameaça surge, eles investigam por eles mesmos, com cautela e cuidado. Na verdade, eles não conseguem descansar até que tenham aprendido tudo sobre a ameaça.

Wendigo

Muito do que eu disse sobre os Uktena serve para os Wendigo também. Entretanto, os Wendigo são guerreiros ferozes e sedentos por sangue (literalmente), e para os Garras Vermelhas durões, isso é algo positivo. No entanto, esse tipo de fúria dos Wendigo, deixa alguns Garras Vermelhas muito nervosos.

Canibalismo é um grande tabu para os Garou e para os lobos. O fato dos Wendigo seguirem um espírito canibal e dos Garou hominídeos entrarem em um frenesi canibal sob a Influência da Wyrm, não escapa aos Garras Vermelhas. Algumas vezes, os Garras e os Wendigo lutam alegremente um ao lado do outro, matando homens brancos caso eles se aventurem por terras nativas ou próximos demais de um caern. Em outras vezes, os Garras percorrem cuidadosamente os territórios Wendigo, sem saber o que os nativos farão em seguida.

Quando visitava a Seita da Filha Lacrimejante, no Alasca, eu falei com Fugaz-Raio-de-Lua, um Philodox que já agiu como emissário para os Wendigo da Seita do Sol Gelado.

Os Wendigo sempre têm locais quentes para dormir e muita carne ensanguentada. Mas eu sempre cheiro a carne com cuidado antes de comer.

Dançarinos da Espiral Negra

Eu sei que eles não são uma tribo de Gaia, mas alguns pontos precisam ser levantados aqui.

Mais cedo eu mencionei que o erro que custou a vida de três Garou — um deles uma Garra Vermelha — foi meu. Na verdade, eu chamei de erro de cálculo. Eu assumi que os Dançarinos eram estúpidos, insanos, e que se eu usasse o Chamado da Wyrm, eles viriam direto para uma emboscada.

Não funcionou assim e eu não irei entrar em detalhes, principalmente porque eu não lembro muito bem deles. Tudo o que sei é que quando tudo parecia perdido, Corredora da Neve saltou para a batalha e entrou em um estado furioso (literalmente). Ela rasgou quatro daqueles malditos controlados pela Wyrm antes que eles a derrubassem. Enquanto isso, eu tentava descobrir como sair dali vivo (o que, obviamente, eu consegui).

Quando eu fui até a seita natal dela, e quando finalmente fui permitido a falar com alguns Garou ali, o

Ahroun que a treinou antes de seu Ritual de Passagem me disse porque ela agiu daquela forma:

Os humanos, por mais que nós os odiemos, fazem o que fazem devido a um erro cometido pela Tríade e por Gaia. Os Dançarinos da Espiral Negra fazem o que fazem os humanos e coisas piores, mas eles fazem isso deliberadamente. Nós podemos odiar os humanos por serem cegos, mas os Dançarinos têm os olhos abertos e seus narizes ao vento quando eles cravam suas garras em Gaia.

Outra coisa sobre os Garras e os Dançarinos que eu aprendi durante as minhas viagens: eles nunca admitirão, mas eles possuem um tipo “aqui, mas pela graça de Gaia, vou eu” de mentalidade sobre a tribo caída. Seria muito fácil para a maioria dos Garras se entregar à Fúria e se unir aos Dançarinos, ou cair para a Wyrn, e é raro um Garra que não seja tentado por essa noção pelo menos uma vez.

Os Garras Vermelhas e as Feras

Eu mesmo tive experiências limitadas com as Feras. Conheci um Corax em uma seita européia, mas além disso, minha experiência é limitada ao que sei das histórias. Entretanto, eu consegui correr com alguns poucos Garras Vermelhas com experiência em lidar com as outras Raças Metamórficas.

Os Garras, geralmente, são confusos quanto às Raças, e no passado eles foram atraídos pela propaganda que os Presas de Prata e outras tribos (a minha está

inclusa) espalharam sobre elas. Por mais que seja tentador dizer que uma vez que os Garras são tão imersos em seu lado feral, eles não seguiriam o ciúme e as mentiras humanas que precipitaram a Guerra da Fúria, mas coisas não são assim tão simples. Para os Garras, as outras Raças são predadores rivais, e assim, quando chegou a hora de convocar ajuda para a Guerra da Fúria, os Presas sabiam quais botões apertar.

Ajaba

Eu passei algum tempo com os Kucha Ekundu na África e eles me contaram sobre os metamorfos hienas. Eu não acreditei no início, mas um de seus Galliards me contou histórias que não mudavam muito de seita para seita, então, eu comecei a pensar que poderia existir uma raça de Fera que a maior parte da Nação Garou não conhecesse. Evidentemente, esses Ajaba estão iniciando um retorno da quase extinção e são guerreiros capazes.

Agora, o que isso faria para a reputação mundial dos Garras Vermelhas se eles pudessem ajudar a salvar uma Raça Metamórfica da aniquilação e apresentá-la à Nação Garou como uma nova força na guerra contra a Wyrn?

Ananasi

Os Garras Vermelhas não correram ao lado de nenhum dos metamorfos aranha mais do que o resto de nós. Eu acho que é porque, sendo uma cria da Weaver, eles ficam mais nas cidades. Você pode imaginar como os Garras se sentem sobre eles.



Bastet

Os homens-gatos, por outro lado, possuem uma certa história com os Garras e ela não é muito bela. Na América do Norte, os Bastet nativos (pumas e lincês, eu acho) se deram bem com os Garou nativos por um tempo. Os Garras Vermelhas não cruzavam caminhos com os Bastet na época, e nem o fazem hoje, mas quando isso acontece, normalmente acaba com alguém morto. Eu conheci um Garra Vermelha Galliard chamado “Matador de Lincês”, e ele me disse como conseguiu seu nome e o que pensava sobre os Bastet:

Eu vi um metamorfo-lince comendo um coelho nos campos de caça da minha seita. Eu rosnei e o ameacei; ele se pôs em suas patas e as bateu para mim. Eu tomei minha forma de Hispo e mostrei meus dentes; a criatura imitou meus movimentos. Eu fiquei sob duas patas na forma de guerra e o avisei para deixar as terras dos Garras; ele tomou a forma humana e zombou de mim.

Eu ataquei uma vez, e sua cabeça caiu no chão.

Os chamados “Olhos de Gaia” são cegos. Eu nunca teria dado ao Bastet qualquer aviso se soubesse o tanto que ele era estúpido.

Claro que essa atitude não é universal. Na África, os Kucha Ekundu (que você irá descobrir que são exceções da tribo em vários tópicos) se dão bem com a maioria dos Bastet, pelo que me disseram. Mas as Feras da África supostamente estão em uma coalizão nos dias de hoje, então pode ser mais por causa disso do que especificamente por causa dos Kucha Ekundu.

Corax

Corvo agiu como totem para incontáveis matilhas de Garou durante os anos, os Garras Vermelhas reconhecem o Corvo como um espírito paciente e detentor de conhecimento. Em relação aos Corax, eles levam notícias às seitas de Garras assim como para qualquer outra tribo, e eles são carneiros, não verdadeiros predadores, então os Garras não os consideram ameaçadores. Os Garras Vermelhas não se importam em usar ataques furtivos e derrubar seus inimigos com maior número (“luta justa” é um conceito humano, afinal de contas) então eles ficam felizes em pegar qualquer informação que um Corax esteja disposto a entregá-las.

A única rixa é que os Corax são muito falantes. E os Garras Vermelhas não entram em bate-papos. Porém, pelo que já vi, ambos os grupos fazem concessões para o problema do outro.

Gurahl

Existe um sangue ruim entre os Garou e os Gurahl. Eu acho que todos nós sabemos disso. E se os Garras Vermelhas seguem ou não a linha de que “a Guerra da Fúria foi justa, pois os homens-ursos são monstros necromânticos” depende *inteiramente* da seita em que você está.

Em alguns lugares, notoriamente na Europa onde os

Garras Vermelhas ainda são relativamente próximos dos Presas e dos Senhores, você encontrará Garras Vermelhas que resmungam sobre os “ursos da Wyrn”. Nos EUA, no entanto, os Garras ouvem mais das histórias dos Gurahl vinda dos Wendigo e dos Uktena, e assim eles têm a versão do “curandeiro”.

Se você tiver que conversar com os Garras Vermelhas sobre os Gurahl, descubra o que os Garras locais ouviram antes de dar a eles a sua opinião. Algumas seitas de Garras Vermelhas irão pular de alegria com qualquer notícia de que os metamorfos-ursos ainda estão por aí, e algumas delas irão pular na chance de corrigir esse descuido.

Incidentalmente, eu não sei de qualquer Gurahl ainda vivo, mas um Garra Vermelha em uma seita em Wyoming disse algo que me deu esperança:

Nossos Galliards uivam o Caern das Cavernas Profundas, que antes era cuidado por uma grande ursa marrom. A história diz que ela foi dormir tão dentro da terra que nenhuma besta poderia sentir seu cheiro, mas, antes disso, ela entregou o caern à proteção dos Garras Vermelhas. Desde então, Grande Ursa cuida do caern e nossos Meia Luas aprenderam um ritual especial para recebê-la, caso ela retorne.

Mokolé

Novamente, depende de onde você está. Mas a maioria dos Garras vê os homens-crocodilo como criaturas da Wyrn. Eles não apenas são predadores rivais, mas eles são répteis (o que significa que eles têm um odor estranho) e eles se parecem muito como os monstros da Wyrn, supostamente, são. Muitos Garras sequer conhecem a palavra “Mokolé”, mas se eles virem um, eles assumirão o pior e irão atacar.

Na seita na Louisiana que mencionei, os lobos ocasionalmente têm problemas com crocodilos. Ninguém viu um Mokolé ainda, mas baseado no que Sorriso Estranho me disse, eu diria que há uma boa chance deles verem:

Algumas vezes nós ouvimos sons dos pântanos, como grandes foles. Algumas vezes, esses sons ecoam até o mar, como se bestas gigantescas estivessem cantando entre si por entre a neblina. Nossos líderes da seita – Uktena, como eu disse — são curiosos e desejam enviar uma matilha até os pântanos para descobrir a fonte do barulho. Eu espero que eles não enviem uma matilha conhecida por sua perícia em batalha, pois acho que tal matilha não retornaria.

Nagah

Uma coisa interessante sobre os Garras Vermelhas é que eles tem raízes históricas na Índia, que é uma área sobre a qual a maioria das outras tribos não sabe muito. Devido a essas raízes, os Garras sabem algumas coisas sobre os Nagah — eles eram dançarinos. Eu falei com Rasteja-pelos-Sentinelas, um Sem Lua, próximo de uma pequena vila na Índia do Oeste, que tinha isso para dizer sobre eles:

Os homens-serpentes foram brutalmente

maltratados. Nós cantamos antigos uivos deles dançando, balançando para trás e para frente com graça e beleza que nenhum de nossos caçadores pode igualar. Mas lembre-se do porquê a serpente dança e de que ela não pode ouvir a música.

Nuwisha

Os Garras Vermelhas não pensam muito sobre os homens-coiotes. Eles não os vêem como os “sábios Trapaceiros”. Normalmente, eles os enxergam como o “pseudo-lobos que covardemente fogem de nossas caçadas e comem lixo”. A maioria dos truques obtusos que os Nuwisha colocam vão diretamente contra a cabeça dos Garras ou os insulta porque a mensagem subliminar parece ser “pense como um humano e você vai entender”. Isso não é uma boa forma de ensinar qualquer coisa para os Garras.

Os Nuwisha supostamente são o senso de humor de Gaia. Os Garras Vermelhas enquadram o humor sob a seção da “mente humana” deles mesmos, sendo assim não confiam nele (pelo menos os mais novos não). Um Nuwisha que foque mais em “brincar” e ensinar lições do que ter aplicações práticas e diretas iria se dar bem com os Garras, eu acho.

Ratkin

Lobos comem ratos e camundongos. Os Garras Vermelhas desprezam as cidades, que é onde os Ratkin vivem. Os Ratkin espalham doenças e têm terminantemente um mau temperamento. Os Garras e os homens-rato não andam juntos, mas eles deviam. Por quê? Porque ambos estão putos com a raça humana.

Eu não posso acreditar no que estou escrevendo, mas se os Garras Vermelhas tomassem vantagem dos números dos Ratkin e da posição deles dentro de cada cidade grande — caso os dois grupos decidissem aprender um com o outro — a raça humana estaria em sérios problemas. Iria exigir um pouco de pensamento lateral da parte dos dois grupos, mas isso não está fora das possibilidades.

Rokea

Lobos normalmente não freqüentam as terras costeiras e os homens-tubarão normalmente não ficam na terra. O único local em que encontrei Garras que conheciam os Rokea foi na Europa e, ainda assim, tudo o que sabiam era que os Rokea existiam.

Os Garras Vermelhas e as Outras Criaturas

Os Garras não vêem vampiros e os magos humanos tanto quanto as outras tribos porque eles ficam nas matas. Tudo o que isso significa é que eles vêem monstros dos tipos que nós, hominídeos, sequer podemos imaginar. Fomori em corpos de ursos gigantes, espíritos materializados de Gaia-sabe-lá que parte da Umbra, Buracos da Wyrn que cresceram por décadas, pois ninguém ia até estas partes das florestas — os Garras

lidam com tudo isso como uma questão de destino. Apenas tenha isso em mente, caso você pense que eles têm facilidades por não viverem nas cidades. As cidades dão proteção que nós não percebemos, e nas matas, vale tudo.

Vampiros

Algumas vezes os Sanguessugas visitam as florestas, pelo que me disseram. Alguns deles podem até se transformar em lobos, assim como as lendas. Adivinhe só? Os Garras não são enganados. Lembre-se, boa parte da “linguagem” lupina é olfativa e, até onde sei, os cadáveres não podem produzir odores. Qualquer lobo morto-vivo que entre no alcance olfativo de uma matilha de Garras Vermelhas provavelmente será rasgado em pedaços.

No entanto, aqui vai uma história assustadora. Eu ouvi sobre uma matilha de Garras Vermelhas que descobriu vários vampiros perambulando nas suas matas. Eles estavam prontos para matá-los, mas então um Ragabash falou que essas coisas matavam humanos. Então os Garras apanharam uma família de pessoas que estava acampando nas proximidades e os prenderam em árvores, onde os Sanguessugas os achariam. Os vampiros, aparentemente famintos, os beberam até secar, e os Garras os deixaram voltar para a cidade.

Porém, eu devo dizer que ouvi essa história em terceira mão de um Roedor de Ossos que a ouviu de um vagabundo, que ouviu algumas pessoas (aparentemente vampiros) conversando. O Roedor de Ossos preencheu algumas lacunas na história (obviamente, nem o vagabundo e nem os vampiros sabiam sobre os “Garras Vermelhas”, e quem sabe o que os vampiros estariam fazendo nas matas?), mas mesmo que seja apenas uma meia verdade...

Magos

Coisas estranhas acontecem ao redor dos caerns. Flores estranhas nascem, estranhos cogumelos brotam e algumas dessas coisas podem ser usadas como “ingredientes mágicos”. O problema é, cultivá-los pode enfraquecer o caern, se for feito sem cuidados. Feiticeiros são humanos, o que significa que os Garras assumem que eles serão descuidados desde o início.

Quando eu visitei a Polônia, há não muito tempo, fui em uma seita de Garras onde o musgo que crescia próximo ao centro do caern era de uma cor violeta esquisita. Os Garras disseram que sempre tinha sido desse jeito e que algumas vezes os humanos vinham procurar pelo musgo. O humano que o fez mais recentemente, eles disseram, conjurou fogo quando os guardiões o atacaram e então desapareceu, gritando de dor. Os Garras Vermelhas assumiram que Gaia se sentiu ofendida pelo comportamento dele e o atacou. Parece correto, na minha opinião.

Os Mortos

Os Garras Vermelhas matam pessoas. É um fato duro, desconfortável (e que irei discutir depois), mas eles

o fazem. E, algumas vezes, essas pessoas não desaparecem, mas ficam presas como espíritos vingativos, ou coisa pior. A maioria dos mestres de rituais dos Garras Vermelhas aprendem um ritual especial que pouquíssimos Garou fora da tribo conhecem. Ele repele os fantasmas humanos, mas não faz nada contra espíritos mais familiares (incluindo Malditos, infelizmente). A cultura dos Garras Vermelhas diz que eles aprenderam esse ritual com os Peregrinos Silenciosos, seguindo o exílio dessa tribo de sua terra natal, mas ninguém tem certeza (e é claro que os Garras não se importam onde aprenderam o ritual).

O problema é que os humanos mortos nem sempre terminam como assombrações fantasmagóricas. Às vezes eles voltam corpóreos também e esse ritual não consegue impedir tais horrores. Claro que, uma vez que os “zumbis” possuam corpos, os Garras podem responder a tal ameaça da forma comum, mas ouvi algumas histórias sobre cadáveres ambulantes se curando de ferimentos de garras e presas em segundos, conjurando ventos e tempestades. Também ouvi que se um deles encontra o responsável pela sua morte, incansavelmente ele o rastreia e mata. Visitei uma seita de Garras Vermelhas cuja divisa chegava até uma pequena cidade em Wyoming. A seita estava executando uma Cerimônia pelos Falecidos quando cheguei, pois um Ahroun tinha sido rasgado em pedaços por um humano que ele havia matado a menos de um mês atrás. Os Garras não tinham planos de investigar isso. Eles estavam todos aterrorizados, pois um

de seus mais básicos preceitos — humanos são fracos e fáceis de matar — tinha sido completamente destruído. Imagino se é a mesma coisa em todos os lugares em que um humano morto retorna para se vingar.

Caçadores

Outra coisa a mais, sobre o assunto dos humanos não-indefesos. Ouvi uma história de uma matilha de Garras Vermelhas que encontrou um grupo de humanos caçando em suas terras. Eles atacaram, claro, e descobriram não apenas que os humanos estavam preparados, mas que eles tinham estranhos poderes que forçaram os Garras a recuar e os manteve encurralados. Os humanos carregavam prata nas armas e mataram dois Garras antes do resto deles ficarem espertos e desaparecer.

Eles atormentaram esses “caçadores” por três dias, os mantendo longe do centro do caern e atacando sempre que podiam. Quando eles finalmente mataram o último, os Theurges examinaram os cadáveres com todos os Dons e fetiches que tinham acesso. Aqueles “caçadores” eram completamente humanos, com certeza.

Os Garras Vermelhas e os Humanos

Agora que já falei um pouco sobre os Garras Vermelhas e seus relacionamentos com as tribos, as Feras, e algumas das estranhezas que existem por aí, acho



que o leitor provavelmente tem uma boa noção de que a tribo não é perfeita ou um parâmetro coletivo do que é ser Garou. Da mesma forma, eles evitaram alguns dos erros que as outras tribos cometeram. Mas a maioria dos Garou sabe que os Garras Vermelhas são dedicados inimigos dos humanos e, antes de me aprofundar na cultura deles, pode ser uma boa idéia discursar sobre esse lado da tribo.

Garras Vermelhas matam pessoas. Na verdade, a maioria dos Garou mata ou já matou ou mataria caso necessário. Eu já e tenho certeza de que o leitor também. Na verdade, a primeira coisa viva que matei, além de um mosquito ocasional, foi uma pessoa, durante minha Primeira Mudança. Ao invés de relatar a história (que é irrelevante para os Garras), irei apenas dizer que acabar com outra vida humana me jogou em uma espiral de culpa e pesar que durou... bem, na verdade, ela ainda não acabou. E o homem não era um inocente observador, mas esse não é o ponto. Existe algo na mente humana que vai contra matar outras pessoas. Sim, esse impulso de preservar a vida é ignorado com uma frequência impressionante, mas está lá, mesmo que as pessoas que matam não admitam. Muitas das “pessoas normais” (ou seja, humanos que não são soldados, policiais etc.) que matam, mesmo em autodefesa ou por acidente, terminam na terapia ou mortos por suicídio. O impulso que preserva a vida humana é muito forte entre os humanos.

Garras Vermelhas não possuem esse impulso. Não apenas isso, eles são ensinados desde que passam pela Primeira Mudança que matar humanos é um adjunto necessário para o que nós, Garou, fazemos. Se as outras tribos não sabem disso, sinto muito. Mas, os Garras ouvem quando ainda se enfurecem com aquele primeiro ataque da Fúria, se você se encontrar em uma missão e tiver humanos à sua volta durante uma luta, não se sinta compelido a protegê-los ou até mesmo a permitir que eles deixem a área vivos. E a maioria deles, tentando entender o que está acontecendo, abismados com a súbita habilidade de reter informação e obedecer princípios de longo prazo, carrega isso no coração.

Em defesa dos Garras, os humanos são responsáveis por muito dos problemas deles. Os lobos foram assassinados por séculos ou mais, os humanos poluem a Terra e por aí vai. Os Garras Vermelhas acreditam veementemente, com mais convicção do que qualquer fundamentalista no planeta, que se todos os humanos forem destruídos, Gaia iria se curar e os Garou poderiam voltar a ser lobos. O que os Garras não enxergam, ou talvez ignorem, é que a maioria dos Garou não começou como lobos. Então, os Garras iriam, se conseguissem alcançar seu objetivo, matar os Garou hominídeos também? A resposta normal que tive quando fiz a pergunta para os Garras foi algo como “claro que não”. Mas eu diria que não é algo que eles já se perguntaram.

Se você tem um companheiro de matilha Garra Vermelha, saiba que ele matará um humano assim que olhar para ele. Ao exterminar essa vida, o Garra vê um humano a menos que irá erguer um porrete ou uma arma

para seus filhotes ou Parentes. O Garra *não* vê uma mãe ou pai, uma criança, um provedor, ou qualquer coisa capaz de amar. O Garra vê apenas um inimigo.

Todos os Garras?

Não. O narrador está falando de sua própria experiência, mas iremos dar uma pausa aqui e dizer que nem *todos* os Garras Vermelhas demonstram esse tipo de ódio em relação aos humanos. Você é perfeitamente livre para interpretar um Garra que vê um valor redentor na humanidade ou que não acha que todos deveriam morrer, ou ainda, que acha que combater a violência com violência é o caminho errado.

Mas a maioria dos Garras de fato demonstra essa ferocidade e essa falta de respeito pela vida humana. E nós reconhecemos que isso é uma proposição amedrontadora e desafiadora para qualquer jogador. Parte do processo de desenvolvimento para um personagem Garra Vermelha pode (e provavelmente deve) ser uma percepção progressiva de que a luta para erradicar a humanidade é fútil — mas talvez não. Talvez você prefira interpretar um personagem que assume a posição linha-dura até a morte. Há possibilidades de histórias para ambos. Apenas certifique-se de descobrir antecipadamente se o Narrador acha que ter um Garra Vermelha *hardcore*, matador de humanos, ou qualquer Garra Vermelha, iria atrapalhar a história.

Cultura dos Garras

Eu usei essa expressão enquanto falava com uma companheira minha de tribo sobre esse projeto. Ela zombou e perguntou se existia tal coisa. Os Garras Vermelhas certamente possuem sua própria cultura, ela apenas difere consideravelmente da de qualquer outra tribo. Eles possuem uma forma própria de contar histórias, seus próprios protocolos para dar nomes, uma etiqueta própria, sua própria “adoção” da Lítania, os cinco augúrios e sobre tudo mais em nossa sociedade.

Levou algum tempo para conseguir esse tipo de informação dos Garras. Eles ensinam seus filhotes mais por exemplo do que por explicação, então encontrar Garras dispostos a conversar sobre as crenças e práticas de sua tribo (para não dizer nada sobre fazer isso com um hominídeo) foi difícil. Mas a persistência vale a pena e espero que o leitor ache isso iluminador.

A Matilha

Um Garra Vermelha passa por sua Primeira Mudança por volta dos dois anos de idade, que coincide mais ou menos com a maturidade sexual (assim como nós, hominídeos, em outras palavras). Com sorte, essa mudança acontece em uma área não distante de uma seita de Garras, mas dado a quão esparça a tribo está

espalhada nos dias de hoje, essa não é uma ocorrência comum. Todos nós sabemos como é a Primeira Mudança — os súbitos acessos de raiva, fome, sede de sangue, entre outros. Mas acho que os Garou nascidos de humanos têm uma vantagem distinta em lidar com isso, porque nós não temos a mesma batalha contra os instintos que os lupinos têm. A Primeira Mudança retira tudo de um lobo. A matilha não o aceita mais, o que significa que ele não pode mais acasalar (lembre-se de quando a Mudança acontece). Ele tem que se acostumar a caçar sozinho todo o tempo. Claro que os Garou recém Mudados podem dominar outros lobos facilmente, mas a menos que o lobo já fosse um alfa (o que é improvável, devido à época que a Mudança acontece), isso vai contra o instinto do Garou. Geralmente, Garou lupinos terminam perambulando até que outro Garou os encontrem.

De qualquer forma, assumindo que um Garra Vermelha encontre o filhote, o treinamento começa. Os Garras Vermelhas não passam por meses de estudos sobre a natureza dos mundos espirituais e a história dos Garou. Eles aprendem isso à medida em que vivem. Ao invés disso, eles são ensinados a ignorar a certeza de seus instintos. Na verdade, é menos uma questão de ignorar e mais uma questão de remodelar — um lobo irá lutar para se proteger, mas não irá naturalmente atacar e matar humanos. Os Garras trabalham para fazer o novo filhote perceber que ao matar humanos, ele *está* se protegendo.

Eu não sei quanto tempo se passa entre a “descoberta” de um Garra e seu Ritual de Passagem. Eu nunca tive a sorte de chegar em uma seita onde um filhote Garra ainda estivesse em treinamento e quando eu perguntei quanto era o tempo de “estudo”, a resposta típica foi “algum tempo”. Eu imagino que isso varia de quanto esperto é o filhote e que tipo de instrutores estão disponíveis na seita. Mas quando os instrutores acham que o Garra já aprendeu o suficiente, eles começam com o Ritual de Passagem.

Ritual de Passagem

A maioria das tribos tem certos rituais e observações que vão até o término bem sucedido de um Ritual de Passagem. Algumas tribos possuem rituais muito formais, consistindo de vários testes distintos. Algumas vezes o Ritual depende da seita em que é executado. Na maioria das vezes, o filhote deixa a seita e retorna apenas quando tiver atingido um determinado objetivo, é assim que os Garras normalmente fazem. Geralmente, o objetivo está de alguma forma relacionado com as fronteiras da seita e em protegê-las. Eu ouvi falar sobre Garras que foram ordenados a proteger uma matilha de lobos por um mês todo, outros que foram pedidos para caçar e matar o humano responsável pela morte de um lobo Parente em especial (temo que matar humanos é um fator constante nos Rituais de Passagem dos Garras).

As especificidades variam e os Garras não possuem exatamente séculos de tradições inquebráveis, rígidas para ditar seus rituais. Quando o filhote é bem sucedido e retorna para sua seita, ele é considerado um Garou de

verdade. Algumas vezes os Garras mais velhos gravarão pictogramas na carne do filhote ou assim dizem as histórias. Entretanto, eu vi comparadamente poucos Garras com tais escarificações, então isso me faz questionar de onde surgiu essa história. Sério, um Garra que não tenha passado pelo Ritual de Passagem vai carregar seu status através da linguagem corporal tão claramente que eu não acho que tais práticas sejam necessárias.

Entrando em uma Matilha

Matilhas uni-tribais são muito incomuns nos dias de hoje. Elas eram o normal, no final do século XIX, mas depois que o Oeste foi perdido e os Garou começaram a morrer mais rápido do que nasciam, matilhas multi-tribais se tornaram mais comuns. Os Garras Vermelhas, por muito tempo, não tinham nenhuma oposição em particular em dividir uma matilha com outras tribos.

Isso pode parecer contra-intuitivo, dado o quão distante eles estão das outras tribos. Mas lembre-se de que uma grande parte dessa distância vem do fato de que as outras tribos não possuem muitos lupinos e nem sempre foi assim. Nos dias antigos (ou assim dizem as lendas) não seria incomum para uma promissor Garra jovem receber a honra de participar de uma matilha de Presas de Prata ou para um lupino de uma outra tribo se unir com alguns Garras Vermelhas. Porém, à medida que a humanidade se espalhou e conquistou, os lupinos foram diminuindo, o que significa que os Garras não vêm tanto em comum com as outras tribos. Além disso, diferenças ideológicas entram no caminho (afinal de contas, nenhuma outra tribo defende a matança dos humanos abertamente). Mesmo assim, a maioria dos Garras termina em matilhas com membros de outras tribos. O que acontece então, depende do Garra.

Um ponto de orgulho entre os Garras é que eles não brigam por liderança — o lobo mais capaz lidera e pronto. Em uma matilha multi-tribal, o Garra pode achar que ele é o melhor líder, mas alguns de nós, outros Garou, podem ter uma outra opinião.

Foi exatamente isso o que aconteceu na minha primeira matilha (uma Garra Vermelha, dois Senhores das Sombras, um Presa de Prata e uma Fenrir). A Garra Vermelha (Corredora da Neve, que já mencionei) achou que ela deveria liderar a matilha porque era a Ahroun. O Presa de Prata, que era um Philodox, achou que ele deveria liderar graças à sua tribo. A Cria, graças a Gaia, era uma Theurge que sabia seus próprios limites e admitiu que não era capaz de liderar e, nem eu e nem meu companheiro de tribo (nosso Ragabash), queríamos ficar entre os dois candidatos. Todos nós percebemos que um bom desafio estava por vir. Mas não aconteceu como nós imaginamos.

Corredora da Neve não disse, “eu te desafio pela liderança dessa matilha” ou qualquer coisa. Ela apenas disse, “eu sou a alfa” e agiu como a dominante. O Presa de Prata, fundamentado nas tradições de sua tribo desde que podia andar, ficou confuso, e então disse, “eu aceito

seu desafio”. Corredora da Neve nem mesmo sabia que ela tinha proposto um.

Eles finalmente acabaram se enfrentando, Corredora da Neve venceu e todos nós éramos uma matilha feliz até que meu erro matou todos, exceto a Fenrir e eu. Mas serviu de um bom exemplo, em retrospecto, de como os Garras se comportam — eles esperam que o fardo da liderança seja algo entregue, não algo pelo qual lutar.

Eu também ouvi de matilhas nas quais o Garra *não* é o líder e sabe disso, mas acha que o Garou que assume a liderança não é melhor escolha. Caso o Garra seja um Sem Lua, ele pode fazer com que suas preocupações sejam ouvidas, mas do contrário, ele normalmente engole suas preocupações. Isso não é bom, já que o “desequilíbrio” na matilha cai sobre o Garra e o distrai. Não há muito para ser feito — afinal de contas, há mais coisas envolvidas na liderança da matilha do que simplesmente força ou pedigree, especialmente nos tempos modernos, onde uma compreensão das ruas e a diplomacia têm cada uma seu papel. Mas isso ajuda a explicar porque os Garras são tão perspicazes em parar com seus deveres e visitar suas seitas natais — as coisas por lá fazem sentido.

Desenvolvimento

Os Garras não permanecem ignorantes nos métodos humanos por muito tempo, se eles correm com uma matilha que inclui homínídeos. Quando o dever chama a matilha até mesmo para uma pequena cidade, o Garra não pode usar uma coleira e fingir ser um cachorro — a diferença entre “cão” e “lobo” é óbvia (não que muitos Garras fossem se submeter a esse tratamento, de qualquer forma). Então o Garra tem que aprender a imitar os comportamentos humanos.

Um problema que ocorre com os Garras é que eles Mudam muito cedo. A maioria dos Garou o faz, claro, mas o Ritual de Passagem tende a demorar mais para os homínídeos. Eu ouvi sobre Garras que se assemelhavam com crianças de treze anos quando assumiram a forma Homínídea pela primeira vez e um pré-adolescente saindo com um bando de caras mal encarados (especialmente se esses caras deixam as pessoas normais nervosas) pode chamar atenção.

Mesmo que não seja o caso, o Garra tem alguns sérios problemas. Ele não está acostumado a não conseguir farejar tudo no raio de 400 metros e isso é um pouco parecido a andar usando vendas. Ele não está acostumado a ter pensamentos que



sobrepõem o instinto — mas isso acontece quando eles estão na forma Hominídea. Roupas não são um problema tão grande, apesar do que você possa pensar. O Garra descobre rapidamente que não usá-las o deixa com frio, apesar de que a modéstia não vem facilmente (ouvi a respeito de uma matilha que teve que fazer o Garra vestir moletons porque ele se recusava a abotoar ou fechar o zíper de qualquer outro tipo de calças, dizendo que “não cabia”. É o suficiente para deixar um cara desconfortável...). Linguagem pode ser um inferno, especialmente se o Garra precisar aprender inglês, o que é um saco de ensinar a não ser através da imersão. Claro, todos os Garou falam a língua Garou, mas não soa como uma linguagem para um observador casual e então nós chegamos ao problema “por que essas pessoas estranhas estão rosnando umas para as outras?”. Nesse tópico, os Garras Vermelhas *são* assustadores na forma Hominídea e não é apenas por causa da Maldição. Eles tendem a se curvar, a mancar quando caminham e observam as pessoas um pouco próximos demais. Eles parecem selvagens, o que faz sentido, mas isso significa que uma matilha com um Garra deve pensar sobre um capuz ou um chapéu (para ajudar, pelo menos um pouco).

Porém, desde que o Garra não resista ativamente a aprender sobre as práticas humanas, ele irá descobri-las. Isso não quer dizer que ele irá gostar delas. Apenas significa que ele será capaz de “interpretar um humano” sem por em risco sua matilha, o que é o motivo que conduz a maioria dos Garras a fazer a tentativa. Depois de seis meses de prática ocasional, Corredora da Neve conseguia falar um pouco de inglês e podia se vestir, comer, caminhar e até mesmo dançar como uma mulher humana.

Mas são as mudanças psicológicas que realmente colocam os Garras em um labirinto. O maior deles tem a ver com perguntar “Por quê?”.

Lobos nas matas não consideram as razões para os eventos. Eles possuem um vislumbre de compreensão de “causa e efeito”, mas é em um nível tão básico que é mais instinto do que qualquer outra coisa. Quando um Garra passa por sua Primeira Mudança, ele subitamente se vê capaz de fazer perguntas e compreender conceitos abstratos — talvez não muito bem, mas o salto entre “compreensão básica” e “nenhuma compreensão” é imenso. A tribo não ensina os filhotes a pensarem dessa forma, então um Garra Vermelha que não teve muito contato com as outras tribos (ou com Garou hominídeos, em especial) provavelmente seguirá ordens de um superior sem questionar e reagirá instintivamente a qualquer ameaça perceptível. Garras que correm com matilhas multi-tribais, no entanto, aprendem a fazer perguntas.

É um ajuste difícil, exigir razões para eventos quando “porque sim” era antes uma boa razão. Mas se outro lobisomem, especialmente um de mesmo posto, diz a um Garra para não perseguir um cervo quando o Garra está com fome, ele experimenta a estranha sensação de questionamento. Isso é diferente de curiosidade, claro. O

Garra quer saber *porquê* ele não pode ter o que seu corpo diz que precisa. E a resposta, que pode ir desde “porque estamos ocupados” até “porque aqueles humanos podem ver você”, pode não satisfazer o Garra Vermelha.

Essa jornada através de causa e efeito, questionar autoridade e não estar satisfeito com respostas do tipo “porque sim” é importante, podendo talvez nunca terminar para um Garra Vermelha. Se um Garra tem a idéia que entre outros Garras, ele não tem que pensar sobre tais coisas (isso é, é apenas entre aqueles hominídeos loucos que você receberá ordens que precisam ser questionadas), aí está o final da jornada. No entanto, se o Garra percebe que ele é plenamente capaz de pegar qualquer dado que tenha e tirar conclusões dele, podemos dizer que ele equilibrou seu lado humano e lupino.

Parece simples, certo? Nem tanto. Eu fui Garou por alguns anos. Progredi até o posto de Adren. Cacei em quatro patas e até mesmo já me passei por um Garou nascido de lobos, posso dizer com certeza de que as verdades mais básicas de ser um *lobo* (quando opostas a um lobisomem) ainda me enganam. Os Garras Vermelhas, mais do que qualquer outro Garou, até mesmo outros lupinos, conhecem essas verdades desde o nascimento. Eles estão mais sintonizados com a harmonia de Gaia do que qualquer Theurge hominídeo em seu melhor dia. O raro Garra Vermelha que consegue pensar como um humano e se sentir como um lobo, é de fato formidável.

Como você pode imaginar, Garras Vermelhas Ragabash tendem a progredir até o estágio do “porquê” um pouco mais rápido do que os outros, mas nem mesmo eles sempre progredem até o ponto de buscar e deduzir as respostas sozinhos. Essa é uma questão muito individual.

Nomes

Um Garra Vermelha possui dois nomes. Entre os Garou, um Garra é conhecido por seu nome de ação. Normalmente, esse nome vem do Ritual de Passagem do Garra ou de uma característica física. Corredora da Neve, por exemplo, ganhou seu nome em seu Ritual de Passagem por correr afugentando caçadores que estavam perto de sua seita e correr de volta na neve para apagar seu rastro. Alguns Garras escolhem seus próprios “nomes Garou”, outros não se importam — eles consideram seus “nomes vivos” como seus nomes verdadeiros.

Um nome uivo de um Garra é mais do que um uivo. Ele incorpora elementos de olfato, linguagem corporal e tato para formar a descrição do Garra, ao invés de apenas uma denominação. Não há como registrar tudo, o que provavelmente é a idéia.

Glifos

Eu disse antes que achei isso estranho, quando inicialmente comecei meu “estudo” da tribo lupina, de que eles não esnobavam a linguagem dos glifos. Imagine minha surpresa quando ouvi histórias dizendo que os Garras a inventaram! Um desses contos que circulam

pelas assembléias dos Garras, em várias encarnações, é de que um Garra uma vez rasgou algo, ou alguém, e fez a marca das três garras que agora designa os Garras Vermelhas (e que é terrivelmente próxima dos glifos de “fúria”, “guerra” e outros conceitos relacionados).

Tudo parece estranho, certo, até você considerar que os glifos não significam apenas uma coisa. Cada glifo, originalmente, descende de uma imagem, não de um conceito, e é assim que os Garras pensam. Eles não estudam o “alfabeto” dos glifos. Se eles encontrarem com um glifo que nunca viram, eles tentam adivinhar. Nove entre dez vezes, eles acertam. Um Garra pode nunca aprender a ler ou a escrever qualquer linguagem humana, e ele provavelmente nunca usará a linguagem de glifos para contar uma história, mas ele saberá como deixar mensagens, avisos e informação básica com os glifos. Pelo que dizem os Garras, a escrita humana é apenas uma forma corrompida pela Wyrn/Weaver dos glifos. E quem pode ter certeza? Talvez eles estejam certos.

Augúrios

As outras tribos às vezes vêem os Garras Vermelhas como a “tribo Ahroun”, assim como a “tribo do Lobo”. Mas se todo Garra Vermelha é um guerreiro, é porque todo Garou é um guerreiro. Cada um dos augúrios recebe seu devido crédito na tribo como um todo.

Bem, observe que eu disse “devido crédito”. Alguns augúrios são convenientemente barrados a se tornarem alfas entre os Garras. Da mesma forma, você raramente encontrará um Garra Ahroun que conheça muito sobre como falar com espíritos. Os augúrios são mantidos em sua forma mais pura na tribo do lobo, o que eu pessoalmente acho que deveria ser o modelo para o resto da Nação Garou. Se em nada mais, um Garra está certo sobre sua posição.

Ragabash — A Lua Invisível

Os Garras Vermelhas Sem Lua nunca são alfas. Em vez disso, eles têm que desafiar o alfa sem serem punidos toda vez. Os desafios dos Ragabash não são questões de dominância e sim de assegurar que a matilha esteja fazendo o que é necessário fazer — e assegurar que o alfa não esteja liderando a matilha para a morte certa apenas porque aconteceu dele ser o lobo mais forte da região.

Na Lua Nova, os Garras caçam pelo olfato. É muito escuro para ver, é claro, então eles contam com seu olfato para guiá-los. Eles chamam a lua nova de “Lua Invisível”, para lembrá-los que a lua está lá, mas escondida. Quando a lua nova paira nas terras dos Garras, tome cuidado. Os Ragabash são os mais espertos, sorrateiros, e furtivos dos Garras, e na lua do seu augúrio, eles freqüentemente patrulham a divisa, procurando por qualquer intrometido tolo o suficiente para passar dos limites. Para os Garras, quando a lua desaparece, é tempo de se fazer as coisas que têm que ser feitas quando ninguém pode ver. Muitos dos ataques realmente brutais aos humanos aconteceram na lua nova, não na lua cheia.

Theurge — A Lua Ouvinte

Você tem que ir muito longe para encontrar um Garra Vermelha Theurge como alfa de uma matilha, mas eles possuem posições na seita freqüentemente. Luas Crescentes da tribo são aqueles que podem associar pensamentos laterais e estão mais confortáveis com suas “mentes humanas”, que é, francamente, perfeito quando se está lidando com outras tribos ou mantendo os humanos afastados, sem os matar. Eles exibem a curiosidade típica do augúrio Theurge, mas filtrada com o instinto animal de um Garra Vermelha. O que significa que esses caras descobrem Dons que ninguém nunca viu, pois ninguém nunca pensou em pedir.

Quando na Umbra, o Theurge é o beta, automaticamente (às vezes até o alfa). Muitos Ahroun, de qualquer tribo, sentem-se fora de seu ambiente nas profundezas do mundo espiritual, e os Luas Crescentes podem instintivamente ver através das estranhezas presentes por lá.

Os Garras Vermelhas chamam a lua crescente de “Lua Ouvinte” porque há luz suficiente para ver por perto, mas para pegar suas presas, eles seguem os sons. Quando os Garras caçam na lua crescente, você nunca os verá. Eles normalmente caçam na Umbra, arrancando pela raiz qualquer infestação espiritual em suas terras e dispersando-as aos ventos. A outra razão para o “Lua Ouvinte” é que os Theurges são Garras quietos. Eles raramente oferecem suas opiniões, a não ser quando perguntados, eles não causam problemas — mas pode apostar que eles se lembram do que você disse (verbalmente ou de qualquer outra forma).

Philodox — A Lua Sábia

Se há um tempo sob a lua para a “mente humana” entre os Garras, é esse. Os Philodox são alfas de matilha tão freqüente quanto os Ahroun entre os Garras, e são, facilmente, os mais aptos a aprenderem comportamentos humanos e a compreenderem características humanas. No entanto, de forma alguma, se isso os faz tolerantes, apenas quer dizer que eles não irão sair de seu caminho para matar qualquer humano que passe por eles. Se um humano comete o erro de cruzar as terras dos Garras, é o Philodox quem decide se o humano deve morrer, ser ferido ou apenas assustado para que nunca retorne.

Philodox são respeitados entre os Garras devido a sua habilidade de se mover nesses círculos — Garou, humano, etc. Mas ainda assim, eles são Garras. Nunca confunda uma ordem de um Garra Philodox na língua humana (por exemplo) como se ele fosse um “nativo”. Até mesmo sugerir simpatias por humanos pode ser visto como um desafio. Os Garras reconhecem a necessidade de agir como humanos ocasionalmente, assim como eles reconhecem a necessidade de defecar. Isso não quer dizer que eles necessariamente gostem disso.

Sob a meia lua, os Garras ponderam. A maioria das assembléias dos Garras que tem um propósito específico (ao contrário das assembléias em honra ao espírito de um caern) acontece sob a meia lua.

Galliard — A Lua Uivante

Como esse é meu augúrio, eu prestei uma atenção especial em como os Garras Galliards se comportam. Esperava que os Garras Vermelhas Galliards fossem os uivadores mais altos de uma seita. Não imaginava que eles fossem multi-facetados como são.

A lua minguante, para os Garras, é o tempo de alegrar-se na vida. Eles caçam, brincam, uivam suas histórias para a lua. Os Galliards raramente são alfas, mas eles têm um papel importante na tribo — eles se lembram dos detalhes. Eles lembram onde uma matança em especial aconteceu ou onde as presas se reúnem em grandes números. Eles se lembram de quantos Garras Vermelhas caíram em uma determinada batalha e que tipo de inimigos eles derrotaram. Eles lembram do cheiro de um traidor e do porte físico de um herói. Os Theurges podem comungar com os espíritos da floresta, mas os Galliards ouvem os uivos dos ancestrais e ensinam suas lições.

O que os Galliards *não* fazem, no entanto, é escrever. Os Garras Vermelhas têm um relacionamento estranho com a escrita através da linguagem de glifos dos Garou; eles não acreditam que ela deva ser usada para contar histórias, mas para levar avisos e registrar fatos. Uma história muda de acordo com o orador e os Garras acham que isso é uma coisa boa. Assim sendo, são os Meia Luas quem usam os glifos. Os Galliards dos Garras Vermelhas contam suas histórias com uivos, cheiros e linguagem corporal, o que significa que a experiência de “ouvir” uma de suas histórias é única a cada vez, não importando quantas vezes você já a tenha ouvido.

Ahroun — A Lua Observante

A fúria de um Garra Vermelha é algo terrível. Você já a viu, caso já tenha tido um Garra Vermelha na matilha. A pura e desenfreada selvageria com que eles atacam seus inimigos é assustadora. O Fenrir pula na batalha pronto para morrer e levar um inimigo com ele. O Fianna ataca com uma canção em seus lábios. Mas o Garra Vermelha ataca e vai direto na garganta, que se foda o “combate honrado” ou “fazer prisioneiros”. Para o Garra, é vencer, pois a outra alternativa é a morte. Isso não quer dizer que eles ignorarão a Lítania ou que ficarão do lado dos “elementos errados” para vencer, pois, abrir mão do que é ser um Garou ou um Garra Vermelha não é uma vitória aceitável (e é aqui que a atitude de um Garra difere da de um, digamos, Senhor das Sombras).

Os Garras chamam a lua cheia de “Lua Observante”, o que faz sentido. Sob a luz da lua cheia, os Garras caçam visível e orgulhosamente. Eles sabem que podem ser vistos, então eles não tentam se esconder. Um Ahroun dos Garras Vermelhas normalmente é o alfa da matilha, quase sempre o lobo mais forte e espera ser seguido sem questionamentos. Mas esses líderes não descansam com seus louros. Se uma matilha sofre uma derrota, o alfa aceita a responsabilidade e faz o que for necessário para restituir a matilha. Se um membro da matilha morre, o alfa geralmente viaja até a seita natal daquele membro

para cantar um lamento (como minha viagem até a seita natal de Corredora da Neve).

Com tudo isso em mente, Garras Vermelhas Ahroun são perigosos. Eles são os Garras que normalmente caçam e matam humanos, apenas porque eles consideram a última defesa de Gaia papel deles e, matar humanos é, afinal de contas, uma forma dessa defesa. Garras Ahroun cultivam e esbanjam sua fúria, eles geralmente lutam de forma mais esperta do que os Ahroun das outras tribos. Eles não querem inspirar histórias ou vencer poeticamente. Eles querem apenas vencer a luta.

A Triade

Os Garras sabem tudo o que todos nós sabemos — a Wyrm está devorando o mundo, a Weaver está fora de controle e a Wyld é... bem, a Wyld. Mas eles vêem as possíveis causas e as soluções um pouco diferentemente do que algumas das outras tribos. Certa ou errada, quem pode dizer, a crença deles certamente merece considerações.

A Wyld

Vamos desfazer um mito: a floresta *não* é a Wyld. Pode ser um local da Wyld, uma vez que não é da Wyrm ou da Weaver, mas a Wyld é o puro caos. Os Garras Vermelhas se baseiam nos padrões das estações, nas migrações das presas, nas épocas de acasalamento, assim como qualquer Garou urbano se baseia nos horários de ônibus. Os Garras também sabem que a “Wyld” das matas e a verdadeira força caótica da criação são muito diferentes.

Os Garras não compreendem a Wyld melhor que as outras tribos. Eles compreendem que a Wyld não pode ser entendida e levou muito tempo para eu entender isso. Tentar colocar a Wyld em termos compreensíveis é um pouco parecido como tentar enfiar geléia em um tronco de árvore. Os Garras compreendem e aceitam isso, não tentando relacionar características com a Wyld. Pode ser por isso que eles mantêm sua espiritualidade tão próxima e não fazem muitas perguntas. Humanos debatem de que cor o Deus deles é, quais são Suas crenças e até mesmo o Seu gênero, a plenos pulmões. Os Garras não se importam com essa porcaria antropomórfica. Eles sabem o que a Wyld faz, então, quem se importa com o que ela é?

A Wyrm

Os Garras são levemente menos realistas sobre a Wyrm, no entanto. A maioria dos Garras acredita que a Wyrm se manifesta no coração de cada ser humano do planeta. Não importa se esses humanos vivem em harmonia com o mundo a sua volta (o que é raro). Não importa se esses humanos são Parentes de outras tribos. Se é humano, então a Wyrm o tocou e isso o torna digno de uma eventual destruição.

Os Garras acreditam em enfrentar a Wyrm até o fim, não se engane disso. Entretanto, também acreditam que enquanto os humanos governarem o planeta, não

existe um modo de vencer. Se todos os humanos estiverem mortos amanhã, os Garras acham que então a Wyrm perderia suas presas e os Garou poderiam destruí-la.

Os Garras estão corretos? Bem, o trabalho da Wyrm certamente está sendo feito pelos humanos, se você desculpar minha voz passiva. Mas isso significa que os humanos fazem *deliberadamente* o que a Wyrm quer? Provavelmente não. Se todos os humanos do planeta morrerem, eu acho que enfrentaremos uma interferência espiritual tão grande que o equilíbrio do mundo, como ele é, nunca mais possa ser recuperado. Mas os Garras consideram os humanos como uma extensão da Wyrm, então a idéia de que os humanos têm seu lugar na face de Gaia, não passa pela cabeça deles.

A Weaver

Eu disse antes que os Garras se baseiam em padrões, assim como todos os animais. Mas eles consideram esses padrões — estações, vida e morte, etc. — sancionados por Gaia e instintivos, portanto, aceitáveis. Os padrões que permitem os humanos a construir suas “colméias” e máquinas, a derrubar florestas e de outras formas simular os padrões naturais são, para os Garras, perigosos e extremamente blasfemos. A tribo acha que os humanos são os servos da Wyrm, mas que a Weaver se beneficia também. Assim, se você convencer um Garra de que a Weaver é um adversário mais perigoso que a Wyrm (não tão difícil e sem aliados), esse Garra ainda sentiria que os humanos são a primeira coisa que deve partir, uma vez que são eles quem constroem todo o lixo da Weaver.

E, talvez mais importante, a Weaver assusta muito os Garras. O que os humanos podem fazer com as coisas da Weaver — voar, mover-se a grandes velocidades, matar a distância, conjurar fogo e por aí vai — está além da compreensão dos Garras. Eles sabem que espíritos da Weaver geralmente são aranhas, e elas são caçadoras mais eficientes que os lobos. Ouvi uma profecia de uma jovem Garra Theurge certa vez. Ela disse que vira um grande lobo cinza, sentado orgulhosamente em uma estrada asfaltada e que todos os carros desviavam ao seu redor, mostrando respeito. Mas então, uma gigantesca aranha saltou de suas costas e o prendeu em um casulo. Ela diz que têm essa visão periodicamente, mas nunca viu o casulo se abrir ou no que o lobo possa estar se transformando.

Ela parece achar que o lobo representa a Nação Garou como um todo. Eu acho que pode ser um pouco mais específico que isso.

Totens e Espíritos

Os Garras Vermelhas seguem o Grifo como seu totem tribal. Eu sempre achei interessante deles não seguirem o Lobo, mas, eu nunca ouvi falar de um caern ou de uma matilha que seguisse o Lobo como um totem (Fenris é um lobo, mas ele é mais Guerra vestida de lobo). Eu perguntei a uma Garra Vermelha Galliard chamado Uivo Macio sobre isso uma vez e ela me disse a

seguinte história:

Todos os Garras Vermelhas seguem o Lobo Progenitor, o Lobo-de-Todas-as-Tribos, em seus corações. Há algum tempo, todos os lobisomens o faziam também. Mas à medida que as tribos formaram e o mundo começou a mudar, os Garras tornaram-se a única tribo a seguir o Lobo e as outras tribos ficaram com ciúmes do Lobo prestar tanta atenção aos Garras. Elas reclamaram com seus próprios totens, então eles se sentiram insultados e as deixaram. Agora sem nenhum guia espiritual, as tribos se viraram para os Garras e os pediram para largar o Lobo para que todos os Garou pudessem segui-lo novamente.

Os Garras tentaram explicar que seguir Lobo era natural e que não podia ser dividido, mas as tribos se tornaram maculadas com o sangue humano e não entenderam. Eles rosnaram e ameaçaram, por fim, os Garras se reuniram e conjuraram o Lobo Progenitor para pedir por seus conselhos.

O Lobo disse que as outras tribos não sentiriam desde que fossem livres para segui-lo da mesma forma como os Garras reclamaram ele como seu totem tribal. Ele então convocou Grifo, sempre faminto, o sempre feroz Grifo, e o fez guiar os Garras em batalha, mantendo seu coração de predador afiado e verdadeiro nos anos por vir. E Lobo desapareceu na Umbra, recusando a servir como totem de tribo, matilha ou seita em sua forma pura novamente.

As outras tribos tiveram que pedir desculpas para seus totens, e cada um exigiu um preço, e é por isso que totens de matilha fazem exigências para seus fardos. Mas Grifo não exige de seus filhos, apesar de que ele desdenha de Garou hominídeos, uma vez que eles foram a causa de todos os problemas.

E é isso aí. Não coloca o resto de nós sob uma luz favorável, mas eu posso ver isso acontecendo.

Os Garras seguem outros totens normalmente. Alguns deles são bens conhecidos pelas outras tribos (eu já mencionei o Corvo). Alguns são desconhecidos fora dos Garras, porque eles não se dão bem com não-lupinos, ou porque os Garras não vêem uma razão para compartilhar seu conhecimento.

Grifo

O totem de toda a tribo é o maior caçador do mundo. O Grifo caça sua presa com os olhos de águia, a rasga com as garras de leão e a devora com a fome do lobo. O Grifo não gosta dos Garou hominídeos e isso quase me custou a vida uma vez.

Antes eu mencionei que, ocasionalmente, me passei por um lupino para que os Garras me dessem um pouco de seu tempo. Eu fiz isso uma vez em um caern em que o Grifo era o espírito totem. Eu enganei o vigia do caern, o mestre de rituais, o líder da seita — mas não o Grifo. Eu estava correndo pelo território do caern quando algo me atacou pelas costas, me jogou no chão e sussurrou em minhas orelhas, “O que faz aqui, duas pernas?”

Eu pensei que estava ferrado, que o Vigia tinha me descoberto, mas então eu vi uma pena cair no chão em

minha frente. Eu disse ao Grifo, “estou aqui porque uma Garra Vermelha morreu por um erro meu e quero que os outros Garou saibam sobre a tribo, pois acho que eles são mais sábios do que nós”. Isso não funcionou. Grifo não se importou com o consertar de erros ou com os outros Garou. Ele cravou suas garras. Eu disse “eu estou aqui porque os Garras podem ter o segredo para vencer o Apocalipse”. Ele afundou suas garras ainda mais; o Grifo não acha que um segredo é um segredo — ele acha que matar os humanos é a saída. E então, justo quando eu estava apagando com a dor, eu girei embaixo dele, me pus de pé com toda a minha força, e saltei para fora daquelas garras.

Ele não estava atrás de mim, claro, mas eu sabia que ele estava por perto. Eu disse, “estou aqui por minhas próprias razões e apenas porque eu não sou um lupino, não quer dizer que não sou um caçador”.

O Grifo me deixou sozinho após isso. Eu não tenho certeza se ele aceitou ou não minha resposta, mas eu saí da seita vivo e, até onde sei, ninguém sabia que eu era um hominídeo.

Leão

Como vocês sabem, o Leão antes era o totem dos Uivadores Brancos. Mas quando a tribo caiu, o totem não caiu. Ao invés disso, o Leão desapareceu, com o orgulho ferido além da recuperação. A história é que Grifo foi e encontrou Leão e o colocou em pé novamente, como ele antes era. Agora ele é um membro da ninhada do Grifo e às vezes age como um totem de matilha.

Normalmente, Leão é conservador e tradicionalista, mas quando ele age como um totem de uma matilha de Garras, ele exhibe seu lado mais predatório (o que significa que o Leão como totem de matilha geralmente é fêmea, já que as leões fazem a maioria das caçadas). Naturalmente, o Leão é mais reverenciado pelos Kucha Ekundu, apesar de que chegou aos meus ouvidos de que eles são muito cautelosos em tornar essa aliança pública. Claro que, cães de caça naturais do Cabo e leões não se dão bem, mas tampouco se dão bem os lobos e os carcajus.

Mamute

O Mamute não é, claro, um predador, mas o Grifo tem um olhar gentil para animais extintos. O Mamute irá algumas vezes agir como um totem, mas mais comumente, irá responder à Canção da Grande Fera. Eu vi o que acontece, certa vez, quando fui azarado o suficiente para estar presente quando um caern de Garras Vermelhas foi invadido por forças da Wyrn. A batalha não ia bem e os Garras precisavam de reforços, mas não havia ninguém próximo para ser contatado. Então, subitamente, o Mamute veio esmagando as árvores e começou a pisotear os invasores, arremessá-los nas árvores com sua tromba — foi realmente majestoso.

Eu ouvi que o Mamute antes fora um totem dos Croatan, mas que o grande espírito se escondeu depois que a tribo caiu e apenas os Garras sabiam alguma coisa

sobre como convocá-lo. Porém, eu duvido que os Uktena não tenham os mesmos rituais que os Garras em relação ao Mamute escondidos em algum lugar. Se vale a pena contar, ouvi rumores sobre o Mamute aparecendo nos Montes Apalaches e sobre as pessoas que vivem ali encontrando seus rastros e tentando vendê-los. Apenas rumores, até onde eu sei.

Esfinge

Os Portadores da Luz Interior podem pensar que eles têm a Esfinge presa em algum lugar, mas não é o caso. Esfinge é um membro da ninhada do Grifo e recentemente começou a voltar para suas raízes, por assim dizer. Depois que os Portadores deixaram a Nação Garou, Esfinge lentamente começou a se afastar deles e a passar mais tempo entre os Garras Vermelhas. O resultado é bastante assustador.

A Esfinge sempre gostou de charadas, mas, recentemente, tem começado a perguntar algumas bem enganosas que possuem apenas uma resposta correta. Se você não chega na resposta correta, a Esfinge o considera inferior e o devora. A teoria diz que a Esfinge acha que todos os predadores devam saber essas respostas e aqueles que não sabem — especialmente os Garou — merecem ser presas. A Esfinge age como um tipo de conselheira para o Grifo, colocando a Fúria em cheque com sabedoria, mas devido à Esfinge ter se tornado sedenta por sangue recentemente, eu me pergunto como isso afetará o totem da tribo.

Carcaju

Os Garras reverenciam o Carcaju. É de longe o totem que os Ahroun da tribo mais respeitam, sem contar com o Grifo, claro. Ele é tão cruel que os Garras são a única tribo que consideraria assumir o Carcaju como um totem de matilha (exceto por alguns Wendigo, até mesmo eles reverenciam uma versão mais humanizada do espírito). Matilhas do Carcaju entram em frenesi a qualquer momento e rasgarão seus oponentes em fatias. Eles são também quase impossíveis de se ferir.

Alguns Garras, no entanto, reconhecem que o Carcaju não é o melhor totem para se seguir caso a sobrevivência a longo prazo seja um objetivo. O Carcaju não gosta de estratégia ou discussão, ele gosta de manter suas garras ensanguentadas. Uma matilha que segue o Carcaju é a primeira a entrar em uma batalha, independentemente das adversidades.

Lobo das Florestas

A história diz, você se lembrará, que o Lobo não age mais como um totem em sua forma mais pura. Mas aspectos do Lobo às vezes o fazem e é isso que você encontrará no Fenris, nos lobos que acompanham a Caçada Selvagem e no Lobo das Florestas.

Perguntei a todo Garra Theurge que encontrei sobre esse totem e obtive as mesmas respostas cada uma das vezes. Todos eles sabem que ele existe, mas nunca o encontraram. Todos eles sabem que ele esteve presente em cada caern dos Garou, mas não como um totem. As

informações variam se ele age como um totem de matilha ou não, mas uma história que perdurou foi que o Lobo das Florestas morre e escolhe um Garra Vermelha para “habitar”. Esse Garra, sempre um lobo maduro que ainda pode procriar, desaparece e se torna o Lobo das Florestas, nunca mais sendo vistos por seus companheiros de matilha ou de seita, exceto em flashes e cheiros.

Campos

Todas as tribos possuem algumas mini-sociedades. Algumas datam de milênios. Algumas começaram ontem, mas todas elas são verdadeiros membros de sua tribo respectiva, com uma pequena diferença sobre como as coisas deveriam ser feitas.

Eu estou quase envergonhado sobre isso, mas eu sei mais sobre os campos dos Garras Vermelhas do que sobre os da minha própria tribo. Mas os Garras normalmente não são muito de fazer segredos. Eles carregam suas opiniões abertamente. Não é que eles não possam mentir, mas eles não podem fazer isso enquanto falam (ou melhor, se comunicam) na “linguagem lupina”. Então, se você precisa saber se um Garra pertence a um determinado campo, pergunte. Ele pode responder com um “não é da sua conta”, mas eles não mentirão.

Uma palavrinha sobre os números: os Garras estão morrendo. Se não fosse pelo fato de que a maioria dos Garras caem em um desses campos, pelo menos filosoficamente, eles deixariam de existir. Eu fiquei sabendo que a Fação Anti-Extinção (ou Conciliação com os Filhotes, como é conhecida pela maioria da tribo) tem encolhido a praticamente nenhum membro com o passar dos anos.

Filhotes Moribundos

Os Garras Vermelhas matam humanos — já abordei esse tema. Mas eles os matam rápida, pura e normalmente. Os Garras não são de torturar, exceto talvez pelos Filhotes Moribundos.

Esse “campo” é mais parecido com uma sociedade, já que eles possuem seus próprios rituais e práticas. Eles aprenderam rituais de *algum lugar* que os permitem “alimentar” a Terra com a dor de um humano, o que significa que quanto mais eles deixarem um humano com dor, mais alimento a Terra obtém. Isso significa que eles arrastariam a morte de uma infeliz vítima por *dias* se pudessem, algumas vezes curando a vítima com Dons para poderem começar de novo. Eles aprendem Dons dos espíritos da dor, mas sequer arranharam a superfície do que eles podem aprender, pois o campo é composto principalmente por jovens Garou.

Esses caras são perigosos, não apenas porque eles podem pegar o humano errado algum dia e trazer uma vingança sob a tribo (ou sob os Garou em geral). Uma verdade praticamente universal que aprendi como lobisomem é “aqui se faz, aqui se paga”. Você terá o que você colhe. Se esses caras estão causando dor e sofrimento nas terras, o que eles pensam que acontecerá com os espíritos?

Eu falei com um Filhote Moribundo no Canadá. Não colocarei o nome dele aqui para sua proteção, mas todos que precisam saber algo sobre ele, sabem:

O último humano que se aventurou aqui depois de escurecer levou três noites para morrer. Nós usamos galhos, rochas afiadas, espinhos, dentes, garras, urina, fogo e por fim suas próprias jóias. Eu não tenho certeza do que o matou, mas quando ele morreu, ouvi a terra suspirar em satisfação.

Covil dos Reis Predadores

Todos os verdadeiramente nojentos e cruéis rumores que circundam os Garras podem, provavelmente, ser rastreados até esse campo. O Covil dos Reis Predadores é composto de Garras que querem ver cada ser humano do planeta morto. Sem acordo, sem Parentes hominídeos. Todos os humanos mortos. Talvez, em um tempo distante, existiu uma chance para a humanidade se redimir, eles dizem, mas essa chance foi há muito tempo. Agora, a única forma para Gaia ter uma chance para se curar, é exterminando as criaturas que continuamente A ferem.

Desnecessário dizer, essa não é uma atitude popular entre as outras tribos. O Covil não se importa. A matança libertina dos humanos torna os Garras Vermelhas um alvo para qualquer grupo de caçadores, sobrenaturais ou não, que possa rastreá-los. O Covil não se importa. Eles estão além de se importar com as conseqüências, porque eles *sabem* que vão perder. Eles percebem o quão desesperada a luta deles é e isso os torna extremamente perigosos.

Durante a Guerra do Golfo, lembro de alguém se preocupando que se Saddam tivesse armas nucleares, nós estaríamos com problemas. Ele as usou, pelo que diz a teoria, porque sua teoria ensina que se ele morrer em serviço a Deus, ele terminará no Paraíso. Os Reis Predadores são bem assim. Se eles morrerem fazendo “a verdadeira ordem do Grifo”, eles receberão uma grande recompensa ou assim afirmam os Theurges do campo.

Encontrar um “membro” desse campo não é difícil. Eles não fazem muito segredo. Eu falei com um chamado Chuva de Sangue, na mesma seita que Sorriso Estranho:

Nossos líderes de seita permitem humanos dentro da divisa. Eles dizem que não possuem escolha. Eles dizem que a floresta é protegida por leis humanas. Dizem que os humanos não podem passar pela escuridão e que nunca atrapalharão nossas assembléias. Eu conheço uma forma melhor de evitar que os humanos atrapalhem nossas assembléias. Nossa seita faria muito bem em trazer o Impergium de volta. Você poderia convencer os anciões disso?

Vigias da Terra

Na verdade, não é um campo, os Vigias são o mais próximo de um “moderado” que um Garra chegará. Os Vigias tendem a cair entre as filosofias dos Reis Predadores e da Conciliação com os Filhotes. A maioria deles não hesitaria em matar um humano se necessário, mas eles não acham que a matança desenfreada é a forma



de agir.

Porém, as razões para isso variam. Alguns deles não enxergam os humanos como um erro tremendo de Gaia e pensam que, se não houvesse tantos deles, eles poderiam ser mantidos sob controle. Alguns Vigias, no entanto, apenas pensam que os Garou não possuem os *meios* de matar todos os humanos, então outra solução tem que ser encontrada. Mas e se os Garou tivessem algum tipo de arma semi-nuclear que matasse humanos mas deixasse o resto dos animais intactos? Eu acho que muitos Vigias ficariam muito felizes com isso. No geral, os Vigias da Terra são Garras mais realistas, mas ainda assim, Garras Vermelhas.

A maioria da tribo está nesse campo, filosoficamente pelo menos. Escuta-os-Menores-Sons definitivamente era um Vigia da Terra:

Seres humanos governam o planeta. Eles não são os governantes escolhidos por Gaia, mas ainda assim governam. Não importa quão alto nós vivemos, isso não muda a quantidade ou o poder deles. Nenhum lobo pode derrubar uma árvore — ao invés disso, temos que encontrar uma forma de dar a volta.

Conciliação com os Filhotes

Aqui é onde a verdadeira rixa da tribo surge. Nenhum Garra *jamais* irá se identificar como sendo um “membro da Conciliação com os Filhotes” — eles

consideram o título tão insultante quanto parece. Outras tribos chamam esse campo de “Facção Anti-Extinção” e geralmente é visto como “os Garras que não querem matar todos os humanos”, mas há mais do que isso. Esses Garras vêem um valor redentor na humanidade. Algumas vezes eles nascem em cativeiros ou tiveram experiências com humanos que estão tentando salvar lobos selvagens. Outras vezes, eles apenas vêem algo — uma mãe e uma criança, um humano tentando purificar a paisagem — que faz com que eles pensem duas vezes sobre matar todos eles.

Em resumo, esses Garou acreditam que os seres humanos são dignos de serem mantidos por perto. Isso, no entanto, não os torna bondosos. Conciliadores irão atrás de humanos que corrompem Gaia com uma vingança que impressiona até mesmo os Reis Predadores. O motivo por trás disso parece ser, “não percebe o que o resto da minha tribo quer fazer com você, e *ainda* assim fica jogando merda pra todo lado”?

Eu falei com um Conciliador na Austrália chamado Fúria-nas-Ruas, que é único deles que ganhou algum status entre os Garras lá. Digno de ser dito, ele era um Rei Predador em sua juventude:

Veja, os humanos podem aprender. Apenas leva mais tempo para eles. E muito das coisas que estão erradas com eles — nas cidades, especialmente — pode-se culpar os Sanguessugas. Mate os parasitas e

Malditos e as outras nojeiras da Wyrn que estão ao redor das cabeças dos humanos, e eles entenderão. Sim, é muito trabalho, mas não maior do que matar todos os humanos, não é?

Matilhas de Inverno

Algumas das informações nesse pequeno tratado são coisas que todos na Nação Garou sabem. Algumas coisas são sensíveis o suficiente para que os Garras Vermelhas provavelmente não *desejassem* que todos soubessem, mas que não é o fim do mundo se isso acontecer. E existem alguns poucos fatos que supostamente eu não deveria saber. A existência das Matilhas de Inverno definitivamente está na última categoria.

Recentemente, (eu não posso dar uma data — novamente, os Garras são velados em respeito ao tempo) boa parte da tribo se encontrou em algum lugar do Alasca e decidiu que eles tinham que iniciar a guerra contra a humanidade. Esse concílio ficou conhecido, entre os Garras, como o Concílio do Inverno. A decisão principal foi que alguns Garras Vermelhas que passassem pela sua Primeira Mudança no ano que viria, iriam ser especialmente treinados a partir do princípio de odiar humanos. Eles não veriam um humano, eles não ouviriam as outras tribos falarem sobre os humanos. Eles não seriam nem mesmo permitidos a conversar com um Garou hominídeo. Eles seriam ensinados sobre os humanos apenas o suficiente para torná-los eficientes matadores de homens. E então, as várias seitas de Garras Vermelhas colocariam esses Garou juntos em matilhas e os enviariam para o mundo com instruções específicas de matar humanos (ou seja, eles não iriam apenas atacar uma cidade e começar a rasgar todas as pessoas). Essas “Matilhas do Inverno” não saíram de seus territórios — afinal de contas, não existem tantos Garou por aí e os Garras têm que enviar *alguns* Garou para o resto da Nação Garou ou iriam parecer suspeitos. Mas, uma vez que todos os Garras são lupinos, não há apenas uma *pequena* chance de que mais de um Garou verdadeiro apareça em uma ninhada, mas eles saberão disso em menor tempo (dois anos ou menos, normalmente). Então, essas Matilhas do Inverno existem. Eu não tenho certeza de quantos eles são, onde estão ou mesmo os detalhes básicos da missão. Eu nunca falei com um Garou do Inverno e a informação que tive, eu obtive subornando um espírito que estava nas proximidades durante o Concílio do Inverno.

Sério, eu não sei o que me assusta mais sobre toda essa situação. Não apenas os Garras estão tomando ações imediatas, drásticas em relação a seus objetivos, mas eles estão sendo *sutis*. Me faz perguntar de quem eles aprenderam isso. Não foi conosco — pelo menos, até onde eu sei.

A Lítania

As leis pelas quais todos nós vivemos... ou algo assim. Um pouco da história Garou que alguns filhotes não são mais ensinados é que para uma lei fazer parte da

Lítania, todas as tribos tinham que concordar com ela. Isso significa que quando a “atual” Lítania foi estabelecida, todas as dezesseis tribos (já que isso aconteceu antes da Guerra das Lágrimas, da queda dos Croatan e até mesmo da corrupção dos Uivadores Brancos) tinham que concordar, certo?

A História fica confusa ocasionalmente. Eu estaria interessado em saber como os Bunyip participaram desse debate, uma vez que os Garou europeus ficaram assustados em vê-los quando a Austrália foi “colonizada”. Mas seja como for, os Garras Vermelhas não consideram a si mesmos presos pela Lítania. Deixe essa bomba se acalmar antes de continuar a ler.

De acordo com a cultura dos Garras, os Garras Vermelhas não eram uma tribo da mesma forma que os outros Garou. Ao invés disso, eles eram ligados apenas pelo fato de que se recusavam a procriar com humanos, mas não tinham o status de uma tribo ou o nome “Garras Vermelhas” até depois que a Lítania fora finalizada. Uma vez que eles não tinham voto, alguns deles pensam que ela não tem validade para eles. Essa atitude não é universal entre os Garras, mas boa sorte em tentar encontrar um Garra com problemas em infringir, digamos, o “Respeita Aqueles Inferiores a Ti”. Eles simplesmente não se importam e alguns Theurges dos Garras conhecem um ritual que desfaz os Rituais de Punição que as outras tribos gostam de usar.

Cada mandamento da Lítania, assim sendo, tem um significado diferente para os Garras. Vamos olhar parte por parte — minha visão da Lítania como observada pelos Garras Vermelhas e, então, os pensamentos de Escuta-os-Menores-Sons também (como um Philodox, ele tinha algumas fortes opiniões sobre a Lítania).

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Bem, essa é fácil, certo? Os Garras dizem que eles nunca quebraram essa, mas como eu disse mais cedo, você pode encontrar poucos Garras Vermelhas impuros se procurar atentamente o suficiente. Em geral, Garras acasalam como os lobos (quando as cadelas entram no cio), então dois Garras se acasalando tem outros problemas além da Lítania. Acasalar por desejo ao invés de para perpetuar a espécie, por exemplo. Não é que os Garras proibam o desejo sexual na tribo, mas eles o enxergam como uma função da mente humana, e assim desconfiam dele.

Escuta-os-Menores-Sons acrescenta: Eu disse antes que impuros são Garou de verdade. Isso não justifica as ações de seus pais. Uma criança impura não cometeu nenhum crime, pode crescer e se tornar um guerreiro de Gaia, mas não um lobo. Dois Garou que produzem um impuro, que se desviaram de suas tarefas, não são nem Garou nem lobos. Eles devem ser punidos da maneira apropriada.

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

Os Garras Vermelhas nunca serão acusados de faltar

com esse mandamento, tenho certeza. Porém, eles não enxergam a razão oculta por trás desse mandamento — a razão sobre a Wyrn ser a raiz de todo o mal. Eles culpam a Weaver, no mínimo, ou mesmo tanto, e culpam os humanos ainda mais. Quando eles enfrentam a Wyrn, eles o fazem porque é a tarefa apontada por Gaia para eles e para a sua própria segurança, não devido à Litanía.

Escuta-os-Menores-Sons fala: A Wyrn serviu a um propósito antes e a necessidade desse propósito não mudou. Se nós fossemos cegar os dentes da Wyrn destruindo ou encurralando seus servos preferidos — humanos — talvez ela desistisse de sua busca pela destruição. Mas a Weaver apresenta uma ameaça maior e ela também usa os humanos para fazer seu trabalho. Nossa escolha de ação deve ser clara.

Respeita o Território do Próximo

Os Garras acreditam que o fato de alguém ter que escrever esse mandamento e o tornar lei apenas comprova que os ideais humanos estão corrompendo os Garou. Os Garras mantêm seus próprios territórios **muito** seguros e, pobre da criatura, Garou ou não, que o violar. Mas eles vêem mais como “campos de caça” do que território. Os Garras não acreditam na posse; eles caçam na terra porque são fortes o suficiente para manterem seus próprios predadores afastados. Isso é muito diferente do que dizer “essa terra é minha porque minha família viveu aqui por séculos” ou “eu tenho um documento de posse”.

Escuta-os-Menores-Sons lamenta: Nós não temos mais os territórios que antes tínhamos e o que sobrou de nossas terras são impróprias para nós depois que os humanos construíram lá. Nós precisamos de uma forma de não apenas reclamar nossas terras, mas também destruir o que os humanos trouxeram, para que a verdadeira vida possa começar novamente.

Aceita uma Rendição Honrosa

Em resumo: se render a um Garra em um duelo, normalmente, é seguro, pois brigas por dominância são parte do desenvolvimento deles. Eles também esperam o mesmo; um Garra que sabe que foi derrotado normalmente irá se render e considerar o assunto encerrado.

Claro que, “normalmente” é a palavra-chave aqui. Um Garra entregue a seus acessos de fúria (que potencialmente pode ser qualquer um deles) pode muito bem entrar em frenesi e não parar de lutar até que alguém morra. Esse é um risco de lutar com qualquer Garou, mas não pense que os instintos do Garra irão te proteger.

Escuta-os-Menores-Sons, sobre desafio e rendição: muitas vezes, um Garra irá se render se achar que seu desafiante é verdadeiramente mais forte. Entretanto, quando um desafiante é um homínídeo e sabe um pouco de como os lobos expressam dominância, é difícil para um Garra avaliar o adversário, o que leva alguns Garras a desafios desnecessários. Algumas vezes o outro Garou precisa apenas mudar para sua forma Lupina para o Garra

perceber seu erro. Outras vezes, um desafio de verdade precisa acontecer. Outros Garou geralmente acham que há alguma desonra em perder um desafio, mas os Garras Vermelhas não. Qualquer desafio perdido é uma lição para o perdedor e para o vencedor.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Novamente, os instintos lupinos assumem. A pureza do pedigree de um Garou é um fator de quanto respeito ele vai ter de qualquer lobisomem, especialmente os Garras. Pureza de raça aciona o instinto de “rolar” deles (de que outra forma você acha que os Presas de Prata os mantêm na linha?). Mas à medida que as antigas linhagens morrem e os Garras começam a perceber que o simples acasalamento não é o suficiente para exigir respeito, eles começaram a prestar menos atenção nesse mandamento. Dentro da tribo, um ancião é um ancião e recebe o devido respeito. Fora da tribo, o ancião deve estar preparado para fitar os Garras ou se provar de outra forma.

Escuta-os-Menores-Sons diz: Eu conduzi mais de uma assembléia aqui e enquanto fiz isso, até mesmo os anciões ouviam aos meus pés. Mas durante uma batalha ou onde a proteção da seita fosse a preocupação, eu seguiria um Ahroun cliath se esse Ahroun fosse um líder de verdade. Qualquer Garra pode perceber um líder verdadeiro. Deveríamos ensinar isso para as outras tribos.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado

Os Garras Vermelhas cumprem isso literalmente. O alfa come primeiro. Eles não são muito desejosos, então o famoso “eu pegarei esse fetiche do meu adversário caído”, que algumas outras tribos fazem quando citam esse mandamento, não aparece muito. Novamente, no entanto, o fato das outras tribos precisarem de serem **lembradas** que o lobo maior come primeiro chateia os Garras.

Escuta-os-Menores-Sons concorda: O alfa é o líder e ao permitir que ele coma primeiro, nós demonstramos respeito. Comer antes do alfa é um desafio e deve ser tratado como tal.

Não Provarás da Carne Humana

Aqui há alguns problemas. Os Garras se lembram os bons dias que a carne humana era pura o suficiente para comer (não acredito que estou escrevendo isso). Agora, as pessoas comem muitos químicos, o que não impede os Garras.

É verdade — eles quebram essa lei regularmente. Em seitas multitribais, eles fazem isso o mínimo possível, mas quando estão sozinhos, os Garras usam os humanos como presas. Se um Garra é pego fazendo um lanche, a tribo não o deixa do lado de fora no frio. Eles esconderão e protegerão o Garra se necessário, pois eles acham que não há nada de errado em comer pessoas, desde que a carne seja purificada primeiro (e sim, eles têm os rituais

para isso).

Os Garras são péssimos mentirosos (e eu sou um muito bom), e todo Garra que perguntei sobre comer pessoas, não se importou em mentir ou se recusou a responder. De vez em quando, eu ouvi um “a carne não é saudável e por isso nós a evitamos” como resposta, mas nunca um Garra citou a Lítania como razão para não comer carne humana.

Escuta-os-Menores-Sons compartilha algumas histórias: Os humanos eram, antes, presas para todos os animais. Eles podem ter roubado o manto de predador, mas nós sabemos da verdade. Eles são fracos demais para caçarem sozinhos, e eles reproduzem rápido demais para serem outra coisa além de presa. Presas podem imitar seus predadores, mas a verdade sempre aparece quando a presa está encurralada.

Respeita Aquelas Inferiores a Ti:

Todos Pertencem a Gaia

Os Garras compreendem o conceito de “respeito” uma vez que ele seja explicado para eles, mas eles não seguem esse mandamento. Os Garras são brutalmente honestos e isso significa que eles não enaltecerão um adversário apenas porque ele foi difícil de se matar. Eles não respeitam humanos. Eles possuem uma forma de respeito com os animais que são presas, mas apenas considerando que eles sabem que o animal deve morrer para que eles possam sobreviver. Claro, a presa não necessariamente respeita o animal que o devora, certo? No geral, os Garras descartam esse mandamento como um conceito humano.

Escuta-os-Menores-Sons acrescenta mais da visão dos Garras Vermelhas: independente dos motivos dos Garou que cantaram primeiro esse mandamento, um Garra Vermelha deve respeitar tudo sob Gaia, simplesmente por sua existência. É um erro que os humanos cometem — eles pensam que são especiais. Eles não são, nem são os Garou, os lobos ou os Garras Vermelhas. Todos são crianças de Gaia. Se nós formos punir os humanos por qualquer coisa, deve ser pela falha em reconhecer que o mundo existe com ou sem eles.

Não Erguerás o Veu

A maioria das tribos vê essa lei como inviolável. Afinal de contas, se os humanos descobrirem sobre nós, eles irão nos caçar, não é? Os Garras, no entanto, duvidam desse ponto. Novamente, a maioria deles sabe que eles estão perdidos e que é só uma questão de tempo até que os últimos lobos morram. Então, quem se importa se os humanos descobrirem e vierem nos matar? Pelo menos assim, acham os Garras, nós poderíamos lutar com todos os recursos disponíveis ao invés de nos escondermos nas sombras. Um Garra que acidentalmente se revele para um humano, normalmente mata o humano, mas eu me pergunto quão próximos estão alguns Reis Predadores de entrarem em uma cidade e deixar a Fúria correr solta.

Escuta-os-Menores-Sons acrescenta: o Veu protege

os humanos da verdade do que somos — e do que eles são. Eu não acredito que devemos proteção a eles, mas nós devemos isso a nós mesmos, para manter nossos caerns e Parentes seguros. Quando possível, nós devemos disfarçar nossas matanças para que os humanos não comecem a chacinar os lobos mais vigorosamente do que já fazem.

Não Serás um Fardo Para Teu Povo

Lobos vagam nas matas para morrer. Os Garras, que sabem que o fim está próximo, fazem a mesma coisa. Eles não contam com seus companheiros para terminar com suas vidas; na verdade, isso é considerado um grande tabu entre os Garras.

Se um Garra adocece ou fica corrompido e não percebe que seu tempo chegou, é outra história. Os Garras de sua seita ou matilha consideram que é dever deles e um sinal de respeito, caçar e matar o lobisomem doente. Praticamente a única vez que um Garra irá cuidar de um enfermo é quando seus Parentes estão envolvidos. Eles acreditam (corretamente) que seus Parentes são poucos demais para se perder algum deles por acidente e cuidarão do enfermo quanto tempo for necessário.

Escuta-os-Menores-Sons compartilha seus pensamentos sobre os enfermos: E os Garou em Harano? E um Garou que é maculado ou ferido por uma criatura da Wyrn, mas pode ser curado? Iremos perder guerreiros — ou futuros guerreiros — para permitir a eles a “honra” de morrerem sozinhos e não serem um fardo para nós? O dia em que não tivermos mais tempo para cuidar dos nossos será um dia triste, pois agiremos como insensíveis humanos ao invés de como leais e cuidadosos lobos.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz

Outro mandamento que os Garras consideram intuitivo. Eles acham que o líder precisa de um desafio ocasional para manter-se forte. Algumas tribos se esquivam disso dizendo que não há mais paz alguma, mas os Garras tipicamente não caem nessa. Afinal de contas, até mesmo os Garras têm momentos que não são gastos com a matança e a caçada.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

Eu já vi matilhas apenas de Garras lutarem. É belo. Eles se movem em perfeita sincronia, eles não tentam fazer mais que os outros por glória ou maldade, cada uma faz o que deve fazer e pronto. Eles protegem uns aos outros e se o alfa dá uma ordem, normalmente ela é seguida antes dele terminar de dá-la. Um Garra em uma matilha multitribal está surpreso. Corredora da Neve certamente estava na primeira vez que nossa matilha entrou em uma briga. Os homínídeos lutam como se eles pudessem com tudo sozinhos e ninguém sequer presta atenção no que os outros estão fazendo. Eu acho que todos nós poderíamos dar uma outra olhada nesse

mandamento.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

Os Garras podem até não olhar para a Litania, mas eles com certeza seguem esse mandamento, a ponto de muitos dos caerns dos Garras Vermelhas sequer admitir Garou diferentes de Garras (ou pelo menos diferentes de lupinos). Qualquer humano que ponha o pé em qualquer lugar próximo do coração de um caern de Garras morre. Fim da história. Eles o caçarão até os confins da Terra se necessário e eu já vi isso acontecer.

Escuta-os-Menores-Sons morreu de Harano quando seu caern foi envenenado. Assim era a forte ligação com o caern para ele.

O Mundo dos Lobos

Os Garras Vermelhas podem pensar em si mesmos como mais lobos do que lobisomens, mas eles também se adaptam. Eu encontrei Garras Vermelhas em locais onde lobos selvagens já foram comuns e em locais que seus Parentes lupinos nunca colocaram os pés. Durante o curso de minha viagem, eu fiz algumas promessas para manter a localização exata de seitas e caerns em segredo. Eu nunca fui conhecido por minha habilidade de manter uma promessa, mas eu não vou dar direções. Eu darei a você um continente — o que pode ser de alguma ajuda.

América do Norte

Poucos Garras por aqui, mas afinal, é um grande lugar. Os Garras Vermelhas não são de perdoar os humanos, mas a idéia do oeste norte americano de que lobos matam pessoas e fogem com animais domésticos nunca atingiu a tribo como uma boa razão para se caçar lobos. Vá para o oeste e encontrará Garras descendentes de lobos mexicanos que estão muito confusos com o fato de que os humanos atiram em seus Parentes assim que os vêem e que outros humanos tentam salvá-los. (Pelo menos eles reconhecem que o último grupo existe).

Mais ao leste, eu vi Garras nas florestas de Kentucky e do Tennessee. Novamente, não sobraram muitos lobos Parentes, mas de vez em quando um Garra corre com uma matilha de Parentes. O Garra, no entanto, tem que ser cuidadoso — um filhote de lobo muito curioso pode trazer desastres não apenas para a matilha de Parentes, mas também para a seita do Garra.

Indo para o norte, nós eventualmente chegaremos até o estado de Nova Iorque. O Protetorado do Norte não é apenas de Garras Vermelhas, mas eles foram bem claros sobre quem procria com os lobos nativos de lá. Supostamente, membros das outras tribos (Cria e Senhores das Sombras, em sua maioria) tentarão pegar uma loba fêmea para usar para seus próprios propósitos de procriação, mas eu não sei se isso é verdade. O que sei é que os Garras controlam um caern bem pequeno mais ao norte, a poucos dias de Utica. Eu nunca o visitei



(evidentemente, é praticamente impossível de se achar) mas eu tive a informação de uma fonte muito confiável que apenas uma única matilha guarda o local.

Indo ainda mais ao norte, temos o Canadá. O Canadá é um bom lugar para viver se você for um lobo. Uma vez que grandes partes do país ainda são florestadas e os canadenses não são tão ambiciosos em cortar todas as árvores como os estadunidenses, os Garras ainda acasalam e vivem ali, provavelmente melhor do que em qualquer outro lugar no mundo. Eu conheço um caern governado por Garras Vermelhas no Canadá, a poucas quilômetros a leste do Lago do Grande Urso e a tribo tem membros em vários outros caerns multitribais. Em geral, Garras fora das seitas controladas pela tribo tendem a ser Conciliadores — eles não vêm os humanos tão destrutivos e poluidores como os outros. Porém, isso significa que quando eles *vêm* um humano poluindo a terra, eles assumem que ele é uma má influência para os outros humanos. Em resumo, ele vira jantar.

Se o Canadá é bom, o Alasca é ainda melhor. Sim, as pessoas ainda atiram em lobos, mas a população é pouca e muito do estado é inabitado. Especialmente se os Garras estão por lá.

Uma das seitas do Alasca é chamada de Seita da Filha Lacrimejante. É controlada por Garras Vermelhas, mas é um estranho lugar já que o coração do caern consiste em alguns cemitérios humanos (ou, mais provavelmente, de Garou hominídeos). O totem do caern assume uma forma humanóide e ainda assim os Garras o protegem. O folclore da área diz que a floresta em que o caern está, é assombrada pelos fantasmas dos esquimós mortos (o que é verdade) e que as pessoas que se aventuram ali são rasgadas em pedaços por forças malévolas (o que é verdade também, exceto pelo “malévolas”). Em resumo, os humanos da área não incomodam muito o caern.

No entanto, isso está para mudar. O caern se situa a cerca de 24 quilômetros ou mais da pequena cidade de Lawson, cidade que está sofrendo economicamente. Eles começaram a negociar com madeiras... e você provavelmente sabe onde isso vai dar. Eu disse ao líder da Filha Lacrimejante sobre isso, mas eu saí de lá logo após (eu realmente não era bem vindo), então não tenho nem idéia se a cidade ainda está por lá.

América do Sul

Você encontrará lobos até o México, mas a verdadeira diversão está na Amazônia. Os Garras Vermelhas nem sempre caem no jargão de guerra de Golgol Fangs-First, mas Garras o suficiente já ouviram sobre “guerra com os humanos” e se alistaram para dar à tribo uma presença na selva. O problema, que eles descobrem quando estão lá, é que a floresta tropical não é o mesmo tipo de floresta em que eles cresceram. A caça é diferente, o clima é diferente e não há outros lobos por lá (poucos, se algum Parente lobo vive por ali, todos vêm de fora). Os Garras na guerra ou têm algo para se vingar, perderam alguma coisa ou estão em desgraça para

estarem tão longe de seu lar. Eles também tendem a estar em seu limite todo o tempo por estarem tão distantes de seu elemento. Alguns deles — como a Garra chefe, Fome-Feroz — aprendem a lidar com isso e dão bons exemplos, mas o mais freqüente é que eles ou morram em batalha ou tentem voltar para casa em poucos meses.

Na pequena nação do Chile, no entanto, os Garras estão fazendo algum progresso com um tipo diferente de batalha. Alguns anos atrás, uma matilha de Garras se aventurou no Chile para tentar se acasalar com os lobos andinos recentes (então nomeados por seu lar, os Andes Chilenos). Funcionou, apesar das espécies não estarem prosperando, eles tem alguma proteção poderosa agora. Até onde sei, eles não controlam nenhum caern nas montanhas, mas ouvi essa informação de segunda mão, então pode existir uma “Seita Chilena” em algum lugar por lá.

Europa

O continente inteiro está tão sufocado pela Weaver que é impressionante que os Garou possuam qualquer presença aqui. Eu estou impressionado que os Garras em particular continuam a manter seu número no continente. Porém, não são muitos. Eles possuem protetorados aqui, mas eles são penosamente pequenos — pequenos demais para que seus Parentes estejam bem alimentados, a menos que os Garras arrumem a comida.

Você pode achar um Garra em uma seita multitribal em qualquer lugar da Europa, mas as maiores concentrações estão no norte da Espanha, as partes rurais da Hungria e Polônia e na Escandinávia. E até mesmo nesses locais, essas concentrações não são “grandes” de verdade. Os Garras na Europa estão a um fio de atacar todo o continente, já que eles foram encurralados por muito tempo.

Por exemplo, um sinal de esperança recentemente foi uma nova matilha de lobos Parentes na Escandinávia. Eles foram mortos — os humanos os encontraram e chacinaram. Um lobo sobreviveu e foi passando por sua Primeira Mudança que conseguiu isso. A Europa tem poucos lugares selvagens restantes e os que existem são muito pequenos para lobos. Desde a destruição do Caern do Rio Azul (no rio Tisza — o rio inteiro foi envenenado por quantidades gigantescas de cianeto) acho que os Garras controlam apenas *um* caern em todo o continente (sem contar a Rússia, que falarei separadamente).

As boas notícias, se você as quiser chamar assim, é que os Garras, as Fúrias Negras e os Senhores das Sombras se aliaram na Europa e fizeram grandes avanços contra a Wyrn e seus servos. Há alguma rixa entre os Garras e as Fúrias — eu mencionei os pensamentos de Escuta-os-Menores-Sons sobre resgatar mulheres humanas dos “campos de estupros” na Europa Oriental mais cedo — mas desde que o Rio Azul morreu, os Garras ficaram mais receptivos em dar e receber. Afinal de contas, eles tiveram seu maior desejo realizado. O Impergium recomeçou.

Parece loucura, eu sei, mas é verdade. Nos poucos

lugares com algum número de Garras Vermelhas, eles começaram a matar. Eu não sei que sistema eles usam para saber quem ou quantos humanos matar, mas sei que eles não são a única tribo envolvida. O problema, claro, é que isso não vai passar despercebido. Os humanos nem *sempre* fogem quando nos vêem. Algumas vezes eles enlouquecem e, mais cedo ou mais tarde, os problemas vão chegar até esses Garou.

Um dos locais que os Garras Vermelhas estão esperando preservar é o norte da Espanha. Nas partes mais baixas dos Pirineus há um caern chamado Abrigo da Mãe. Soa como se fosse um caern de Filhos de Gaia, não é? Bem, até certo ponto, foi.

A história diz que cerca de 400 anos atrás, os Filhos possuíam esse caern e controlavam uma pequena igreja nas proximidades. Uma boa parte das pessoas que viviam ali e visitavam a igreja eram Parentes, eles tinham uma noção decente das coisas — não estragavam a terra, praticavam o Cristianismo mas não havia opressão com outras religiões. Os Filhos de Gaia eram, evidentemente, muito orgulhosos deles mesmos por essa mini utopia. Não durou muito, é claro. Uma noite, um Garra Vermelha Theurge chamado Uivo-Gela-o-Sangue apareceu e avisou aos Filhos que o rebanho deles estava próximo de se erguer contra eles e que eles perderiam o caern. Os Filhos, naturalmente, não ouviram.

Na semana seguinte, as pessoas da cidade acharam um novo líder. Ele era um homem negro e assustador que aparecia apenas durante a noite e, aparentemente, estava por lá havia algum tempo — os Filhos de Gaia ficaram muito complacentes para não percebê-lo. Os Filhos tentaram descobrir porque as pessoas não estavam mais ouvindo a eles, mas eventualmente aquelas mesmas pessoas se levantaram contra eles, queimaram a igreja (que eles acreditavam ter sido corrompida), expulsaram os Filhos (com a ajuda do Sanguessuga) e construíram uma nova cidade mais abaixo da montanha. Uivo-Gela-o-Sangue conduziu sua tribo até o caern e eles o controlam desde então, mas mantiveram o antigo nome. É um pouco engraçado que um caern chamado “Abrigo da Mãe” é agora palco para ataques planejados a cidades locais.

De qualquer forma, me pergunto, será que o vampiro ainda não está por lá?

Rússia

Último baluarte de dominância dos Presas de Prata. Desculpe, como isso veio parar aqui?

Os Garras Vermelhas foram atingidos duramente pelos problemas na Rússia como qualquer outra tribo. Provavelmente pior, devido à “Guerra aos Lobos” do país. Os Garras perderam muitos Parentes quando os russos voavam atirando neles dos helicópteros e o fato da grande Bruxa Baba Yaga estar orquestrando toda a corrupção do país não ajudou.

Bem, eu não estou certo de quem ou o que era Baba Yaga. Eu estive na Rússia, mas muito recentemente. Ouvei histórias sobre a Batalha de Kursk e como mais de

200 Garou enfrentaram o grande Zmei naquela noite, mas eu não sei da verdade do fato. O que eu sei é que mesmo a Rússia não sendo um pesadelo mais para os Garou, ainda é um lugar perigoso. Dançarinos da Espiral Negra e Malditos são considerados problemas mundanos — é o fato de que a terra está bastante maculada e de que alguns caerns têm o hábito de cair ano a ano, que causa a verdadeira preocupação dos Garou.

Prova: a Seita da Floresta do Inverno. O lugar é (ou era) um caern de Garras Vermelhas, mas ocasionalmente eles deixavam outros lupinos entrarem. Baseando-me em minhas famosas habilidades de subterfúgio, tentei visitar a seita quando estive na Rússia. Supostamente o lugar era um caern de fertilidade e eu nunca tinha visto um (quem já?). Mas quando cheguei no lugar onde o caern deveria estar, não pude encontrá-lo. Não encontrei nenhum Garou, nenhum lobo, nenhuma evidência de qualquer caern.

O caern pode ter caído, eu imagino, mas eu esperava ver alguma evidência disso. Eu não senti nenhuma profanação, mas não tinha o mesmo poder no ar que os caerns normalmente têm. Eu não acho que ele se foi para sempre por duas razões. Eu fiz algumas perguntas para outros caerns na Rússia e descobri que os Crias (que são péssimos mentirosos) sabem alguma coisa sobre o caern. Eles não permitiriam que o caern caísse, mas eu nunca acusaria os Crias de traição, então imagino que se eles estão ajudando os Garras, eles estão fazendo um bom trabalho.

Além disso, eu ouvir um rumor enquanto estava na Rússia de que Corredor da Tundra, um infame Garra e um Rei Predador linha dura, retornou da Umbra com “um grande segredo para dividir com sua tribo”. Corredor da Tundra, ouvi, tinha o hábito de deixar seus potenciais aliados enfezados, mas ele parece ter feito alguns amigos agora, pois não consegui respostas diretas de *ninguém*. Um Ragabash sugeriu que o caern inteiro fora transportado para um reino Umbral! Isso é possível?

Índia

Aposto que você não sabia que os lobos são nativos da Índia, não é? Lobos se dão bem aqui (comparativamente) e, assim como em todos os outros lugares, eles vão atrás de animais domésticos encurralados (pense sobre isso — a caça não pode correr para muito longe, não é?). O problema é que as populações locais recentemente aprenderam a manter seus animais cercados e seguros, então os lobos estão indo atrás de outra fonte fácil de carne: bebês desprotegidos.

Minha primeira reação a isso foi provavelmente tão instintiva quanto a de meus leitores, mas francamente, eu posso entender os lobos. Tente se distanciar do horror de perder uma criança de tal maneira por um momento. Se um lobo está com fome, ele comerá um cadáver. Não há nenhum impedimento para caçar um filhote de cervo desprotegido ou um bezerro e um bebê humano deixado na hora errada é uma refeição tentadora para um lobo faminto. Entretanto, isso não ajuda em nada as “relações

públicas internacionais” do lobo.

Mas tem outra coisa: quando os lobos matam um bebê, o governo paga à família muito dinheiro. Mais do que o salário de um ano, em alguns casos. Então, algumas pessoas especulam que ocasionalmente os infantes são deixados deliberadamente, onde os lobos possam encontrá-los. Os pais ganham seu dinheiro, eles culpam os lobos por sua perda e a vida continua. Se a idéia de lobos devorando bebês o deixa enojado, a idéia de parentes deixando suas crianças para serem devoradas por dinheiro deve fazer você se sentir bem pior.

Mas o folclore indiano está repleto de lobos, mesmo nos dias de hoje. As pessoas de lá acreditam em lobisomens, e os temem, mesmo que elas não possam entendê-los. As duas tribos que possuem maior presença na Índia são os Filhos de Gaia e (claro) os Garras Vermelhas, o que pode ser uma razão pela qual as pessoas têm tanto medo dos lobos por lá. Os Garras e os Filhos *não* se dão bem na Índia, já que os Garras aproveitam das condições de falta de tecnologia e superlotação para matar humanos. Eu posso imaginar que ambas as tribos estão desgostosas com a forma que crianças inocentes são entregues aos lobos — isso ofenderia as sensibilidades delicadas dos Filhos, mas os Garras se sentiriam horrorizados de ver um pai disposto a entregar suas crianças para um predador. Lobos lutam por seus filhotes.

Seguindo os detalhes, eu mencionei mais cedo que falei com um Sem Lua próximo de uma pequena vila. Ele representava uma seita, mas se recusou a me dizer qual. Eu o marquei, espiritualmente falando, e o segui até seu lar. Eu não tinha me aproximado muito da divisa do caern até que tive de me afastar (algum tipo de alarme espiritual disparou e o Corvo da Tempestade que eu tinha invocado para agir como espião não me deixou esquecer isso desde então), mas aquele caern era quente. É um caern de Fúria, eu acho, e dado a quantidade de segredos à sua volta, os Garras da Índia têm algo importante em seu horizonte.

Austrália

Nenhum lobo por aqui. Apenas dingos. Mas os Garras estão por lá.

Sem dúvidas você já ouviu a horrível história da Guerra das Lágrimas. Os Dançarinos da Espiral Negra enganaram um Garra Vermelha para iniciar a guerra, os Senhores das Sombras foram juntos, pois



somos vis e maus (ou coisa assim) e blá-blá-blá e os Bunyip morreram. Todos os Garou na Austrália agora sentem a culpa coletiva sobre a guerra (exceto os Filhos de Gaia, que agem presunçosamente a respeito do fato de que eles não participaram), mas os Garras Vermelhas locais ainda mantêm que o que fizeram foi justo.

Bem, os Garras australianos podem não saber disso, mas os Garras do resto do mundo pensam que os “dingos” são tão parte da tribo como um husky siberiano vira-lata. A atitude básica é “Claro, você finge ser um Garra, mas não fez nada exceto exterminar uma tribo”. Desnecessário dizer, falar isso para os Garras australianos não é sábio (mas eu o fiz mesmo assim). Eles tendem a entrar em Fúria muito rápido a qualquer insinuação de que sua procriação com os dingos os deixaram menos lupinos. A verdade dói, eu acho.

Os Garou da Austrália olham para um corpo governante chamado Conselho Jindabyne para a liderança. Um membro de cada tribo possui seu assento. O conselho tem sua parcela de problemas. O antigo membro Senhor das Sombras enlouqueceu e tentou tomar todo o país, ou algo do tipo, o Fianna foi hostilizado por anos, mas os Garras estavam bem unidos sob seu líder, um Ahroun chamado Mamu. Então, algo estranho aconteceu.

Todos os meus instintos de Galliard gritam para ser mais detalhista do que isso, mas eu realmente não sei e nem mesmo Fúria-nas-Ruas, o novo líder dos Garras Vermelhas, e um ótimo amigo, iria me dizer. Ele apenas faz vagas referências à “reconciliação” e “um milagre” e deixa tudo por isso mesmo. Fontes de minha própria tribo na Austrália acham que tem algo a ver com os Andarilhos do Asfalto ou com os Mokolé, ou ambos, mas eu não consegui a verdadeira história. De qualquer forma, Mamu partiu para os *outbacks* e matou tudo o que atravessava seu caminho. Os Garras não estão unidos sob Fúria-nas-Ruas (que, como já mencionei, é um Conciliador e orgulha-se disso). E a conversa fora do país é que alguns Garras de outras terras estão pensando em enviar alguns “Garras de verdade” até lá para caçar Mamu, depor Fúria-nas-Ruas, e levar a tribo de volta para onde ela deveria estar. Se eu ouvir sobre tais planos, eu informarei Fúria, mas até então, nada apareceu.

Africa

Novamente, sem lobos nativos, mas isso não impede os Garras. Eles controlam um caern próximo de Luxor no Egito chamado Areias Uivantes, mas eu não consegui entrar (nenhum não-Garra é permitido). Aparentemente, o caern passa por tempos difíceis, mas não pude descobrir muito. Tinha um membro da seita que iria conversar comigo, mas então os Guardiões apareceram e eu não achei que pudesse enfrentá-los.

Mais ao sul da África, no entanto, estão os Kucha Ekundu — Garras Vermelhas que acasalaram com cães de caça do Cabo. Tenho que admitir, eles parecem realmente engraçados. Eles não são tão grandes quanto os lobos, e eles possuem um padrão listrado em seu pêlo.

Mas eles são Garou de verdade, nunca duvide disso. Eles não são tão fortes quanto eu ou você, mas eles são rápidos e usam táticas de matilha melhor do que algumas matilhas de guerra experientes que já vi. Supostamente, os Garras começaram a procriar com eles como resultado de um teste dos Mokolé e eles passaram. Eu sei que as Feras da África agora estão unidas (pelo menos em teoria) sobre um acordo chamado Ahadi. Sei também que os Peregrinos Silenciosos e os Garras Vermelhas são companheiros na África, que o Caern da Pedra Ensangüentada, apesar de controlado pelos Kucha Ekundu, é frequentemente um lugar de descanso para os Peregrinos. Eu não tive a chance de visitar essa seita quando estive na África, mas eu estive com Caminha-com-Poder (que, apesar de não ser um Garra, evidentemente, carrega prestígio suficiente com a Pedra Ensangüentada para falar por eles), que me convidou a visitar o local. Eu, definitivamente, estou planejando uma outra viagem. Os Kucha Ekundu são muito mais sociáveis do que a maioria dos Garras, apesar de que eles têm praticamente a mesma atitude com os humanos.

A Umbra

Os Garras, como mencionei antes, entregam o poder a seus Theurges quando estão na Umbra. Os mundos espirituais podem testar sua paciência severamente e os Garras não dão muito espaço para charadas. Fazer um Garra ir até uma cidade é muito difícil, mas fazê-lo percorrer atalhos quando está na cidade é muito pior. Os Garras odeiam as Aranhas Padrão e odeiam o fedor das paisagens Umbrais das cidades.

Nas florestas, no entanto, eles ficam tão confortáveis na Umbra quanto qualquer um de nós, se não mais. Cheiros são mais vívidos, o que torna os Garras ainda melhores caçadores. Eles podem reagir instintivamente e não precisam se preocupar com coisas humanas atrapalhando o trabalho; nenhuma cerca, nenhum portão. Alguns Garras se aventuram na Umbra procurando por um lugar onde a influência humana não possa ser sentida. Pelo que dizem, eles encontram ou a Pangéia (que na verdade, possui alguns humanos, ou pelo menos espíritos como humanos, mas eles não influenciam tanto o lugar assim) ou a terra natal dos Garras. Eu nunca estive na terra natal dos Garras Vermelhas, é claro, então só posso imaginar as florestas e tundras do lugar. Eu adoraria ir até lá, mas acho que não posso. Ah, tudo bem.

Outro reino que os Garras freqüentam é a Toca dos Lobos. Eles algumas vezes levaram seus filhotes até lá para ensiná-los porque os humanos devem partir. Eu já estive na Toca dos Lobos e diria que depois de algum tempo por lá, preso na forma Lupina e caçado a todo momento, você obtém um novo apreço pelos Garras e pelo que eles passam por toda a vida.

Conclusões

Para quem quer que valha. Isso foi o que aprendi sobre os Garras Vermelhas, a tribo de lobos. Eles são

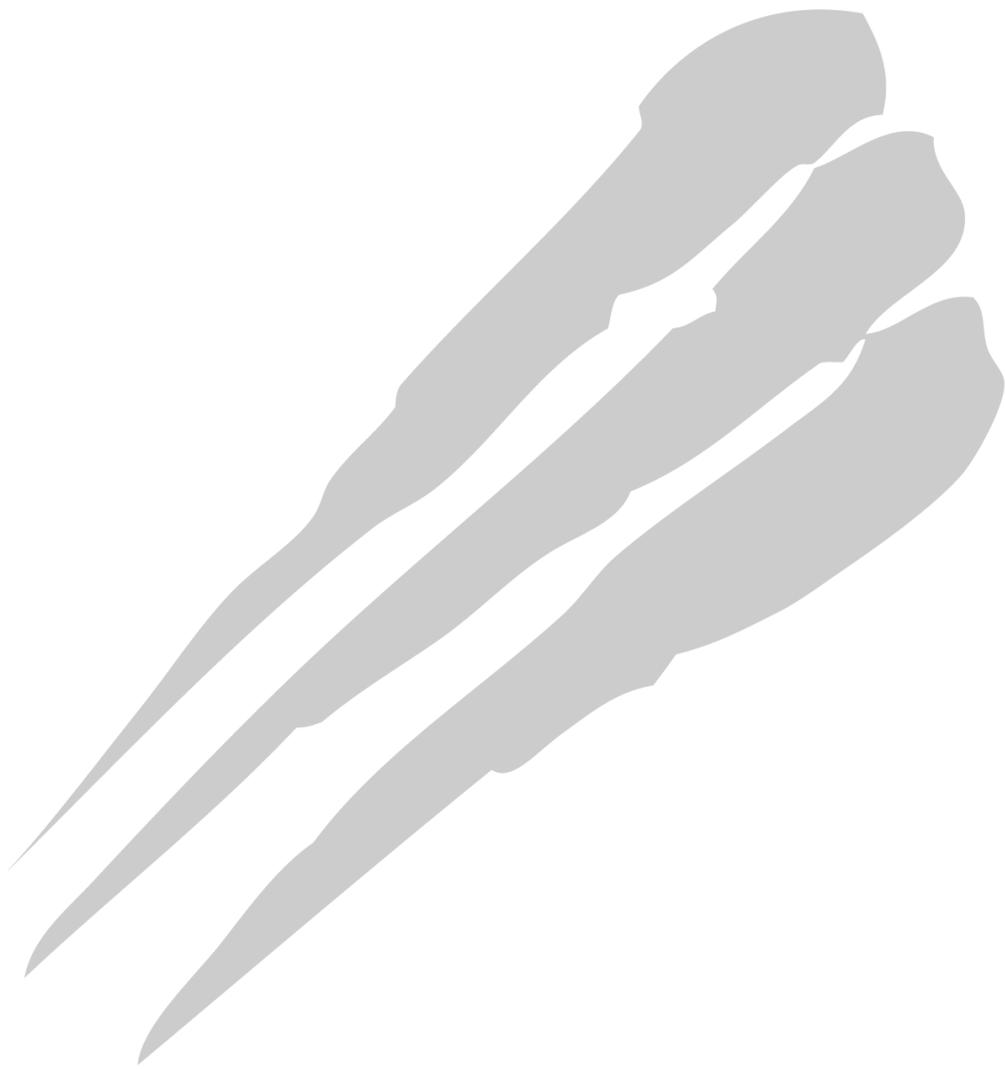
diferentes de nós — dos lobos, dos lobisomens, de todas as outras tribos. Eles defendem a matança total de uma raça que a maioria de nós considera parte dos Parentes. Eles são ferozes e ressentidos, nós podemos compreender isso intelectualmente, mas nunca saberemos o que é saber que, no fundo de nossos estômagos, essa geração pode ser a última. Nós sabemos disso como Garou, mas nossas famílias humanas e os Parentes ainda estão por aí, nós nos alegramos com isso. Os Garras Vermelhas uivam a favor da extinção **total** e não há como nossas mentes humanas entenderem isso. Então, assim como os humanos fazem, nós menosprezamos a dor deles e falamos mal dos Garras. Nós esquecemos do que eles sabem. Nós esquecemos do passado.

Mas os Garras Vermelhas estavam certos sobre tudo

até então. Estavam certos sobre o Impergium; terminá-lo foi um erro. Estavam certos sobre a Guerra da Fúria. Eles estavam certos em cada uma de suas profecias.

Eles ainda anunciam aos uivos seus presságios. Ouça a uma assembléia que um Garra Vermelha esteja uivando uma história. Muitas vezes, seus uivos parecem destoar dos nossos — nenhum padrão temporal é dado na “história”, então nós não sabemos quando ela supostamente aconteceu. A história é contada sem nomes ou muitos detalhes — pelo menos como nós os conhecemos — então, assumimos que os Garras não sabem do que estão falando.

Porém, isso não é sábio. Os Garras conhecem a verdade. Tudo o que temos que fazer é ouvi-los, e sugiro para começarmos logo.





Capítulo Três: Ossos

“Havia cervos correndo nas matas além da campina: eu podia farejá-los no ar da noite de inverno. E eu estava, acima de tudo, faminto.”

— Neil Gaiman, “Only the End of the World Again”

A característica mais determinante dos Garras Vermelhas e aquela da qual eles são mais orgulhosos é a completa falta de sangue humano em sua tribo. Suas práticas rituais e os Dons que aprendem refletem isso. Esse capítulo apresenta novos Dons, rituais e outras características. Perceba que algumas dessas características (Qualidades e Defeitos, principalmente) podem ser apropriadas para os outros Garou lupinos, à critério do Narrador. A maioria do material encontrado nesse capítulo, no entanto, é particular à tribo dos lobos (e corretamente, afinal, esse é o livro deles).

Antecedentes

Como nos outros Livros de Tribo Revisados, essa seção mostra algumas idéias e opções para personalizar os Antecedentes para um personagem Garra Vermelha. Ela não deve ser vista como uma restrição ou uma verdade sagrada, mas o jogador que desejar interpretar um Garra Vermelha, e estiver tendo problemas em ver como eles podem interagir com o mundo externo, deve ponderar sobre esses pontos.

Aliados

Os Garras Vermelhas não podem ter aliados na sociedade humana, por razões óbvias. O Narrador pode permitir ao personagem Garra comprar esse Antecedente

para representar um lobisomem aliado, apesar de que o custo deveria ser aumentado em 1.

Ancestrais

A visão do tempo dos Garras Vermelhas lhes dá um relacionamento especial com seus Ancestrais. Seja um parente distante que viveu há um ano ou um milênio, as lições que ele pode ensinar aos Garras provavelmente estão relacionadas com a guerra contra a Wyrn (e a humanidade). Uma vez que os métodos dos Garras não mudaram muito no decorrer dos anos, os Garras geralmente não sofrem do “intervalo de gerações” entre os jovens filhotes e os antigos Ancestrais.

Contatos

Assim como Aliados, os Garras Vermelhas não podem comprar esse Antecedente no seu sentido mais comum (contatos humanos). O Narrador pode permitir a um Garra ter contatos não-humanos (tais como outros Garou ou até mesmo um Corax) com um custo superior.

Fetiches

Garras Vermelhas não usam fetiches tão comumente como as outras tribos, mas eles os usam. A maioria dos fetiches dos Garras são coisas simples — uma tira de cortiça ou um pedaço de pedra que pareça “apropriada” para o Garra que criou o fetiche. Algumas vezes, um

Garra pegará um pedaço do equipamento de um inimigo que caiu (ou um pedaço do próprio inimigo) e fará um fetiche com ele. Apesar de isso algumas vezes significar confeccionar um fetiche de uma parafernália humana, os Garras reconhecem que quando os humanos vêem sua preciosa tecnologia usada como troféus pelos lobisomens, isso aumenta o medo em suas pobres almas.

Quando confeccionam fetiches, os Garras preferem não usar espíritos predadores (pois acham que o número deles é pequeno demais para aprisioná-los). Eles reconhecem que até mesmo presas, algumas vezes, demonstram poderes impressionantes; ao prender um espírito-alce, pode ser criado um fetiche que torna o usuário mais forte, por exemplo. Armas fetiches não são desconhecidas entre os Garras, mas são extremamente raras, uma vez que a maioria dos Garras acha que Gaia os proveu com todo o armamento que precisam. Um Garra que empunha uma arma, provavelmente, passou algum tempo em uma seita multi-tribal e estará com alguns problemas se visitar uma seita composta completamente por Garras Vermelhas.

Parentes

Dizer que os Garras Vermelhas são protetores de seus Parentes é um imenso pleonasma. As outras tribos procriam com humanos, e pelo que os Garras entendem, não há falta de humanos com os quais se possa acasalar. Os Parentes dos Garras estão **morrendo**, o que significa que os dias da própria tribo estão contados. Qualquer indivíduo tolo o suficiente para ferir um lobo, Parente ou não, dentro do alcance de um Garra Vermelha, acabou de perder sua vida, visto que os Garras não entenderão de outra forma.

O Antecedente Parentes para os Garras é uma grande responsabilidade. Os Parentes lobos deles podem dar a eles um descanso da guerra, permitindo a um Garra correr com uma matilha de lobos e esquecer de sua vida como Garou por um curto tempo (assim como os Parentes humanos podem fazer pelos Garou hominídeos). Mas o Garra também deve proteger seus Parentes de todo o mundo, não apenas das forças da Wyrn. Isso geralmente leva os Garras a não contar a ninguém sobre seus Parentes, mesmo a seus companheiros de matilha (o que, por sua vez, pode tornar o Garra difícil de se encontrar em uma emergência).

Raça Pura

Um Garra de Raça Pura é um lobo alfa, sem dúvidas quanto a isso. Garras com altos níveis de Raça Pura tendem a ter uma cor vermelha profunda em suas formas Lupinas, sendo impressionantemente belos. Tais Garou, no entanto, parecem ainda mais bestiais na forma Hominídea (o que não significa nada para os Garras). Uma vez que os Garras não se acasalaram entre si, como os Presas de Prata, no passar dos anos, seus membros de Raça Pura tendem a ser fortes, rápidos e muito capazes (níveis mais altos do que o normal em Instinto Primitivo e nos Atributos Físicos são apropriados para tais Garou). A maioria dos outros Garras Vermelhas irão,

instintivamente, entregar a liderança aos Garou de Raça Pura, especialmente para um de sua própria tribo. Isso algumas vezes sobrepõe o posto, apenas até ambos os Garou perceberem quem deveria ser realmente considerado dominante.

Recursos

Os Garras Vermelhas não podem, por razões óbvias, comprar Recursos durante a criação do personagem, apesar de que eles podem acabar ganhando alguma riqueza através de vários meios no curso de uma crônica normal.

Ritos

Os Garras Vermelhas usam vários rituais que as outras tribos não descobriram e possuem sua própria forma de executar muitos dos já existentes. Mais informações sobre os Garras e seus rituais podem ser encontradas na página 72.

Totem

Matilhas compostas inteiramente por Garras, tais como Matilhas do Inverno, geralmente seguem o Grifo ou um espírito filiado (tal como o Leão ou o Carcaju). Matilhas multi-tribais, que incluam um ou mais Garras Vermelhas, podem seguir praticamente qualquer totem, mas nenhum Garra que se dê ao respeito seguirá a Barata ou o Pai/Mãe da Cidade, ou qualquer outra besteira afiliada com a Weaver. Alguns Garras mais agressivos resmungam sobre seguir “totens de presas” como Touro, Cabra ou Cervo, mas isso não é uma atitude geral da tribo.

Dons

A ninhada do Grifo ensina Dons aos Garras Vermelhas que nenhuma tribo maculada pelos humanos poderia imaginar aprender. Além disso, assim como com os rituais, os Garras Vermelhas descobriram Dons com o passar dos anos que eles simplesmente acham que não há necessidade de compartilhar com as outras tribos. Essas bênçãos de Gaia ajudam a manter os Garras Vermelhas em seu papel como predadores supremos, e os Garras que conhecem esses Dons acham que os Garou hominídeos provavelmente são incapazes de compreendê-los ou usá-los efetivamente.

Dons Gerais

Esses Dons listados abaixo podem ser aprendidos por qualquer Garra Vermelha com posto suficiente para tal, desde que o Garou saiba da existência do Dom e que tipo de espírito possa ensiná-lo.

- **Olho do Caçador (Nível Um)** — Lobos podem sentir qual animal de um rebanho está doente ou fraco e, dessa forma, é a presa mais fácil. Os Garras Vermelhas podem fazer isso normalmente quando se confrontam com um rebanho de cervos, mas criaturas mais complexas como predadores ou pseudo-predadores (como humanos) torna isso mais difícil. Esse Dom, ensinado por um

espírito-lobo, permite ao Garra perceber o membro mais fraco de um grupo com um breve olhar. Ele não revela **porque** o alvo é o elo fraco do rebanho, apenas que ele o é, mas só isso já é o suficiente para dar ao Garou uma vantagem.

Sistema: O jogador testa Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Se for bem sucedido, o personagem percebe qual membro de um determinado grupo é o mais fraco (determinado pelo Narrador) e qual é o líder. Se o Garra Vermelha entrar em combate contra o grupo, ele ganha um dado extra em suas paradas de dados de ataque contra o membro mais fraco.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com **Instinto Primitivo**). Com sucesso, você pode determinar o líder e o membro mais fraco de um grupo. As dinâmicas de grupo (tais como porquê esse membro em particular é considerado o mais fraco) estão além do alcance desse Dom. Caso você entre em combate com o membro mais fraco, você ganha uma Característica bônus em disputas de ataque.

• **Assassino Oculto (Nível Um)** — Os Garras Vermelhas não sobreviveram por tantos anos sem aprender formas de ocultamento. Esse Dom permite a um Garou não deixar nenhuma evidência física que denunciaria suas mãos (ou presas e garras) em uma matança. Esse Dom é ensinado por um espírito-cobra.

Sistema: Depois de uma batalha, o Garou deve lamber cada ferimento que causou. O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Furtividade (dificuldade 7). Caso seja bem sucedido, os ferimentos se alteram de tal forma que parecerão ferimentos feitos a lâminas ao invés de marcas de mordidas e, qualquer pêlo, saliva, sangue ou outra evidência física do corpo do lobisomem, desaparece. Qualquer dano periférico (como por exemplo, móveis esvaçados), no entanto, permanecem como estão.

MET: Após a batalha, lamber cada ferimento que causou, gaste uma Característica Gnose e faça uma Disputa Mental (reteste com **Furtividade**).

• **Purificar Carne (Nível Um)** — Apesar de alguns Garras Vermelhas se absterem de comer humanos devido a Lítania, a razão mais comum para caçar presas mais convencionais é que os humanos são poluídos pelos químicos que colocam em seus corpos. Em algumas partes do mundo, isso não é um grande problema, mas na maioria dos países, a carne humana tem um sabor horrível e não é saudável, até mesmo para os Garou. Em outros lugares, a terra está tão corrompida que outros animais passam a ter um sabor ruim. Com esse Dom, um Garra Vermelha pode purificar os químicos e outros venenos da carne morta. Um elemental da água ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. O Garou deve tocar a carne que ele deseja purificar. Cada uso desse Dom purifica aproximadamente vinte quilos de carne morta de qualquer toxina não-sobrenatural.

MET: Gaste um ponto de Gnose e toque a carne que deseja purificar. Esse Dom pode purificar cerca de 20

quilos de carne morta de qualquer toxina não-sobrenatural (químicos, lixo tóxico, drogas, álcool). Esse Dom funciona apenas com carne morta — ele não tem o alcance de **Resistência a Toxinas**.

• **Salto do Predador (Nível Dois)** — Apesar de que qualquer lobisomem lupino poder aprender os segredos de saltar grandes distâncias, os Garras Vermelhas refinaram o Dom para um maior efeito quando estão perseguindo ou emboscando um inimigo. Ao empregar esse Dom, o salto do Garra “rastreia” um alvo móvel, permitindo a ele aterrissar em sua presa mesmo que a dita presa tenha se esquivado ou fugido enquanto o Garra está em meio a seu salto. Um espírito-raposa ou (algumas vezes) gato ensina esse Dom.

Sistema: O jogador deve testar o salto como de costume, como detalhado na página 197 de **Lobisomem**. Ele então gasta um ponto de Fúria e testa Raciocínio + Instinto Primitivo (dificuldade 7); o salto é contabilizado como uma ação de Fúria e não afeta a parada de dados de ataque. Qualquer sucesso no teste é subtraído dos sucessos do oponente em esquivar ou fugir do Garra, antes do teste de ataque do Garra ser feito. O Garra então ataca normalmente.

MET: Faça sua Disputa Física para saltar. Caso vença ou empate, gaste uma Característica de Fúria e faça uma Disputa Mental (reteste com **Instinto Primitivo**). Com sucesso, você ganha duas Características Físicas de bônus em sua próxima Disputa Física (seja atacando ou perseguindo) contra seu adversário. Após a próxima disputa ser feita, as Características bônus são perdidas.

• **Fúria da Mãe (Nível Três)** — Uma loba é mais perigosa quando está protegendo seus filhotes e lutará contra quaisquer inimigos, dos quais ela normalmente fugiria, se sua família estiver ameaçada. Os Garras Vermelhas com esse Dom são capazes de acessar essa Fúria e usá-la em batalha, apesar de que apenas quando estão defendendo algo de valor. Um espírito-urso ou lobo ensina esse Dom.

Sistema: Esse Dom pode ser usado apenas na defesa de algo ou alguém de valor — Parentes, um companheiro de valor, um caern etc. Se o Garra Vermelha está atacando um adversário, ele não pode ativar a Fúria da Mãe. Para usar esse Dom, o jogador gasta dois pontos de Fúria. O Garou entra em um tipo de frenesi, mas permanece próximo ao seu objeto de proteção. Ele irá atacar qualquer coisa que se aproxime demais, dentro das linhas gerais comuns do frenesi (por exemplo, se sua Fúria for igual ou menor que sua Gnose, ela não irá atacar seus companheiros de matilha). Enquanto estiver nesse estado, o Garra não receberá penalidades por ferimentos. Todas as dificuldades de absorção são reduzidas em dois e ele ganha um ponto extra de Força. Além disso, ele recupera um ponto de Fúria a cada turno enquanto o Dom estiver tendo efeito, tornando impossível que o lobisomem fique sem Fúria (logo, impossível de se perder o lobo). Todos esses benefícios desaparecem quando o protegido do Garra Vermelha está



fora de perigo ou ao final da cena, o que acontecer primeiro.

MET: Esse Dom pode ser usado apenas na defesa de algo ou alguém de muito valor — um companheiro de matilha ferido, Parentes, filhotes, um caern ou algo do tipo. Gaste duas Características de Fúria para ativar esse Dom. Você então entra em um tipo de frenesi controlado. Você está preso pelas linhas gerais comuns do frenesi, mas irá atacar apenas o que se aproximar demais de seu protegido. Você não recebe penalidades por ferimentos, ganha dois níveis extras de Vitalidade e a Característica Física *Feroz* x2. Enquanto esse Dom está tendo efeito, você também recupera uma Característica de Fúria ao final de cada *turno*. Os efeitos desse Dom terminam quando seu protegido está fora de perigo ou ao final da cena, o que chegar primeiro.

• **Território (Nível Quatro)** — O Garra Vermelha com esse Dom não precisa patrulhar seu território de caça para saber o que há por lá. Com um simples momento de concentração, ele pode estender seus sentidos a qualquer área que ele tenha marcado. Esse Dom é ensinado por um espírito-lobo.

Sistema: Para usar esse Dom, o Garra Vermelha primeiro deve marcar uma ou mais áreas com sua própria urina. Um Garra pode ter um número de locais marcados igual a sua Gnose (e não tem que estabelecer essa marca em todo lugar que ele urina). Após isso, o jogador pode

testar Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7) para estender os sentidos do Garra até esse local. O personagem pode sentir a área como se estivesse no mesmo local que estava quando marcou a área pela primeira vez. O cheiro das marcas dura por uma semana para cada ponto de Gnose que o personagem possua (nas matas) ou um dia por ponto de Gnose (para ambientes urbanos).

MET: Primeiro, marque suas áreas escolhidas (*pele bem andar do jogo e da saúde pública, não use a sua própria urina!*); você pode ter tantos locais marcados quanto seus pontos de Gnose e nem todo lugar que você urinou é parte desse Dom. Com as áreas marcadas, você pode fazer uma Disputa Mental (reteste com *Instinto Primitivo*) e estender seus sentidos até o local em questão, permitindo a você senti-lo como se estivesse fisicamente presente. As marcas duram por uma semana por ponto de Gnose (nas florestas) ou um dia por ponto de Gnose (na cidade).

• **Bênção da Primeira Matilha (Nível Cinco)** — Os Garras Vermelhas acreditam que a primeira matilha de Garou definiu os padrões para os augúrios e que apenas os Garras retêm a conexão, forte o suficiente, com essa Primeira Matilha para usar esse Dom. Isso pode ou não ser verdade, mas nenhum Garou sem ser um Garra Vermelha jamais exibiu esse poderoso Dom (mas mesmo assim, poucos entre os Garras já ouviram falar do Dom).

Para aprender esse Dom, o Garra deve ter pelo menos um ponto em Ancestrais. O Garou conjura sob si quem deu origem a seu augúrio e é temporariamente transformado no pináculo de seu signo lunar. Um avatar do Lobo ou um Luno poderoso pode ensinar esse Dom, mas nenhum dos dois o faz com frequência.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e testa Carisma + Ancestrais (dificuldade 8). Se o teste for bem sucedido, o personagem se torna imbuído com a própria essência de seu augúrio. Pelo restante da cena, o personagem recebe cinco pontos de Raça Pura, além de qualquer outro que ele já tenha. Ele pode também usar *qualquer* Dom de seu próprio augúrio de Nível 4 ou menor. (Dons retirados de fontes além de **Lobisomem** estão sujeitos à aprovação do Narrador.) Além disso, a Bênção da Primeira Matilha dá poderes baseados no augúrio do personagem:

Augúrio	Bônus
Ragabash	Furtividade +3, Raciocínio e Destreza +2
Theurge	Enigmas +3, Inteligência e Gnose +2
Philodox	Rituais +3, Manipulação e Vigor +2
Galliard	Expressão +3, Carisma e Força +2
Ahroun	Liderança +3, Força e Fúria +2

MET: Gaste duas Características de Gnose e faça uma Disputa Social Estática (dificuldade de oito Características, reteste se tiver **Ancestrais**). Com sucesso, pelo resto da cena, considerar-se-á que você tenha **Raça Pura** x5 (além de qualquer nível que você já tenha). Você pode também usar qualquer Dom de seu augúrio em nível Intermediário ou Básico (no entanto, depende do Narrador se você pode usar os Dons de Augúrio dos Filhos de Gaia ou dos Fianna, por exemplo). A Bênção da Primeira Matilha também dá outras bênçãos para cada augúrio:

Ragabash	Furtividade x3, Esperto x2, Veloz x2
Theurge	Enigmas x3, Sábio x2, Gnose x2
Philodox	Rituais x3, Persuasivo x2, Incansável x2
Galliard	Expressão x3, Expressivo x2, Vigorouso x2
Ahroun	Liderança x3, Feroz x2, Fúria x2

• **Lar em Todas as Terras (Nível Seis)** — Lendas entre os Garras Vermelhas afirmam que os lobos com maior conexão com o Lobo Progenitor não são limitados pela distância e podem aparecer em qualquer lugar onde lobos são encontrados. Isso foi por muito tempo pensado a ser simplesmente uma fábula, mas na verdade um ancião Garra Vermelha, com uma linhagem forte o suficiente, pode muito bem aprender a desaparecer em um local e aparecer em qualquer outro local no Reino ou na Umbra, desde que o Progenitor já tenha estado por lá antes dele. Apenas o próprio Lobo Progenitor ensina esse Dom.

Sistema: O jogador deve testar Gnose como se seu personagem estivesse percorrendo atalhos. Caso seja bem sucedido, o personagem pode aparecer em qualquer lugar na Terra onde os lobos possam ser encontrados naturalmente (independentemente se eles ainda existam por lá) ou qualquer lugar que haja Garou. Ele pode também escolher aparecer em qualquer Reino Umbral

que já tenha visitado anteriormente. Um Garra Vermelha deve ter Raça Pura 5 para aprender esse Dom.

MET: Você primeiro deve ter **Raça Pura** x5 para aprender esse Dom, que apenas o Lobo Progenitor o ensina. Faça uma disputa para percorrer atalhos. Com sucesso, você pode aparecer em qualquer lugar na Terra onde os lobos possam ser encontrados (independente se eles ainda estão por lá ou não) ou em qualquer lugar que tenha uma população de Garou. Você pode também aparecer em qualquer Reino Umbral que tenha visitado anteriormente.

Dons de Uivo

Os Fianna podem dizer que seus ancestrais foram os primeiros a uivar para Luna ou qualquer outra besteira, mas os Garras sabem que desde que os lobos existem, eles uivam. Com o tempo, os Garras falaram com espíritos dos lobos e aprenderam uivos secretos que possuem efeitos poderosos e devastadores.

Os Dons que aqui seguem são todos ensinados por espíritos-lobos ou ancestrais e requerem que o Garou solte um poderoso uivo. Se o Garra Vermelha também souber o Dom Galliard: Chamado da Wyld, a dificuldade do teste é reduzida em um.

MET: Esses Dons podem ser difíceis de se utilizar se você estiver jogando em uma área onde uivar, latir e barulhos similares podem causar alarde (lembre-se — “Importe-se com os Outros!”). O Narrador pode considerar mais seguro para o usuário do Dom simplesmente anunciar o nome do uivo que este esteja invocando. Se os seus arredores tornam possível uivar, então o faça — isso pode acrescentar uma boa dose de atmosfera em seu jogo. Caso você conheça o Dom: Chamado da Wyld, você recebe um reteste simples na execução do uivo (o segundo resultado permanece; qualquer coisa, além disso, está a seu critério).

• **Uivo Para a Matilha (Nível Um)** — O Garra uiva e, não importa quão longe, sua matilha o escuta. Ele não pode ouvir qualquer resposta que eles o mandem, mas ele tem certeza de que eles ouviram a mensagem que ele quis enviar.

Sistema: O jogador testa Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade 7). A “matilha” em questão deve ser a matilha literal do Garou, unida por um totem, ou qualquer lobo a quem o Garra Vermelha seja relacionado. Cada uso do Dom permite um uivo e o jogador deve testar Manipulação + Expressão (dificuldade 6) para reproduzir qualquer conceito mais complicado do que “cuidado” ou “preciso de ajuda”. Os receptores do uivo são os únicos que podem ouvi-lo.

MET: Faça uma Disputa Social (reteste com **Instinto Primitivo**). Sua matilha deve ser sua matilha literal, aquela que é ligada por um totem, ou um lobo que é relacionado a você. Uma segunda Disputa Social (reteste com **Expressão**) é necessária para reproduzir conceitos mais complexos. Apenas os receptores do uivo podem ouvi-lo.

• **Uivo Primitivo (Nível Dois)** — Os uivos de uma

matilha de lobo evocam medo em suas presas, já que elas sentem os predadores se aproximando. Esse Dom permite ao Garra Vermelha emitir um uivo que cause a mesma reação em qualquer um que possa ouvi-lo.

Sistema: O jogador testa Vigor + Expressão (dificuldade 7). Se o teste for bem sucedido, qualquer ser que desejar se aproximar do Garou deve ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Caso o Garou se aproxime, o ser deve fazer o mesmo teste ou recuar (ou fugir). Lobos e Garou não são afetados por esse Dom. Cada sucesso no teste do jogador além do primeiro dá uma “voz” adicional ao uivo. Assim, se o jogador tiver três sucessos para ativar esse Dom, parecerá como se três Garou estivessem uivando e não apenas um. Cada “lobo” adicional acrescenta um na dificuldade dos testes de Força de Vontade para se aproximar do Garou ou permanecer parado, caso o Garra Vermelha se aproxime (logo, para se aproximar de um Garou com um uivo “de três lobos” necessitaria de um teste de Força de Vontade com dificuldade 8).

MET: Faça uma Disputa Física (reteste com *Expressão*). Com sucesso, qualquer um que deseje se aproximar de você deve ser bem sucedido em uma Disputa de Força de Vontade. Caso você se aproxime deles, eles devem fazer a mesma disputa para permanecer no lugar, ou deverão recuar ou fugir. Outros Garou e lobos não sofrem desse efeito. Gastando Características Físicas adicionais, você pode adicionar outra voz no uivo; gastando três, você terá três “uivadores” adicionais. Aqueles que desejam se aproximar com você devem oferecer a mesma quantidade de Força de Vontade que você gastou para permanecer onde estão ou se aproximar de você.

- **Uivo da Fome (Nível Três)** — Lobos se empanturram quando comem, especialmente durante os meses frios de inverno, já que eles não podem ter certeza de quando encontrarão comida. A maioria dos humanos não sabe nada sobre esse tipo de fome, já que eles têm sua comida nas mãos. Os Garou com esse Dom podem enfraquecer qualquer um que ouça seu uivo com uma fome incapacitante.

Sistema: O jogador testa Carisma + Intimidação (dificuldade 7). Se for bem sucedido, qualquer um que ouça o uivo do lobisomem perde dois dados de qualquer parada de dados mental e física, já que seus corpos são atacados por dores de fome (o jogador pode optar por gastar um ponto de Gnose para fazer com que os companheiros de matilha do Garra Vermelha não sejam afetados). Esse Dom funciona apenas em criaturas que sentem fome física por comida — vampiros e outras coisas mortas não são afetados. Entretanto, qualquer Garou afetado por esse Dom deve testar frenesi imediatamente (apesar de que até mesmo um Garou em frenesi está sujeito à penalidade devido à fraqueza). Lobisomens em frenesi possivelmente irão se banquetear com qualquer carne que possam encontrar se submetidos ao Uivo da Fome, assim como qualquer Garou hominídeo sob Influência da Wyrn. Os efeitos do Dom



duram por uma cena.

MET: Faça uma Disputa Social (reteste com *Intimidação*). Com sucesso, qualquer um que possa ouvi-lo sofre uma penalidade de duas Características em Disputas Mentais e Físicas, já que sofrem de dores por fome (gaste uma Característica Gnose para proteger seus companheiros de matilha dos efeitos). Apenas aqueles que sofrem de fome física por comida são afetados — vampiros, mortos-vivos, Reerguidos e criaturas similares não sofrem. Qualquer Garou atingido pelo *Uivo da Fome* deve imediatamente testar frenesi, mas ele continuará a sofrer da penalidade mesmo que entre em frenesi, e comerá *qualquer* carne a seu alcance. Os efeitos duram por uma cena.

• **Uivo da Morte (Nível Quatro)** — Um Garou abençoado com esse Dom pode imbuir seu uivo com Fúria e dor, causando graves ferimentos em seu alvo. O lobisomem deve ser capaz de ver seu alvo claramente e o alvo deve ser capaz de ouvir o uivo. Apenas o alvo escolhido é afetado pelo Dom, apesar de que qualquer um que o escute irá se sentir desconfortável e assustado.

Sistema: O jogador testa Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade 6). Cada sucesso causa um nível de dano agravado, que o alvo pode absorver se for capaz de fazê-lo. O dano se manifesta, caso alguém se importe em olhar, como um dano interno massivo, como se as vísceras do alvo subitamente se rompessem.

MET: O alvo desse Dom deve estar dentro da linha de visão ininterrupta e dentro do alcance do uivo. Faça uma Disputa Social (reteste com *Instinto Primitivo*). Sucesso causa dois níveis de dano letal, que se manifesta como um grande dano interno, como se os órgãos se rompessem. O uivo é assustador até mesmo para aqueles que não são seus alvos.

• **Uivo Despedaçador (Nível Cinco)** — Ao usar esse Dom, o Garou libera um uivo com poder suficiente para despedaçar qualquer objeto feito pelo homem. O Uivo Despedaçador pode estilhaçar plástico, rachar pedras, perfurar borracha e materiais similares. Porém, o lobisomem não possui nenhum tipo de controle sobre o que ele despedaça com esse Dom, então é advertido a usá-lo com cuidado.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Fúria (dificuldade 7). Exatamente que tipo de material o uivo despedaça depende do número de sucessos obtidos. Um sucesso despedaça vidro normal. Três, racham concreto. Cinco sucessos rasgam aço sólido. O personagem pode usar esse Dom em turnos sucessivos, mas cada uso requer outro ponto de Força de Vontade e um novo teste.

MET: Gaste uma Característica Força de Vontade e um número de Características de Fúria baseado no efeito que você quer causar. Uma Característica despedaça vidro, três Características quebram concreto; cinco Características despedaçarão aço. Esse Dom pode ser usado sucessivamente, mas cada uso requer outra Característica Força de Vontade e mais Fúria a ser gasta.

Dons de Campo

Para os Dons listados abaixo, o termo Dons de “Campo” é de alguma forma errôneo. Os “campos” dos Garras Vermelhas, com uma exceção, não são sociedades muito organizadas dentro da tribo como uma coleção de indivíduos de pensamentos semelhantes. Com isso em mente, qualquer Garra Vermelha pode, tecnicamente, aprender qualquer um desses Dons, mas eles são muito mais comumente ensinados dentro dos devidos “campos”.

Vigias da Terra

Os Vigias não nutrem amor pelos humanos, mas eles reconhecem tanto a improbabilidade ou as preocupações espirituais, e éticas, em exterminar a raça humana. Eles geralmente preferem Dons que os permitam trabalhar ao redor dos humanos do que diretamente contra os mesmos.

• **Marca da Presa (Nível Dois)** — Ao invés de levar sua vingança diretamente até um humano ofensor, o lobisomem pode optar por alterar a ressonância espiritual de um humano para assemelhá-la com a de uma presa. Qualquer predador que avistar o humano, não importando quão pequeno ou temente de humanos que o predador seja, irá ver o humano como presa. Na maioria dos casos, isso se prova simplesmente um inconveniente, mas se o humano por acaso possuir vários cachorros grandes, o resultado pode ser fatal. Qualquer espírito de uma presa ensina esse Dom, algumas vezes sob pressão.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Empatia com Animais (dificuldade igual à Película local). Se obtiver sucessos, qualquer animal carnívoro que veja o humano, irá atacá-lo imediatamente, mesmo que o animal seja pequeno demais para ferir seriamente, ou comer sozinho, a vítima. Esse Dom só funciona em um alvo humano e não pode ser usado em humanos “sobrenaturais” tais como carniçais e magos (seus espíritos são complexos o suficiente para o Dom não “funcionar”). Os efeitos duram por um dia.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social Estática contra a Película local (reteste com *Empatia com Animais*). Com sucesso, todo animal carnívoro (mesmo o mais gentil e domesticado gato ou cão) verá o humano como uma presa e o atacará imediatamente. Esse Dom afeta apenas um alvo humano por vez, e não afeta humanos “sobrenaturais” (carniçais ou magos). Parentes, kinain, feiticeiros estáticos, médiuns e aqueles cujo contato sobrenatural é “superficial” são todos alvos em potencial. O efeito dura por um dia.

• **Quebrar as Correntes dos Homens (Nível Três)** — Todos os Garras Vermelhas sentem-se enojados com os animais domesticados, tanto predadores como presas. Eles odeiam presas que simplesmente ficam ali paradas, esperando para serem mortas, ao invés de serem permitidas a viver suas vidas antes de serem devoradas. Predadores domesticados enfurecem os Garras, por razões

óbvias. Esse Dom permite ao lobisomem libertar animais domesticados de qualquer clausura que os segure, seja ela física ou não. Cavalos derrubarão seus cavaleiros, cachorros atacarão seus donos, animais de fazendas derrubarão suas cercas e fugirão. Apesar dos Garras conhecerem esse Dom por séculos, poucos o aprenderam após o surgimento das cidades, uma vez que poucos humanos ali mantêm animais. Entretanto, os Vigias da Terra continuam a aprender esse Dom ocasionalmente. Qualquer espírito animal pode ensinar esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Manipulação + Instinto Primitivo (dificuldade 8). O número de sucessos indica a área do efeito. Um sucesso deixa qualquer animal em uma pequena casa feroz. Três afetam todos os animais em uma pequena vizinhança ou em uma construção que abriga vários animais (um curral, por exemplo). Cinco afetam todos os animais dentro de um quilometro e meio quadrado.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social (reteste com *Instinto Primitivo*). Sucesso deixa qualquer animal nas proximidades imediatas (um apartamento, uma pequena casa) feroz. Gaste Características Sociais adicionais para aumentar a área de efeito — três Características afetarão todos os animais de uma pequena vizinhança, um prédio de apartamentos, um abrigo de animais, enquanto cinco Características afetarão todo animal dentro de um quilometro e meio quadrado, não importando onde eles estão. Os efeitos duram por uma semana.

Covil dos Reis Predadores

Os Reis Predadores não gostariam de mais nada do que ver toda a humanidade exterminada da face de Gaia, de uma vez por todas. Eles não precisam de Dons para matar humanos, mas uma vez que eles percebem que simplesmente sair pelas cidades matando humanos é estúpido (pelo menos por agora), eles aprendem Dons que os ajudam a matar humanos sem serem descobertos.

• **Grito da Presa (Nível Um)** — Com esse Dom, o Garra pode emitir um chamado por ajuda para conduzir um humano até uma emboscada. Em anos passados, os Garras usaram esse Dom para imitar o grito de morte de um cervo ou de um animal similar, uma vez que muitos humanos ainda caçavam sua própria comida. Em anos recentes, já que a maioria dos humanos não saberia como matar um animal ferido mesmo que suas vidas dependessem disso, os Garras usam o Grito da Presa para imitar o chamado de um animal de estimação ou de outro humano. Um espírito-corvo ensina esse Dom.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Expressão. A dificuldade varia de quão complexo é o som imitado. O chamado de um animal como um cachorro ganindo de dor ou o grito de morte de um coelho teria dificuldade 5. Imitar o grito de um humano é dificuldade 7, enquanto imitar algo mais específico — “a voz de uma donzela” ou “um soldado humano pedindo por ajuda” aumentaria a dificuldade para 9. O Garra Vermelha não precisa ter ouvido um soldado humano antes (por exemplo), mas se

ele usar esse Dom de forma bem sucedida, os humanos nas proximidades escutarão um soldado gritando por ajuda.

MET: Faça uma Disputa Mental (reteste com *Expressão*). O sucesso permite imitar o chamado de um animal, como o choro de um gato, um cachorro ganindo ou um coelho em uma armadilha. Gastando uma Característica Mental adicional, você pode imitar um humano; com duas Características Mentais, você pode imitar um tipo específico de humano (uma criança ou um homem crescido). Para imitar a voz de uma certa pessoa (tal como a criança ou esposa de alguém), você deve ter escutado a voz anteriormente.

• **Oferenda da Matança (Nível Dois)** — Cadáveres humanos são problemáticos. Eles não queimam direito, a Lítania proíbe que sejam devorados, e caso outros humanos os encontrem, eles ficam ofendidos e vasculham toda a área. Enterrá-los nem sempre é uma opção, já que os humanos, macaquinhos curiosos que são, podem escavar a área por qualquer razão e encontrar os corpos. Os Reis Predadores certamente não estão dispostos a parar de matar humanos só porque se livrar de seus cadáveres é um problema, daí esse Dom. Com apenas um toque, o Garra pode fazer com que carne morta se decomponha e transforme-se em pó em segundos, entregando-a como uma oferenda à Gaia. Um espírito da decomposição ou da decadência, assim como alguns espíritos carniceiros, pode ensinar esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Gnose (dificuldade 6, apesar de que corpos de fomori e outros seres maculados pela Wyrms são mais difíceis de se decompor e aumentam a dificuldade em um). Para cada sucesso, o Garou pode decompor um corpo do tamanho de um humano (Garou impuros mortos contam como dois). O lobisomem pode usar esse Dom várias vezes em uma cena para desfazer vários cadáveres, mas cada uso requer outro ponto de Gnose e um novo teste.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa de Gnose. Com sucesso, você pode desfazer um único cadáver do tamanho de um humano. Você pode usar esse Dom múltiplas vezes em uma cena para vários corpos, mas cada uso requer outra Característica de Gnose gasta e outra disputa. Cadáveres de impuros são considerados do tamanho de dois corpos humanos, fomori e outras criaturas da Wyrms requerem gastos adicionais de Gnose, dependendo de seu tamanho.

Conciliação com os Filhotes

O termo genérico para qualquer Garra Vermelha que veja um valor redentor na humanidade é “Conciliador”. Tais Garras normalmente acham, no entanto, que são os Garras mais cruéis que estão se iludindo. Os humanos são muito numerosos para se destruir, alguns deles tentam ajudar os lobos e vivem em harmonia com Gaia. Certamente, esses humanos deveriam ser poupados — afinal, seria pelo menos honroso. Os Conciliadores aprendem Dons que os outros Garras Vermelhas não tocariam, alguns deles de espíritos

que cheiram à Weaver um pouco demais para serem puros.

• **Lição do Filhote (Nível Um)** — Garou lupinos geralmente têm dificuldade quando caminham entre os humanos, mesmo como parte de uma matilha. Aqueles poucos Garras Vermelhas que são intrigados, ao invés de raivosos, com o comportamento humano têm problemas ainda maiores, uma vez que eles não podem esperar instruções da tribo sobre os modos humanos. Esse Dom permite a um lobisomem lupino aprender com um erro e ganhar uma melhor compreensão dos aparelhos humanos e seus costumes, pelo menos temporariamente. Espíritos da Weaver e (muito estranhamente) alguns espíritos ancestrais ensinam esse Dom.

Sistema: Esse Dom, uma vez aprendido, está sempre ativo. Em qualquer momento que o jogador fizer um teste usando uma Habilidade que o personagem não possua e falhar no teste, ele pode gastar um ponto de Gnose e fazer o teste novamente, acrescentando um dado. Isso **não** substitui o teste original, assim, qualquer conseqüência da falha ainda deve ser enfrentada. Perceba que uma vez que um personagem que não possua pontos em um Conhecimento não pode usar aquele Conhecimento, mas um personagem com esse Dom deve usá-lo para tal tentativa.

Por exemplo, Olhos-como-Vespas, um Ragabash Garra Vermelha, entra em uma conversa com uma mulher humana e tenta contar a ela uma piada. O lobisomem não possui nenhum ponto em Expressão e falha no teste de Carisma + Expressão para fazer a mulher rir. O jogador gasta um ponto de Gnose e faz outro teste, acrescentando um dado. Dessa vez, ele é bem sucedido. Olhos-como-Vespas reconhece que sua primeira tentativa de humor não deu certo como ele esperava e tenta outra coisa. Caso Olhos-como-Vespas não tivesse nenhum ponto em Linguística e estivesse tentando comunicar com a mulher, o jogador deveria gastar um ponto de Gnose para cada tentativa, já que ele não pode usar um Conhecimento que ele não possui.

Caso o teste original seja uma falha crítica, o jogador ainda assim pode gastar um ponto de Gnose para fazer outra tentativa, mas a dificuldade aumenta em um.

MET: Esse Dom está sempre ativo após ser aprendido. Qualquer hora que você não puder fazer um reteste com uma Habilidade porque não possui a referida Habilidade, gaste uma Característica de Gnose e faça o reteste oferecendo duas Características. Se você for bem sucedido, o resultado original não é negado, então qualquer erro da primeira vez deve ser enfrentado. Habilidades como *Acadêmicos*, *Linguística*, *Ocultismo*, *Ciência* (qualquer coisa relacionada a “aprendizado com livros”) deve ter uma Característica de Gnose gasta e duas Características usadas na oferta antes de você tentar a disputa.

• **Julgamento (Nível Dois)** — Os Garras Vermelhas da Conciliação com os Filhotes estão dispostos a deixar os humanos que respeitam Gaia continuarem a existir. No entanto, apesar do que acusam

alguns de seus companheiros de tribo, eles não são “brandos” com transgressores de Gaia. Com esse Dom, o lobisomem pode julgar um humano de acordo com as leis de Gaia e decidir se ele está vivendo de acordo com as leis naturais ou não. Um humano que está vivendo bem é deixado de lado. Para um humano que não vive corretamente não se demonstra piedade. Um espírito-lobo ensina esse Dom.

Sistema: O Garou deve olhar nos olhos do humano para usar esse Dom. O jogador testa Percepção + Rituais (dificuldade 7). Com um sucesso, o personagem sabe apenas nos termos mais “pretos-e-brancos” se o humano respeita Gaia (o que necessariamente não diz nada sobre seu comportamento). Com três sucessos, o Garou sabe tanto a atitude do humano com o mundo natural e como seu comportamento o afeta (“Esse macaco não pensa sobre o meio ambiente, mas ele doa dinheiro para o parque local porque ele quer que seus filhos o aproveitem”). Com cinco sucessos, o personagem sabe tudo isso e o que ele deve fazer ou dizer, para fazer com que o humano viva de acordo com Gaia. Isso pode ser tão simples como “mostre ao humano como o mundo está realmente sendo tratado” ou tão complexo como “cheque-o toda semana e certifique-se de que seu lar está espiritualmente purificado”. Claro, se o Garra Vermelha decidir que não vale o esforço de treinar um humano para aquilo que deveria vir naturalmente, ele pode muito bem remover o humano do mundo e concentrar-se naqueles que são um pouco mais receptivos aos ensinamentos.

MET: Olhe nos olhos de seu alvo para começar a usar esse Dom, então faça uma Disputa Mental (reteste com *Rituais*). Sucesso permite que você saiba se o humano respeita Gaia (o que não diz nada sobre seu comportamento). Gastar Características Mentais adicionais (até três) permite um quadro mais claro das atitudes do humano com o mundo natural e como seu comportamento age sobre ele ou, até mesmo, o que você precisa fazer ou dizer para que o humano mude seu comportamento para viver em uma maior harmonia com Gaia.

Filhotes Moribundos

Os fatalistas Filhotes Moribundos acreditam que Gaia possa ser fortalecida e curada com a dor e sofrimento dos seres humanos. De todos os “campos” dos Garras Vermelhas, eles são os únicos que guardam seus Dons em segredo e o único que age como uma sociedade verdadeira dentro da tribo.

• **Ceifar a Alma (Nível Dois)** — Com esse Dom, o Garou pode derramar o sangue de um inimigo no chão e imediatamente colher a energia liberada. Garras que usam demais desse Dom, no entanto, começam a cheirar vagamente estranhos para qualquer lobisomem que use o Dom: Sentir a Wyrn. Um espírito da decadência ensina esse Dom. Malditos também são capazes de ensinar esse Dom e apenas os Filhotes Moribundos sabem que tipo de espírito o ensina aos Garras Vermelhas com maior

freqüência.

Sistema: O Garou deve ferir um oponente e derramar seu sangue no chão. O sangue deve tocar a Terra, não o concreto ou o piso. O jogador então testa Gnose (dificuldade: Película local). Para cada sucesso, o Garou pode recuperar um ponto de Gnose ou dois pontos de Fúria.

MET: Cause dano e derrame o sangue de seu oponente. O sangue deve tocar a terra pura, não o concreto, piso de madeira ou algo mais entre o solo e você. Faça uma Disputa de Gnose; sucesso dá a você ou uma Característica de Gnose ou duas Características de Fúria.

• **Dor da Terra (Nível Quatro)** — Os Filhotes Moribundos geralmente enfrentam a Wyrms travando batalhas em locais já maculados. Isso geralmente enfraquece os Garou, mas esse Dom, de alguma forma, suaviza as dificuldades. Ensinado por um elemental da terra, Dor da Terra torna o lobisomem ainda mais mortal quando está lutando em solo maculado. Ele luta como se a podridão da terra corrompida, seja um depósito de lixo, uma fábrica, ou simplesmente uma cidade, o estimulasse e alimentasse sua Fúria a cada segundo da batalha.

Sistema: Uma vez aprendido, esse Dom está sempre ativo. Durante o combate, as dificuldades de todos os testes de ataque e de dano diminuem, dependendo do nível da mácula da Wyrms da área. Lutar em uma grande cidade pode diminuir as dificuldades em um, enquanto em uma Colméia de Dançarinos da Espiral Negra as dificuldades seriam diminuídas em 3. Perceba que esse Dom não diminui as dificuldades de absorção, nem ajuda no uso de Dons que não estão diretamente relacionados com ataque ou dano (então, enquanto o Dom Ahroun: Toque da Queda receberia o benefício, já o Dom Philodox: Descobrir Calcanhar de Aquiles não).

MET: Uma vez aprendido, esse Dom está sempre ativo. Durante o combate, disputas de ataque recebem Características bônus baseadas no nível de mácula da Wyrms — uma luta em uma cidade receberia uma, enquanto uma luta em uma Colméia receberia três Características bônus. Essas são aplicadas apenas em disputas de ataques e não ajuda Dons que não são diretamente relacionados com ataque ou dano direto em um oponente.

Matilhas do Inverno

Mesmo não sendo um “campo” até em seu sentido mais frouxo, as Matilhas do Inverno ainda assim possuem Dons que a maioria dos Garou — até mesmo Garras Vermelhas — não possui. Os Garou do Inverno são fortemente avisados a não revelar esses Dons para outras tribos.

• **Silenciar a Matança (Nível Um)** — Talvez o Dom mais perturbador que os Garras Vermelhas, como uma tribo, têm acesso, Silenciar a Morte permite a um Garou cortar a vítima de todos os meios de ajuda, ao deixá-la incapaz de fazer sons de qualquer tipo. Até mesmo socar seu punho na janela de um carro não irá

perturbar os passageiros. Um espírito da dor ensina esse Dom, para melhor aproveitar a agonia do indivíduo caçado quando uma ajuda em potencial permanece surda a ele.

Sistema: A vítima deve ver o Garou para que o personagem ative esse Dom. O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Carisma + Intimidação (dificuldade Força de Vontade do alvo). Se o teste for bem sucedido, o alvo é incapaz de fazer qualquer som por uma cena. O alvo não pode falar e não pode fazer som tocando um objeto. Entretanto, o espírito da dor que ensina esse Dom se torna ofendido se o lobisomem usar o Silenciar a Matança como um “silenciador” para um aliado, amaldiçoando o Garra Vermelha retirando sua habilidade de uivar por algum tempo.

MET: Seu alvo deve estar dentro da sua linha de visão e deve vê-lo para que você possa ativar esse Dom. Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa Social Estática (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo). Caso bem sucedido, o alvo não pode fazer nenhum som por uma cena, seja falando, batendo palmas ou tocando objetos (como socando uma janela, batendo em uma porta ou batendo painéis e vasilhas).

• **Devastação (Nível Dois)** — Nenhum Garou do Inverno já aprendeu esse Dom e apenas os Garras Vermelhas mais antigos que tiveram uma mão no Conselho de Inverno o conhecem. Esse Dom, pretendido como último recurso, permite o usuário a esmagar rocha, rasgar metal e destruir qualquer objeto feito pelo homem dentro de seu alcance. Um espírito-carcaju ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Fúria e testa seu frenesi. Se o Garou entrar em frenesi, o Dom ativa e o lobisomem ganha três dados extras em qualquer teste de Força para quebrar, arremessar, esmagar ou erguer objetos inanimados. Esses dados não podem ser usados para causar dano direto em um oponente. Os efeitos do Dom duram por uma cena, durante a qual o Garou ataca o que estiver em seu alcance, exceto seus próprios companheiros de matilha (independentemente do valor de sua Fúria e Gnose).

MET: Gaste duas Características de Fúria e faça um teste de frenesi. Se o frenesi for bem sucedido, o Dom é ativado e o Garou ganha **Forte** x2 e **Feroz** em qualquer disputa relacionada com Força feita contra um objeto feito pelo homem, tais como quebrar, arremessar, esmagar ou erguer. O Dom dura por uma cena; o Garou ataca o que estiver em seu alcance, exceto seus companheiros de matilha, independente dos valores de sua Fúria e Gnose.

Rituais

Os Garras Vermelhas usam rituais como qualquer outra tribo. Só que as interpretações deles dos rituais tendem a ser de alguma forma mais simples. Quando um ritual de Presas de Prata poderia demorar várias horas e exigir uma grande cerimônia, certos componentes ritualísticos e uma certa polidez, a versão dos Garras

Vermelhas desse mesmo ritual exigiria apenas uma pilha de itens associados com os espíritos invocados e alguns uivos elaborados. Isso não significa que os Garras investem menos em seus rituais, no que se trata de emoção ou reverência, diz meramente que suas práticas diferem daquelas das tribos mais influenciadas por hominídeos. Dois Garras Vermelhas raramente irão executar o mesmo ritual da mesma maneira — atenção restrita aos detalhes e o foco em manter as coisas consistentes parece um comportamento humano demais para eles.

A maioria dos rituais listada aqui é usada apenas em seitas inteiramente de Garras Vermelhas e mantidos em segredos das outras tribos. Entretanto, não é porque os Garras são de guardar esses segredos das outras tribos. Eles simplesmente acham que esses rituais não são assuntos de mais ninguém. As outras tribos, por sua vez, provavelmente ficariam impressionadas que os Garras tivessem desenvolvido rituais tão úteis e únicos, devido à primitividade deles. Porém, a necessidade é, de fato, a mãe da invenção.

Rituais de Pacto

Ritual da Matilha do Inverno

Nível Três

Esse ritual é invocado apenas quando uma nova Matilha do Inverno — uma matilha de cinco Garras Vermelhas jovens, um de cada augúrio, especialmente treinados para matar humanos e levar caos e devastação até as cidades — é formada. Atualmente, apenas uma matilha existe, mas ninguém pode dizer com certeza quantas seitas de Garras Vermelhas abrigam Matilhas do Inverno, que aguardam por esse ritual para santificá-los antes de lançá-los em sua missão sangrenta.

O mestre de rituais reúne a matilha na primeira noite da lua nova, fora do coração do caern. Outros membros da seita podem observar dos arbustos, mas são proibidos de fazer um som sequer. Ao comando do mestre de rituais, cada um dos filhotes afirma seu nome e augúrio, então uiva uma variação do Hino de Guerra. O mestre de rituais então uiva aos céus, pedindo pelas bênçãos de Gaia, do totem da matilha e de Rorg, o Caçador de Muitas Caudas, para a Matilha do Inverno. A Matilha deve então se aventurar ao acampamento humano mais próximo e perseguir e matar um humano, cada um deles (apesar de que eles podem agir em conjunto para matar um grupo de humanos). Após isso, eles uivam o Hino de Guerra em conjunto e começam a executar qualquer que seja o plano que lhes for entregue.

Sistema: O mestre de rituais executa a cerimônia já mencionada e o jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade 7). Se o teste for bem sucedido, a Matilha do Inverno tem apenas de completar sua primeira caçada (como descrita acima) para completar o ritual. Se eles completarem essa caçada antes do nascer do sol, eles ganham três pontos temporários de Glória e três pontos temporários de Honra, cada um.

MET: Após a descrição acima ser executada, o mestre de rituais faz uma Disputa Social (reteste com *Rituais*). Se a disputa for bem sucedida, a Matilha do Inverno precisa apenas de completar sua primeira caçada e o ritual estará completo. Se a caçada terminar antes da aurora, cada membro da matilha ganha três pontos temporários de Glória e de Honra.

Rituais de Caern

Ritual de Desafio

Nível Dois

Esse ritual, um ritual que os Garras não se importam de ensinar às outras tribos, é comumente executado por um Garra Vermelha Galliard quando a seita sofre uma derrota. A seita se reúne no coração do caern e o Galliard inicia o ritual recontando as recentes derrotas da seita. Os Garras acreditam em encarar suas dificuldades realisticamente, e é considerado apropriado permitir ao mestre de rituais terminar isso antes da próxima fase do ritual ser iniciada.

Quando o mestre de rituais termina seu uivo, os outros Garou começam seus próprios uivos. Os Garras uivam sobre esperança e possibilidade, começando com qualquer um deles que tenha a maior esperança a oferecer. Enquanto os uivos continuam, outros se unem, até que eventualmente toda a seita esteja unida, uivando seu desafio ao céu, com seus espíritos satisfeitos.

Sistema: O jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade 7); seu personagem termina o uivo de tristeza. Se for bem sucedido, os outros Garras assumem o uivo e todos os Garou presentes recuperam um ponto temporário de Força de Vontade. Se o teste tiver uma falha crítica, ninguém se sente esperançoso o suficiente para iniciar o ritual e todos os presentes perdem um ponto de Força de Vontade (o mestre de rituais também perde um ponto temporário de Sabedoria).

MET: Faça uma Disputa Social (reteste com *Rituais*). Com sucesso, todos os Garras participam do uivo e todos os Garou presentes recuperam uma Característica de Força de Vontade. Se o mestre de rituais perder a disputa, faça dois Testes Simples. Se um teste for perdido, o ritual simplesmente não funciona. Se ambos os testes forem perdidos, ninguém se sente esperançoso o suficiente para iniciar o ritual e todos os presentes perdem uma Característica de Força de Vontade e o mestre de rituais perde um ponto no Renome Sabedoria.

Evitar o Humano Persistente

Nível Dois

Uma vez que os Garras Vermelhas não têm nenhum problema com as almas sem descanso dos humanos mortos, eles criam um bom número de fantasmas. Fantasmas humanos são capazes de fazer um grande mal para uma seita de Garras Vermelhas, caso eles queiram fazê-lo. Levar inimigos até o coração do caern, assustar presas dos Garras Vermelhas que caçam e interromper a harmonia da área com sua simples presença, são

possibilidades. Os Garras Vermelhas desenvolveram (ou aprenderam com os Peregrinos Silenciosos, dependendo para quem se perguntar) esse ritual para espantar ou impedir que um fantasma humano entre nas divisas de um caern.

Executar o ritual de Evitar o Humano Persistente requer que o mestre de rituais tenha um pedaço do corpo do humano ou algo que ele tocou ainda em vida (caso esse objeto seja importante para ele, o ritual funciona de forma ainda mais efetiva). O Garra deve então ficar atrás do objeto com suas costas para o caern e rosnar, uivar e eriçar seus pêlos para o objeto. Após alguns momentos, o Garra agarra o objeto com seus dentes e o chacoalha até que ele se despedace. O fantasma a partir de então está proibido de entrar na divisa do caern sem gastar uma grande quantidade de energia.

Sistema: O Garra deve executar o ritual conforme descrito acima. O jogador testa Manipulação + Rituais. A dificuldade normalmente é igual à Força de Vontade do fantasma, mas se o Garra usar um objeto importante para o fantasma, enquanto faz ritual, a dificuldade diminui em dois. Se o teste for bem sucedido, o fantasma não pode entrar na divisa do caern sem gastar um ponto de Força de Vontade para cada um dos sucessos que o jogador conseguir no teste para cada dia (logo, se o jogador tiver três sucessos, o fantasma deve gastar três pontos de Força de Vontade para cada dia que desejar permanecer dentro da divisa). Note que esse ritual não tem nenhum efeito sobre os mortos que caminham ou qualquer outro tipo de espírito.

MET: O Garra executa o ritual e então faz uma Disputa Social Estática (dificuldade igual a Força de Vontade da aparição, mas é reduzida em dois caso o mestre de rituais use algo importante para o fantasma, como um Grilhão). Com sucesso, o fantasma não pode entrar na divisa sem gastar um ponto de Força de Vontade (ou dois caso um Grilhão ou algo importante em sua vida tenha sido utilizada) a *cada dia*. Esse ritual não possui nenhum efeito nos Reerguidos, outros mortos que caminham ou espíritos diferentes de aparições.

Rituais Místicos

Ritual de Alimentar a Terra

Nível Dois

O ritual provém do campo dos Filhotes Moribundos. Ele permite ao Garou usar a dor de um humano que está morrendo (ou Garou, em teoria) para alimentar e curar a terra. Os Filhotes Moribundos não podem dizer onde aprenderam esse ritual; toda seita que o conhece parece ter aprendido de um Garra visitante, mas ninguém consegue rastrear o ritual até sua origem.

O mestre de rituais e qualquer outro Garou que participar prendem e torturam a vítima por tanto tempo quanto desejarem. Quanto mais a vítima permanecer viva e sentindo dor, mais potente será o ritual. Os Garou podem usar qualquer meio que quiserem para infligir dor e podem até mesmo curar a vítima para prolongar sua

Alimentando a Terra com Dor

Como o leitor provavelmente adivinhou, o Ritual de Alimentar a Terra provavelmente não é de Gaia em sua origem. Toda vez que o ritual é executado em uma determinada área, a mesma é purificada superficialmente, mas caso os servos da Wyrm decidirem atacar, quaisquer guardiões espirituais da área ignorarão os atacantes. A origem exata do Ritual de Alimentar a Terra e qual manifestação da Wyrm, caso exista, é responsável por ele, assim como qual nível de corrupção dos Filhotes Moribundos, repousa nas mãos do Narrador.

Perceba que “nenhuma” é uma resposta possível — Gaia é tão cruel quanto é bondosa. Os corpos daqueles que matam injustamente alimentam o solo assim como verdadeiros inimigos de Gaia. Os Filhotes Moribundos podem estar servindo a Wyrm sem saber ou podem ter descoberto um efetivo, porém desagradável, meio de purificar a terra. Novamente, isso é deixado a cargo do Narrador.

agonia, desde que a vítima sempre fique com um nível de dano (caso a vítima seja completamente curada, o ritual falha). Quando a vítima não puder mais suportar e morrer, o mestre de rituais derrama o sangue da vítima no chão para preencher a terra. A mácula da Wyrm é queimada e até mesmo o toque da Weaver se enfraquece de alguma forma.

Sistema: Qualquer personagem envolvido nesse ritual perde um ponto temporário de Honra por torturar uma vítima indefesa (os Filhotes Moribundos normalmente não se importam). Qualquer jogador cujo personagem participa na tortura da vítima deve testar Raciocínio + Intimidação com uma dificuldade igual a Força de Vontade da vítima, em um teste resistido contra a Força de Vontade da vítima (dificuldade 8). Cada turno, caso o torturador tenha mais sucessos do que a vítima, a vítima perde um ponto temporário de Força de Vontade. Caso o torturador e a vítima tenham a mesma quantidade ou se a vítima tiver mais sucessos, a vítima não perde Força de Vontade. O Narrador deve decidir baseado no tipo de tortura que está sendo empregada, a frequência que a vítima sofre dano. Torturadores podem continuar com o ritual até que a vítima fique sem pontos de Força de Vontade e Níveis de Vitalidade.

Quando os torturadores tiverem extraído tudo o que puderem da vítima (por exemplo, a vítima ficou sem ponto de Força de Vontade e/ou morreu) o mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Para cada ponto de Força de Vontade e Nível de Vitalidade que é tirado da vítima, a área é purificada da mácula da Wyrm (como se o Ritual da Purificação tivesse sido executado) em um raio de 6 metros. Além disso, a Película da área cai em dois (mas não mais baixo do que três) por um mês inteiro.

MET: Torturar uma vítima indefesa significa a perda de um ponto temporário de Honra para cada

participante (e possivelmente mais, caso sejam encontrados por outros Garou). A tortura envolve uma Disputa Mental Estática contra a Força de Vontade da vítima (reteste com **Intimidação**) para dobrar seu espírito, além de infligir ferimentos. O Narrador decide a quantidade de dano (e o tipo) que está sendo causada para a tortura aplicada. O ritual pode durar até que a vítima fique sem Força de Vontade e Níveis de Vitalidade. Quando a vítima já foi gasta o suficiente (ficando sem Força de Vontade e/ou morrer), o mestre de rituais faz uma Disputa padrão de rituais. Sucesso indica que um raio de 6 metros por Característica de Força de Vontade e Nível de Vitalidade retirado da vítima da área é purificado de qualquer mácula da Wyrn e reduz a Película local em 2 (mas não abaixo de 3) por um mês.

Digno de nota, o ritual certamente não é de Gaia e a purificação da área é superficial, assim, qualquer guardião espiritual irá ignorar subseqüentes ataques de criaturas da Wyrn.

Ritual da Profecia

Nível Três

Similar ao Ritual da Súplica por uma Visão (veja o **Lobisomem Guia dos Jogadores**), esse ritual permite ao Garra Vermelha pedir a Gaia por um vislumbre de coisas que irão acontecer. Garras de todos os augúrios aprendem esse ritual, mas os Theurges são normalmente os únicos que o utilizam mais de uma vez.

O Garra Vermelha deve ir a algum lugar onde não será perturbado. Ele deve encontrar algo que chame sua atenção; os movimentos das nuvens no céu, uma fila de formigas marchando para sua casa, o fluir da água corrente — quaisquer umas dessas coisas servirão. O suplicante simplesmente permite que sua mente não se foque em nada e espera pela visão de Gaia.

A visão então dada pode ser útil e pode dar ao Garra Vermelha alguma solução para um problema imediato. Porém, a “história” dos Garras Vermelhos está repleta de contos de Garras que viram eventos tais como explosões nucleares, a Guerra da Fúria, a Guerra das Lágrimas e batalhas que podem ou não ser o próprio Apocalipse — e simplesmente não foram capazes de interpretar essas visões a tempo. Apesar de que praticamente todo Mestre de Rituais de um caern de Garras Vermelhos conhece o Ritual da Profecia, eles raramente o usam. Saber a verdade, mas não saber o que a verdade significa é mais doloroso do que a maioria dos Garou pode suportar.

Sistema: O jogador testa Força de Vontade (dificuldade 7) para focar a atenção de seu personagem e então testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 7) para iniciar a visão. A visão é deixada inteiramente a cargo do Narrador, mas é recomendado que quanto mais Raça Pura o personagem possua, mais provavelmente ele irá ter uma visão relacionada à sua tribo (ou a Nação Garou) como um todo ao invés de si mesmo ou de sua matilha.

MET: Faça uma Disputa de Força de Vontade para focar sua atenção e então faça uma Disputa Mental (reteste com **Rituais**). A visão resultante é cargo do

Narrador.

Ritual da Falsa Justiça

Nível Quatro

O folclore dos Garras Vermelhos diz que uma vez que a tribo nunca recebeu um voto nos mandamentos da Lítania, eles não estão presos por ela. Apesar da tribo seguir a Lítania em sua grande parte, algumas vezes um Garra é forçado a agir contra a Lítania para seguir seu dever como um verdadeiro predador. Os Garras Vermelhos reconhecem que outras tribos puniriam o Garra por sua “transgressão”, mas desenvolveram uma forma de remover o estigma sobre o lobisomem.

Esse ritual só é executado se o mestre de rituais e os líderes da seita acharem que outra tribo submeteu injustamente um Garra a um Ritual de Punição (como o Ostracismo, Voz do Chacal ou Pedra do Escárnio). O Ritual da Falsa Justiça não pode acabar com um ritual que também confere uma sentença de morte, tais como A Caçada ou os Dentes Vingativos de Gaia (apesar de que a tribo pode proteger fisicamente um Garra caso eles achem que ele está sendo perseguido por tal sentença).

O Ritual da Falsa Justiça sempre é executado na meia lua. O mestre de rituais convoca o Garou punido perante a ele e pede que descreva de que forma estava servindo a Gaia quando quebrou a Lítania. Se a resposta do Garou satisfizer o mestre de rituais, ele uiva para a lua Philodox para retirar o estigma do suplicante, já que ele estava servindo sua verdadeira natureza, e não falsas leis, quando ele as transgrediu. O Garra então é liberado de qualquer Ritual de Punição que esteja sofrendo e geralmente recebe uma quantidade de Renome por sua honestidade e bravura.

Sistema: O mestre de rituais ouve o caso do suplicante conforme descrito acima. Caso o mestre de rituais julgue o Garra digno de seu sofrimento, nenhuma penalidade a mais acontece. Caso o mestre de rituais ache que o Garra foi erroneamente julgado, o jogador testa Raciocínio + Rituais (dificuldade igual ao nível do Ritual de Punição que ele sofreu + 5). Sucessos cancelam os efeitos místicos (tais como a voz alterada pela Voz do Chacal) de qualquer Ritual de Punição executado anteriormente sobre o suplicante. Qualquer reposição ou premiação de Renome está a cargo do Narrador.

MET: Após o mestre de rituais ouvir o suplicante, ele pode decidir se a punição é apropriada (e não fazer nada mais), ou pode decidir que o Garra foi julgado erroneamente, e fazer uma Disputa Mental Estática (nível do Ritual de Punição + 5, reteste com **Rituais**). Sucesso cancela qualquer efeito místico do Ritual de Punição executado anteriormente. Os espíritos costumam ser particularmente cautelosos com quem se beneficia desse ritual e alguns crimes podem ser considerados horríveis demais para serem perdoados dessa forma.

Ritual do Renascimento de Gaia

Nível Cinco

Esse ritual extremamente poderoso apenas foi



redescoberto recentemente e atualmente é conhecido apenas em uma seita de Garras Vermelhas, a Seita da Primeira Fúria (veja o Apêndice). O Renascimento de Gaia permite ao mestre de rituais sacrificar sua própria Gnose e, se necessário, sua própria vida para reivindicar a forma pura de Gaia de uma corrupção humana. A forma de tal corrupção não importa — o ritual funcionaria bem destruindo uma trilha em um parque estadual e também destruindo por completo um prédio em uma cidade grande. O resultado final é o mesmo: a terra retorna ao estado que seria caso os humanos nunca tivessem a visto. Árvores forçam seu caminho através do concreto, carros são cobertos e esmagados por trepadeiras e musgos, apesar de que qualquer matéria orgânica (como cadáveres) seja consumida em uma velocidade normal.

Executar esse ritual é complicado. Requer um noção de tempo precisa e o mestre de rituais deve ser guiado por nada mais do que instinto. Se ele iniciar o ritual mesmo um minuto mais cedo ou mais tarde, o ritual falhará, mas as energias liberadas podem destruí-lo. O Renascimento de Gaia pode ser executado apenas na última noite de lua crescente do ciclo minguante, a noite anterior ao início do ciclo Ragabash. O clímax do ritual deve ocorrer entre o assentamento da lua e o surgir do sol, o ritual deve ser executado no local a ser purificado (o que quer dizer que um Garra Vermelha não pode executar o ritual fora dos limites da cidade e esperar que a cidade seja

consumida).

O ritual exige uma assembléia especial, com não menos do que seis Garou (o mestre de rituais mais um lobisomem de cada augúrio). A assembléia começa com uivos para qualquer espírito totem na área (um totem de caern, caso o ritual seja executado em um caern, os totens de qualquer matilha presente e os totens tribais de todos os Garou presentes) além de um elaborado uivo para a própria Gaia. O mestre de rituais deve caminhar ou correr em círculos ao redor do centro da área a ser purificada, uivando para Gaia despertar os espíritos da terra para reivindicá-la. Ele se entrega — isso pode ser físico, o que no caso ele sangra no solo, ou espiritual, na qual ele simplesmente uiva e entrega parte de seu espírito. Em ambos os casos, caso o ritual seja executado corretamente, a vida vegetal da área irá rapidamente sobrepujar qualquer “desenvolvimento” humano e restabelecer a ordem natural de Gaia.

Sistema: O jogador primeiro deve testar Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 9) para ter certeza do horário correto para o ritual. O Narrador pode desejar fazer esse teste em segredo, para que o jogador não saiba o resultado. Se o teste for bem sucedido, o personagem sabe quando iniciar o ritual para que o final coincida com a lua e o sol propriamente. Se o teste falhar, o personagem não tem certeza, e provavelmente aguardará um mês inteiro antes de tentar o ritual novamente. Caso

Não é Um Pouco Exagerado?

Então, o que impede um jogador de construir um personagem Garra Vermelha com 5 pontos em Ritos, uma grande quantidade em Ancestrais e Raça Pura, Gnose 10 e executar esse ritual no, digamos, centro de Detroit?

Bem, para começar, o Narrador.

O Ritual do Renascimento de Gaia é um fenômeno que modifica o mundo. Atualmente, apenas um Garou em **todo o mundo** conhece o ritual e ele é muito cauteloso a quem ensinar. Até mesmo aprender sobre a existência do ritual deveria levar várias histórias e aprendê-lo de forma a ser capaz de executá-lo certamente levaria uma crônica inteira. Usar esse ritual em um ambiente urbano deveria encontrar todo tipo de oposição, dos servos da Wyrn, da Weaver e dos outros Garou (os Andarilhos do Asfalto não seriam gentis em ver uma cidade ser destruída), vampiros e quaisquer outros seres que se ofenderiam com esse tipo de interrupção. O suposto mestre de rituais deve confrontar sérias decisões sobre se as conseqüências de longo prazo serão ou não válidas para a satisfação a curto prazo que a devastação irá causar. E acima de tudo, o Narrador deve considerar o tanto que o ritual vai atrapalhar em sua crônica.

Novamente, como o clímax de uma crônica a longo prazo, o uso bem sucedido desse ritual deve ser soberbo. Como uma maneira comum de causar algum caos, nós não o recomendamos. Os Garou são capazes de causar caos sem qualquer ritual.

o teste seja uma falha crítica, o personagem está certo do horário, mas terá calculado erroneamente. Ele automaticamente falhará em executar o ritual (veja abaixo).

O personagem deve conduzir a assembléia como descrito acima. No clímax da assembléia, o jogador testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 9, ou 7 caso o personagem tenha os Antecedentes Raça Pura e Ancestrais igual a 2 ou mais). Caso o teste falhe, o ritual falha e o personagem recebe três níveis de dano agravado. Eles aparecem com a forma de lágrimas em seu corpo, similar às “Lágrimas de Gaia” comumente sofridas pelas Garou que tentam o Ritual de Criação de Caern. Caso o teste seja uma falha crítica, o personagem perde Gnose ou Vigor, como descrito acima, mas o ritual ainda assim falha.

Entretanto, caso o teste seja bem sucedido, o jogador deve decidir quanto da terra vai reivindicar da corrupção humana. Para cada ponto em Vigor ou dois pontos de Gnose que o personagem esteja disposto a gastar, praticamente um acre de terra reverte-se ao estado que seria caso os humanos nunca tivessem aparecido. Esse ritual não destrói qualquer matéria — ou seja, prédios e veículos não simplesmente desaparecem — mas os vegetais que crescem irão rapidamente destruir ou cobrir

qualquer estrutura humana. Seres vivos dentro da área de efeito não são afetados (exceto para aqueles que se encontram presos em prédios ou carregados nos topos das gigantescas árvores). A Gnose ou Vigor gastos no ritual são considerados perdidos permanentemente, ao menos que sejam comprados novamente com experiência.

MET: Primeiro, o mestre de rituais deve determinar o horário apropriado para o ritual fazendo uma Disputa Mental Estática (contra nove Características, reteste com **Instinto Primitivo**). Sucesso dá luz verde para seguir. Caso a disputa falhe, faça dois Testes Comuns. Perder um desses testes significa que o horário não está correto esse mês e o mestre de rituais deve aguardar o próximo. Perder os dois testes significa que o resultado parece indicar que agora é o momento correto, mas o mestre de rituais na verdade calculou errado. Claro, ele pode continuar se quiser, o que dá ao Narrador o direito de liberar qualquer coisa que ele ache apropriado. A assembléia segue como descrito acima. Ao final do ritual, o mestre de rituais faz uma Disputa Mental Estática (contra nove Características; ou sete, caso ele tenha **Raça Pura** e **Ancestrais** em dois níveis ou mais; reteste com **Rituais**). Caso ele tenha calculado errado o horário do ritual, o ritual falha automaticamente e ele sofre três níveis de dano agravado, que se manifestam como “Lágrimas de Gaia”, similares àquelas sofridas na criação de um caern. Caso o horário do ritual esteja correto e ele seja bem sucedido no ritual, ele deve decidir quanto da terra reivindicar. Para uma Característica permanente relacionada a **Vigor** ou dois pontos permanentes de Gnose sacrificados, um acre de terra irá se reverter ao seu estado selvagem natural, como se os humanos nunca tivessem tocado-a. Nada é destruído ou morto, mas o crescimento das plantas é caótico o suficiente para sobrepujar prédios e carros. Qualquer Vigor ou Gnose sacrificado é permanente, até que seja recomprado com experiência.

Rituais de Punição

Ritual da Mente Humana

Nível Quatro

Os Garras Vermelhas não empregam uma ampla variedade de Rituais de Punição. Uma ofensa séria geralmente recebe uma sentença de ostracismo da seita (ou da tribo, em casos extremos) ou morte. Porém, algumas vezes o ofensor precisa ser disciplinado severamente, mas deve ser deixado vivo e intacto. Nessas ocasiões, os Garras empregam o temido Ritual da Mente Humana.

Todos os Garras Vermelhas — na verdade, todos os Garou — possuem tanto a mente humana quanto o coração lupino, de acordo com os Garras. A mente humana é dominante na forma Hominídea, enquanto o coração lupino domina na forma Lupina. Um Garra Vermelha que se apóia demais em sua mente humana, ou demonstra piedade ou compaixão com um humano que então retorna para feri-lo (como geralmente acontece), pode ser submetido a esse ritual. Qualquer

incompetência ou falha lógica que os anciões acreditam ser provinda da mente humana ou do apoio nas bobagens humanas quando o instinto está claro, podem também resultar no emprego do Ritual da Mente Humana.

Para executar esse ritual, o mestre de rituais deve assumir a forma Hominídea, assim como o acusado. O mestre de rituais chama o acusado por seu nome em qualquer língua humana que seja conveniente, então muda para a forma Lupina e uiva em escárnio. Qualquer observador também participa do uivo, mas hora nenhuma durante esses uivos o acusado é referido por seu nome uivo. Quando os uivos cessam, o acusado se encontra incapaz de acessar seu coração lupino, mesmo na forma Lupina. Essa punição pode durar por qualquer quantidade de tempo, mas os Garras normalmente consideram cruel demais mantê-la por mais de uma lua.

Sistema: Teste Carisma + Rituais (dificuldade 7). Caso o ritual seja bem sucedido, o acusado não ganha os bônus de Percepção nas formas: Lupina, Hispo ou Crinos, sendo considerado como se não tivesse ponto algum de Instinto Primitivo enquanto o ritual durar. Em Garou lupinos, o desconforto causa também um aumento de +3 nas dificuldades de Força de Vontade e -2 em Iniciativas pela duração da punição. O personagem pensa como um ser humano, até mesmo em sua forma Lupina, e um jogador de tal personagem sujeito ao ritual deve fazer o melhor para interpretar essa experiência. O Narrador é livre para impor penalidades adicionais caso ele ache que o jogador esteja se adaptando muito fácil.

MET: Faça uma Disputa padrão para rituais. Com sucesso, o acusado é considerado a ter nenhum nível de Instinto Primitivo enquanto a punição durar e não recebe Características bônus relacionadas a Percepção nas formas: Lupina, Hispo ou Crinos. Durante as Disputas de Força de Vontade, ele sofre uma penalidade de três Características. Até mesmo na forma Lupina ele deve pensar como um humano.

Kucha Ekundu

Os cães de caça africanos não são lobos verdadeiros, mas são o que a África tem de mais próximo dos lobos. Alguns anos atrás, os Garras Vermelhas aceitaram o desafio de se acasalar com esses animais e ajudá-los a sobreviver. Eles foram bem sucedidos, pelo menos em parte.

Os cães de caça africanos encaram muitas das mesmas ameaças dos humanos que os lobos. Carros, caçadores, doença e venenos matam muitos deles, o encolhimento do habitat também põe esses predadores em risco. Porém, os Garras Vermelhas protegem esses novos Parentes tão ferozmente quanto fazem com qualquer lobo europeu ou americano.

Informação Básica

Os cães de caça africanos são levemente menores que os lobos e caçam de maneira muito diferente. Enquanto as matilhas de lobo usam o cheiro para rastrear e perseguir suas presas, os cães de caça usam a visão e não

prestam atenção na direção do vento. Lobos caçarão usando coberturas, mas os cães de caça simplesmente atacam suas presas, usando de sua velocidade (até 56 km/h por mais de um quilometro e meio) para derrubar a presa. Eles não lutam pela caça e permitem aos demais membros da matilha, mais novos e incapazes, comerem primeiro. Eles são muito carinhosos uns com os outros e, apesar de terem uma hierarquia, ela não é tão firmemente estabelecida (ou pelo menos não tão óbvia) como a dos lobos.

Os Garras Vermelhas descendentes dos cães de caça africanos fazem as seguintes alterações:

- **Atributos:** Na forma Lupina, adicione +3 na Destreza, mas sem nenhum bônus de Força. As dificuldades de perseguição diminuem em um.

- **Sentidos:** Os testes de Percepção baseado no olfato recebem apenas -1 de dificuldade, ao invés de -2. Porém, os testes baseados na visão têm sua dificuldade diminuída em dois.

- **Raça Pura:** Nenhum Kucha Ekundu pode ter um nível de Raça Pura maior que três.

MET: Os Garras Vermelhas descendentes dos Kucha Ekundu têm os seguintes ajustes: ganham **Veloz** x3 na forma Lupina, mas nenhum bônus relacionado à Força e uma Característica Física bônus quando estão em uma perseguição. Eles ganham uma Característica Mental bônus durante disputas de olfato relacionadas à Percepção (tais como farejar uma trilha) e duas Características Mentais bônus durante disputas relacionadas com a visão. Eles nunca podem ter **Raça Pura** maior que três.

Dons

Os Kucha Ekundu usam muitos dos mesmos Dons que o resto da tribo, mas aprenderam alguns outros também, devido ao ambiente diferente.

- **Velocidade do Pensamento (Nível Um)** — Como o Dom dos Peregrinos Silenciosos.

MET: Como o Dom dos Peregrinos Silenciosos. Veja: **Laws of the Wild**.

- **Alimentar a Matilha (Nível Dois)** — Útil durante secas e outros tempos de necessidade, esse Dom permite ao lobisomem “comer pela matilha”. Qualquer comida que o Kucha Ekundu ingerir alimenta não apenas ele, mas todo o resto da matilha. O espírito de um cão de caça ensina esse Dom.

Sistema: O jogador simplesmente gasta um ponto de Gnose antes de o personagem comer e testa Gnose (dificuldade 6 para companheiros de matilha, 7 para Parentes). Para cada sucesso, o que quer que o personagem coma também alimentará outro ser.

MET: Gaste uma Característica de Gnose e faça uma Disputa de Gnose. Com sucesso, o que quer que você coma nutrirá outro ser.

- **Os Vários Olhos do Predador (Nível Três)** — As savanas africanas abrigam predadores de vários tipos: leões, guepardos, hienas e muitos outros. Os Kucha Ekundu não se chamam de “Senhores das Savanas”,



especialmente com o Ahadi por lá, mas desejam fazer seu trabalho como Garou. Esse Dom facilita esse trabalho, permitindo ao lobisomem “marcar” um predador e a partir de então ver através de seus olhos.

Sistema: Como o Dom Garra Vermelha: Território. Obviamente, Os Vários Olhos do Predador não exige que o Garou urine no animal que ele deseja marcar. O jogador simplesmente deve testar Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 7) para marcar o predador. Usar esse Dom em outra Fera é possível, mas exige que a Fera consinta. Em todos outros aspectos, esse Dom funciona como o Dom: Território.

MET: Como o Dom: *Território* (acima). O Dom não exige marcas de urina como em Território, apenas uma Disputa Social (reteste com *Empatia com Animais*) para marcar o animal. O Dom pode ser usado nas Feras (tais como os Simba, Swara ou Ajaba), mas apenas se a Fera der seu consentimento; a disputa para marcar é a mesma.

- **Mordida de Ferro (Nível Quatro)** — Como o Dom Ahroun.

MET: Como no Dom Ahroun. Veja: **Laws of the Wild**.

- **Pacto (Nível Cinco)** — Quando os Garras Vermelhas foram a primeira vez para África e acertaram seu acordo com os Mokolé, os poderosos metamorfos-crocodilo concordaram que se os Garou pudessem se

acasalar com os cães de caça e cumprir com sua tarefa na África sem travar guerra com as outras Feras, eles poderiam ficar. Os Garras Vermelhas (até então) cumpriram com suas promessas, e o mais velho dos Kucha Ekundu foi recompensado com esse Dom. O lobisomem pode invocar os Mokolé-Mbembe para ajudá-lo, em batalha ou em outra circunstância. Os espíritos dos Reis-Dragões ensinam esse Dom.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Gnose e testa Carisma + Rituais (dificuldade 7). Se o teste for bem sucedido, o Garou recebe ajuda dentro de um turno, seja de uma varna ou de espíritos que testemunharam os pactos entre a Memória de Gaia e os Garou. O Narrador tem a palavra final sobre de que forma exatamente a ajuda para o Garou toma forma, mas ela deve ir desde metamorfos-crocodilos enfurecidos chegando para lutar ao lado do Kucha Ekundu até grandes espíritos ancestrais chamados pelos Mokolé para fornecer conselhos ao Garou.

MET: Gaste dois pontos de Gnose e faça uma Disputa Social (reteste com *Rituais*). Com sucesso, você recebe ajuda dentro de um turno, seja de uma varna local ou espíritos que testemunharam os pactos originais entre os Garou e os Mokolé. O Narrador determina de que forma a ajuda aparece.

Para mais informações sobre os Mokolé-Mbembe, veja Mokolé (MET: **Changing Breeds Book 2**).

Qualidades e Defeitos

As Qualidades e Defeitos a seguir são adequados para personagens Garras Vermelhas e podem (à critério do Narrador) serem escolhidos por outros personagens lupinos também. Lembre-se que todas as Qualidades e Defeitos são opcionais.

Ancestral Hominídeo

(Qualidade: 2 pontos)

O personagem deve ter pelo menos um ponto no Antecedente Ancestrais para comprar essa Qualidade. Em algum lugar das distantes névoas do passado, você teve um parente nascido de homens. Talvez um parente hominídeo de sua prole com um lobo que era Parente dos Garras Vermelhas, talvez um parente mais recente nasceu em outra tribo. De qualquer forma, você tem uma leve melhor compreensão do pensamento humano que a maioria dos lupinos. Reduza a dificuldade dos testes envolvendo lógica e pensamento abstrato em um, as dificuldades de usar Ancestrais para acessar Habilidades como Ofícios, Armas Brancas, Etiqueta e Políticas também são diminuídas em um (Armas de Fogo e Computador provavelmente ainda estão fora dos limites). Por outro lado, se algo de sua linhagem chegar até os outros, você pode perder um pouco de Honra temporária, dependendo de em que tipo de seita você vive.

Garou do Inverno (Qualidade: 4 pontos)

Você foi escolhido como um Garou do Inverno. Ao menos que você seja membro de uma matilha apenas de Garras Vermelhas, você provavelmente é um espião e investigador de sua tribo e está agindo sob ordens de um superior. Em termos de jogo, você efetivamente possui Mentor 3 e pode esperar favores da sua tribo (incluindo ter o Ritual da Falsa Justiça, acima, executado em você, caso necessário). Você pode também aprender Dons das Matilhas do Inverno e receber Renome extra de sua tribo por seus esforços.

Porém, espera-se que você mate humanos a qualquer oportunidade e a única desculpa que sua tribo irá aceitar é que sua matilha estava olhando e teria descoberto sua aliança. Se você for descoberto, os Garras Vermelhas irão ou expulsá-lo ou matá-lo, ao invés de deixar que a verdade sobre o Conselho do Inverno se tornar de conhecimento comum na Nação Garou.

Atenção Humana

(Defeito: 1/3/5 pontos)

Humanos o avistaram em um lugar onde lobo nenhum deveria estar e agora estão tentando encontrá-lo novamente. Esse Defeito assume que você foi visto em um local que frequenta (como os arredores da seita) e não pode ser simplesmente evitado de agora em diante. Por um ponto, as notícias de “lobos em nossa floresta” se espalharam, mas não atraíram muita atenção negativa,

apesar de que cientistas podem chegar para colocar etiquetas e soltar seus Parentes (o que irá levar a outros problemas). Por três pontos, os locais se sentem ofendidos pela infração lupina de “suas” terras e começaram a carregar seus rifles e procurar por lobos. Por cinco pontos, você atraiu a atenção de um ser sobrenatural ou de seres que reconhecem (ou pelo menos suspeitam) de sua verdadeira natureza — um grupo local de Imbuídos, um vampiro poderoso ou uma ramificação da Pentex.

Totens

Os Garras Vermelhas vêem com bons olhos os seguintes totens, apesar de que outras tribos algumas vezes também os seguem. Perceba que Corvo e Esfinge assumem faces diferentes quando servem como totens dos Garras Vermelhas das faces que apresentam para outras tribos.

Totem de Astúcia

Esfinge

Custo em Pontos de Antecedente: 6

Esfinge é tipicamente respeitada como uma jogadora e um espírito enigmático. Porém, mitos mais antigos a mostram como uma cruel predadora e recentemente ela tem retornado a suas raízes. Matilhas de lupinos que seguem Esfinge geralmente surpreendem seus companheiros com sua capacidade marcial e astutas táticas.

Características: Uma matilha predominante lupina que siga Esfinge reduz a dificuldade de todas as táticas de matilha em um. A matilha também pode invocar Enigmas 2 e 5 pontos de Força de Vontade por história.

Dogma: A Esfinge periodicamente dá desafios para suas matilhas, normalmente na forma de charadas ou testes de resistência, mas algumas vezes combates. Se pelo menos um membro da matilha completar o desafio com sucesso, ela continua sendo a patrona. Do contrário, ela retira suas bênçãos (ou ataca, caso a matilha tenha falhado completamente no desafio).

MET: Os filhos da Esfinge podem ter **Enigmas** x2 e retirar cinco Características Força de Vontade **por história**. Matilhas predominantemente lupinas ganham uma Característica bônus em disputas de táticas de matilha. A Esfinge testa suas matilhas normalmente, se nenhum membro puder cumprir com seu teste, ela deixa de ser sua patrona (ou até mesmo ataca, caso o desafio tenha sido falhado completamente).

Totem de Respeito

Velho Lobo das Florestas

Custo em Pontos de Antecedente: 6

Como mencionado no Capítulo Dois, o Velho Lobo das Florestas é um totem de espiritualidade, não de guerra. Ele sente falta dos dias quando todos os Garou olhavam para ele como seu pai espiritual e se ressentido do

número crescente de lobisomens hominídeos, quando comparados com o número reduzido de lupinos. O Velho Lobo das Florestas é um espírito triste — ele sabe que ele irá existir apenas enquanto os lobos estiverem sobre a face de Gaia. Quando o último lobo cair, o totem deixará de existir.

Características: Cada membro da matilha ganha três pontos temporários de Honra quando o Velho Lobo das Florestas é escolhido como totem da matilha e os Garras Vermelhas irão tratar tais matilhas com grande respeito. O Velho Lobo também dá à sua matilha a habilidade de conjurar seu conhecimento: cada membro da matilha pode conjurar *Ancestrais* 5 uma vez por história, mas não pode acessar as Habilidades que são impedidas aos personagens lupinos. Por fim, lobisomens que seguem o Velho Lobo das Florestas sentem uma maior facilidade em percorrer atalhos: reduza todas as dificuldades relacionadas a perfurar a Película em um.

Dogma: Velho Lobo das Florestas não odeia os Garou hominídeos ou impuros, mas nunca os aceitará como filhos. Apenas Garou lupinos podem seguir o Velho Lobo como totem.

MET: Os filhos do Velho Lobo ganham três pontos temporários de Honra quando o escolhem como totem da matilha e os Garras Vermelhas irão tratá-los com respeito. Cada membro da matilha pode conjurar *Ancestrais* x5 uma vez por história, absorvendo o conhecimento do Velho Lobo. Os filhos do Velho Lobo também podem perfurar a Película como se ela fosse um nível mais fraco. O Velho Lobo das Florestas nunca aceita Garou hominídeos ou impuros como filhos.

Totens de Guerra

Texugo

Custo em Pontos de Antecedente: 7

Um forte caçador e um poderoso escavador, Texugo não é um totem comum, mas fica muito satisfeito quando uma matilha o escolhe. Seus dentes afiados e fortes mandíbulas podem estraçalhar ossos e ele gosta de ser subestimado. Ele prefere matilhas que não partem diretamente para as batalhas, mas sim aquelas que procuram as fraquezas de seus inimigos e as exploram. Se encurralado, Texugo é capaz de liberar uma fúria assustadora — para ele, é melhor ser ferido em batalha do que morto em cativeiro.

Características: Matilhas que seguem Texugo ganham *Furtividade* 2 e o Dom Impuro: Cavar. Cada membro da matilha ganha um ponto de Vigor. A matilha pode conjurar 5 pontos de Fúria por história.

Dogma: Os seguidores do Texugo não podem fazer seus lares em moradias pré-construídas, devem dormir ao relento ou construir suas próprias casas.

MET: Os filhos do Texugo ganham *Furtividade* x2 e o Dom: *Cavar* (como o Dom Impuro, veja *Laws of the Wild*). Eles também ganham a Característica *Incansável*. A matilha pode conjurar cinco Características de Fúria por história.

Carcaju

Custo em Pontos de Antecedente: 6

Carcaju, como Texugo, é um poderoso combatente e uma inesgotável fonte de Fúria. Porém, ele pode ser qualquer coisa, menos sutil. Espera-se das matilhas que seguem o Carcaju que matem seus adversários impiedosamente e protejam uns aos outros e a seus lares com cada fio de Fúria que puderem reunir.

Características: Carcaju dá a seus filhos um ponto permanente de Vigor, para torná-los mais difíceis de cair em batalha. Além disso, ele dá a cada um deles uma visão de seu próprio coração repleto de Fúria, fazendo com que cada um ganhe um ponto de Fúria que nunca pode ser gasto ou perdido. Filhos do Carcaju, logo, nunca perderão o lobo ou ficarão sem Fúria em um combate. Se seus filhos viverem o suficiente para alcançar o posto necessário, ele pode também ensiná-los o Dom: *Fúria da Mãe* (veja acima).

Dogma: Os filhos do Carcaju devem sempre gastar Fúria em combates e nunca demonstrar piedade para com seus inimigos.

MET: Os filhos do Carcaju ganham a Característica *Robusto* e uma Característica de Fúria que nunca pode ser gasta ou perdida. Com o posto suficiente, eles podem aprender o Dom: *Fúria da Mãe*. Eles devem sempre gastar Fúria em combate e nunca demonstrar piedade com um adversário.

Totem de Sabedoria

Corvo Selvagem

Custo em Pontos de Antecedente: 6

Um carniceiro e um trapaceiro, o Corvo segue matilhas de lobos para se banquetear em seus restos, e demonstra sua face primitiva e animalesca para os Garras Vermelhas nas florestas profundas. Matilhas que seguem a “versão lupina” do Corvo ficam chocadas que as encarnações mais civilizadas do Corvo dão dinheiro aos outros Garou.

Característica: Corvo é delicado, mas veloz — ele sabe que um golpe forte o mataria, e assim tenta ficar longe do caminho que possa feri-lo. Cada um de seus filhos adiciona um ponto em *Raciocínio* e pode conjurar *Esquiva* 2. Matilhas que seguem o Corvo ganham um ponto de Sabedoria ao escolhê-lo como totem.

Dogma: Corvo pede aos Garou que o seguem que sempre deixem uma parte da carcaça para ele se banquetear. Ele gosta bastante de olhos.

MET: Os filhos do Corvo ganham a Característica *Astuto* e duas Características de *Esquiva*. As matilhas do Corvo também ganham um ponto temporário de Sabedoria ao escolhê-lo como totem. O Corvo pede a seus filhos para sempre deixarem parte de uma carcaça para ele, especialmente os olhos.

Itens de Poder

Geralmente os Garras Vermelhas não confeccionam

fetiches. Quando eles acham que precisam fazer fetiches, eles normalmente são objetos simples destinados a aumentar as capacidades do Garra Vermelha ou permitir a ele realizar algo que ele mesmo não poderia. Como dito anteriormente, os Garras Vermelhas raramente confeccionam armas como fetiches.

Alguns exemplos de fetiches e amuletos dos Garras Vermelhas estão listados abaixo.

Fetiches

Vigor do Filhote

Nível 2, Gnose 6

Normalmente preso em um pequeno pedaço de osso ou pele, o fetiche do Vigor do Filhote permite ao usuário conjurar a aparentemente ilimitada energia de um jovem filhote. Ao ativá-lo, o personagem é imediatamente renovado e pode funcionar por oito horas normalmente, sem dormir ou comer. Se o teste de ativação tiver três ou mais sucessos, o jogador pode também optar por recuperar um ponto temporário de Força de Vontade ou recuperar um nível de dano contusivo ou letal. Esse fetiche só pode ser usado uma vez por dia.

MET: Com a ativação, você pode funcionar por oito horas sem dormir ou comer. Você pode também optar ou por recuperar uma Característica de Força de Vontade ou curar um nível de dano contusivo ou letal. Esse fetiche pode ser usado apenas uma vez por dia.

Ramo de Arbusto

Nível 4, Gnose 8

O Garra prende o espírito de um bosque ou de um arbusto em um grande e morto ramo. O ramo é então colocado sobre uma trilha ou em algum lugar onde os pequenos arbustos são poucos. Quando o fetiche é ativado, arbustos, moitas espinhosas, ervas daninhas e toda maneira de plantas desagradáveis ou venenosas nascerão do solo e bloquearão a área. Quanto mais sucessos na ativação o jogador tiver, maior será a área bloqueada. O bloqueio permanece até que seja destruído (de propósito ou pelo tempo) ou até que o Garra Vermelha deseje desativar o fetiche; o Garra pode remover o ramo da trilha sem atrapalhar o crescimento.

MET: A ativação faz com que todos os tipos de plantas venenosas e desagradáveis nasçam em uma área de um metro e meio quadrados. As plantas permanecem até que sejam destruídas ou o fetiche seja desativado. O ramo pode ser removido sem interromper o crescimento.

Cicatrizes Fetiches

Cicatrizes são permanentes, não podem ser roubadas e são portadas facilmente, tornando-as perfeitas para os Garras Vermelhas. Porém, elas são também difíceis de serem criadas, então, até mesmo entre a tribo dos lobos, elas não são tão comuns assim.

Uma cicatriz fetiche é criada quando um espírito é aprisionado em uma cicatriz ritualística no corpo de um lobisomem. A cicatriz em questão é algumas vezes infligida deliberadamente na forma de um glifo



apropriado, mas geralmente um lobisomem que sofre uma cicatriz de batalha irá receber uma cicatriz fetiche como reconhecimento de seu sacrifício. Alguns exemplos de cicatrizes fetiches incluem:

Fetiche de Atividade

Nível 1, Gnose 5

Fortalecido pelo espírito de um guaxinim ou de outro pequeno animal igualmente esperto, esse fetiche permite ao jogador adicionar seus sucessos de ativação ao Enigmas de seu personagem por uma cena.

MET: A ativação dá dois níveis de *Enigmas* pelo restante da cena.

Fetiche da Velocidade

Nível 2, Gnose 6

Um pássaro que se move rápido ou um espírito da lebre dá poder a esse fetiche. Para cada dois sucessos na ativação, a velocidade de corrida do personagem dobra por uma cena (logo, quatro sucessos irão quadruplicar a velocidade do personagem por uma cena).

MET: A ativação dobra a velocidade de corrida do personagem.

Fetiche de Força

Nível 3, Gnose 7

O espírito de um animal forte, como um alce ou um urso, é preso na cicatriz. O jogador deve ativar o fetiche e adicionar os sucessos de ativação ao nível de Esportes do personagem por uma cena.

MET: A ativação dá dois níveis de *Esportes* pelo resto da cena.

Amuletos

O Ritual do Compromisso permite aos Garras se adaptarem a uma devida circunstância sem aprisionar um espírito por muito tempo. Assim sendo, a tribo faz uso mais freqüente de amuletos do que de fetiches.

Areia Purificadora

Gnose 5

Usada principalmente pelos Garras que gostam de guardar os crânios de seus inimigos como troféus, a Areia Purificadora é criada prendendo espíritos de formiga em uma pequena quantidade de areia. A areia é então espalhada sobre um cadáver. Os espíritos das formigas retiram a carne, purificando, deixando o osso seco para trás. Uma “dose” de areia é suficiente para purificar o crânio do tamanho de um homem.

Raiz Purificadora

Gnose 6

Até mesmo os Garou podem ser envenenados e os Garras Vermelhas normalmente não conhecem um Dom para rebater tais ataques. Entretanto, ao prender um espírito de cobra em uma raiz, um Garra Vermelha pode criar um amuleto que, quando mastigado, elimina qualquer veneno natural de seu corpo. É também possível mastigar a raiz um pouco para ativá-la e então entregá-la para um lobo Parente que foi envenenado.

Interpretando um Garra Vermelha

Assumir o desafio de interpretar um personagem lupino pode ser assustador, mas interpretar um Garra Vermelha é ainda mais. Um lupino de qualquer outra tribo, afinal de contas, pode ter aprendido alguns dos maneirismos humanos de seus companheiros de tribo hominídeos. Da mesma forma, ele sabe que ele é parte humano e pode ver Parentes humanos em sua própria tribo. Mesmo que os humanos tenham feito coisas estúpidas ao mundo, existe esperança justamente por causa desses Parentes.

Os Garras Vermelhas não enxergam dessa forma. Eles nunca se acasalaram com humanos e eles acham que esse fato dá a eles uma pureza que as outras tribos não possuem. Os Garras Vermelhas geram poucos impuros e apenas um punhado desses são criados como Garras ao invés de serem entregues a outra tribo. A tribo como a Nação Garou conhece *acabaria* se um Garra Vermelha hominídeo fosse aceito, porque o princípio que define a tribo é que ela não possui sangue humano.

Então, o que isso significa para o jogador? Significa que um Garra Vermelha é um lobo, um lobisomem, nunca um humano. Seres humanos vêem o mundo como nós. Nós podemos fazer qualquer coisa, se tivermos o tempo necessário para descobrir como. Não há nada como um obstáculo insuperável e a maioria dos humanos “sabe” que nós fomos feitos para governar o mundo, seja por direito divino ou pela nossa mente superior. Nós podemos destruir o meio ambiente, mas *nós* encontraremos uma forma de superar isso — e que se dane o resto do planeta. Nós encontraremos substitutos para tudo aquilo que destruímos pelo caminho. O fato de que as outras espécies possam ter um valor intrínseco não nos ocorre, ou nós não pensamos sobre o assunto ou inventamos desculpas para o motivo pelo qual elas não têm valor intrínseco (elas não possuem almas, são animais irracionais etc). Quaisquer que sejam nossas racionalizações, a atitude inconsciente é: humanos são importantes. Humanos são especiais. O restante dos animais da Terra não, ou não são tão especiais quanto os humanos.

Os Garras Vermelhas simplesmente não enxergam dessa forma.

Eles sabem que os humanos são importantes. Eles se preocupam profundamente com os humanos. Eles nos odeiam com tanta paixão que é simplesmente assustadora. O arquétipo do Garra Vermelha não vê uma alma em um ser humano, assim como o ser humano não vê uma alma no animal. Eles não sentem nem um pouco de culpa ou hesitação em matar humanos, não porque eles são cruéis ou porque tais emoções não vêm naturalmente até eles, mas sim porque eles sabem que nós merecemos isso. Nós faríamos a mesma coisa, se tivéssemos metade dessa chance. Nós viemos fazendo isso

por séculos.

Interpretar um Garra Vermelha pode ser uma jornada de descobertas pelo personagem, à medida que ele encontra valor na humanidade, mas esse é o Mundo das Trevas. Mesmo que o personagem do jogador seja a exceção da regra, é provável que a descoberta que ele faça é que os humanos odeiam e temem os lobos, que não fazem nem idéia de quão mal eles fazem e que eles realmente merecem ser exterminados do planeta antes que destruam tudo.

Esse tipo de atitude pode ser difícil de ser interpretada sem cair no melodrama barato de “Mim odeia humanos! Rarr!”. Entretanto, se o jogador tentar se lembrar que um Garra Vermelha vem à vida como um lobo, não como um humano, essa transição é um pouco mais fácil. O Narrador e o jogador devem manter as seguintes observações em mente quando estiverem interpretando Garras Vermelhas:

- Olfato, audição, visão. Nessa ordem. Lobos instintivamente caçam suas presas a favor do vento, para que seu cheiro não seja carregado. Eles podem rastrear uma presa por quilômetros baseados no faro. Eles podem detectar uma impressão digital pelo olfato semanas após ela ter sido feita. Um jogador de um Garra Vermelha deve procurar pelo cheiro de tudo e de todos que o personagem encontrar. Se um impostor aparecer disfarçado de um de seus companheiros de matilha, o Garra Vermelha saberá imediatamente — a menos, é claro, que ele esteja na forma Hominídea (veja abaixo).

A audição é quase tão importante. Cachorros (e lobos) podem diferenciar humanos pelo som de seus passos, e claro, são capazes de ouvir sons muito além do alcance de audição dos humanos. Antes do Narrador dizer o que a matilha vê, deve descrever o que podem farejar e ouvir, caso alguém da matilha seja lupino.

- Forma Hominídea. Existe uma razão pela qual os Garou lupinos não gostam de assumir essa forma e tem pouco a ver com “não é natural”. Imagine que para sair com seus amigos, você tivesse que usar óculos escuros que restringissem sua visão a ponto de enxergar apenas duas polegadas a sua frente, usasse protetores de orelhas que reduzissem qualquer som para um longínquo e abafado barulho e uma meia na sua língua, para que não pudesse saborear nada. É mais ou menos assim que é para um Garra Vermelha na forma Hominídea e é por isso que eles a evitam sempre que possível.

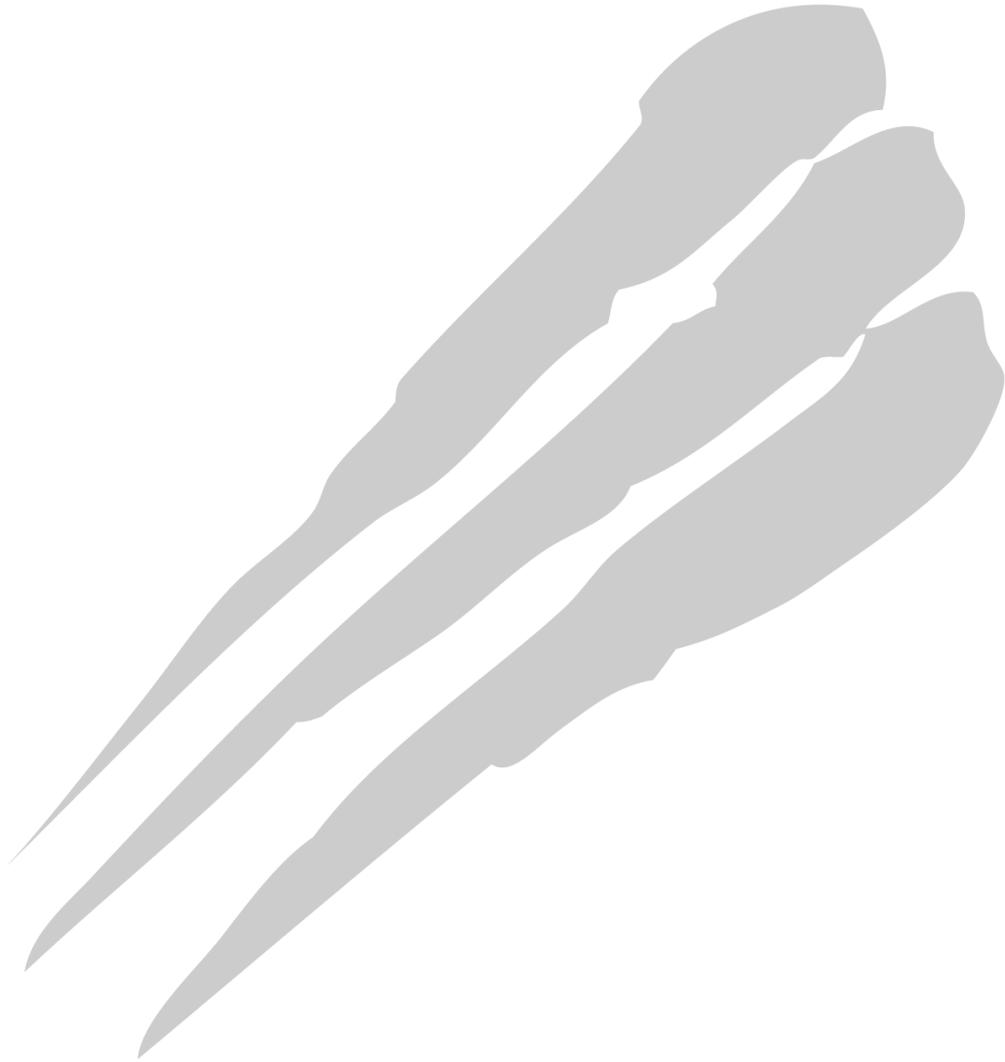
- Linguagem corporal. Lobos possuem uma linguagem, mas ela não é inteiramente verbal. Ela se

utiliza de cheiros e posições corporais mais do que som e os Garras Vermelhas têm problemas em se adaptar aos nuances da língua. Até que eles aprendam como a linguagem humana funciona, eles se focarão mais na posição de um humano e no tom de voz. Um humano (ou Garou homínídeo) que grita encorajamentos para um lupino pode descobrir que o lupino abaixa a cauda e parece ofendido. Isso é porque o lupino ouve o grito, não o sentimento por trás dele. Da mesma forma, se um humano sorri, o lupino vê os dentes a mostra, o que é um sinal de agressão. Faça uma pequena pesquisa em como os lobos se comunicam e então observe a próxima pessoa com quem conversar face a face e veja se você pode descobrir como um lobo interpretaria a linguagem corporal. Se a qualquer momento você pensar que o lobo se sentiria ameaçado, compreenda que um Garra Vermelha atacaria naquele momento.

- Dominância. Garras Vermelhas não irão automaticamente desafiar pela liderança da matilha. Eles esperam que o lobo mais forte lidere e isso significa que se eles vêem outro Garou como mais forte, eles irão segui-lo. Entretanto, a posição de beta é tão importante quanto o alfa em uma matilha de lobos, já que o beta mantém os outros na linha. Um Garra Vermelha beta pode lutar com outro lobisomem que ele vê como uma insubordinação ao alfa da matilha (normalmente não quando estão na forma Hominídea, mas nunca se sabe). Desnecessário dizer, conceitos como “democracia” são confusos e assustadores aos Garras Vermelhas.

- Mentiras. A “linguagem” dos lobos mencionada acima não é apropriada para mentir (como mencionado por Malcolm no Capítulo Dois). Isso significa que todo o conceito de enganação não é um que a maioria dos Garras Vermelhas compreende — mas eles podem aprender muito rápido, uma vez que comecem a lidar com Garou homínídeos. Os Garras Vermelhas não têm nenhum senso de tato ou de segredo. A idéia deles de guardar um segredo é, “eu não vou lhe dizer isso”. (Garras Vermelhas mais velhos, no entanto, aprendem a esconder verdades desagradáveis muito bem, veja as Matilhas do Inverno).

Um Garra Vermelha não tem que ser um caldeirão fervente de Fúria a todo momento. Mas face ao puro egoísmo e cegueira da humanidade visto o estado da espécie deles, não é de se espantar que eles sejam rancorosos. Aceite os Garras Vermelhas como as trágicas figuras que são e eles podem ser a tribo mais satisfatória de se interpretar.







Capítulo Quatro: Espírito

“Às vezes você não é nada além de carne”.
— Tori Amos

O número de Garras Vermelhas diminui a cada ano que se passa. Em anos passados, uma gravidez podia produzir dois ou até mesmo três Garou. Agora, com a população de lobos morrendo e a Wyrn e Weaver ficando ainda mais poderosas, um ano pode chegar a ver apenas o nascimento de meia dúzia de Garras.

Mas essa meia dúzia de Garras Vermelhas *ainda* são Garras Vermelhas. Ainda são verdadeiros predadores.

Ainda são verdadeiros lobos. Nesse capítulo você vai encontrar cinco modelos prontos para serem usados como personagens Garras Vermelhas, servindo para serem controlados por jogadores ou simplesmente como inspiração. Você também encontrará descrições de alguns dos mais famosos (ou infames) Garras Vermelhas de todos os tempos.

Espião

Mote: *Um dos anciões disse que uma matilha deveria ir até a cidade e investigar esse assunto. Eu nos coloquei como voluntários — está tudo bem, certo?*

Prelúdio: Você nasceu numa seita de Garras Vermelhas, e correu com os mais fortes lobos. Você era alimentado bem, e seus anciões lhe ensinaram como caçar e derrubar a presa, sendo você ainda bem jovem. Quando sua época de se acasalar chegou, sua Primeira Mudança ocorreu, e você soube porque os lobos tinham tido tanto interesse. Eles lhe explicaram sobre o problema humano e lhe ensinaram a solução final — uma solução da qual você faria parte.

Você supostamente pertenceria a uma Matilha do Inverno, mas então uma oportunidade de usar seus talentos em outras áreas apareceu. Enviado a uma seita multitribal, para entrar em uma de suas matilhas e agir como espião. Bem, não muito como um “espião”, mas para “trabalhar em nome dos interesses dos Garras Vermelhas”. Em suma, aproxime sua matilha o mais perto possível de humanos, sempre que puder, e mate quantos humanos você conseguir.

Até agora, você conseguiu convencê-los de que você é incapaz de controlar sua Fúria, mas isso só funcionará por pouco tempo. Você pensa em lançar sua matilha em frenesi contra os humanos, para que você não seja imediatamente responsável, porém, ainda não descobriu como fazê-lo. Apesar de que fazer isso não parece tão certo para você, mas os Garras lhe disseram que os humanos devem ser destruídos a qualquer custo.

Qualquer custo?

Conceito: Você é praticamente um exemplo da propaganda, você crê, com todo o coração, que os humanos são a fonte de todo o mal no mundo e devem morrer. Seus parceiros de matilha, por enquanto, o vêem como um Garra Vermelha particularmente feroz, mas acreditam que você deve se tornar mais moderado à medida que amadurecer. Não é provável que isso aconteça a não ser que algo realmente mexa com a sua visão da humanidade, algum sinal claro e óbvio de que a espécie tem algum valor. Você troca informações com sua seita natal quando surge a oportunidade, mas não é por isso que você está aqui. Você vê a si mesmo como um nobre cruzado, fazendo um trabalho importante. Se você for obrigado a narrar suas ações, você pode procurar asilo em sua seita, ou se submeter, dependendo de como sua matilha o tratar.

Dicas de interpretação: Você adota as

GARRAS VERMELHAS

Nome:	Raça: Lupino	Nome da Matilha:
Jogador:	Avô: Philodox	Título da Matilha:
Crônicas:	Campo: Matilha do Inverno	Conceito: Espião

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: ●○○○○	Comunicação com Animais: _____	_____
Raça Pura: ●●○○○	Resistência à Dor: _____	_____
Ritos: ●○○○○	Assassino Oculto: _____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Ressacas		Vulnerabilidades	
Fúria	Conse	_____	_____
●●○○○○○○○	●●○○○○○○○	Escortado: 0 □	
□□□□□□□□	□□□□□□□□	Machucado: -1 □	
		Ferido: -1 □	
		Ferido Gravemente: -2 □	
		Espancado: -2 □	
		Aleijado: -5 □	
		Incapacitado: 0 □	

Força de Voluntário	
_____	_____
●●○○○○○○○	□□□□□□□□
□□□□□□□□	□□□□□□□□

Força de Voluntário (Opcional)
 INCAPAZ DE RECUPERAR
 GNOSE EM ÁREAS
 URBANAS



outras formas além da lupina com mais que muitos Garras, especialmente porque você não pode mentir na forma lupina. Você odeia ter que mentir e manipular sua matilha, mas sua lealdade é, em primeiro lugar, com a sua tribo e com sua seita natal. Porém, à medida que você se desenvolve, seu elo com sua matilha se aprofunda, essa lealdade pode mudá-lo, o que pode levar você a questionar seu propósito de vida. O fato é que, como um Philodox, é esperado que você interprete a lei, e ajudar a matilha é algo completamente relacionado com isso. Acima de tudo, você sabe que ser um Garou do Inverno é uma grande honra e você não deseja manchar isso.

Equipamento: Nenhum.

Lobo do Outono

Mote: O melhor que podemos esperar é um belo lamento em nossa honra, mas isso é o bastante.

Prelúdio: Nascido em uma floresta esplendorosa, você se lembra de caçar coelhos nas matas com seus irmãos e irmãs quando filhote. Você se lembra de observar as folhas caindo durante seu primeiro outono e o cheiro da floresta se transformar enquanto o ar esfriava. Você se lembra da fome enquanto a neve encobria a terra e de uivar lamentosamente, pensando que você nunca mais voltaria a se alimentar e, então, a alegria de quando a primavera voltou e do retorno das presas para alimentá-lo.

Mas, acima de tudo, você se lembra das máquinas. Elas vieram quando as folhas caíram durante seu segundo outono. Você nunca as viu se moverem, mas você andou por entre a floresta e viu o que dela havia restado. Era quase uma campina — pior, pois campinas habitam ratos e coelhos para comer. Essa não habitava nada, apenas os troncos queimados de árvores e os cadáveres de qualquer criatura que estivesse no caminho... e folhas caídas. E olhando em terror para os resquícios destruídos de seu lar, você uivou com angústia. À medida que o uivo diminuía, você se encontrou gritando com uma garganta humana.

Os Garras Vermelhas eventualmente o encontraram e lhe contaram sobre a guerra com os humanos e a batalha contra a Wyrm e a Weaver, mas você não estava realmente interessado. Você só queria viver novamente na floresta e caçar com seus irmãos. Mas as florestas precisavam ser protegidas, e você sabe que esse trabalho é seu. Você não acredita que pode sobreviver a ele, mas não pretende morrer facilmente.

Conceito: Você sabe que o mundo se encontra em seu outono, e isso significa que muito dele irá morrer em breve. As profecias que você vê e escuta confirmam isso. Porém, você também mantém uma esperança de que após o inverno venha a primavera, e a vida retornará ao mundo. Entretanto, você não tem certeza se isso acontecerá, então você se agarra firmemente ao outono e defende os locais selvagens com cada fio de energia que consegue reunir. Talvez você seja um Guardiã de um caern, ou você possa estar ponderando ir até a Amazônia para defender a maior das florestas. De qualquer forma, você dá o seu melhor entre os outros Garou, ao invés de fingir ser humano.

Dicas de Interpretação: Suas canções são tristes e lamuriasas, mas você ainda é jovem, então, algumas vezes se esquece de ser triste e brinca com seus companheiros de matilha e seus Parentes. Você gosta de tentar superar os outros Galliards no uivo, não para se sentir superior, apenas por diversão. Às vezes, porém, você vê uma única folha cair e entra em um desespero que pode durar dias. Você está dividido entre acreditar que o mundo está acabando e que sua luta é fútil, e a esperança fervente que uma primavera surgirá do inverno. Você ainda não compartilhou as profecias que viu com seus companheiros de matilha, porque você não deseja que eles sintam a tristeza esmagadora que você, às vezes, sente.

Equipamento: Nenhum.

GARRAS VERMELHAS

Nome:	Raça: Lupina	Nome da Matilha:
Segador:	Angário: Galliard	Título da Matilha:
Crônicas:	Compo: Vigias da Terra	Conceito: Lobo do Outono

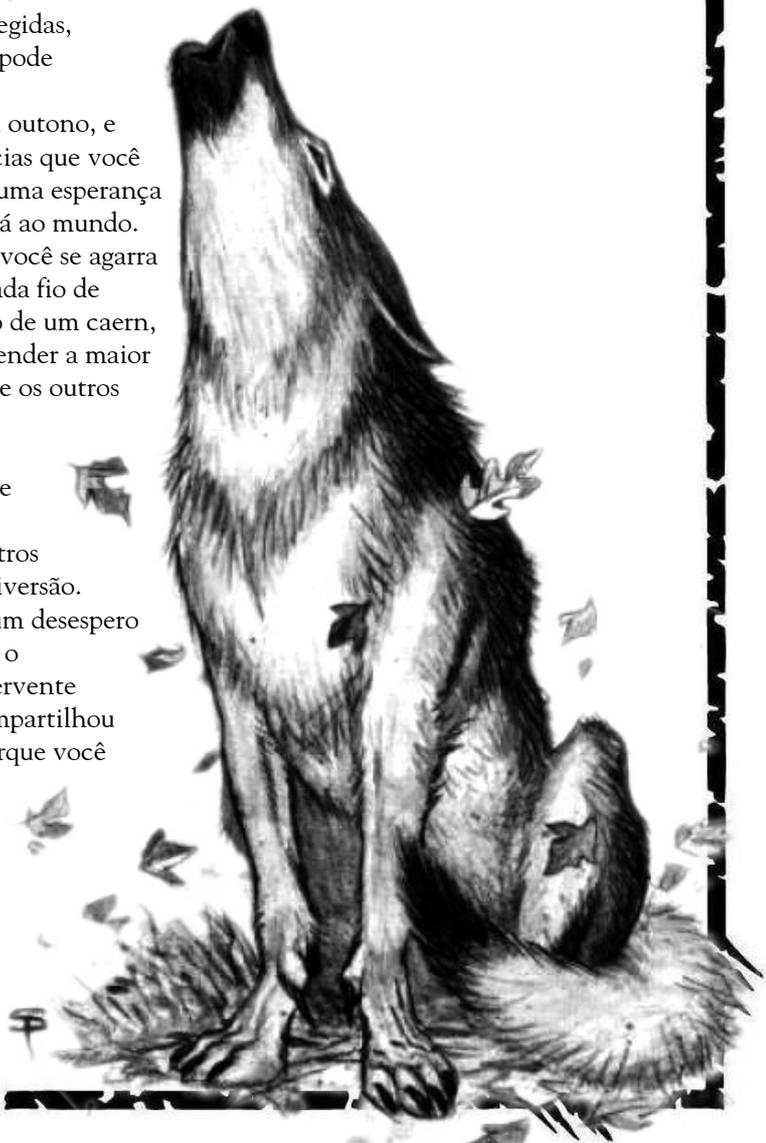
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●○	Carisma: ●●●○	Percepção: ●●●○
Destreza: ●●●○	Manipulação: ●●●○	Inteligência: ●●●○
Vigor: ●●●○	Aparência: ●●●○	Raciocínio: ●●●○

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

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Ancestrais: ●●●○	Salto da Lebre: _____	_____
Parentes: ●●●○	Chamado da Wylf: _____	_____
Ritos: ●●●○	Sim. Odor de Água Corrente: _____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Ressaca	Fúria	Vitalidade
Clotria ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □	Canas ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □	Escoriado: 0 □ Machucado: -1 □ Ferido: -1 □ Ferido Gravemente: -2 □ Espancado: -2 □ Aleijado: -5 □ Incapacitado: □

Pacto	Força de Vócher	Fraguera Tribal
Clathi (1)	● ● ● ● ● ● ● ●	(Opcional) INCAPAZ DE RECUPERAR GNOSE EM ÁREAS URBANAS



Desgraça

Mote: *Eu não posso agir como um alfa. Já foi provado que eu não sou merecedor.*

Prelúdio: Sua Primeira Mudança foi vista com um grande clamor entre os Garras Vermelhas. Uma grande profecia chegou com seu nascimento e, claramente, você carrega uma notável semelhança com um antigo herói. Sendo apressado para seu Ritual de Passagem, deram-lhe a liderança de uma matilha e o enviaram numa missão importante na Umbra — destruir um infestado Buraco do Inferno usando suas habilidades natas e sua habilidade de liderança. Sua seita estava certa que você completaria a missão facilmente e retornaria entre uivos triunfantes.

Você não estava preparado. Uma matilha de Espirais Negras o esperavam, algo que você deveria ter previsto. Você falhou em sua missão. Seus companheiros de matilha morreram em agonia ou foram forçados a dançar a Espiral Negra. Você escapou por pura sorte, e voltou a sua seita com a cauda entre as patas e cabisbaixo.

Os anciões da sua seita decidiram que ou a profecia tinha sido um erro ou que você não era a verdadeira encarnação. Eles, também, decidiram que você havia falhado como um Garra Vermelha. Apesar de não terem excluído-o da tribo, o enviaram a uma seita que precisava de guerreiros. Você agora tem uma nova matilha, e sua raça pura e descendência nobre — sem falar da sua breve, porém

GARRAS VERMELHAS

Nome: _____		Raça: Lupina		Nome da Matilha: _____	
Jogador: _____		Aúrgio: Ahroun		Título da Matilha: _____	
Crônicas: _____		Compa: _____		Conceito: Desgraça	

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

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

Vantagens		
Ancestrais	Dons	Dons
Ancestrais	Salto da Lebre	
Raça Pura	Inspiração	
Totem	Olho do Caçador	

Ressacas		Fúria		Vitalidade	
Clóvia ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		● ● ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Escotado 0 □ Machucado -1 □ Ferido -1 □ Ferido Gravemente -2 □ Espancado -2 □ Aleijado -5 □ Incapacitado □	
Honra ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Consa ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □ □ □			
Substância ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Força de Voto ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Fragueira Tribal (Opcional) INCAPAZ DE RECUPERAR GNOSE EM ÁREAS URBANAS	
Patro Cliath (1)					

desastrosa experiência na Umbra — faz com que os outros busquem em por liderança. Mas você não pode liderar, não de novo. Não conduzirá outra matilha à morte e corrupção.

Conceito: Você é um líder e alfa nato, mas não tem confiança em si mesmo. Você poderia exercer dominância facilmente se decidisse fazê-lo, mas você está mortalmente amedrontado de que se você assumir o manto de alfa, outra matilha irá morrer em suas patas. Você tem pesadelos com sobreviventes da sua primeira matilha voltando para vingar-se de você (ou te arrastando até os poços), mas você não pode dizer a sua matilha a completa verdade por trás da sua chegada.

Dicas de interpretação: Fora da batalha, você evita sua matilha. Você não quer se apegar a eles, apenas para prevenir. Porém, quando está em uma missão, você defende cada um deles como se fossem sua família. Hominídeos, impuros, Filhos de Gaia, Andarilhos do Asfalto — não importa a tribo, aúrgio ou raça, eles são sua matilha e você não deixará que morram. Perguntado sobre sua opinião, você pergunta ao alfa ou recusa-se a responder, mas algumas vezes, os instintos assumem o controle e você late uma ordem ou sugere um curso de ação. Então você se lembra dos uivos de dor e das gargalhadas malévolas e volta a ficar calado. Em algum lugar, nos confins da sua mente, você se pergunta o que exatamente dizia a profecia, a qual você, supostamente, personifica.

Equipamento: Nenhum.



Garras Vermelhas

Notáveis

Ao passar dos anos, muitas tribos esqueceram muitos dos seus mortos, se focando apenas nos seus maiores guerreiros e maiores ofensores. Mas os Garras Vermelhas não sentem o tempo da mesma forma que as outras tribos, e seus heróis continuam vivos. Uma assembléia dos Garras Vermelhas pode contar sobre a história de um poderoso guerreiro e, então, com aprovação idêntica, narrar um conto sobre um pequeno Ragabash, que uma vez tenha ajudado sua seita parando um ataque ao pregar um truque no líder dos Dançarinos da Espiral Negra.

Os Garras listados abaixo são apenas alguns dos Garou que deixaram sua tribo orgulhosa — ou trouxeram grande vergonha.

Mancha-Vidro

Há algum tempo, os humanos encontraram uma fonte de grande poder e fé na pessoa de um carpinteiro morto. Essa fé cresceu com o tempo, de um culto pequeno e perseguido até a mais poderosa tribo de humanos no mundo. As outras tribos de Garou lidaram cada uma à sua maneira com essa fé. Alguns Garou a seguiram. Alguns a detestaram, alguns trabalharam para destruí-la. Mas os Garras Vermelhas uivam para Mancha-Vidro, a única Garra esperta o suficiente para usá-la.

Mancha-Vidro era uma Ragabash, claro, e membro do Medo da Noite (precursores dos Vigias da Terra). Ela pertencia a uma pequena seita nos arredores de um caern de Calma. As terras caíram sob o domínio de um nobre que proibira seus servos de se aventurarem nas matas profundas. Mancha-Vidro ouviu rumores de que a família do nobre tinha Parentes entre os Filhos de Gaia ou os Sentinelas, mas nem ela e nem os outros Garou da seita se importaram muito. Os humanos permaneceram longe das divisas, e tudo estava bem.

Então, em um inverno, o nobre morreu, e como ele não tinha filho, deixou todos seus bens e terras para a Igreja. Os novos “donos” da terra rapidamente construíram uma pequena capela e estabeleceram uma rota de comércio com os outros vilarejos, mas logo decidiram que criar uma estrada pela floresta era a melhor maneira de expandir sua influência. O ancião da seita logo aconselhou a matar todos os humanos da área, mas Mancha-Vidro (então conhecida por outro nome, há muito esquecido) não gostou da idéia de trucidar todos os humanos que nunca haviam causado dano algum a eles. Ao invés disso, ela assumiu a forma humana naquela noite e se aventurou no vilarejo, roubou um cesto de roupas pendurado perto de uma casa, e furou a palma de suas mãos com um pedaço afiado de madeira. Ela vagou pelo vilarejo, lamuriando como um fantasma, e apontou para a capela, dizendo que a Igreja havia roubado a terra do amável nobre e que o mal descansava ali. À medida que os aldeões a seguiram, ela caminhou até a igreja e se chocou contra as janelas, manchando o vidro com seu próprio sangue. Ela então desapareceu para a Umbra, deixando apenas o lençol ensangüentado.

Os aldeões, acreditando que tinham testemunhado um milagre, forçaram as pessoas da Igreja para fora de suas terras. Eles continuaram comerciando com outras vilas, mas nunca se aventuraram na floresta. Eles derrubaram a capela, mas ergueram uma pequena fonte, onde guardaram o lençol ensangüentado do Anjo da Floresta.

Isca da Wyrn

Tido como um herói e conquistador por alguns e como um tolo e vilão por outros, Isca da Wyrn foi o Ahroun Garra Vermelha creditado por iniciar (e no fim das contas vencer) a Guerra das Lágrimas. As histórias dizem que ele era um enorme lobo, perto do tamanho de um pônei mesmo em sua forma lupina. Ele foi até a Austrália por razões incertas — algumas versões da história dizem que ele tinha destruído todas as criaturas da Wyrn dentro de um raio de milhas em sua seita natal na Europa. Outras lendas afirmam que ele, assim como muitos dos outros colonizadores que foram até a Austrália, estava em exílio por crimes que iam de matar um emissário Presa de Prata em uma fúria cega, até de violar o primeiro mandamento da Litanía com sua irmã, Costa-Cinza. O que se sabe ser verdade é que Costa-Cinza, também uma Garra Vermelha, o acompanhou até a Austrália, e que os dois assumiram o comando dos





Garras Vermelhas no novo país.

A decisão de começar a procriar com os dingos pode muito bem ter sido de Isca da Wyrm, porém, ninguém tem certeza sobre esse ponto. Entretanto, todos os Galliards concordam em pelo menos um ponto: ele odiava os Bunyip. Os nativos eram, para ele, nem um pouco Garou, e sim uma blasfêmia sobre tudo o que todos os lobisomens deveriam ser. Ele costumava perguntar a qualquer Garou que falava em defesa dos Bunyip, “o que é um Garou que não uiva?”

Isca da Wyrm correu com uma grande matilha de Garras Vermelhas por anos, mas não travou uma guerra aberta aos Bunyip por medo das represálias das outras tribos. Quando Costa-Cinza foi assassinada, encontrada decapitada próxima das terras dos Bunyip com o cheiro e os rastros dos tilacínios ao seu redor, Isca da Wyrm teve todas justificativas que precisava para convocar uma caçada.

Ele reuniu os Garou da Austrália e clamou por sangue. O porquê das outras tribos terem acompanhado suas exigências é motivo de discussão nos dias modernos: alguns dizem que os Presas de Prata acreditaram que Isca da Wyrm se acalmaria após o sangue de apenas alguns Bunyip, que ele nunca seria capaz de exterminar todos eles. Alguns acreditam que os Uktena participaram da guerra porque os Bunyip escondiam segredos deles. Os Filhos de Gaia e os Andarilhos do Asfalto se abstiveram da guerra e, em alguns casos, até mesmo tentaram salvar

os Garou nativos, mas sem sucesso. Por volta de 1930, Isca da Wyrm liderou a Guerra das Lágrimas e matou todos os Bunyip do mundo.

Ele mesmo rastreou o último sobrevivente dos Bunyip até uma caverna e o matou. Foi então que Mara, o Grito, uma anciã dos Dançarinos da Espiral Negra, se revelou e entregou a Isca da Wyrm a cabeça de sua irmã — foram os Espirais Negras, não os Bunyip, que haviam matado-a. Isca da Wyrm teria se provado um guerreiro mais efetivo contra os Dançarinos da Espiral Negra, disse ela, se tivesse direcionado sua fúria para eles. Felizmente, ele encontrou outras vítimas.

Isca da Wyrm supostamente fugiu para seu povo e lhes disse a verdade e, então, fugiu para as cavernas e para locais sombrios abaixo das montanhas. Ele nunca mais foi visto. Nenhum Garra Vermelha jamais relatou ter contactado-o como Ancestral, e seu corpo nunca foi encontrado.

Porém, Isca da Wyrm gerou pelo menos duas ninhadas de filhotes antes de desaparecer, talvez outras mais. A profecia dos Garras Vermelhas fala sobre o “último filho de Isca da Wyrm” rasgando os céus com uivos de fúria ao ser rejeitado pelos Garou. Os Garou australianos percebem que Fúria-nas-Ruas suplantou Mamu como o líder dos Garras Vermelhas, mas que Mamu — ele mesmo um imenso dingo, aproximadamente do tamanho de um pônei — não está morto.

Olho de Akosha

Em 1999, a fúria do Inferno chegou até Bangladesh. O Ritual da Profecia dos Garras Vermelhas revelou pistas do que pode ter acontecido, mas como geralmente acontece, a tribo de lobos não interpretou corretamente essas visões. Ao invés disso, Garras Vermelhas das Américas e da Europa contam histórias sobre dragões monstruosos batalhando, demônios ancestrais invocados de seus sonos pelo galhar de pássaros. As histórias se tornam ainda mais confusas à medida que se aproxima do local do desastre. Na realidade, a tribo sabe apenas duas coisas sobre Bangladesh. Primeiro, que o mundo espiritual ainda está em turbulência por lá. Segundo, que a partir do tormento da “Semana dos Pesadelos” surgiu um verdadeiro herói, Olho de Akosha.

Uma Theurge recém-chegada ao posto de Adren quando as tempestades começaram, ela imediatamente percebeu que ainda que a tempestade pudesse diminuir a população humana, o dano que esta produziria sobre a Umbra seria devastador. Ela, algo como uma profetiza, pediu aos líderes de sua seita a ajuda de uma matilha para acompanhá-la até o local da tempestade e tentar reverter qualquer dano que a tempestade teria causado na Umbra. Eles recusaram, dizendo que entrar em tal tempestade seria tolice. Olho de Akosha entendeu a posição, mas ainda acreditava firmemente que se ela não agisse, as conseqüências seriam bem piores. Ela, então, partiu sozinha.

Pelo caminho, ela encontrou outros Garou que

também estavam preocupados com a terrível tempestade. Ela também encontrou emissários das Cortes Bestiais, que exigiram saber os assuntos dela ali. “À serviço de Gaia,” era sua única resposta e, mesmo os enigmáticos *hengeyokai* se sentiram atraídos até aquela quieta lobisomem. Junto com a matilha temporária que ela reuniu, ela fez seu caminho até a tempestade.

Ela nunca chegou ao epicentro da tempestade (o que, obviamente, é o motivo pelo qual ela sobreviveu), mas descobriu criaturas dos dois lados da Película se alimentando da dor e do sofrimento causado pela tempestade e cavalgando os ventos para se espalhar para outros locais. Ela conjurou cada espírito aliado que pôde. Ela comandou os Fera com gênio tático, conjurado a partir de seus Ancestrais. Ela lutou com a força e a bravura de um Garou, lutando não por vingança ou por justa retribuição, mas para proteger Gaia.

Ainda que terrivelmente ferida, Olho de Akosha triunfou. Ela e seus aliados mantiveram as piores das criaturas confinadas nos ventos da tempestade e, quando finalmente os reforços chegaram, ela caiu, percebendo que seu trabalho tinha sido feito. Naquele momento, porém, ela sentiu uma presença lhe dizendo que seu destino não era cair em batalha, e sim morrer como uma reverenciada professora. De alguma forma, ensanguentada e destruída, ela se arrastou para segurança e, posteriormente, voltou à sua seita.

Agora como um membro da liderança da seita, ela se especializou em treinar os jovens Garou para batalhas. Não trucidando humanos indefesos, e nem dando suas vidas para corrigir os erros do passado, e sim para lutar pela Mãe. Ela não consegue pensar em nenhum legado melhor.

Olho-da-Tempestade

A loba, que anos depois viria a ser conhecida como Olho-da-Tempestade, nasceu na primavera de 1991, de uma vigorosa matilha de lobos. Durante seus primeiros anos, ela e seu irmão eram inseparáveis. Seu irmão, que posteriormente se tornaria o alfa da matilha, se tornou conhecido como Enfrenta-Urso quando ele afugentou um urso para longe da matilha com apenas um ano de idade. Outro ano se passou, e Olho-da-Tempestade passou por sua Primeira Mudança e foi para a Seita dos Pinheiros do Céu para seu Ritual de Passagem, quando ela ganhou o nome de Juíza das Árvores. Ela se uniu a uma matilha de jovens Garou chamada de Matilha do Sol de Verão, e juntos eles defenderam a Seita dos Pinheiros do Céu contra invasões tanto da Wyrn quanto de humanos.

A tragédia chegou quando um de sua matilha renunciou a Gaia para se unir às forças da Wyrn, e em seguida ela perdeu o resto de sua matilha batalhando contra este traidor. Mephi Mais-Rápido-Que-a-Morte salvou sua vida, e se uniu a ela para rastrear o lobisomem traidor. Após essa batalha, ela ganhou o nome de Olho-da-Tempestade Filha-de-Dois-Mundos (pois perdeu seu olho durante a luta, que aconteceu em uma nevasca furiosa). Entretanto, mesmo após essa vitória, Olho-da-



-Tempestade foi superada pelo Harano e se aventurou de volta aos campos de caça onde nasceu para se reunir à matilha de Enfrenta-Urso.

Seu maior momento de vergonha, entretanto, foi quando ela forçou Enfrenta-Urso a matar humanos.

Seu irmão sabia que sua última estação havia chegado. Ele planejava vagar pelas florestas e morrer sossegado, como os lobos fazem. Olho-da-Tempestade, porém, decidiu que ele deveria morrer a morte do guerreiro e o forçou a atacar um grupo de caçadores humanos. Ele matou um dos humanos antes de ser baleado e morto. Satisfeita que seu irmão seria bem lembrado, Olho-da-Tempestade voltou para seus Parentes.

Quando ela contou a eles o que havia acontecido, eles se recusaram uivar para Enfrenta-Urso, já que ele havia agido contra sua natureza ao atacar humanos. Confusa e magoada, Olho-da-Tempestade fugiu para uma seita de Garras Vermelhas e contou para eles o que havia feito. Eles zombaram dela, sarcasticamente chamando-a de “Olho-da-Tempestade Mais-Sábia-que-Gaia”, e ela fugiu novamente.

Ela continuou correndo, viajando pelo mundo e lutando na Europa oriental ao lado das Fúrias Negras e dos Senhores das Sombras, mas nunca venceu o estigma do que tinha feito. Por fim, ela se encontrou em uma seita de Crias de Fenris, enquanto esta estava sob ataque das forças da Wyrn, e o líder da seita ordenou que ela fugisse com um jovem Filho de Gaia impuro chamado

Gritos da Destruição e a Andarilha do Asfalto Julia Spencer. Durante a batalha, Olho-da-Tempestade enfrentou um estranho Maldito, um sombrio lobo que a preencheu com um inexplicável terror. A batalha terminou com os três lobisomens fugindo inicialmente para Inglaterra e então para Nova York.

Se unindo ao Wendigo Ahroun Jonh Filho-do-Vento-Norte, e a Roedora dos Ossos, Grande Mana, a diversificada matilha viajou para o norte de Nova York e encontrou com o Portador da Luz Interior, Antonine Teardrop. Lá, o lobo sombrio atacou de novo, e Olho-da-Tempestade o reconheceu pelo que ele era: seu irmão Enfrenta-Urso, alterado, pela morte que ela havia forçado sobre ele, em uma selvagem criatura da Wyrm.

Enquanto os outros Garou enfrentavam os outros servos da Wyrm que acompanhavam o lobo sombrio, Olho-da-Tempestade se deparou cara a cara com o que odiava e temia, e conseguiu derrotar sua fraqueza e vencer a luta. Ela conduziu a matilha por um tempo, mas eventualmente descobriu que gostava de viajar de seita em seita como uma juíza de sua tribo. Ela pode chegar a qualquer caern dos Garras a qualquer momento, pronta para ajudar com qualquer problema que a seita encare.

Raça: Lupina

Augúrio: Philodox

Tribo: Garras Vermelhas

Natureza/ Comportamento: Alfa/Alfa

Físicos: Força 2 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/0/0)

Mentais: Percepção 3*, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esporte 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 2, Instinto Primitivo 4

Perícias: Liderança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 2, Lingüística 1 (inglês), Rituais 3

Antecedentes: Ancestrais 3, Raça Pura 3

Dons: (1) Comunicação com Animais, Salto da Lebre, Sentidos Aguçados, Resistência à Dor, Faro para a Forma Verdadeira (2) Uivo Primitivo, Sentido do Sobrenatural, Sentir a Presa (3) Terreno Irrastreável, Sabedoria das Antigas Tradições

*Aumente todas as dificuldades associadas com percepção de profundidade e distância em 2, devido ao seu olho ausente.

Posto: 3 (Adren)

Fúria: 5, **Gnose:** 6, **Força de Vontade:** 6

Rituais: (Renome) Conquista; (Caern) Abertura de Caern; (Místico) Purificação, Pedra Caçadora; (Punição) Pedra do Escárnio; Mais quaisquer outros que o Narrador achar apropriado.

Fetiches: Fetiche do Tambor de Arma (Nível 2, Gnose 7): Olho-da-Tempestade usa um tambor de um rifle que ela tomou de um caçador morto ao redor de seu pulso. Ele está imbuído com um espírito alce, e age como um Fetiche de Força (veja o Capítulo Três).

Imagem: Em sua forma natural de lupino, Olho-da-

Tempestade é uma grande loba cinzenta com listras de pêlo vermelho na sua cauda e patas. Na forma hominídea, a qual ela evita o quanto possível, ela é uma jovem mulher com um olhar marcante, vestida com o que seus companheiros da matilha puderem lhe prover. Falta-lhe o olho esquerdo, apesar dela recentemente ter adquirido o hábito de usar um tapa-olho quando na forma humana.

Dicas de Interpretação: Você perdeu muitas coisas na vida — seu irmão, sua matilha, muito de seu Renome e muitas de suas ilusões. Mas o que você viu em Nova York mudou muitas coisas em você. Você aprendeu a importância da matilha e adquiriu um vislumbre de quanto tempo exatamente os Garou ainda têm, que, diga-se de passagem, não é muito. Entretanto, as antigas tradições ainda são importantes e forçá-los — e a diferença entre Garou e seus Parentes — é sua tarefa escolhida. Algumas vezes, você se pergunta se ainda não está fugindo...

Filho-Mais-Forte

O acordo dos Garras Vermelhas com os Mokolé do sul da África, de que a tribo poderia ficar e ajudar os homens-crocodilo a proteger a terra se acasalassem com os nativos cães de caça do Cabo, funcionou muito bem para todos os envolvidos. Todos os Garras Vermelhas africanos — os Kucha Ekundu — se lembram do nome de Olha-Para-o-Sol, o Philodox que fundou o acordo. Ele já está morto, claro, mas sua linhagem permanece forte entre os Kucha Ekundu. Na verdade, o atual líder do Caern da Pedra Sangrenta é descendente de Olha-Para-o-Sol, com uma interessante história própria.

Nascido sob o quente Sol africano enquanto sua mãe Kucha Ekundu ouvia medrosamente os tiros dos caçadores a uma distância menor que 400 metros, o filhote que se tornaria Filho-Mais-Forte aprendeu cedo sobre família. Sua mãe não matou os caçadores, pois ela sabia que uma área que ganha a reputação de abrigar animais perigosos simplesmente atrai mais caçadores. Ao invés disso, ela trabalhou durante a infância de Filho-Mais-Forte para ajudar outros animais da área a se esconder dos caçadores e, por fim, eles assumiram que a área estava morta e pararam de caçar ali por algum tempo. Entretanto, vários meses após a Primeira Mudança de Filho-Mais-Forte, os caçadores voltaram.

Os caçadores haviam parado de caçar elefantes e leões nas redondezas do Caern da Pedra Sangrenta, mas o rio, não tão longe, ainda abrigava crocodilos, e os caçadores os caçavam pelo couro. Filho-Mais-Forte, na época conhecido por Uivo-do-Leão, devido a maneira de uivar, sabia que o rio era o lar de um poderoso guerreiro Mokolé que não tinha paciência com humanos (especialmente caçadores). Ele esperou nas margens do rio até que viu o Mokolé e, enquanto os caçadores carregavam suas armas não muito longe da margem, pediu a ele para deixar os humanos em paz para que os crocodilos do rio estivessem a salvo. O Mokolé argumentou, dizendo que eles retornariam se não fossem

suficiente para compreender o valor da contenção.

A Seita da Primeira Fúria

O que segue é uma descrição de uma seita de Garras Vermelhas na Colúmbia Britânica, adequada como uma origem para os personagens Garras Vermelhas, um destino para as matilhas controladas pelos jogadores ou simplesmente como inspiração para o Narrador.

História

O Caern do Lobo Inominável, no coração da seita, foi supostamente criado pelo próprio Derruba-Árvores (veja o Capítulo Um), o ancião Garra Vermelha a quem também é creditado por ter inadvertidamente inventado a linguagem de glifos dos Garou. As lendas entre os Garras atestam que, depois da assembléia que concluiu a Lítania, Derruba-Árvores perdeu sua fé nos outros Garou. Ele os viu como bem intencionados, porém, iludidos pela Wyrn e pelos humanos e, assim, ele comungou com a Própria Gaia e pediu por ajuda. Ela deu a ele o conhecimento da criação, mas o avisou que usá-lo em vão iria acarretar seu fim. Ele A agradeceu, e disse a seus filhotes (um dos quais, Riacho-da-Primavera, que também aparece proeminentemente nas lendas dos Garras) que o que ele aprendeu salvaria a tribo em algum tempo no futuro. Ele, então, partiu para morrer.

De acordo com os contos, Derruba-Árvores vagou os mundos espirituais procurando por um lugar para deitar e libertar seu espírito, mas algo o pressionava para continuar vagando. Eventualmente, ele encontrou uma montanha que os humanos tinham conquistado completamente. Seus dejetos cobriam um dos lados da montanha, enquanto os corpos de seus mortos cobriam o outro lado. Os humanos infestavam a montanha, estúpidos o suficiente para não se limparem e fracos demais para fazer qualquer coisa além de procriar.

Chocado, Derruba-Árvores usou o conhecimento que Gaia lhe deu e purificou completamente a montanha dos humanos, tanto que a montanha se tornou um caern graças à sua vontade. Ele escolheu o recém purificado caern como o local em que morreria, mas ele sabia que algum dia sua tribo descobriria seu segredo. E agora, nos Dias Finais, eles descobriram.

O Caern Perdido

O caern em si permaneceu intocado por muitos anos. As lendas dos Garras Vermelhas dizem que todas as três Tribos Puras protegeram a montanha em um tempo ou outro, mas nenhuma delas se aventurou montanha acima o suficiente para encontrar o caern. Durante a chegada dos Estrangeiros da Wyrn, uma matilha de Garras Vermelhas, conduzidos ao norte encurralados pelos humanos e os Garou europeus, descobriu a montanha e concluíram que se a subida fosse árdua para eles, ela seria duas vezes mais difícil para os fracos hominídeos e seus Parentes humanos. Os Garras Vermelhas reuniram seus espíritos e subiram a montanha. Quando chegaram nas encostas mais altas,



mortos, mas Uivo-do-Leão respondeu que eles nunca retornariam se a caça fosse escassa. O Mokolé disse que eles mereciam morrer, e Uivo-do-Leão respondeu que eles iriam algum dia; certamente não precisava ser aquele dia. Por fim, o Mokolé rugiu em fúria, e Uivo-do-Leão, temeroso pela segurança dos crocodilos e pelos outros Fera da África, lembrou o Mokolé sobre o acordo entre seu ancestral e os homens-crocodilo.

Para isso, o Mokolé não tinha resposta, e à medida que os caçadores faziam seu caminho para o rio, ele pediu para que seus irmãos répteis submergissem e não retornassem à tona até que o perigo tivesse passado. Quando os caçadores se foram, irritados, Uivo-do-Leão agradeceu o Mokolé por ter honrado o pacto. O crocodilo respondeu “Não, eu o agradeço, o filho mais forte de Olha-Para-o-Sol, por lembrar-me da lição que trouxe-me — que os erros do passado não precisam nos custar o futuro”. A partir daquele momento, Uivo-do-Leão seria chamado de Filho-Mais-Forte.

Ele ainda vive e agora lidera a seita do Caern da Pedra Sangrenta. Ele permite que Fera de qualquer raça visite o caern, assim como Garou de outras terras, desde que eles não tragam nenhuma mácula com eles. Talvez ele seja tão tolerante devido ao fato de, como Galliard, ele adorar compartilhar histórias com seus visitantes. Talvez seja porque ele reconhece o bem que a diversidade fez para os Fera dessa terra. Ou talvez seja porque ele aprecie a gravidade em levar a vida bem o

descobriram que a caça era abundante, mas difícil de se pegar — anos vivendo em território irregular fizeram com que os animais ficassem resistentes e mais fortes. Os Garras aceitaram o desafio, e fizeram da montanha seu território de caça. E ainda assim, o caern permaneceu oculto.

Finalmente, em um outono, enquanto as folhas começavam a morrer e o solo começava a congelar, um jovem Ragabash chamado Corre-na-Chuva perseguia uma lebre nas matas e caiu em uma depressão na encosta da montanha. Recuperando sua postura, ele sentiu o poder do caern e foi submetido ao espírito de Derruba-Árvores. Derruba-Árvores agraciou-o com uma visão, depois chamada de Profecia do Renascimento de Gaia. Ela dizia que um grande líder se ergueria da montanha e recuperaria o segredo da criação. Chorre-na-Chuva imediatamente invocou seus companheiros lobisomens e eles iniciaram a restauração do espírito e do poder do caern.

Coração da Aurora

Com o passar dos séculos, a terra em volta da montanha foi colonizada, mas a montanha em si (agora chamada de Monte Gibb, após um explorador que conduziu uma expedição mal sucedida montanha acima no século XIX) permanece praticamente intocada pela humanidade. No final dos anos oitenta, um Galliard nasceu na seita, e os outros o reconheceram como um verdadeiramente Puro Garra Vermelha. Mesmo antes de sua Primeira Mudança, esse jovem filhote corria com Garou ao invés de lobos e exibia a postura de um verdadeiro alfa. Quando ele experimentou sua Primeira Mudança ao nascer do Sol em uma manhã de verão, os outros sabiam que ele era o líder profetizado e o chamaram de Coração-da-Aurora.

Coração-da-Aurora subiu de posto mais rápido do que qualquer outro lobisomem da história da seita, e liderou sua matilha, Escolhidos do Lobo, contra a Weaver, a Wyrn e qualquer outro inimigo que ameaçasse sujar o caern. Quando ele chegou ao posto de ancião (meros dez anos após sua Primeira Mudança!) a seita esperava que ele assumisse o manto de líder, mas ele recusou e desapareceu em uma Cruzada Umbral. No caos espiritual que se seguiu, a seita temeu pelo pior. E então, há poucos meses atrás, ele retornou triunfante.

O conto de sua jornada — certamente digno dos Registros Prateados — explica como ele encontrou o segredo da criação na Terra Natal Tribal dos Garras Vermelhas, após se aventurar na Pangéia, no Reino Lendário, e até mesmo na Toca dos Lobos. Ele é, no momento, o único Garou na terra que conhece o Ritual do Renascimento de Gaia (veja o Capítulo Três). O ritual foi usado apenas uma vez, para purificar uma, e a única, incursão que a humanidade fez até a seita (uma operação madeireira financiada pela Pentex queimou uma trilha até a floresta e estava procurando um bom local para instalar uma loja. Eles nunca tiveram a chance). Coração-da-Aurora assumiu a liderança da

seita, e está considerando como melhor usar seu incrível conhecimento.

Geografia

O Monte Gibb se localiza aproximadamente à 760 metros acima do nível do mar. A divisa do caern cerca toda a montanha, mas para perto da estrada que leva até Devine, a cidade mais próxima (população de aproximadamente 5.000). A montanha mantém duas matilhas de lobos, todos Parentes dos Garras Vermelhas, assim como cervos, cabritos montanhese e várias outras formas de presas.

Áreas mais importantes são listadas abaixo.

Caern: Abaixo de uma elevação no Monte Gibb, apenas 160 km ao norte de Vancouver, Columbia Britânica.

Tipo: Força de Vontade.

Nível: 4

Película: 5

Totem: Águia, apesar do Lobo das Florestas aparecer ocasionalmente.

Estrutura Tribal: Garras Vermelhas (fechado às outras normalmente, mas veja as anotações sobre Coração-da-Aurora abaixo)

Líder: Coração-da-Aurora.

O Coração do Caern

Localizado na face leste da montanha, próximo ao topo, mas dentro de uma abertura nas rochas (tornando um ataque vindo por cima praticamente impossível), está o coração do caern. O totem do caern, a Águia, possui ninhos dentro da caverna, mas voa durante o dia, observando seus domínios e caçando na Umbrá. Águias normais também têm seus ninhos na montanha, e o assassinato de uma águia é uma das poucas razões para os habitantes do caern se aventurarem na civilização humana.

A pedra da lua do caern também está localizada aqui, o que significa que qualquer ponte da lua até o caern é aberta em um pequeno espaço. O caern é, dessa forma, virtualmente imune a ataques através de pontes da lua, já que qualquer grupo de combate tolo o suficiente para tentar algo assim seria facilmente encurralado na caverna e morto, ou arremessado montanha abaixo.

Túmulos dos Heróis Sagrados

Os Garras Vermelhas que morrem de causas naturais vão até a face norte da montanha, que é dura e rochosa, e escalam o mais alto que podem antes de caírem ou morrerem devido suas fraquezas. Essa seção da montanha é considerada o local de descanso para os heróis da seita, e qualquer membro da seita que morra em outro lugar é levado até o topo da montanha e arremessado na face norte da montanha (se as circunstâncias permitirem). À medida que a montanha vai se tornando mais rochosa nas bordas da face norte, um observador pode encontrar glifos gravados na pedra, representando os Garras caídos.

Os ventos do norte parecem assobiar seus verdadeiros “nomes de uivos” durante as assembléias. Quando a Cerimônia pelos Falecidos é executada por um membro da seita, os Garou sobem a face norte o mais alto, que seguramente podem, e a montanha ressoa com seus uivos.

O Círculo de Glifos

Visitantes da seita geralmente ficam chocados quando vêem o Círculo de Glifos, mas para os Garras da Seita da Primeira Fúria, ele é muito importante e um local completamente sagrado. É um círculo de treze grandes árvores, cada uma inscrita com o glifo de um dos Incarna planetário (veja **Rage Across the Heavens** para mais detalhes). É esperado do Mestre de Ritual da seita que aprenda um ritual exultando cada um desses Incarna, ainda que ele não tenha que executar cada um deles com frequência — comumente, um Garou da seita demonstra uma inclinação para um dos Incarna e lhe é permitido executar o ritual para aquele espírito. Por exemplo, Silencioso, o Galliard mudo, tem executado o ritual de Ruatma pelos dois últimos invernos.

O coração do caern pode ser defensável, mas o Círculo de Glifos não está particularmente a salvo de uma invasão. Entretanto, ele é quase tão importante para a Seita da Primeira Fúria quanto o coração, e eles o defendem furiosamente. Há não muito tempo, um grupo de Malditos se manifestou no Círculo de Glifos durante um ritual para Tambiyah, interrompendo-o. Os Garras tiveram muito trabalho para se desculpar com o Incarna de Vênus, e a seita ainda sente os efeitos. Para piorar, nem mesmo Coração-da-Aurora tem idéia de onde surgiram os Malditos ou porque eles atacaram o Círculo de Glifos.

Arena de Assembléias

Durante assembléias, os Garou normalmente se reúnem nas partes mais altas. Isso significa que os Guardiões ficam nos níveis mais baixos da montanha para guardar e proteger a seita e os Parentes enquanto o resto dos Garou se encontra. Os Guardiões possuem suas próprias assembléias durante a meia-lua aos pés da montanha, normalmente conduzida pelo Conjurador da Wyld.

As assembléias da Seita da Primeira Fúria sempre começam com o recontar da história, da criação do mundo e da vida até os tempos atuais (na verdade, tal recontar é detalhado no Capítulo Um desse livro). A história muda a cada vez, dependendo de quem está presente e de qual Garra é escolhido para uivar mais alto. Garou individuais geralmente inserem suas próprias interpretações e opiniões, e brigas algumas vezes acontecem por causa disso. À medida que os Dias Finais tornam-se mais assustadores, essas lutas se tornaram mais comuns, até Coração-da-Aurora recentemente ter apontado a um jovem Galliard, chamado Nascido-do-Trovão, a tarefa de interromper tais argumentos. O Fostern assume sua posição de “Guardião da Paz” com grande entusiasmo.

Posições da Seita

O leitor pode perceber que só nomeamos e detalhamos muito poucos dos Garou da Seita da Primeira Fúria. Isso não foi um desleixo.

O Narrador deve se sentir livre para usar seus próprios personagens como Guardiões e qualquer outro cargo menor da seita, inclusive Conjurador da Wyld, Inimigo da Wyrm e Caçador da Verdade. Esses poderiam ser mentores ou aliados dos personagens dos jogadores, ou os próprios jogadores podem tomar essas posições. Se o Narrador quiser enfatizar os números reduzidos dos Garras Vermelhas no mundo, talvez essas posições não sejam preenchidas e as defesas do caern se afinem. Nós poderíamos fazer quantos Garras Vermelhas fossem necessários para compor (e sobre-compôr) a seita, mas os personagens que criamos não significam tanto para a sua história como aqueles que você e o seu grupo criam. Você, portanto, tem a permissão da White Wolf para acrescentar (ou subtrair) os membros do caern conforme queira. Divirta-se!

As Partes Mais Baixas

O Monte Gibb é uma escalada difícil para humanos (e para a maioria dos animais), mas os pés da montanha são um bom local para uma caminhada. O antigo líder da seita percebeu que matar todos os humanos que punham os pés na montanha iria trazer uma retaliação, e declarou que nenhum humano deveria ser incomodado nos níveis mais baixos da montanha. Coração-da-Aurora, que viveu sobre essa regra quando jovem, a alterou — os humanos não podem ser **mortos** nos níveis mais baixos. Árvores podem cair sobre eles, um rebanho de cervos pode atropelá-los, ou eles podem ser afligidos por um medo terrível das matas, mas não podem ser mortos. Mesmo assim, se um humano polui, ou de alguma forma ofende os Garras (e urinar nas árvores, que os Garou podem ver como uma contestação de seu território, é um bom modo de se fazer isso) ele pode ser cercado e arrastado para dentro das divisas, onde ele pode ser despachado sem dificuldade.

Vida na Seita

Por muitos dos últimos anos, a Seita da Primeira Fúria tem trabalhado simplesmente para se manter desconhecida e sem ser molestada. Eles se comunicam com outras seitas, e seus guerreiros algumas vezes se unem a matilhas multitribais, mas a seita pouco fez para se destacar (porém, permanecer escondida e nunca ter que repelir uma invasão séria, é, por si só, um grande feito). Quando Coração-da-Aurora retornou com o Ritual do Renascimento de Gaia, os Garou da seita passaram por uma mudança de atitude.

Os lobisomens da seita estão arrogantes e em júbilo. Eles sabem que, com a devida preparação, eles podem destruir a cidade de Nevine — para começar. Eles

poderiam ensinar o ritual aos Garras Vermelhas por todo o mundo e observar as cidades caírem. Eles poderiam atingir o coração da Weaver. Os Guardiões do caern estão começando a patrulhar até mesmo as encostas mais baixas com um vigor sedento por sangue. Afinal de contas, se eles cometerem um erro, este pode ser corrigido.

Essa imprudência põe a seita em perigo, especialmente agora. A montanha já possui uma má reputação com os locais, e a notícia do ataque dos Malditos deixou os Garou de outras seitas nervosos com o fato dos Garras estarem escondendo algo importante. Na verdade, a Nação Garou decidiu que a Seita da Primeira Fúria requer investigação. Olho-Arguto, um Senhor das Sombras Juiz do Destino, que geralmente é pedido para observar tais coisas, está ocupado no Oriente Médio, mas planeja mandar algum enviado até a seita em breve. Ele não espera que algo significativo esteja acontecendo, e pode muito bem enviar um jovem e inexperiente Garou até esse barril de pólvora.

Os Garou da Seita

O líder da seita, Coração-da-Aurora, é descrito abaixo. Alguns dos outros lobisomens notáveis da Seita da Primeira Fúria são:

- Amigo-do-Fogo, Vigia do caern: Notável por seus ataques em cidades grandes do Canadá para enfrentar os Sanguessugas em seus dias de juventude, Amigo do Fogo é um Ahroun com tendências malignas que não desapareceram com o tempo. Ele frequentemente espiona os Guardiões da seita, saltando sobre ele das copas das árvores para testar seus instintos.

- Nascido-do-Trovão, Guardiã da Paz: um Garra nascido na Rússia, a esse Galliard foi dada a tarefa de Guardiã da Paz, especialmente porque seus uivos que rasgam ouvidos podem silenciar qualquer lobisomem na seita.

- Patas-Negras, Mestre de Rituais: Coração-da-Aurora insiste em executar muitos dos rituais do caern, então a tarefa mais comum de Patas-Negras é instruir os jovens Garou. Para ele está tudo bem — ele é um bom exemplo do antigo ditado, “aqueles que não podem fazer, ensinam”.

- Último-a-Comer, Mestre do Desafio: Um nativo da seita, Último-a-Comer é, provavelmente, o lobo vivo (ou lobisomem) mais antigo da montanha. Ele nunca se aventurou mais do que algumas poucas horas além da divisa, e está, de fato, aterrorizado com tecnologia e humanos. Ele é um Theurge e carrega várias profecias, a maioria das quais permanece não compartilhada.

Coração-da-Aurora

Posição: Líder da Seita

Raça: Lupino

Augúrio: Galliard

Tribo: Garras Vermelhas

Natureza/Comportamento: Arquiteto/Alfa

Físico: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 5



(7/8/8/7)

Social: Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 2 (1/0/0/0)

Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Empatia 2, Expressão 4, Instinto Primitivo 5

Perícias: Empatia com Animais 4, Etiqueta 2, Liderança 5, Armas Brancas 2, Performance 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 4, Astrologia Garou 5, Linguística 1 (Francês e palavras em inglês, apesar de raramente usar ambas), Ocultismo 2, Rituais 5

Antecedentes: Ancestrais 4, Raça Pura 5

Dons: (1) Comunicação com Animais, Chamado da Wyld, Olho do Caçador, Salto da Lebre, Sentidos Aguçados, Uivo para o Amigo, Comunicação Mental, Lobo à Porta; (2) Oferenda da Matança, Uivo Primitivo, Salto do Predador, Visão Olfativa; (3) Pés de Gato, Uivo da Fome, Terreno Irrastreável; (4) Vida Animal, Uivo da Morte, Teatro de Sombras; (5) Benção da Primeira Matilha, Uivo Despedaçador; (6) Lar em Todas as Terras.

Posto: 6 (Ancião)

Fúria: 6, **Gnose:** 8, **Força de Vontade:** 9

Rituais: Coração-da-Aurora conhece todos os rituais listados em **Lobisomem: O Apocalipse** e em **Lobisomem: Guia do Jogador**. Além disso, ele conhece os rituais listados nesse livro, com exceção do Ritual da

Alimentação da Terra.

Fetiches: Nenhum.

Imagem: Na forma Hominídea, Coração-da-Aurora se parece vagamente com um nativo americano, mas possui os pêlos do corpo levemente vermelhos e caminha um pouco curvado. Em sua forma Lupina, ele é um belo lobo vermelho com um ar pensativo sempre ao seu redor.

Dicas de interpretação: Você está de posse de uma das maiores ferramentas que os Garou já conheceram. Se você ao menos soubesse o que fazer com ela. Você sabe que é um grande alfa, e um bom líder, mas esse tipo de responsabilidade não cai bem em seus ombros. Você é preocupado e incansável na maioria do tempo, e está secretamente procurando por um estudante digno de aprender o ritual. Você tem certeza de que não irá ensinar para um hominídeo, mas um lupino de outra tribo pode ser uma possibilidade. Os Filhos de Gaia normalmente são responsáveis. Os Presas de Prata são os líderes, mas os Senhores das Sombras são bons em guardar segredos. Você simplesmente não sabe...

História: Ver acima.

Idéias para Histórias

A maioria das histórias envolvendo a Seita da Primeira Fúria envolverá o Ritual do Renascimento de Gaia, ou o recente ataque dos Malditos. Abaixo estão algumas sugestões.

- Coração-da-Aurora abre a seita para Garou de qualquer tribo ou raça. Ele faz isso sob a máscara da “unidade entre as tribos,” mas na verdade quer encontrar um estudante compatível com o Ritual do Renascimento de Gaia. Os outros Garou da seita ficarão irritados com tantos Garou em seu território, especialmente se eles

forem hominídeos ou impuros, e provavelmente trabalharão para fazer a vida dos visitantes desagradável.

- A seita é invadida por uma horda de Dançarinos da Espiral Negra, que busca matar Coração-da-Aurora e corromper o caern. Coração-da-Aurora invoca seu Dom Lar em Todas as Terras para alertar outra seita e clamar por ajuda. Mesmo se o primeiro ataque for contido, a seita precisará de ajuda para manter seu lar e rastrear os invasores até a raiz.

- Malcolm Sorriso-da-Noite, o Senhor das Sombras Galliard, que tem como missão aprender sobre os Garras Vermelhas (e que narra o Capítulo Dois desse livro) se aproxima da matilha dos jogadores procurando por ajuda para marcar um encontro com Coração-da-Aurora (isso pode exigir uma história anterior para estabelecer os personagens como sendo capazes de se aproximar do ancião). Apesar de Malcolm não ter nada além de boas intenções, ele não é chamado de “Malcolm, o Mentiroso” por nada, e dirá qualquer coisa que seja necessária para os personagens, afim de ganhar cooperação.

- Depois de uma infestação de Malditos atacar a seita dos personagens durante uma assembléia, um aliado Garra Vermelha (ou qualquer Garou com conexões entre os lobisomens do Canadá) menciona que algo similar aconteceu na Seita da Primeira Fúria. A matilha é inquirida a viajar até lá e investigar qualquer semelhança entre os Malditos que atacaram a Seita da Primeira Fúria e os Malditos que atacaram a seita natal da matilha. Coração-da-Aurora está interessado, mas geralmente ocupado, e os outros Garou da seita podem não cooperar, principalmente se a matilha for amplamente hominídea ou passar muito tempo investigando o Círculo de Glifos.

Dedicatórias do Autor...

Primeiro e antes de tudo, à minha mulher, Heather, por ser paciente comigo quando eu levanto em horas estranhas para escrever. A inspiração parece chegar em horas inconvenientes, não é?

Depois, aos meus amigos e companheiros jogadores. Eu faço isso porque amo jogar. Eu amo jogar por causa de vocês. Eu quero incluir aqui uma nota especial a Julie Blayne, que teve coragem para interpretar um Garra Vermelha como seu primeiro personagem de **Lobisomem** e, ao fazer isso, fez com que eu amasse a tribo novamente.

E por fim, a todos vocês que leram esse livro. Afinal, alguém por aí precisa comprá-lo, para que eles continuem me contratando.

... E Algumas Conclusões

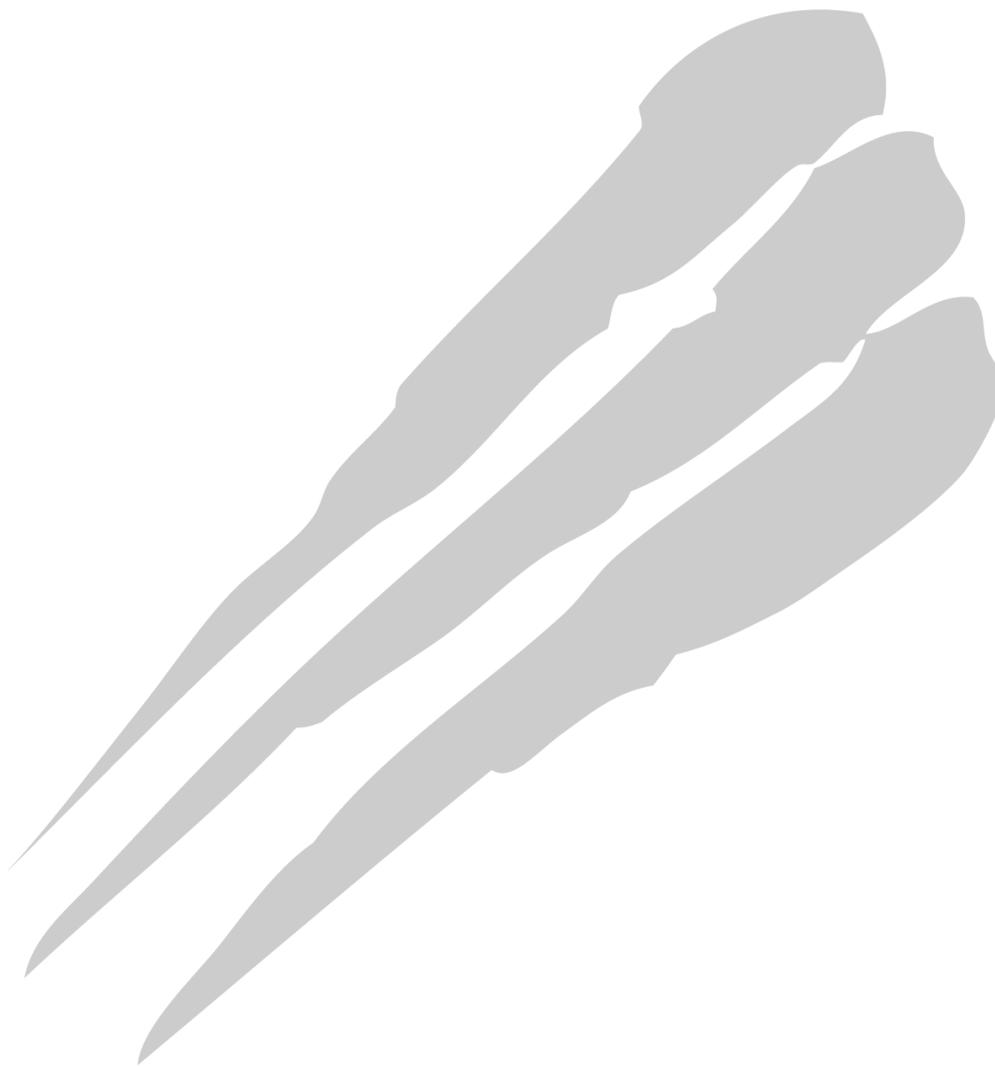
Os Garras Vermelhas odeiam os humanos pelo que eles fizeram ao planeta. Nem todos humanos poluem o meio ambiente sem se preocupar, mas os Garras ainda

assim odeiam a espécie. Em nossa terminologia, isso é chamado de “inveja cega” ou de “preconceito”.

Os Garras Vermelhas *sabem* que estão certos. Ouviram isso da própria Gaia. Eles podem ter que matar, mutilar e fazer coisas terríveis contra sua natureza lupina para cumprir com seu trabalho, mas tudo bem, eles estão certos. Em nossa linguagem, isso chama-se “fanatismo”.

Os Garras Vermelhas não carregam nenhuma semelhança com os fanáticos e violentos ativistas no mundo humano. O que eles fazem em “serviço à Gaia” ou “para se proteger” é, em alguns aspectos, pouco diferente do que os Cruzados de outrora fizeram nos séculos XI e XII... ou o que os terroristas fazem hoje. Isso não invalida suas preocupações, especialmente no Mundo das Trevas. Mas isso significa que, em um jogo destinado a “Pessoas Maduras”, os Garras exigem um pouco mais de maturidade.

Vocês têm essa maturidade. Eu confio em vocês. Não excluam os Garras de suas crônicas. Eles merecem participar delas.



GARRAS VERMELHAS

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Fogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

<i>Físicos</i>		<i>Sociais</i>		<i>Mentais</i>	
Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

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

Vantagens

<i>Antecedentes</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
OOOOO	_____	_____

Renome

Gloria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Honra

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Sabedoria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Pasto

Fúria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Cinose

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Força de Vontade

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Vitalidade

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

Fraqueza Tribal

(Opcional)
 INCAPAZ DE RECUPERAR
 GNOSE EM ÁREAS
 URBANAS

GARRAS VERMELHAS

Homínido *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

Fetiches

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Dedicado

Dons

Rituais

Combate

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

Armadura
 Nível: _____
 Penalidade: _____
 Descrição: _____

GARRAS VERMELHAS

Natureza: _____

Comportamento: _____

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Antecedentes Detalhados

Ancestrais

Raça Pura

Fetichas

Totem

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

Nome: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Agradecimentos: Corremos em Matilhas

Off through the new day's mist I run
Out from the new day's mist I have come
I hunt
Therefore I am
— Metallica, *Of Wolf And Man*

Nosso Coração é Lupino

No nosso oitavo livro, temos a grande honra de entregar as mesas do Brasil o Livro de Tribo: Garras Vermelhas Revisado. Mas porque “Nosso Coração”? Nós somos humanos que temos uma metade lobo, essa parte é que nos faz correr em matilhas, porque não temos nada mais para buscar no que deixamos para trás. O que somos hoje é parte de algo maior, algo que está se perdendo a cada dia e, como Vanblacken diria certa vez, é como estarmos numa luta perdida, mas que não temos outra escolha além de lutar, é como ver nossa mãe em seu leito de morte e, assim, a única coisa a ser feita é lutar.

Vamos continuar lutando, continuar fazendo nosso trabalho, pois assim nos satisfazemos, assim sabemos que estamos fazendo o que é certo a despeito do que uma corja de pessoas invejosas possa dizer. Estamos aqui e não iremos recuar. O Nação Garou não recuará nunca!

Uma coisa sobre a qual nunca falamos, mas que eu acho que é uma boa hora falar sobre, é o caso dos nossos Postos. Aqui, no Nação Garou, como é dentro do cenário de **Lobisomem** ou mesmo da vida real, recebemos reconhecimento pelo que nos fazemos, nossos

feitos determinam nossa posição. Mais que um simples entretenimento, esse nosso sistema, é uma forma de louvar aqueles que se doaram para que um livro estivesse pronto. Assim, cada um daqui tem o Posto que merece.

Por isso, sempre que vemos que alguém está no rumo certo, está com a causa dentro de seu coração, fazemos gosto de colocar ele num Posto mais alto que no livro anterior. Não somos nós que fazemos isso, é o membro que *merece* ser reconhecido. É por isso que aqui tem poucos membros de Posto alto, porque se fôssemos deixar que cada um escolhesse seu Posto, eu acho que teríamos mais Anciãos que no próprio cenário original, dada a quantidade de imbecis que acham que um Posto 6 se compra em qualquer bodega.

Não inveje o trabalho daqueles que possuem Posto alto, procurem nos livros anteriores e vejam que eles começaram lá debaixo! Estamos aqui por prazer, não recebemos um centavo, muitas vezes somos injustiçados, muitos nos perguntam porque ainda estamos aqui... mas não podemos fugir de nossa missão.

Missão que nos fortalece, que nos defende, que nos honra e que nos dá a certeza que estamos no caminho certo. Juntos!!!!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião

Dedico esse livro aos lobos, não por terem me ajudado a traduzir, mas por terem inspirados as histórias de terror aos pés das fogueiras dos humanos. Sem elas, certamente não teríamos **Lobisomem: o Apocalipse**, cenário que idolatro fanaticamente. A dedicatória do livro vai também à Cybelle, por ser tudo o que é para mim. Amiga, companheira e namorada. Que meus olhos nunca deixem de encontrar com os seus, Loira. Por tudo o que já fez por mim, esse livro dedico a você.

•••

Agradecimentos eu tenho para todos aqueles que ajudaram nesse livro. Todos os citados na parte de créditos desse livro, bem como Jullie, a Fúria Negra que me ajudou com vários termos, sinônimos e revisões informais. Sim, o seu livro será o próximo, Joo. Agradeço também ao Lance, que prontificou-se a informar as traduções dos termos DEVIR. Meu muito obrigado a todos.

E a Batalha das Tribos continua. Vai assistir sua tribo cair no Apocalipse ou nos ajudará a vencer mais uma batalha?

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna (Romeiros Sussurrantes) Ancião

É nessas horas que eu temo ser injusto. Muitas pessoas ajudaram me instigando, perguntando por notícias e tudo mais, para mim, ao menos, todas essas coisas ajudam. Hoje, no fim de mais uma etapa do trabalho, *perdi muitas pessoas que eu poderia estar aqui agradecendo*, mas é uma coisa inerente a vida. Mas se não fosse assim, eu não teria tantas outras para agradecer. E por isso, eu acho que agradecer através do silêncio é mais apropriado que agradecer via nomes específicos.

Eu agradeço, de coração, aos amigos que me acompanham nos bares de minhas lamúrias, que cederam seus ouvidos as minhas desgraças ou que dispensaram atenção aos meus infortúnios, a todos aqueles que tanto estimo, a todos aqueles que sempre estão comigo, meu mais sincero e profundo...

Muito obrigado.

Bruno "Uivando-Pro-Vento"

Galliard, Filho de Gaia Filhote

Finalmente, depois de um longo período de angústia sem saber se era o gato ou o Quico, resolvi colaborar com o projeto.

Acho que um bom livro de clã/tribo/tradição é aquele que desfaz estereótipos e apresenta um lado do grupo que não é mostrado normalmente. Este livro é um deles. Os Garras Vermelhas costumam ser vistos como fanáticos, incapazes de ver que o seu tempo já passou e que a batalha contra os humanos é perdida. Mas lendo o livro é fácil notar que isso é só uma reação natural dos

Garou que mais perderam ao longo do tempo, que têm orgulho de serem lobos e, mais importante, cumprem o papel que acreditam ser não apenas deles mas de todos os Garou. Confesso que passei a vê-los com outros olhos depois de revisar o livro.

Termino aqui, até porque nem dá pra considerar esse como meu Ritual de Passagem, visto que fiz muito pouco nesse livro. aguardo ansiosamente pela grande aventura que me tornará um cliath e membro da gloriosa matilha da Nação Garou.

Pedro "Revisão-de-Cialato"

Ragabash Peregrino Silencioso Filhote

Pô, entrei de gaiato nesse navio. Não esperava ser convidado pelo Chokos para pôr meus agradecimentos nesse livro, até porque, minha participação nessa missão foi muito pequena, mas mesmo assim fico feliz de poder ter ajudado. Tomara que possa ajudar mais em outros livros e tomara que o livro da minha tribo seja traduzido logo, hehehe.

Eu queria agradecer a todo mundo que está envolvido nesse projeto de traduzir os livros de Lobisomem, já que ainda existem muuuitos jogadores que querem ter o livro da sua tribo preferida em português ou outro livro que seja útil nas suas campanhas.

Bem... Eu acho que é só, hehehe.

Valeu galera, aproveitem o livro.

Lica "Canção da Wylfa"

Theurge Fianna Cliath

"O terceiro. O número três é importante para os Garou e em particular para essa Fianna que vos fala. O terceiro livro no qual trabalho para a Nação e o primeiro no qual arrisquei (mesmo que em pouquíssimos parágrafos), a tradução. Começo a perceber o encantamento de verter esses textos maravilhosos para o alcance de mais gente e começo a entender porque Velocidade-do-Trovão gosta tanto disso.

Conhecia pouco sobre os Garras e o que aprendi agora fez crescer imensamente meu respeito por eles e seu modo de entender a Tríade. Tenho um amigo que gosta de jogar de Garra Vermelha e agora ele poderá se divertir muito mais - quero ver sua interpretação no próximo jogo, viu "Seo" Eduardo?! :)

Que venha o quarto livro..."

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

"Pega totó!" — Seriam as últimas palavras de nosso Nocker heróico (e meio retardado), o famoso Wingus Testocruciblo, se ele não fosse muito casca dura e tivesse entrado no Dreaming na hora certa. No entanto o olho

direito dele e alguns dedos de seu pé não tiveram tanta sorte...

André "Gaia Net"

Philodox Andarilho do Asfalto Fostern

Embora sejamos mais humanos que lobos, tenho que me admirar ao ver como essa tribo pode ser grande por dentro. Como essa tribo pode se adaptar a um mundo onde eles quase não existem mais. É muito fácil para nós Andarilhos, sentados em nossos preguiçosos sofás, dizer: "Nos adaptamos em qualquer lugar". Entretanto quantos nós existem? Quantos parentes nossos existem? Adaptar-se em um mundo com 6 bilhões de iguais é fácil, quero ver se adaptar em mundo com alguns milhares de semelhantes. A violência deles é até compreensível. Pelo menos eles tentam salvar o próprio mundo de maneira ATIVA. Diferente dos Filhos de Gaia em suas preguiçosas vidas de hippie. Mais uma vez a Preguiça manda.

Por falar em Preguiça, vejo algo semelhante em um outro Caern. Ele se chama Nação Garou. A cada semana são inúmeros pedidos de livros. E a cada semana são os mesmos indivíduos que ajudam. Porque VOCÊ não ajuda? Será que está sem tempo para ler um PDF de tradução? Para apontar erros de português em um texto basta saber ler. E isso você sabe, ou não teria esse livro em mãos. Não deixe a preguiça tomar conta de você AJA e AJA AGORA.

Agradeço aos Tradutores e Parceiros de Livros e a todos os membros do NG. Agradeço também a minha namorada e companheira Mariana e ao meu eterno amigo Sherman.

Espero, sinceramente que todos os leitores desse livro possam contribuir muito mais do que com simples agradecimentos.

E que venha o próximo.

Yann Marien "Sussurros do Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

Espero que você seja como eu, que gosta de ler a parte de agradecimentos antes de começar com o livro. Este é um dos melhores livros de tribo que já li; me surpreendeu muito e mudou minha visão sobre os Garras Vermelhas. A Fúria advinda da dor de Gaia... é emocionante!

Quem merece os meus agradecimentos, sem sombra de dúvida, é o Chokos, que traduziu o livro inteiro sozinho e com muita vontade, que isto sirva de exemplo para todos nós.

Uma grande vitória contra a Wyrn!

Abraço a todos, até para o Folha! =D

Custavo "Anarção do Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Fostern

O Garras Vermelhas marcou minha volta efetiva ao Nação Garou. Se minhas participações foram discretas nos dois últimos Livros das Tribos, compensei neste.

Aliás, pode-se dizer que minha participação foi decisiva, já que o atraso no lançamento deste Livro da Tribo foi minha culpa, por falta de tempo, muitos compromissos assumidos e final de semestre "fora de época" (estamos em agosto, mas eu ainda estou terminando o primeiro semestre da facul).

Fico feliz com a revisão coletiva que a Nação Garou promove, porque gosto de ver mais pessoas participando. Será que a profecia do Folha se realiza e temos todos os Tribebooks lançados ainda neste ano? O aumento da participação do pessoal da comunidade garante que ainda há chances disso ocorrer.. ou não?

Este Livro da Tribo, no entanto, foi especial pra mim. É um daqueles livros em que você não apenas lê.. você desfruta de cada palavra, de cada idéia, de cada história. Não são todas as tribos que merecem nossa atenção, poucos se destacam. Em minha opinião, este Livro é um desses raros casos de leitura obrigatória tanto pela importância do conteúdo abordado, quanto pelo raro sabor das palavras.

Por que estou tão empolgado com o Garras? Porque ele encheu minha cabeça de hipóteses.. 'e se os Garras tivessem sido ouvidos no fim do Impergium?', 'e se eles fossem consultados na Primeira Guerra da Fúria?', e 'se a população de Garou fosse um pouco mais lupina e um pouco menos hominídea?'

Será que devo dizer, ao final de minhas palavras.. "desfrute com moderação"?

Nota do Diagramador (Folha do Outono): — O que será que o cretino do Yann "Sussurros do Invisível" quis dizer com 'abraço a todos, até para o Folha'? Tem medo de morrer não, criatura? Hehehehe. =*

LIVRO DE TRIBO:

GARRAS VERMELHAS

Garras Sangrentas da Vingança

Existem monstros nas selvas, monstros que querem toda a raça humana exterminada da face do planeta. Essas criaturas têm contabilizado os pecados da humanidade contra a Natureza desde o início da civilização e eles estão prontos para cobrar uma vingança sangrenta. Infelizmente para a humanidade, eles têm o que parece ser uma aprovação divina para guiar sua ira. Eles são os Garras Vermelhas.

A Ira da Natureza

O último dos Livros de Tribo, **Livro de Tribo: Garras Vermelhas** explora os lobisomens mais ferozes, uma tribo inteira nascida de lobos. Em seu conteúdo, jogadores e Narradores, encontrarão as últimas novidades sobre a guerra dos Garras contra a humanidade, a longa história de sua luta para defender seus Parentes diante dos humanos, suas maiores armas e heróis e — apenas talvez — a chance para a redenção da tribo.

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

