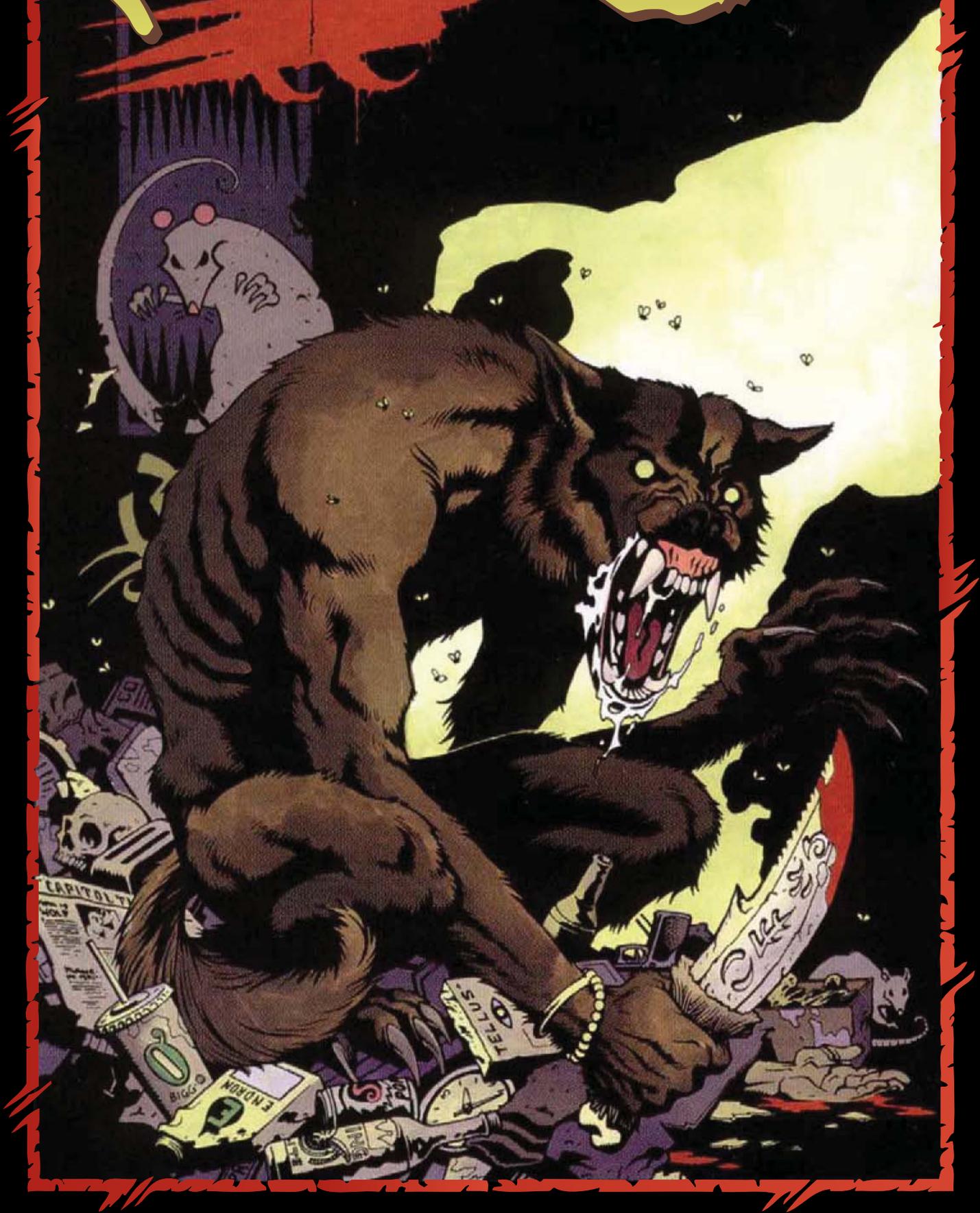


INTRO DE TITBO:

R

ROEDORES DE

OSSOS





LENDAS DOS GAROU

Caindo

Houve uma época em que eu pensava ser livre.

Olha só que vida boa: Um kitnet, com cama e uma mesa de cozinha. Uma televisão de 13 polegadas com parabólica. Um vídeo-game Tellus Odyssey 2 (usado). Uma cafeteira, mas nunca dinheiro suficiente para o café. Quatro finas paredes.

Adicione um vizinho ao lado, com um som barulhento e música ruim. Subindo as escadas, um outro vizinho, com uma namorada barulhenta e discussões ainda mais barulhentas. Estacionado do outro lado da rua, um carro popular, que mais parece uma lata velha. Esta era a somatória do meu mundo. Após largar o colégio e ter morado em três estados diferentes, o endereço havia mudado, mas os ingredientes básicos eram os mesmos — variações de um mesmo tema.

Como eu podia suportar tanto luxo? Eu tinha uma carreira. Na verdade, tive três: zelador, balconista e, por fim, minha última e mais humilde: Czar do Hambúrguer. Por mais que minha história possa ser longa, pode começá-la tranquilamente de qualquer parte. Pode falar um dia, qualquer dia. Eram todos iguais. Como exemplo, vamos começar com o O'Tolley's, meu empregador do momento.

Deixe-me montar a pintura para você. Minha ladainha matinal era mais ou menos assim: Um despertador. Três alarmes de soneca. Latas de cerveja da noite passada no chão. Banho. Cuecas. Miojo. Refrigerante. Televisão. Passar roupa. Vestir-me. Sair. A mesma. Coisa. Toda. Manhã.

Assim foi minha vida por cinco anos. E me vestir era a pior parte — ah, e ter que fazer o miojo na cafeteira. O O'Tolley's tinha a humilhação em seu padrão de

vestimenta, refinado como uma ciência. Chapéu de papel. Tênis preto. Camisas e calças meticulosamente bem passadas todo dia — sem dúvidas, uma tentativa de nos fazer parecer formal, apesar do fedor de óleo e carne que grudava em nossas roupas. E então tinha aquele crachá: “Olá, Meu Nome É Idiota”. Num dia ruim, eu colocava o crachá de cabeça para baixo ou trocava meu nome com hidrocor, me fazendo tão rebelde quanto todos os outros dez mil empregados de fast-food, que estavam fazendo a mesma merda de coisa.

Este ritual era seguido por um trânsito de vinte minutos, pois ir andando estava fora de cogitação. Ah, então o turno da manhã começaria. Boas horas eu passei, tendo que aturar desaforo das pessoas que podiam bancar um fast-food toda manhã. Pessoas que estavam melhores que nós. Eu não podia bancar um lanche, e eu trabalhava ali, o que era doentio, mas cuidadosamente planejado por alguém, em algum lugar. O desconto para empregados era a maneira mais rápida de queimar seu pagamento, comprando comida que você não queria nem mesmo servir para outras pessoas.

Já estive no O'Tolley's, certo? Conhece o lugar. Pintura verde e amarelo brilhante, com desenhos felizes feitos de plástico na parede. Talvez até conheça o trabalho lá. Como uma pessoa num chapéu de papel, um funcionário do O'Tolley's é legitimamente qualificado para suportar desaforos, abusos, impaciência e arrogância de qualquer um que entre por aquela porta. Pessoas que vão e vêm, correndo para o trabalho, sabem que é o único lugar onde elas podem tratar as pessoas pior do que são tratadas. É o tipo de lugar onde você é xingado frequentemente e responde aos clientes todo santo dia,

“Obrigado, senhor”, “Obrigado, senhor”, “Obrigado, senhor”, enquanto pensa o tempo todo, “Foda-se, senhor, foda-se, senhor, foda-se, senhor”.

Todo dia é igual, como um padrão. Fuja da rotina e você fica louco. O fedor é o mesmo todo dia, também. O cheiro de catchup e pimenta impregna, como se não saíssem por completo de sua roupa. A gordura da frigideira, da chapa e a gordura da carne de hambúrguer reutilizada. Não é surpresa que tantos funcionários do O’Tolley’s tenham acnes permanentes. O ambiente cruel é suficiente para ajudar você a gostar de uma enorme fila de clientes mal-humorados por oito horas — dezesseis em um turno duplo.

Todo dia era igual e as noites piores. De oito a dezesseis horas, depois voltar para casa. Gritando com os outros carros porque alguém gritou com você o dia inteiro, mais e mais. Caindo com tudo na cama de solteiro por não se agüentar mais de pé. A televisão ligada por estar cansado demais para pensar em outra coisa. Cerveja barata. Música ruim ao lado. Um vizinho barulhento, batendo o pé logo acima de você, junto com a namorada — quando não estão fodendo ou se estapeando. Intoxicação. Desespero. Inconsciência.

Essa era minha vida — até certo ponto. Trabalhar, ganhar, consumir; trabalhar, ganhar, consumir. Trabalhos diferentes, lugares diferentes, mas a mesma coisa todo dia. Até que alguém, ou alguma coisa, quebrasse o ciclo. Ou alguém se quebrasse.

• • •

Dois fatores quebram a monotonia deste ciclo: lidar com uns clientes realmente malucos e beber com meus amigos psicóticos. Quando meus amigos e eu ficávamos doidões, vivíamos reclamando das piores desculpas para a imundície humana que lidávamos durante o dia.

Um exemplo: por meses tive um cliente que vinha todo dia e pagava sua comida em moedas. Seu nome era Walter, mas nós o chamávamos de Dudu, como no desenho do Popeye. Dudu, o pobre coitado que era, mendigava na calçada até não agüentar mais, toda manhã, até que tivesse os exatos 99 centavos, mais taxa, para pagar por um duplo O’Tolley (catchup, cebola e picles extra) e um copo de água pequeno. Mesma coisa todo dia, assim como eu.

Imagine isso: Dudu senta em uma cabine por exatamente uma hora todo dia, fingindo ser humano. As mesmas roupas todo dia. Mas uma vida pior que a minha, se é que você pode imaginar. Ele catava o jornal jogado no lixo para lê-lo. Ninguém sentava perto dele por causa do fedor. Ninguém falava com ele porque ele era um ignorante. E sempre que dizia algumas palavras, ele fazia aquele som esquisito com a garganta.

Sempre que ele falava, era sobre as merdas que lia no jornal, pelo menos sobre como ele entendia. Um dia, ele reclamava da CIA e suas conspirações globais. No dia seguinte, da reforma da previdência. No outro, ele espalhava uns boatos sobre alguém que importava cactos onde nasciam aranhas, ou sobre um cruzamento de ratos com chihuahuas, ou sobre vampiros vivendo entre nós.

Quando digo que ele só falava besteira, é o que realmente quero dizer. Nós tínhamos que ouvir e concordar, enquanto ele pegava a droga do hambúrguer, esperar ele calar a merda da boca e começar a comer.

Não importava o quão ruim o dia poderia ser, eu tinha um consolo: eu não era o Dudu. Havia uma grande distância entre nós e eu mantinha as coisas desse jeito, por conta do cheiro. Eu passava por ele toda manhã no estacionamento, mas pelo menos eu estava de carro. Minhas roupas podiam cheirar a catchup e carne, mas ao menos eu podia trocá-las e tomar um banho. Mas com o Dudu, era sempre a mesma roupa e a mesma rotina. Ele entrava. Contava-me umas novas notícias, enquanto eu contava seu troco. Ele dizia 'tchau' quando saía. E só Deus sabe onde ele dormia ou quando tomava um banho.

Então, toda noite eu dizia aos meus amigos bêbados as merdas que aquele pirado criava. E cada vez mais, ficava pior. Meus amigos aprenderam a odiar o Dudu quase tanto quanto eu. E isso marcou. Cada vez que mudava de um estado para outro, fazia diferentes grupos de amigos. Durante o trabalho no O’Tolley’s, eles eram do tipo depressivos, que só usam preto e jogam “Black Dog Games”. Até que não eram tão ruins, desde que você não perguntasse sobre as porcarias que eles faziam nos jogos. O importante é que eles tinham dinheiro para a cerveja. E não aquela porcária da Old Wisconsin, imagine só — estou falando de um engradado de King.

Então, toda vez que o calendário nos dava dois ou três dias de folga seguidos, nós ficávamos doidões. Perambulando pelas ruas, bêbados. Tacando garrafas de vidro em estacionamentos, bêbados. Procurando encrenca, bêbados. Como naquela vez em que jogamos boliche num túnel de esgoto ou na noite em que acidentalmente jogamos uma garrafa no pára-brisas daquele caminhão na avenida. Sabe como é, o normal. Jogar tudo 'pro alto, se sentindo como se estivesse livre da sua porcária de vida, como se tivesse três metros de altura e fosse invencível.

• • •

Certa noite, meus amigos e eu estávamos bebendo e procurando encrenca, quando, de repente, nos deparamos com o Dudu. Eu não sei se ele me reconheceu sem meu traje de costume do O’Tolley’s. Ele estava em sua rotina normal: se aproximando do primeiro idiota bêbado, lerdo o suficiente, para olhá-lo nos olhos, mendigando um cigarro, resmungando qualquer coisa sobre conspirações e pedindo uns trocados.

Todo dia, por não sei quantos meses, eu fui educado com aquele saco de bosta fedido: contando seu troco, entregando seus hambúrgueres quentinhos enquanto ele era burro o suficiente para não ir ao supermercado e ouvindo suas idéias imbecis. Eu não lembro exatamente como começou, mas alguém empurrou alguém e não vi nada. Quando dei por mim, Dudu estava caído na calçada, sendo chutado nas costelas. Você sabe, como se tivesse sido um acidente. Como se outra pessoa estivesse fazendo aquilo.

Estávamos doidões, mas éramos cinco, o suficiente

para fazê-lo cair escada abaixo, até o túnel de esgoto, o mesmo que nós jogamos a bola de boliche do Tim para acertar um monte de garrafas aquela noite. O som do concreto batendo na cara dele era ainda mais satisfatório. E os punhos na carne eram ainda melhor. Quando fecho os olhos, ainda consigo ver as caras que ele fazia enquanto sangrava. Eu posso lembrar a alegria que sentia por alguém ser mais fudido que eu, por aquela raiva finalmente se esvaindo. Tudo aconteceu naturalmente, como se não tivéssemos que pensar muito para fazer qualquer coisa. Tudo que conseguia pensar na hora era que ele estaria melhor morto e ninguém iria dar falta.

Mas a parte triste é que, durante todo o acontecido, Dudu não reclamava. Era como se ele esperasse por isso. Ele aceitava aquilo. Não se defendia. Até parecia que ele começou a rir por um instante. No meu estado alcoólico, eu me sentia invencível novamente, finalmente livre. Deu para ouvir alguns ossos quebrando quando ele bateu no chão lá embaixo. Depois de um tempo, ele simplesmente desistiu de se mexer e nós fugimos — assim como naquela vez com o caminhão. A medida que a adrenalina da liberdade aumentava, não tinha que pensar muito no que estava acontecendo. Então, derrubamos uma placa de “Pare” e mijamos na lei, acabei em casa caindo no sono e assistindo um filme velho de terror. Alguma coisa sobre monstros.

• • •

Na manhã seguinte, tudo começou a desmoronar. Começar a pensar, significa começar a lembrar. Foi como se outra pessoa tivesse feito tudo aquilo. Minha cabeça doía e minhas mãos tremiam. *Não era eu*, pensei. *Foi a cerveja. Foram meus amigos. Foi a merda da minha vida.* O banho não ajudou e quebrar o espelho do banheiro só destruiu a minha última chance de manter as coisas como eram. Por que eu faria tal coisa?

No dia seguinte, segui a mesma rotina, como de costume. Afinal, você não quer quebrar a rotina. Ficaria louco. Ficaria depressivo e acabaria não aparecendo no trabalho. Não fuja da rotina. Jogue as latas de cerveja no lixo. Tome outro banho. Vista a cueca, cafeteira, miojo, refrigerante, TV, ferro de passar e daí vai.

Por algum motivo, dirigir para o trabalho me deixou ansioso. A primeira hora foi uma bosta, recebendo ordens e esperando para ver se o Dudu aparecia. E, por incrível que pareça, às 10hs em ponto, ele entrou por aquela porta, como se nada tivesse acontecido.

Sem machucados. Sem cortes. Sem nenhum arranhão. Invés disso, ele simplesmente colocou setenta e um centavos, com mais sete moedas no balcão, esperou que eu contasse e pediu um duplo O'Tolley's, como sempre. Só que dessa vez, ele não me olhou nos olhos. Nenhuma baboseira sobre as conspirações do governo ou lendas urbanas. Ele pegou sua comida, leu seu jornal por mais ou menos cinco minutos e saiu. Estranho.

• • •

Como eu disse, um dia é quase tão igual quanto o outro, exceto pela bebida, os atos aleatórios de violência e os clientes mal-educados. O O'Tolley's gosta de ser

sempre igual. Nós sempre fazemos os hambúrgueres do mesmo jeito. Nós enchemos os copos com os mesmos produtos gelatinosos sem leite do mesmo jeito, todos os dias. Afinal de contas, as pessoas não compram essas porcarias porque são boas; elas as compram porque são sempre iguais.

Então, no dia seguinte, nós repetimos o mesmo mantra no caixa, igual a todos os dias. Uma mulher hostil com um cabelo fodido: “Muito obrigado, senhora”. Uma adolescente que quer cebolas extras e devolve a comida: “Muito obrigado, senhora”. Uma puta gorda com duas crianças: “Foda-se muito, senhora”.

Aquele dia foi diferente.

Era uma terça-feira, me lembro de olhar para aquela vadia gorda e agradecer pelo pedido. Então eu apenas fiquei parado de pé por alguns segundos, sem perceber no que acabava de acontecer. Ela tinha um olhar no rosto, como se eu tivesse acabado de dar um tapa nela. Daí ela agarrou as crianças, como se elas estivessem sido violentadas. Levou mais alguns segundos para entender o que eu estava pensando e o que eu havia acabado de dizer. Um escorregão da língua: “Foda-se muito, senhora”. Aqueles foram meus últimos cinco segundos como funcionário do O'Tolley's.

Tudo bem, não foi uma grande surpresa — eu já fui demitido antes. Aquela cena já havia se repetido antes, em diversos empregos diferentes, de maneiras diferentes. Dessa vez, o gerente apareceu para se desculpar com a cliente e oferecer um lanche grátis. Ele pediu desculpas às crianças e lhes deu uns brinquedinhos de plástico — você sabe, aquelas merdas que eles sabem que podem causar o sufocamento de uma criança, mas que colocam nos pacotes mesmo assim, pois o custo vale a pena. E então, ele se virou para mim e mandou eu ir para casa.

Então, eu vou para a porta, fazendo uma cena, como se fosse rebelde e desafiador. O chapéu de papel vai para o lixo. Como um empregado revoltado, pego velocidade, pronto para chutar a porta e abri-la. Rasgo o crachá da camisa, parecendo dramático enquanto me aproximo rapidamente da porta, pronto para chutá-la. Então, eu paro e me viro para ver o olhar das pessoas. A mulher hostil. A adolescente enjoada. A puta gorda e seus diabinhos. E Dudu. Eu paro enquanto ele me olha e sorri. Ele apenas fica de pé, sorrindo. Então, lentamente vou até o carro.

• • •

Se tem alguma coisa pior do que trabalhar numa espelunca como o O'Tolley's, é ter que procurar emprego. Você tem todo o tempo do mundo, mas o relógio não pára. Veja bem, em todo apartamento que eu morei, eles precisavam do aluguel do primeiro e do último mês. E se você não tiver o dinheiro para pagar, quando o último mês estiver acabando, você 'tá fudido. Às vezes, eu ligava para minha mãe por um empréstimo. Teve uma vez que eu peguei emprestado com um amigo. Outra vez eu até peguei um adiantamento nos meus 18% do cartão de crédito. O erro mais imbecil que cometi — foi quase um ano para pagar.



Voltando a história, eu sabia que tinha exatamente um mês para achar outro emprego antes que o aluguel vencesse. Sabe, não dá 'pra juntar muito dinheiro trabalhando num lugar como o O'Tolley's. E eu meio que não queria ter que passar pela humilhação de pedir dinheiro aos meus pais mais uma vez. Na verdade, à minha mãe — meu pai a deixou há um bom tempo. Nenhum problema para mim, já que tudo que me lembro é alguém alto, bêbado e violento. Meu padrasto, por outro lado, era só um babaca que não gostava de mim por não conseguir um emprego decente. Então dessa vez, eu pensei, vou me virar sozinho.

Me colocar no padrão, mais uma vez, entrar na minha rotina diária, como se fosse a única coisa que me distinguiu de um pobre coitado como o Dudu. Despertador. Mais três alarmes de soneca. Toda manhã eu passaria minha roupa e estaria pronto para sair e procurar um emprego. Todo dia eu comia um pouco de miojo, esperando que a comida não acabasse. E, todas as noites, meus amigos eram gentis o suficiente para me presentear com uma lata, ou duas, de cerveja. No sombrio dia 30, lá estaria eu voltando para casa, bêbado e tropeçando nas ruas após perambular pela noite.

Até que a comida acabe. Até que meu tempo se esgote.

• • •

Adiantemos a fita para um mês após. Lá estava eu, no mesmo lugar que estive tantas outras vezes: desesperado e duro. Há uma razão para eu não ter tantas coisas no apartamento. Tem vezes que você tem que fazer as malas rápido. Quando se tem a minha sorte, não se fica num mesmo lugar por tanto tempo. Tudo precisa caber na mala do carro.

Dessa vez, entretanto, minha sorte foi um pouco pior. Eu não tinha dinheiro do combustível para dirigir até a próxima cidade. Eu não tinha atitude para achar outro emprego, mesmo uma outra porcaria qualquer. E meus amigos, que estiveram caridosamente me suprindo de cerveja por um mês, já estavam começando a fazer piadinhas sobre eu ser um parasita. E ninguém me deixaria dormir no sofá, sem me tratar como um merda. Então, desta vez, resolvi dormir em meu carro, ao menos por uns dias. Ao menos consegui manter o carro.

O assento de trás era confortável o suficiente para que eu me deitasse com um lençol. Com as janelas travadas, não era tão frio. Eu até pensei que seria maneiro deixar estacionado perto do túnel de esgoto. Talvez jogaria um boliche de novo. E depois do incidente daquela noite, ninguém da vizinhança queria ficar até tarde na rua. Além disso, era uma curta caminhada até a casa de uns amigos, onde eu poderia sentar no grupo de jogos deles, pedir para usar o chuveiro e fingir que nada teria mudado.

A partir desse ponto, tudo mudaria.

• • •

Numa quarta à noite, eu estava com meus amigos, vendo eles jogar aqueles jogos escrotos. Eles estavam

imaginando ser fantasmas, ou carniçais, ou seja lá que porra eles se chamassem, e eu estava viajando em meus pensamentos, de saco cheio. Daí, após parasitar uma comidinha, eu disse que ia 'pra casa mais cedo. Eles aprenderam a parar de me perguntar sobre quando eu iria achar um emprego e já não expressavam nenhum interesse em descobrir onde eu estava morando.

Então, eu estava caminhando à noite de volta para casa, levando um saco de chips debaixo do braço, quando eu vi o Dudu novamente. Do mesmo jeito. Naquela época, havia mais mendigos morando perto de onde eu costumava morar do que eu imaginava. Não os olhe nos olhos. Não os dê nada. Nem mesmo escute o que eles dizem. E foi exatamente o que eu estava fazendo enquanto passava pelo Dudu e ele resmungava alguma coisa.

Exatamente quando ele me empurrou.

Eu podia contar meus batimentos cardíacos, pois passaram dez num piscar de olhos. O que deu tempo suficiente para ele me empurrar mais uma vez. Ele simplesmente limpou sua garganta, com aquele rosnar esquisito e me empurrou de novo. Eu larguei o saco que estava segurando e me preparei para arrebentar com ele. Mas, ao invés disso, foi ele quem me chutou escada abaixo. O cretino era mais forte do que eu pensava.

Lutar é diferente quando se está sóbrio. Você tenta manter o raciocínio e não quer agir por instinto. E é tudo mais rápido do que você consegue pensar. E, sem a merda da cerveja que o deixa anestesiado, cair escada abaixo, de cara para o túnel de esgoto, dói 'pra caralho. Eu me lembrei daquele dia que estava bêbado, observando o Dudu caído lá em baixo e entendi porque ele não se mexia muito após meus amigos o terem jogado. Tudo bem, depois de eu o ter jogado. De repente, comecei a pensar mais claramente. Mais do que eu havia pensado por muito tempo. Pensando que estava afundado numa grande merda.

Dudu veio saltando os degraus da escada, mas não me lembro exatamente como ele estava. Talvez ele estivesse um pouco mais alto, talvez um pouco mais forte ou quem sabe ele apenas me lembrava meu pai, quando me bateu antes de me deixar. Lembro apenas de alguns relances. Lembro do quão perto estive de me cagar todo. Lembro de estar tão assustado que não conseguia me mover. E me lembro de como tudo mudou. Ele. Eu. Tudo.

Mais alguns chutes que quebraram mais algumas costelas. Então percebi o que estava acontecendo. Dudu estava mesmo maior. Ele estava mesmo mais forte. E eu podia finalmente vê-lo como ele realmente é. Por baixo das roupas sujas, ele tinha alguns músculos. Havia sangue, sujeira, pêlos e suor. Havia uma razão para ele ter caído escada abaixo e não ter se machucado. Havia um motivo para ele conseguir sobreviver nas ruas, com toda essa violência e babacas como eu e meus amigos. Como se ele não fosse o que parecia ser. Como se ele não fosse humano.

Não importa o quão humilhante era meu trabalho,

não era nada comparado a estar de joelhos no esgoto, ferido e sangrando. Lutando para me levantar, eu gritava de dor enquanto ele chutava minhas costelas mais uma vez. Os sons dos punhos na carne ecoavam pelo túnel sem resposta, agora que meus amigos estavam longe. O sem-teto desgraçado lutava como um animal selvagem, com dentes e garras. Dessa parte eu nunca vou esquecer. Eu lembro das presas, das garras e da cor do meu próprio sangue. Como num filme de terror. Aquele sobre monstros.

E eu? Permaneci de joelhos e agüentei, até que não pudesse agüentar mais. Tentei defender meu rosto. Fiquei em posição fetal por um tempo. Implorei, reclamei, chorei e fiquei de quatro, como a porra de um animal. E então, eu juro, o bastardo usou seus dentes e, quando finalmente mordeu minha garganta, eu simplesmente parei de me mover e quase desmaiei. Ele me largou no concreto, olhou em volta, segurou meus braços e começou a me arrastar dali, para as sombras.

A parte do túnel de esgoto que ele dormia, cheirava muito mal. Enquanto eu sentava numa pilha de papelão recuperando o fôlego, ele começou a falar de novo. E eu comecei a ouvir, ouvir a Verdade. Sobre o motivo dele ir ao O'Tolley's em que eu trabalhava todos os dias. Como ele me encontrou. Porque meu pai provavelmente me deixou e o que ele realmente era. Porque eu podia olhá-lo nos olhos e vê-lo como realmente é.

Porque eu era um Parente e fingia ser humano.

• • •

Olha só que porcaria de vida: um carro parado num estacionamento abandonado. Uma mala de roupas. Sem televisão. Sem parabólica. Sem vídeo-games da Tellus. Nenhuma rotina. E sem mais aquela merda de ficar bebendo toda noite com os amigos. Imagine uma escada que dá num túnel de esgoto, o lugar onde Dudu dorme e onde ninguém mais se mete com ele sem receber o troco.

Eu sei qual é a distância entre um cara como eu e alguém como o Dudu. É exatamente o salário de um mês e um tombo da escada. Alguns cem mangos teriam me mantido longe das ruas e me manteriam naquelas quatro finas paredes. Iriam me deixar chapado, preso demais em um padrão para enxergar o mundo como ele realmente é. Evitariam que eu caísse.

Houve uma época em que eu pensei ser livre. Agora eu sou. Eu não moro mais naquela droga de apartamento. Eu continuo dormindo em meu carro e, para falar a verdade, eu gosto disso. Eu não trabalho mais naquela droga de emprego. Meus amigos não falam muito comigo, porque eu continuo pedindo dinheiro às pessoas, mas é mais honesto do que dar o dinheiro deles ao O'Tolley's.

E toda manhã, eu volto ao mesmo O'Tolley's, coloco os noventa e nove centavos mais taxa no balcão e peço por um hambúrguer duplo. É uma curta caminhada de volta ao túnel, onde o Walter me conta umas histórias, me conta a Verdade. Eu o trato como minha família agora, porque eu não quero voltar a ser o que era. E quando eu entrego seu hambúrguer, ele pára para sorrir e diz: "Muito obrigado, senhor. Foda-se muito, senhor".

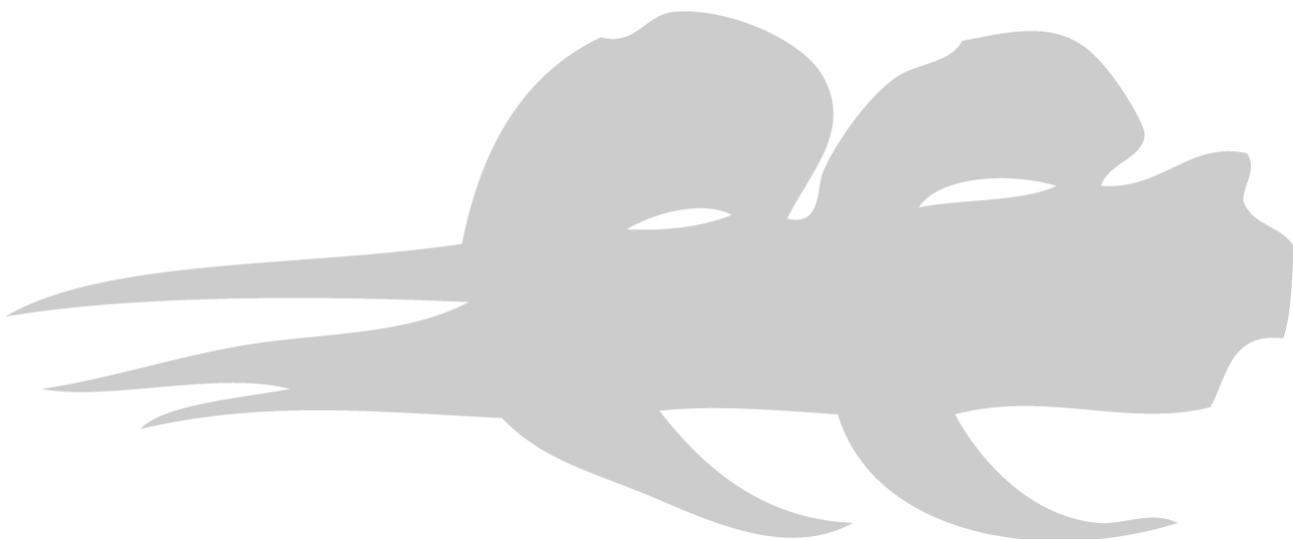
LIVRO DE TRIBO:



ROEDORES^{DE}



SSOS



*Por Brian Campbell
Lobisomem criado por Mark Rein-Hagen*

Créditos

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

Desenvolvimento: Ethan Skemp

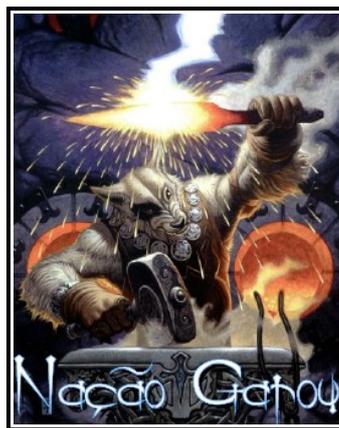
Editor: Aileen E. Miles

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: Andrew Bates, Steve Prescott, Jeff Rebner e Ron Spencer

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Van Valkenburgh

Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles



Créditos da Edição Brasileira

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Bone Gnawers Revised

Tradução:

Lendas dos Garou: Cizinho

Capítulo 1: Cizinho

Capítulo 2: Chokos, Júnior e Bone

Capítulo 3: Cizinho e Chokos

Capítulo 4: Chokos

Revisores: Folha do Outono, Chokos, Bone e Sussurros do Invisível.

Diagramação/ Planilha: Folha do Outono

Edição de Imagens: Ideos (Movimento Anarquista)

Capas: RGT (Arcadia Team)

Ei, moral, visite nosso canto no Orkut, falou!

<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 12º livro, distribuído em 31/Janeiro/2008)



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

© 2001 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity, Lobisomem Guia do Jogador e Livro de Tribo Roedores de Ossos são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para a diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

NÃO IMPRESSO POR FALTA DE GRANA

LIVRO DE TRIBO:

RONDOS



Conteúdo

<i>Lendas dos Garou: Caindo</i>	2
<i>Capítulo Um: Os Antigos Dias Ruins (História)</i>	11
<i>Capítulo Dois: Entre o Lixo (Sociedade)</i>	35
<i>Capítulo Três: Forças Ocultas (Criação de Personagem)</i>	73
<i>Capítulo Quatro: Sobreviventes (Modelos e Heróis)</i>	103



Capítulo Um: Os Antigos Dias Ruins

Se um dia eu por as mãos num dólar outra vez
Eu irei agarrá-lo até a águia grunhir
— Bessie Smith, “Nobody Knows You When You’re
Down and Out”

Tempo 'Pra Passar

“CARALHO, QUE FRIO.

“Me passa uma garrafa e eu te contarei uma história. Qual delas você prefere? Uma saga de grandes heróis? Um épico tribal? Ou, talvez, a razão de nós estarmos aqui congelando nossas bundas nessa merda de estacionamento? Vou te dizer — vou contar todas elas. Dê um gole dessa bebida para seu velho vovô e eu te contarei sobre o mundo. Nós temos algum tempo ‘pra passar, então tenho uma história “pra contar”.

Um Ancião se Embreaga na História

Um velho num casaco maltrapilho se levanta, em frente ao fogo que sai de um tambor de ferro. Uma garrafa de um fluido salgado espuma enquanto ele faz alguns gestos com as mãos. Seu rosto cansado e marcado são testemunhas de uma vida cheia de dor. Reunidos ao redor da fogueira, um grupo de jovens rapazes e moças aquecem suas mãos, batem os pés e encaram qualquer um tolo o bastante para passar por perto. É mais outra noite na vida da ninhada do Rato.

Os visitantes são muito raros por aqui. A raiva e desespero estão presentes no ar de inverno, desencorajando os que passam pelas redondezas a olhar

mais de perto. O velho O'Reilly segura sua garrafa como o “pau falante” de um nativo americano. Ele limpa sua garganta, dá uma tossida monstruosa e enche o ar com sua voz repentinamente ressoante.

Em primeiro lugar, sejamos honestos — ninguém realmente sabe as antigas histórias. Nenhum de nós estava lá, então não vamos nos enganar. Não sou o homem que você vê. Eu pertenço a uma antiga tribo, sou o guardião das histórias esquecidas e um amigo dos ratos de todas as partes. Já conversei com deuses antigos, dancei na lua e pretendo, sem dúvida, salvar o mundo. Em outras palavras, sei tudo sobre pessoas que enganam a si mesmas.

Vocês não estão me olhando como se eu fosse maluco, então eu posso dizer que são todos meus irmãos e irmãs. Alguns de vocês mexem suas narinas agora, tentando gravar meu cheiro. Bem, posso cheirá-los também e eu sei quem vocês são. Sei o que vocês são. São os místicos e loucos, metamorfos e guerreiros. Passe a garrafa. Aqui, somos todos irmãos.

Já falei com outros místicos das grandes tribos. Participei de rituais sagrados com loucos que gritam para a tempestade, sábias mulheres que correm atrás de Pégaso, heróis que sangram para o lobo Fenris e ricaços que se ajoelham para baratas — vou te dizer, é melhor dormirem com os ratos. Mas, apesar de toda sua loucura



deles, eles têm uma vantagem que nós não temos: seus grandes heróis podem canalizar as memórias de seus tataravôs de muitas gerações atrás. Nós não podemos. Eles podem invocar a força de seus antepassados e reviver os grandes momentos da história, mas eu tenho certeza que não posso. Mas que inferno, eu sequer sei quem *são* meus antepassados. Isso significa que todos os outros grandes sacerdotes vivem no passado, justificando o que são através de sua linhagem. Eu só sei o aqui e o agora. Por exemplo, agora mesmo, eu 'tô congelando.

Mesmo entre os mais velhos, poucos de nossos anciões podem recitar sua linhagem inteira. A maioria não consegue lembrar de sua história antes de seus pais. E tem também aqueles que nem sabem quem são seus pais reais, ou não contarão, ou não se importam. Deixe-me contar uma coisa: isso certamente não importa. De onde viemos? Eu posso te dizer "pra onde estamos indo. Irmãos e irmãs, o mundo 'tá INDO 'PRO INFERNO! Não conte que seus filhotes receberão alguma coisa depois que você estiver morto. *Nós* somos os últimos, a verdadeira geração de guerreiros.

Se você tem pecados para se arrepender, é melhor começar orar por Gaia imediatamente, porque a gente num tem muito tempo sobrando. Olhe profundamente para os céus à noite e você verá o Olho da Wyrn te encarando lá de cima. Escute o que se fala nas ruas e você ouvirá as maiores desgraças: os sinais dos Últimos Dias

estão ao nosso redor, crianças. Vocês devem escutar os contos do passado, pois se vocês não os entenderem, não terão futuro. Nenhum de nós terá.

O Repêndio

Nós não sabemos muito, mas contarei a vocês o que me foi passado, crianças. Tenho idéia sobre o que nós somos, mas eu ainda tento descobrir de onde viemos afinal. Aliás, eu não acho de verdade que nós "vimos" de qualquer lugar. Ouvei bobearias das Fúrias sobre a Grécia Antiga, os Fianna me encheram com contos do norte Celta e os Peregrinos sussurram sobre a terra lendária de Khem, mas perdemos contato com nossos antepassados, portanto nós só estamos urinando no escuro. Minha melhor suposição é de que somos de todos os lugares. Nós não somos tanto uma linhagem como somos uma idéia: Se Gaia te fez Garou, você é bom o suficiente para juntar à nossa tribo.

Deixe-me soletrar "pra você: eu não importo de onde você veio, de onde seus antepassados vieram ou quem eram seus pais. Quando você passou pela sua Primeira Mudança, você deixou tudo isso 'pra trás. Abandonou seu nome. Deixou sua casa. Rompeu todos seus laços com o mundo humano. É assim que deve ser. Não foi apenas seu corpo que mudou — você mudou. Quando você se uniu a nós, deixou de lado toda aquela merda sobre as tribos e política. Você decidiu ser um

irmão, uma irmã, uma parte de nossa família. Isso já é o suficiente para mim.

O fogo nesta lata de lixo “tá quentinho e vai nos dar um bom tempo para trabalhar nesta garrafa de espíritos. Vocês não são suficientemente trouxas para ir à procura de encrenca, então podem passar o tempo conosco. As histórias funcionam tão bem como qualquer outra coisa, então antes do nosso tempo nesse glorioso mundo acabar, nós podemos colocar as coisas no lugar. A Mãe Rato tem nos mantido em segurança; eu tenho cuidado de nossa sobrevivência. Sinta-se livre para tomar um gole de vinho e comer um pouco de carne — meu pote só tem macarrão e papelão, mas todo mundo aqui vai comer.

Mais uma coisa: E eu não vou contar um monte de besteiras sobre como salvamos o mundo ou como mudamos toda a história. Somos todos irmãos e irmãs aqui, não uma sociedade secreta que tem colocado as coisas ‘pra andar desde o início dos tempos. Isso é besteira. Nós nunca fizemos a história; apenas

sobrevivemos a ela. Talvez tenha tido algumas vezes em que nossos rostos estavam na multidão, incitando as pessoas quando elas bebiam e se revoltavam, mas é besteira tomar crédito por isso. As pessoas começam revoluções; nós somente damos um empurrãozinho na direção certa.

Estamos reunidos aqui para uma assembléia tribal, e como o Galliard ancião da tribo, eu escolhi uma Declamação para este mês. Vocês conhecem o ritual e eu vejo narradores o suficiente por aqui ‘pra dizer que nós podemos fazer isso. Para o resto de vocês, escutem! Aprenderão sobre o que vocês são. Falo de nossas histórias compartilhadas. Alguns de vocês podem ter tido outra idéia para a assembléia este mês — outro festim pelo mundo dos espíritos, talvez, ou alguma caçada de um Ragabash. Mas nos reunimos aqui para lembrar-nos do por que somos uma tribo e eu não vou deixar vocês se esquecerem disso. Começamos então pelo início. Ou no nosso caso, começamos de baixo.

Declamações e Testemunhos

Em assembléias tribais, diferentes augúrios possuem diferentes atividades tribais. Quando o Ahroun conduz uma assembléia, os Garou normalmente saem para caçar: perseguindo espíritos na Umbra ou rastreando crias da Wyrms no mundo físico. Os Theurges conduzem rituais tribais escondidos de outros lobisomens. Os Ragabash organizam todos em jogos e diversões. E, quando os Galliards não estão em performances no palco ou em festins musicais nas assembléias tribais, eles convidam seus espectadores a ouvirem histórias que relatam seus problemas atuais, recitando a história de um protetorado tribal ou da seita mais próxima.

Uma Declamação é uma versão elaborada dessa tradição de narrar. O Galliard mais antigo inicia, mas ele espera que outros Garou entrem na narrativa, a medida que os espíritos os possuem. Qualquer Garou conhecido por seu talento de criar contos ou seu dom como narrador de histórias (isso é, com Expressão ou Performance) podem ser chamados para participar, independente de seu augúrio. O Galliard mais antigo dá o tom para a noite, escolhendo um assunto, como grandes batalhas, heróis renomados ou, se muitos cliaths estiverem presentes, a história da tribo.

Tradicionalmente, os anciões pregaram a história para seus filhotes nos anos passados — afinal, era uma garantia certa de que o filhote se uniria à mesma tribo que sua mãe ou pai Garou. Os anciões ensinavam os filhotes sobre a história tribal antes de seu Ritual de Passagem ou doutrina-los nos planos da tribo, mas ao longo do caminho, muita parte da verdade e da perspectiva se perdia. A medida que mais e mais filhotes começavam a desafiar suas linhagens e destinos, pedindo a diferentes tribos para que os adotasse, eles ficaram sem o aprendizado apropriado sobre sua herança tribal — por isso a necessidade pelas Declamações.

As outras tribos têm tradições elaboradas de

etiqueta e protocolo para conduzir uma Declamação. A maioria é cuidadosamente planejada com antecedência. Os Fenrir normalmente têm de fitar e rosnar para um antipático Galliard para chamar a atenção deste para si, enquanto os Presas de Prata não ousariam interromper um Garou de mais renome. Em uma Declamação dos Roedores de Ossos, por outro lado, qualquer um pode interromper uma Declamação a qualquer momento, independente de seu posto ou renome. Até mesmo um ancião que é respeitado por toda uma vida de conquistas pode ser interrompido por um cliath recém saído de seu Ritual de Passagem.

Os Testemunhos são uma variante dessa tradição cultural, normalmente baseada em conhecimento ou lenda. Por exemplo, se um Roedor de Ossos está tendo problemas com um vampiro local, é pedido aos seguidores da tribo para testemunhar o que sabem sobre os Sanguessugas. Isso não é apenas um meio rápido dos filhotes aprenderem sobre o sobrenatural, mas uma boa fonte de diversão nas longas e frias noites. O Galliard mais velho ainda inicia o Testemunho da noite, mas os Theurges Roedores de Ossos são conhecidos por dar um certo espírito no evento, estimulando todos a dividir o que sabem (“Testemunhe, irmão!”).

Algumas outras sociedades sobrenaturais com histórias orais e lendas urbanas compartilham as mesmas tradições. Vampiros Nosferatu possuem reuniões similares, as chamadas “Hostes”. Os seguidores do Deus Rato podem ser convidados a uma Declamação Ratkin, uma cautelosa reunião onde homens-ratos trocam histórias através DE equilibradas regras de permuta. Não importa quem esteja envolvido, a maioria dos Roedores de Ossos prefere ásperas declamações a uma reunião mais tradicional. A chance de dividir o que você tem com a comunidade é muito mais divertida do que ouvir um ancião dizer, “Ouça, filhote!”.

O Menor dos Menores

Bem antes do Impergium, desde o momento em que Gaia deu o primeiro sopro de vida no mundo, havia uma cadeia alimentar. Os humanos gastaram milhares de anos lutando para conquistar seu lugar no topo dela. Os lobos e outros predadores sempre estiveram próximos ao topo. E se rastejando, no fim da cadeia, havia os carniceiros — chacais, hienas, corvos, abutres e, como é de se esperar, caras como nós.

Os Garou encontraram a sabedoria observando a natureza. Bem antes dos Presas de Prata começarem a impor sua autoridade sobre todos os outros, seus antepassados adoraram a majestade imperiosa do Falcão e, então, aprenderam seus Dons através dos espíritos-falcões de Gaia. Antes dos Senhores das Sombras começarem a se trair, Garou orgulhosos nos picos escarpados dos Cárpatos festejavam nas tempestades, endeusando o poder do Avô Trovão.

E então, havia os párias, os exilados, os adoecidos, pobres e sofredores. Tiveram que rastejar para sobreviver, então aprenderam observando os carniceiros. Gaia, em Sua misericórdia, enviou espíritos para cuidar dos menores e mais humildes — espíritos do rato, corvo, espíritos chacais e outras criaturas menores — para que os Garou mais fracos tivessem uma chance de viver. E o que eles aprenderam? As mesmas coisas que nós sabemos hoje. O mais forte aprende primeiro a atacar. O mais astuto aprende a correr. E até o mais fraco nunca desiste.

A Mãe Terra nos deu o poder da Metamorfose e então podíamos andar entre homens e correr com os lobos. Nunca pertencemos realmente a nenhum dos mundos, mas a Mãe nos criou para vigiar suas crianças, tanto os humanos quanto os lobos. Outras tribos lhes contarão sobre o tempo em que os heróis Garou dominavam a raça humana, mas temos um ponto de vista distinto. Não liberamos nossa fúria no topo das montanhas. Não importa quem estivesse no poder, estávamos sempre com as orelhas abaixadas, tentando não rosnar para os tiranos que forçavam a escravidão aos humanos.

Todas as outras tribos têm uma origem gloriosa, uma história do por que eles serem escolhidos de Gaia. Nós não. Você não nos achará em nossa terra natal quando o Apocalipse chegar; em vez disso, você nos achará por toda parte. Onde quer que os Garou humilhem os mais fracos, expulsem os mais baixos ou procurem por alguém para chutar, está aí uma chance do pobre coitado se tornar um Roedor de Ossos.

A expressão “roedor de ossos” começou como um insulto, insulto este que foi usado desde o início do Impergium. O nome de nossa tribo é, na verdade uma das palavras mais antigas na linguagem Garou. Não é surpresa que o Alto Idioma Garou seja excelente para descrever nuances de vergonha, desonra e mácula — as palavras para “corrompido” (*urrah*) e “maculado pela Wym” (*ikthya*) são apenas pouco mais velhas.

Durante o Impergium, proclamar alguém como um “roedor de ossos” retirava dele qualquer respeito ou

privilegio que tivera. Até mesmo naquela época, o de maior posto ganhava a primeira parte de qualquer caça; o de menor posto roia a carcaça que sobrava. Se o lobo quisesse permanecer com a matilha, ele tinha que suportar esses maus tratos. Isso sempre esteve em nosso sangue. Porque nós conhecemos os modos dos lobos, reconhecer poder e autoridade é uma questão de instinto, o que é duro de aturar... até que vire abuso.

Sabíamos nosso lugar. No tempo dos tiranos, sabíamos quando abaixar as cabeças. Mas em tempos de guerra, também conhecíamos a glória da batalha. Os Roedores de Ossos não eram covardes. Houve um tempo em que fomos guerreiros. Há muito tempo, quando os lobisomens investiram na batalha, éramos heróis. Longe da batalha, a maioria dos renomados Garou — os Presas de Prata e os Senhores das Sombras do Impergium — lutavam com garras e dentes entre si pela liderança. Enquanto se atracavam por glória pessoal, tivemos um lugar muito mais honrado: no campo de batalha, na vanguarda do exército de Gaia. Os anciões nos tratavam como descartáveis, como as tropas de choque para Gaia e os Garou. Não nos importávamos. Os chefes de guerra lutavam pela própria glória, mas nós lutamos pela adrenalina da batalha.

Se tivesse vivido, você saberia como é: investindo em direção ao inimigo com sua matilha a sua volta; caminhando com dificuldade através do sangue; saboreando da carne de nossos inimigos; sobrepujando a oposição com uma força inegável. Antes das grandes batalhas, nossos chefes de guerra e gloriosos líderes pediam a benção do Falcão ou do Trovão, mas antes dos mais humildes investirem na batalha, nós orávamos ao Rato, nosso totem de guerra. Ele nos deu nossa força das feras, nossa energia desesperada e o espírito indomável da turba. Ninguém lembrava nossos nomes — só que lutamos e morremos como Garou. Se um filhote não tinha a linhagem para se tornar um grande herói, o Rato ainda assim valorizava seus dentes e garras.

Como resultado, houve um tempo em que nossos Ahroun eram lendários. Éramos renomados, mas mais do que isso, éramos impiedosos. Nos confrontos que nenhum herói ousaria investir, só os Roedores de Ossos mandariam ondas de guerreiros para cobrir nossos inimigos em submissão. É assim que é hoje em dia: se os lobos do Fenrir não o podem fazer, se um Presa de Prata louco não pode sobreviver, então é hora de enviar um enxame de ratos. Quando os filhos do Rato lutam, somos partes de algo maior. Em sonhos, sei que já vivi isso. E quando o Apocalipse vier, sei que viveremos isso outra vez.

O Pacto

Como vocês com certeza já ouviram, os humanos não reagiram muito bem ao Impergium, vendo como os lobisomens os caçaram, os decapitaram, acasalaram-se com eles e, até mesmo, os escravizaram. Por mais surpreendente que possa parecer, a humanidade foi tratada pior do que nós éramos. Afinal, os seres humanos tinham sido completamente forçados à submissão, os

lobisomens mais renomados começaram a abater qualquer um que não reconhecesse sua glória — começando com os outros metamorfos no mundo. Quando as grandes guerras contra as Feras começaram, o mundo foi inundado em sangue.

Os seres humanos sofreram muito durante a Guerra da Fúria, preenchidos com o temor na violência que viam, então, graças à grande obsessão dos heróis Garou de provar seu poder, os humanos formaram suas próprias tribos. Não foi uma má idéia, ‘né? Protegendo-se dos monstros na noite, eles rejeitaram a tirania dos Garou. Os mesmos humanos que nós pensávamos proteger começaram a revidar. E uma matilha dos mais renomados anciões Garou foi posta para correr como cadelas, uivando de dor e tramando vingança.

Oh, os Garou foram humilhados. Humilhado é pouco. Alguns Garou, principalmente os lobos que mais tarde tornaram-se os Crias, queriam a garganta dos humanos, enquanto os que seriam os Garras Vermelhas apenas queriam acabar com os desgraçados. Os Presas de Prata não conseguiam entender por que os humanos não mais se submetiam e os Senhores das Sombras apenas assentiram enquanto conspiravam e planejavam com as outras tribos. Oh, e os sorridentes futuros Filhos de Gaia fizeram um barulho qualquer sobre paz, mas ninguém deu ouvidos. As idéias sobre aquele episódio — o que diabos fazer sobre a rebelião da raça humana — nos definiu como tribos mais que qualquer coisa.

Não importa qual tenha sido nosso hábito alimentar antes, ninguém formalmente nos chamou de verdade de “tribo” de Roedores de Ossos até esse grande evento. Para o bem de nossos cliaths atuais, esse evento foi o Pacto: a reunião onde formamos o Pactuado Ocidental e reconhecemos dezesseis tribos de Garou. Foi aí que os Philodox e os Galliards cantaram a Lítania pela primeira vez. Já ouviram esta parte, certo? Então as tribos lutaram, se aliaram e se traíram até que chegaram à parte final do Pacto: o acordo de permitir que a humanidade desenvolvesse a sua própria civilização. Estávamos dispostos a criar nosso Pacto longe da humanidade, certo? Você provavelmente ouviu essa última parte errado.

Este capítulo é a parte mais importante do Pacto, o que aconteceu de verdade. A maioria dos anciões barbudos disse que a humanidade deveria ter a liberdade de governar seu próprio mundo, ao invés de ser dominada pelos Garou. Desse modo, as duas raças poderiam viver em paz. Bastante generoso da parte deles dizer isso, sabendo que a raça humana estava em guerra conosco. Parecia um conceito simples, mas nem todos nós encaramos isso ao pé da letra. Por algum motivo, alguns dos nossos estavam mortos. De qualquer forma, os Garou devem ter feito o certo. A Mãe Terra então mostrou sua aprovação nos presenteando com o Delírio — se é que podemos chamá-lo de um presente — e temos estado escondidos por trás do Véu desde então.

Urrah

A idéia de que os humanos não deveriam ser

tratados como ovelhas era bastante singular, mas ainda tínhamos uma responsabilidade para com Gaia, um dever de vigiar a humanidade. Naquela época, alguns dentre nós, ainda sentiam-se na obrigação de proteger a raça humana e sabíamos que o único meio de fazer isso era viver entre eles. Há muito tempo, valia a pena proteger a raça humana. Hoje em dia, eu não estou tão certo disso. De qualquer jeito, duas tribos levaram essa idéia muito mais a sério que qualquer outra. Os Andarilhos do Asfalto, ou o que diabos eles se chamavam antes de haver qualquer coisa como asfalto, não tiveram muito problema para serem reconhecidos como uma tribo. Podiam recitar sua linhagem, tomar crédito por um inferno de coisas e se aproximaram propriamente do alto escalão com emissários Philodox de Raça Pura e conversa fiada. Os presentes, cuidadosamente criados, não eram tão ruins, também.

Do jeito que eu ouvi, tinha este outro grupo que não se importava muito com o Pacto, em grande parte por que ele não os favorecia. Tinham descoberto o quão mais fácil era evitar morrer de fome vivendo entre os humanos, ou trabalhando com eles, alimentando-se do que eles cultivavam e abatiam. Estes carniceiros covardes prometeram seguir a Lítania e preservar o Véu e tudo aquilo, mas eles não conseguiam deixar as cidades. Queriam permanecer envolvidos, se ao menos conseguissem encher as próprias barrigas. Muitos deles dependiam dos humanos para sobreviver, mas o mais importante, eles realmente se importavam com eles. Vocês sabem de quem eu ‘tô falando: nós.

Essa idéia não foi entendida muito bem. Por vivermos tão próximos às cidades humanas, nós fomos considerados corrompidos por elas — foi aí que nos tornamos “urrah”. Os de posto mais elevado nos insultaram. Os nobres Presas de Prata, que passaram só-a-Deusa-sabe quanto tempo nos provando quão superiores eram, nos ameaçaram com o exílio. Os Senhores das Sombras por sua vez os impediram, mas acho que foi só porque isso encheria muito o saco dos Presas.

Nessa época, qualquer um que apoiasse essa idéia era envergonhado, ou mais precisamente, “corrompido”, por causa de sua insistência em estar ao lado dos rebeldes humanos. Como segue o conto, havia destes fracassados o bastante para formar uma própria tribo. Os mesmos Garou que se uniram a eles na batalha ficaram ao lado deles no Pacto. E estes isolados, os de posto mais baixo, os bastardos que ficaram ao lado dos poderosos ricos, foram tão ultrajados que foram envergonhados eternamente. Tornamo-nos uma tribo inteira de Roedores de Ossos ali mesmo.

História legal, ‘né? É verdadeira? Quem se importa? É a história antiga. E é suficientemente longa para acabarmos outra destas amáveis garrafas. Alguém me busque mais uma, ‘tá bom? E reciclem a abençoada garrafa desta vez, certo? Não me olhe desse jeito. Essa é a história que me foi contada — alguns de nós acreditam, alguns de nós não. Quando tiver minha idade, vai poder contar sua própria maldita história.

História Antiga

E lá estávamos nós, caçando pelos pequenos e prósperos vilarejos dos humanos. Os seres humanos se tornaram civilizados e colhemos os frutos dessa civilização. Eles construíram abrigos, e nós, normalmente, dormíamos neles. Eles cultivavam e reuniam seu alimento em lugares seguros e nós os pegávamos. A maior parte do tempo, estávamos contentes de viver entre eles, se maravilhando em suas indústrias.

E enquanto isto acontecia, víamos coisas estranhas nas cidades pelo mundo dos espíritos: os espíritos da Weaver em números nunca visto antes. Uma certa tribo ficou muito fascinada por eles, mas o Rato ficou um pouco nervoso com tantos dos Gafflings da Weaver reunidos. Os humanos começaram a acumular coisas, se programando, fazendo coisas que eles precisavam e colecionando objetos supérfluos. E a teia da Weaver começou a se reunir ao seu redor.

Até onde podemos dizer, onde for que encontrar uma cidade, você achará um Roedor de Ossos. Achará Andarilhos do Asfalto também, naturalmente, de um jeito ou de outro, quer se chamem de Sentinelas ou Cavaleiros do Ferro, ou o que quer que seja. Isso nunca muda. Eles confiam na Weaver o bastante para usufruir de suas criações. Os filhos do Rato permanecem lutando para se assegurar de que não sejam pegos pela armadilha da Weaver. Eles vivem no topo da sociedade, usufruindo da riqueza e poder; nós vivemos no fundo dela. Sua espécie sempre amou a cultura humana, mas nunca gostamos disso de verdade. Algo selvagem dentro de nós nunca nos permitiria sermos domesticados. Por alguma razão, outros Garou parecem falar de nossas duas tribos do mesmo jeito, mas assim como os Andarilhos sempre amaram a Weaver, nós a odiamos com a mesma intensidade.

Egito Antigo

Nosso ponto de vista sobre o Pacto não mudou, portanto em lugares onde as outras tribos eram mais fortes, nós permanecíamos de cabeça baixa. Tomem o Egito como exemplo: a terra natal dos Peregrinos Silenciosos. Eles eram horrorosamente protetores de suas terras. Isso foi antes de eles começarem a vagar o mundo, quando eram bem próximos dos seus Parentes. Contaram-me que eles tinham alguns estranhos e poderosos aliados — múmias ou coisa do tipo — e não nos importávamos muito com esse tipo de aliança. Os Peregrinos tendem a manter segredo sobre essas coisas, provavelmente para cobrir o fato de que eles não entendem seu passado.

Alguns caras lhe dirão que a nossa tribo também teve Parentes pelas redondezas, em nossa perdida terra natal. Deixe-me dizer uma coisa, quando alguém oferece alimentá-lo por uma boa história, você simplesmente contará alguma coisa. As mesmas lendas falam sobre uma grande maldição que forçou os Garou a deixarem essa

parte do mundo.

Ninguém atravessava o norte da África sem o conhecimento dos Peregrinos. Mas se você passava a Primeira Mudança por lá, e seu sangue não fosse suficientemente puro para tornar-se um guerreiro de Khem, então o protetorado não o queria. Estranhamente, recrutamos muitos irmãos e irmãs dos Garou que fugiram. O que leva a história de como um faraó egípcio forçou o primeiro grande Êxodo...

Antigos Totens, Antigos Modos

“CALA A PORRA DA BOCA! VOCÊ NÃO SABE MERDA NENHUMA. ‘Cê ‘tá contando tudo errado. Tivemos nossa própria terra e Parentes. Não me impressiona estarmos quase morrendo, com tantos de nós sendo tão ignorantes. Como você, seu velho tolo. Me passa essa garrafa de cachaça!”

Com um movimento rápido, o desafiador do velho agarra a garrafa e a arremessa pelo estacionamento. O vidro estoura, espalhando o líquido alcoólico por uma pilha de escombros. Alguns ouvintes recuam. O jovem se vira. Ninguém ousa olhar nos seus olhos. Ninguém vê a expressão em sua face, a cor da sua pele ou a raiva em seus olhos. A matilha é de uma só mente agora.

O novo alfa levanta seus braços. O vento frio incomoda um pouco, mas Dentes-do-Chacal se coloca diante do fogo, vestindo camiseta e jeans. Está frio lá fora, mas ele queima em fúria. Ninguém ousa fitar de mais perto suas feridas — suas deformidades são a razão dele poder suportar tal frio brutal tão rápido. Ele é um impuro e não tem medo de mostrar. Na forma Hominídea, ele cura a dor do frio repetidas vezes, mas a dor nos seus olhos não desaparece.

Alguns dos outros Garou dizem que a tribo dos Roedores de Ossos foi criada por pura conveniência. Isso é besteira. Alguns lobos os tratarão como merda porque é onde deve ser seu lugar na vida ou porque não temos sua linhagem. Besteira. A grande diferença entre eles e nós é que temos a mente mais aberta. O que os outros lobos desprezam, nós acolhemos. Essa é a razão pela qual temos gente em todo lugar e os Presas de Prata estão em tão pouco número — nós acreditamos em alargar os genes. Nunca pensou sobre nós dessa forma antes, não? Não somos amaldiçoados. Somos abençoados.

E o que é mais importante, somos Garou. Estamos supostamente do mesmo lado, mas todas as outras tribos ficam enchendo com toda essa besteira: política, pureza e linhagem, como se essa besteira sobre o Pacto que eu ouço cada vez mais. Quem liga? O mundo ‘tá morrendo. As outras tribos mantêm os Roedores de Ossos de fora porque somos desabrigados, porque parece que nossa tribo inteira nunca teve um lar. Foda-se. É mentira.

Nossa tribo vem do mundo inteiro, mas antes do Pacto, nossa tribo teve um lar. Desde o início dos tempos, a maior reunião de Roedores de Ossos era no norte da África. Talvez esses Garou não fossem formalmente uma tribo ainda, mas nessa parte do mundo havia dúzias de seitas de Roedores de Ossos, bem antes de Khem ou

Cartago, ou a merda do Pacto. E isso era bem antes de qualquer um nos ultrajar como uma tribo de carneiros perdedores.

Tínhamos cultura. Tínhamos orgulho. A única coisa que não tínhamos era lobos suficientes, então éramos uma tribo “hominídea”. E assim, como era esperado, os outros Garou nos odiavam por isso também. Desde então, nossos Parentes se espalharam pelo mundo, deixando crianças bastardas, mas se não tivéssemos perdido nossa linhagem, poderíamos traçá-la aqui agora, até nossas terras natais. Quer saber como a perdemos? *Essa* é uma história boa ‘pra cacete.

Como eu sei? ‘tá bom, talvez eu não estivesse lá, mas conheço os espíritos que estavam. Falo com eles do mesmo modo que meus ancestrais o fizeram. Qualquer bom xamã de rua conhece os totens antigos. Párias pelo mundo inteiro sabem sobre a Mãe Rato e, mesmo durante o Impergium, havia muitos Garou com uma afinidade aos ratos, o totem do Rato, e seus filhos bestiais, os Ratkin. Mas negligenciamos os verdadeiros totens. Houve uma época em que corríamos com outros carneiros — chacais, corvos e hienas — então, falávamos com seus totens. Marquem minhas palavras: agora que o Fim dos Tempos está próximo, os totens dos carneiros estão voltando ao mundo, trazendo as histórias antigas com eles. Histórias que o Sr. Galliard aqui não sabe porra nenhuma. Agora, onde estávamos?

Um Conto do Chacal do Antigo Khem

Irmãos e irmãs, após o Pacto, tivemos poderosos vizinhos ao leste: os Peregrinos Silenciosos. Eles podem ter nos menosprezado, uma vez que nos alimentávamos dos mortos para sobreviver, mas nos demos bem o suficiente. Nossos primos ao leste tinham seu próprio panteão de totens, Incarnae ligados aos deuses egípcios.

Se conversar com um Peregrino bastante religioso, ele confirmará. Eles contarão as antigas histórias sobre Anúbis, Hórus e até sobre o velho réptil Sebek. Era uma época de deuses, homens que andavam como deuses. Falo sobre os dois imortais que andaram entre eles. Set e Osíris. Chupadores de sangue. Perversos. Sanguessugas. Vampiros de pele pálida, andarilhos da noite e sugadores de sangue.

Os Peregrinos tiveram uma guerra sagrada contra Set. Veja, ele tomou posse de todo o norte do Egito e, como parte disto, criou toda uma “linhagem” de lacaios morto-vivos para ajudá-lo a manter essa posse. E, então, havia seu papai, Apophis, o Corruptor, que fedia a Wyrn, e deixava o fedor da Serpente onde quer que ajudasse Set em sua cruzada profana. Todo o reino sofria de náuseas com o fedor de corrupção da Wyrn e, então, os Peregrinos continuavam caçando os filhos de Set dia após dia. Você talvez esteja se perguntando o que isto tem a ver conosco, portanto vou direto ao ponto. Sempre que os Peregrinos tinham seus traseiros chutados, ficavam suficientemente desesperados para vir a nós pedir por ajuda. Enviavam um de seus rápidos mensageiros com um convite realmente gentil para ajudá-los a combater a

Wyrn.

Quando vivíamos na mata, os Roedores de Ossos também seguiam deuses antigos e antigas tradições — tradições que foram esquecidas, e tradições que estão retornando. Os totens carneiros dirigiram-nos à carniça, vigiaram-nos e protegeram-nos. Deixamos nossos sacrifícios de carne e osso a seus espíritos guardiões. Na África, o Chacal tinha poder. Em qualquer caern tribal, você podia ter quase certeza que o líder da seita seguia o Chacal, enquanto que os anciões abaixavam suas cabeças dando bênçãos ao Corvo. Os Ragabash faziam seus pactos com a Hiena e o povo que se reunia para se alimentar seguia as tradições do Rato. Afinal, o Rato é adorado em *toda parte*.

Quando os Peregrinos Silenciosos estavam suficientemente desesperados para implorar aos outros Garou por ajuda — ou ainda pior, os Roedores de Ossos — a maioria respondeu como era de se esperar. Os filhos do Chacal deliraram com o benefício de uma guerra contra a Wyrn, desde que outro grupo desse o primeiro golpe e ficasse na frente. Os filhos do Corvo estavam contentes de seguir os líderes da tribo, contanto que suprisse suas necessidades. Os filhos da Hiena apenas riram do destino dos pobres Peregrinos. E a ninhada do Rato? Os filhos da Mamãe Rato se mantiveram fora de toda a bagunça.

Mesmo muito antes, sabíamos o placar. As pessoas vinham a nós por ajuda e, quando a tinham, elas casualmente pensavam em nos ferrar depois. Essa é a história de nossa gente. Essa é toda nossa história, bem aqui. Brigaremos entre nós quando as coisas ficarem ruins — quando você não puder confiar em ninguém que não você mesmo — mas temos boas razões para termos sempre uma pulga atrás da orelha. Apóie sua tribo, confie em seu alfa e vocês não terão que passar pelo que os filhos do Chacal passaram.

Mas, de qualquer maneira, lá estávamos nós. Lá estavam os Peregrinos, curvando-se efusivamente em frente a nossas seitas e pedindo por nossa ajuda. Era um lindo gesto, querendo que os Roedores sacrificassem suas vidas pela pequena cruzada dos Peregrinos, mas havia alguns probleminhas. Primeiro, os Roedores não eram tão organizado quanto às outras tribos — nunca foram, e nunca serão. A tribo tratava a todos como mais ou menos iguais, apesar das diferenças religiosas. Uma vez que vivíamos como carneiros, nossos protetorados eram suficientemente grandes onde podíamos vagar. As seitas continuavam se movendo onde quer que houvesse comida. Do mesmo modo, muitos dos Garou numa seita nunca estiveram próximos ao coração do caern mais próximo. Soa familiar? A tribo está do mesmo jeito hoje em dia.

E ainda que pudéssemos ter chamado toda nossa parentela para ajudar aqui e ali, você pode mesmo culpar os filhos do Rato por não responderem ao chamado? Quero dizer, lutar contra a Wyrn é uma causa nobre, mas falamos sobre uma luta contra um deus. Set era um imortal, um babaca tipo “arranca-seu-coração-e-te



-sacrifica-para-os-lordes-da-escuridão” filho da puta. Então adicione uma segunda razão para os filhos do Rato não se envolverem: eles não eram estúpidos.

Os filhos do Chacal viram as coisas de uma outra forma. Alguns dos Peregrinos seguiam o Chacal também. Eles apenas o conheciam como um outro aspecto: O cabeça-de-chacal Anúbis. Em nossa tribo, os filhos do Chacal eram os diversos que vigiavam nossos caerns, então eles ao menos ouviram o suficiente para entender o ponto de vista dos Peregrinos. Os Galliards Peregrinos contaram histórias sobre Ptah trazendo a força da Wyld para o mundo, sobre o Modelador e Maat e sua obsessão pela justiça, e Apophis, o Corruptor, a ferramenta da Wym. Deu um pouco de trabalho, mas alguns dos Chacais ficaram convencidos da idéia de seu totem estar em toda essa história. Mais importante, os ambiciosos filhos do Chacal viram uma maneira de ganhar novamente seu respeito, então lutaram ao lado dos Peregrinos.

E adivinhem só? Eles perderam. Grande coisa.

Os Peregrinos não estavam indo tão bem e, quando não puderam ter ajuda de Roedores suficientes, eles perderam. Set jogou tudo o que tinha nos Peregrinos e eles perderam Khem para sempre. Ele espalhou sua corrupção conforme o reino do Egito descendia na escuridão e os Peregrinos fugiram com os rabos entre as pernas. Olhe e veja se eles não estão correndo desde

então. Set amaldiçoou toda a pobre tribo, cortando seus laços com seus ancestrais, sua terra natal, tudo.

Há uma lição nisso tudo. Do modo que vejo, não podemos dar as costas por completo às outras tribos. Porque uma vez que as forças da escuridão consumiram Khem, elas começaram a se estender para a costa norte da África. Os Ajaba ficaram para trás e viram o que aconteceu a eles! Ajaba? Já ouviu falar neles? Metamorfose hienas? Claro que não. Vou continuar.

Em relação aos Roedores de Ossos, os seguidores do Chacal levaram a pior. Seus filhos sofreram da mesma maldição que atingiu os Peregrinos. Do modo que *eu* ouvi, parece que o sangue do Chacal em nossas veias nos amaldiçoou desde então. O Corvo se escondeu atrás do Chacal, sabendo que seu irmão precisaria dele... e se o Chacal sofresse demais, o Corvo se beneficiaria de igual maneira. A ninhada da Hiena riu de seus irmãos e irmãs por fazerem tamanha idiotice. E o Rato? A ninhada do Rato sobreviveu a toda bagunça, pois o Rato, acima de tudo, sobrevive.

Vou admitir, nossa tribo foi culpada por um monte de merda que não foi nossa culpa. Quando perdemos nossa terra natal, alguns amaldiçoaram os filhos do Rato pela sua covardia, outros culparam a ninhada do Chacal por sua idiotice e, por todo lugar, a tribo sofreu com a vergonha. Mesmo se não traçamos nossa linhagem de volta até o Chacal, aqueles que carregarem o sangue do

Chacal não terão nada a não ser má sorte desde então. Mesmo os Roedores de Ossos tomam cuidado com aqueles que seguem o Chacal. Você não ouve muito sobre ele. Não ouve mais sobre Hienas. Mas sei quantos de vocês já ouviram falar do poder e da glória do Rato.

A Coruja e o Rato

A propósito, aquele não foi exatamente o fim da história. É óbvio que os filhos do Rato fizeram a escolha certa, mas naquela época, os Peregrinos não pensavam assim. Eles estavam putos com os filhos do Rato por fazerem tudo aquilo enquanto seu mundo acabava e os totens tribais dos Peregrinos também não estavam muito agradecidos. Quando Khem caiu, os totens egípcios começaram a perder força. A Coruja, por outro lado, crescia cada vez mais forte e ela guiou seus filhos em segurança. Os Peregrinos se espalharam pelo mundo, chamando pela Coruja como guia na noite. Os filhos da Coruja correram de sua casa, correram de seu passado e correram de seus verdadeiros totens e suas antigos modos.

A Coruja não estava muito feliz com o Rato e seus filhos, os pequenos Roedores de Ossos. Desde então, a Coruja e o Rato tem um ódio feroz entre si. A Coruja quis um pouco de vingança: Daquele tempo em diante, a Coruja pede aos Garou que a seguem, deixar um pequeno sacrifício para cada lua que passa. E desde aquela época, Peregrinos tem capturado ratos, camundongos e todos os tipos de roedores, deixando-os incapacitados para os servos espirituais da Coruja. As coisas não mudaram muito desde então. Não há como um filho do Rato ao menos ajudar um seguidor da Coruja e os filhos da Coruja sabem que não devem pedir por ajuda aos filhos do Rato.

Bem, alguns dos Peregrinos que escaparam de Khem não se esqueceram das velhas tradições. Eles não ligam para a rivalidade entre a Coruja e o Rato, então eles viajaram entre nós por um tempo. Os seguidores de Anúbis, Íbis e Sebek se encontraram lutando ao lado dos filhos do Chacal, do Corvo e da Hiena. E como se esperava, lutam contra a mesma maldição e, os mesmos pretensiosos anciões que querem nos explorar, o fazem com eles.

A Consolidação

Durante o Pacto, havia muitos de nós que não concordavam com o que o Pactuado Ocidental queria. Os outros Garou que estavam ao nosso lado vieram de todos os cantos do mundo. Enquanto meus parentes estavam roubando na África, tínhamos ancestrais comendo como carneiros onde quer que conseguissem algo. Nossa tribo sempre aceitou estrangeiros, incluindo aqueles que haviam sido expulsos ou rejeitados pelas outras tribos.

Naquela época, isso significava que um filhote que não era bom o suficiente para pertencer a uma outra tribo era automaticamente insultado como um “roedor de osso”. O insulto tem o mesmo sentido que tinha no Impergium: o rejeitado tem que comer após o término de todos os outros, pegando apenas os restos da carcaça.

Alguns de nós nascem Roedores de Ossos e não há nada que possamos fazer quanto a isso. Aprendemos a sobreviver com quase nada e aprendemos a sermos cautelosos quanto a confiar em qualquer um.

Mas há também todo um enxame de Roedores que são adotados pela tribo. Quando um filhote é em particular heróico ou habilidoso — pelos padrões dos outros Garou, pelo menos — as tribos brigam para recrutá-lo como seu, possivelmente atraindo-o para longe das tribos que aceitaram seus antepassados. Isso funciona dos dois jeitos. Quando um Garou é rejeitado, xingado, difamado ou até mesmo exilado, os Roedores podem dá-lo outra chance. Está aí uma das razões porque nossa tribo sempre foi a mais populosa do mundo — porque as outras tribos sempre tiveram padrões esquisitos. E, como é de se esperar, esta também é a principal razão das outras tribos nos verem como descartáveis.

Antes do Pacto, achávamos que era nobre se sacrificar por Gaia e Garou, mas depois, mudamos de idéia. Testemunhamos o pior no Impergium, geralmente nas linhas de frente. Para nós, havia pouca honra e glória — elas foram dadas aos de posto mais alto. Também vimos como o Impergium afetou os humanos. Quando nos tornamos uma tribo, recebemos um pouco do nosso orgulho de volta e a tribo concordou que nunca morreria pela glória de Gaia novamente — não sem uma boa causa, ao menos. Este é o fim da história. Alguém quer pegar daqui?

A Tribo Cresce

“EU FICARIA LISONJEADO, MEU AMIGO. VOCÊ CONTOU MUITO BEM A HISTÓRIA.”

Um contador de histórias Galliard pausa para olhar dramaticamente para a multidão, juntando sua capa por volta de seus ombros. Com um floreio, Cheiro-da-Multidão se afasta do fogo, caminhando pelo concreto como um ator caminhando pelo palco. Ele reúne suas mãos como garras para dar ênfase e, então, aponta de repente a única filhote presente, como se a performance fosse só para ela. Os outros Garou dão risadas — ninguém se envolve num bom conto como um Frankweiler.

CERTAMENTE! FOI ASSIM que os Roedores de Ossos vieram de todas as partes do mundo, criança! Nem todos eles são *nascidos* em nossa família. Filhotes perdidos podem vagar no frio sozinhos nas ruas das cidades por anos sem conhecer um Parente Roedor de Ossos. Sendo seus pais Crias ou Uktena, Presas de Prata ou Senhores das Sombras, por alguma razão, suas tribos o desprezaram e abandonaram. Rodeado por um mar de problemas, esses parasitas passam a apreciar aos totens carneiros, aprendendo todos os Dons que puderem dos espíritos até que possam encontrar seu caminho para o conforto do abraço de nossa família.

Por Deus! Mas que tragédia, ver um Garou dar as costas a outro Garou! Não tema, criança! Protegeremos você da noite! Cuidaremos como se fosse um dos nossos,

abrigo em você em nosso próprio seio!

O sangue de nossa tribo é misturado no grande caldeirão da irmandade. Na verdade, nosso sangue Garou se tornou uma mistura, um cozido com todos os detritos das outras tribos fluindo através deste. Saborosa metáfora, não? É por isso que em nossa família não há sangue puros — apenas vira-latas. Nossos pêlos são um monte de retalhos de cores e padrões, uma coberta de família rasgada com pedaços e retalhos que duraram por toda a história. Reúna sua família próxima a você, criança, e ela a manterá quente e o protegerá contra o frio da noite que o cerca.

Um Exame de Roedores de Ossos

Esta é a própria verdade de Gaia. Como nossa tribo não é muito seletiva — excluindo a companhia presente, é claro — se unir à tribo é uma escolha fácil para alguns. Um lobo sem uma tribo é uma criatura solitária e triste. Até que complete seu Ritual de Passagem, ele não poderá aprender os conhecimentos secretos da tribo, estudar seus rituais ou aprender seus Dons. Na melhor das hipóteses, ele pode receber um convite bondoso para uma reunião festiva como essa. Se ele esquecer sua herança, as provações são severas, mas se ele aceita a alternativa fácil — se tornar um Roedor de Ossos — a estrada para ele se torna mais macia. Até mesmo os Ronin e outros rejeitados encontram seu caminho de volta à Nação Garou se unindo a ninhada do Rato.

Mas que vida a nossa! Sem mais lutas para viver sobre as expectativas de seus ancestrais — nós nem os temos! Cada lixeira transborda de banquetes! Simples papelões tornam-se castelos! Não importa quão humildes, junto de nossa tribo, qualquer homem pode se tornar um rei, e qualquer mulher, uma rainha! E aqui em nossas gloriosas assembléias, todos se banqueteam... mesmo se o *crap d'jour* for macarrão e papelão.

Lado a Lado

A nossa tem sido uma longa e árdua luta, ainda que conforme marchávamos pelos tempos, recrutamos uma variedade de heróis de segunda-mão pelo caminho. Preste atenção nas reuniões dos Galliards e você verá que os melhores contos envolvem Roedores de Ossos. Você nos encontrará como escudeiros dos épicos vikings dos Crias, como camponeses nas sagas ancestrais da Transilvânia dos Senhores das Sombras ou até mesmo como submissos humilhados nos caerns russos dos Presas de Pratas. Grande Gaia, até mesmo ouvi histórias sobre Roedores australianos se rebaixando com carneiros da Tasmânia, como primos distintos dos Bunyip.

De uma era antiga, aprendemos onde nos colocar na hierarquia de dominância e submissão. Éramos os camponeses, os comuns, o povinho, os capangas e as massas imundas. E ainda somos. Onde quer que encontre um Garou, você vai ouvir histórias sobre um Roedor fazendo o trabalho sujo.

Lembrem-se dessas verdades quando ouvirem nossos contos humilhantes. Quando alguém lhes contar sobre o nosso êxodo da África, ou nossa invasão na América,

lembrem-se que isto é apenas parte da história. Temos Parentes em todos os lugares e tomamos conta muito bem de nossa família. Apenas somos mais comuns em certos lugares do que em outros.

Cidades Antigas

O Frankweiler caminha sobre a pilha de máquinas velhas. Seu “contra-regras” recua as cordas, levantando uma parede de papelão com uma curiosa gravação em giz e lápis de cera: uma imagem de uma rua de uma cidade babilônica... ou, pelo menos, a concepção de um Ragabash de uma delas.

Parece um tanto desorganizada? E de fato era. Até nos reunirmos nas grandes cidades, não éramos realmente tão organizados. Antes de encontrarmos lugares tão gloriosos como esse aqui em que vocês vêem, nos encolhemos e rastejamos em caerns pertencentes às outras tribos. Magoados pelo destino de nossas terras natais perdidas! Na dor e na miséria!

A idéia de uma seita inteira do nosso povo trabalhando junta foi ridícula. A Nação Garou nos vira com desdém, mas eles não puderam nos impedir de se juntar em matilhas. Os lobisomens mais fortes se espreitavam nas selvas, portanto, foi natural que pegássemos as ruas para nós, nos alimentando do que a civilização rejeitava. Pois, nas cidades, comida transborda pelas ruas e ratos se banqueteam em enxames.

Ainda que para muitos, com exceção da abundância de lixo para comer, esses foram tempos sombrios. Nas cidades, não tínhamos seitas ou caerns, daí no final éramos apenas uma grande família. Na ausência de um líder de seita, os Roedores mais velhos se tornaram as Mamães e Papais de todos nós. Você não conquista honra apenas por viver muito. Você tem de ajudar os Garou a viver nas cidades, mesmo os que apenas passam por elas. Mostrando compaixão aos estranhos e generosidade aos amigos — virtudes que a Mãe Rato ainda exige de nós hoje em dia — você se torna um homem nobre entre os Roedores de Ossos, não importa quem ou o que você tenha sido em sua juventude.

Nas maiores metrópoles, amigos, cada augúrio podia ter seu próprio Pai ou Mãe — uma prática um tanto rara hoje em dia, mas uma que ainda existe. Como parte de seu coroarmento, você pode até mesmo proclamar o próprio título. Um Pai Ragabash pode se tornar um Rei dos Tolos, um Príncipe dos Ladrões ou um Senhor dos Mendigos. Uma Mãe Theurge pode liderar um grupo de bruxos e bruxas habilidosas pela cidade. E imagine os trajes! A maioria dos Garou não tem interesse nas cidades; todavia, temos a liberdade de experimentar com poderosas e estranhas idéias.

A história das cidades é a nossa história. Tão antes quanto se pode imaginar as cidades, você encontrará nossa tribo. É lá que está a comida, onde vivem a maioria dos humanos e, para nós, os Frankweilers, onde está a cultura. De todos os totens carneiros, o Rato era o mais apto a sobreviver nas teias da Weaver. Se você ler sobre a antiga Babilônia — se você souber ler — verá algo sobre

o encontro de Hammurabi com os ratos. Foi porque estávamos lá em grande força. O Véu estava sobre efeito completo.

Apesar dos humanos pensarem que éramos apenas mendigos esmolando nas ruas, nós estávamos, na verdade, procurando por aqueles que caçavam a raça humana. A estratégia é tão antiga quanto a Mesopotâmia: nossos batedores e guerreiros continuam gastando horas e horas esmolando nas ruas, e eles ainda vigiam. Podemos parecer bobos, mas nos esforçamos para ser salvadores.

Na Mesopotâmia, os Andarilhos do Asfalto aprenderam as linguagens antigas dos mestres acadêmicos humanos, mas éramos nós quem observava as ruas. Sim, você encontrará Andarilhos nas cidades antigas também, de uma forma ou de outra, quer você os chame de Sentinelas, ou Cavaleiros do Ferro, ou Comerciantes de Bronze, ou Comedores de Concreto, ou o que quer que eles decidam ser chamados esta semana.

Ainda hoje, algumas coisas nunca mudam. Se as cidades são fossas, então eles são o lixo que flutua acima dela. Somos o lixo que afunda para o fundo. Eles são tomados pela riqueza e poder, ainda que saibamos da armadilha que é isso tudo. E além do mais, a Wyrn trabalha mais através da cobiça e gula do que pela total violência. Oh, eu disse isso? Os Andarilhos do Asfalto se enterraram em débito e obrigação. Eles foram enredados na armadilha da civilização, mas a ninhada do Rato tem cortado fora suas teias desde então.

Cirécta e Roma Antiga

Um contra-regra rói as cordas que suportam a parede de papelão e esta vai ao chão. Por trás desta, aparece uma parede de tijolos que é coberta de um desenho feito com giz de um coliseu romano. Erguendo uma espada de madeira, o Frankweiler grita seu próximo discurso.

Amigos e conterrâneos, ouçam! A Weaver está em todo lugar! (Ataque! Bloqueie! Ataque!) Toda vez que você tiver que se manter na linha, cada vez que for burro o suficiente para lidar com um problema, em cada conta que você for estúpido demais para pagar, ela tece suas teias com o objetivo de lhe prender. Em breve, você vai estar se preocupando em como pagar as multas do carro, sua cafeteira e suas miniaturas dos presidentes! Em breve estará cego para o mundo em sua volta!

Se ao menos fosse tão simples. Deixe-me pegar um pouco de ar e explicar. Vivendo no coração da humanidade, sem sucumbir à sua sociedade, nós fazemos tudo que podemos para manter a Wylde viva. A Weaver ama o conformismo, mas nós temos chegado com algumas idéias meio rebeldes para quebrá-la. Quando a democracia chegou a Atenas, tivemos uma idéia revolucionária: votar em nossos anciões ao invés de fazê-los lutar, se enganar e ameaçar por poder.

Democracia foi o tipo de idéia revolucionária que as outras tribos não toleraram. A palavra de todos vale o mesmo? Os impuros podem falar tão livremente como os hominídeos? Ou por Gaia, devemos tratar todos os Garou

como iguais? Como muitas outras coisas, o que eles rejeitavam, nós aceitávamos. Democracia é uma maneira na qual podíamos trabalhar juntos, ao invés de partirmos ao meio nossas assembléias em violência. Além do mais, estávamos cansados de sermos degolados pelos Crias. (Heh! Brincadeira aí, Dentes-do-Chacal!)

Na época da Roma Antiga, nós éramos uma forte tribo, com força em números — nós realmente começamos a nos ajudar. Quando nos tornamos organizados, fomos ao trabalho ajudando os humanos do mesmo modo. Não apenas nos ajudando, como os Andarilhos do Asfalto faziam, mas trabalhando com pessoas que realmente precisavam da nossa ajuda. A tribo era uma força a ser considerada. Aquela foi uma época em que nós realmente batemos de frente com os Andarilhos e Senhores das Sombras — e vencíamos de tempos em tempos.

As velhas lendas dizem que Roma foi construída próxima a uma área de um antigo caern — até mesmo Rômulo e Remo foram criados por lobos lá. Isso fez a Seita da Sétima Colina de Roma um dos primeiros grandes caerns urbanos e aprendemos muito enquanto o defendíamos. Preservar o Véu se tornou uma arte; aprender com a política humana se tornou uma ciência. Famílias de Roedores de Ossos se escondiam em catacumbas e corredores sombrios da cidade, se banqueteadando da comida que os romanos descartavam, e lutando por causas épicas.

Oh, e lá estava o grande e descartado ideal de realmente não dar a mínima para os humanos. Lembra disso? Lutamos para defender todo mundo, antes de nos tornarmos tão cínicos e céticos. Todos deveriam se beneficiar da sociedade, nós dissemos, e todos devem ser livres. Foi isso que fez nossa cruzada contra a escravidão romana tão maravilhosamente apaixonante — ela não foi uma opção para nós. Ela foi um mandato, do Povo, incentivado pelos Garou.

Os Andarilhos do Asfalto romanos não davam a mínima. Afinal. Dominar os humanos foi muito bom para eles durante o Impergium. E os Senhores das Sombras romanos? Pode esquecer! Eles até mesmo tratavam seus Parentes como escravos! Mas ainda cantamos sagas dos grandes libertadores de Roma, mesmo após a queda da Seita da Sétima Colina. Não estou querendo dizer que um de nós era Spartacus ou parecido — entretanto, isso faria todo sentido, não? — mas eu sei que alguns de nossos Parentes foram antigos escravos... ou pegos posteriormente como escravos... ou (aham) as crianças dos escravos que ficavam especialmente agradecidas pelo resgate, se é que você me entende, e eu acho que entende sim.

Perambulando

Arremessando sua “espada romana”, o Frankweiler escala uma pilha de escombros. O vento levanta sua capa enquanto ele faz uma pose, declamando para a embaraçada multidão Garou.

Não podíamos ficar em Roma para sempre. Todos

estávamos esgotados e, como a tribo original se espalhava pelo mundo, achávamos irmãos e irmãs de espírito, se não de sangue, onde quer que fossemos. Sem uma terra natal, ou mesmo ancestrais, os Roedores de Ossos perambulavam onde quer que a sorte — ou o azar — os levasse. Como não tínhamos casa e, particularmente, não nos preocupamos em conseguir qualquer lugar desesperadamente, alguns dos nossos se espalharam pelo mundo como navegadores. Afinal, onde quer que encontre um navio, vai encontrar ratos, portanto, os Filhos do Rato não estavam longe.

Por volta da virada do milênio, um dos maiores grupos de Roedores de Ossos viajou todo o caminho até o norte congelado — falo do norte da Europa. Pois havia um bocado de Roedores navegadores habilidosos lá 'pra cima e foi apenas questão de tempo até que comessem a trabalhar com os Crias. Nós servimos à Nação Garou auxiliando os grandes heróis. Em qualquer navio viking, você precisará de uma matilha de guerreiros Crias de Fenris a bordo mordendo seus escudos, prontos para atacar, mas você também precisará de alguém para fazer o trabalho pesado. Foi aí que nós entramos. Qualquer um que era expulso através dos rituais rigorosos dos Crias era bem-vindo como nossos irmãos ou irmãs.

Muitos dos grandes épicos dos Crias têm Roedores envolvidos. Mesmo se nós fossemos apenas os escudeiros, ou estivéssemos esfregando os deques dos navios, ou remando, fazíamos nossa parte, mesmo se nossos nomes ou linhagens não fossem contados tão fortemente como seus épicos heróicos. Por que você acha que os épicos vikings citam tanto os ancestrais dos heróis? Do meu ponto de vista, é coisa de Garou. Os Roedores de Ossos fazem muitas parcerias como esta. Não parecemos nos importar se alguém conquistou um certo crédito, desde que consigamos algo em troca. Nossa espécie tem produzido muitos braços diretos e companheiros dos grandes guerreiros. Um trabalho digno, eu lhe asseguro. É uma honra para nós servi-los. E é uma honra também entreter os aqui presentes.

O humilde narrador desce da pilha de escombros, misturando-se a multidão em agora tons confidenciais. E a medida que ele se volta, ele olha para o próximo narrador... faz um cumprimento dramático com uma reverência... e deixa o palco.

O Capuz Instiga

“NÓS TÍNHAMOS A IDÉIA CERTA EM ROMA. PRECISAMOS NOS ORGANIZAR. Este Galliard parece contente de se fazer de bobo. Eu não. Você acha que pelo fato de sermos Roedores de Ossos, nós devemos reverenciar e se arrastar aos pés de qualquer um? Devemos mesmo ser motivo de piada à Nação Garou, como ele?”

Conforme o último narrador se afasta, um jovem vestindo um moletom com capuz caminha para próximo do fogo. Algumas faces na multidão pareciam surpresas de vê-lo ali. Conforme ele abaixa o capuz, a multidão pode ver os traços magros de sua cabeça, mostrando

quanto tempo fazia que ele não o limpava. A cicatriz de batalha na sua bochecha esquerda não havia regenerado completamente, sendo testemunho da última adaga que ele havia enfrentado. Apesar dos Garou em volta serem seus irmãos e irmãs, ele trocava olhares intensamente com eles por um momento, mostrando que ele estava disposto a encarar qualquer um que o contradissesse. O Ahroun parou desafiadoramente, como se tivesse algo 'pra provar, e começou a falar.

Não devemos ser palhaços. Somos a força por trás da Nação Garou. Se um Presa de Prata se senta confortavelmente em seu trono, é porque ajudamos a colocá-lo ali. Se um Senhor das Sombras ri para nós, é porque ele se beneficia da informação que nossos Delatores o deu. Mas perdemos de vista a razão pela qual somos Garou.

Olhe para esse pobre capacho. Vivendo de lixo, dormindo nas ruas nessa capa fedorenta. O que tem de tão bom em ser um sem-teto? Desistir da vida? Congelar na noite? Morrer de fome durante o dia? Temos acompanhado isso tudo de perto. Pessoas em nossa volta morrendo aos poucos a cada dia que passa. Dia após dia, congelam até a morte. Morrem de fome. E se isso não for o suficiente, eles enterram uns aos outros pelo caminho. Mas por quê? Dinheiro? Poder? Privilégios? Por nada!

Fomos destinados a proteger o mundo e proteger as pessoas que nele vivem — mesmo que os anciões de outras tribos digam que não deveríamos. Os caras de nossa tribo vivem em tudo quanto é tipo de lugar. Por esse motivo, os Garou uivam nos chamando de rejeitados e perdedores. Não acredite nisso. Eles dizem que somos covardes, bastardos, preguiçosos, egoístas ou pior. Não confie nisso. Não esqueça da razão pela qual permanecemos nas cidades em grande maioria: para vigiar a raça humana.

Deixe-me ser mais claro: eu não sou idiota suficiente para tentar salvar todo o mundo. Para muitos, é tarde demais. Muitos deles não merecem ser salvos. O mundo está corrompido, portanto, as pessoas são corruptas também. Noventa por cento de tudo é lixo, incluindo a humanidade. Acha que eu 'tô zuando? Olha 'pra esses caras em sua volta. Parece uma grande pilha de lixo. Você pode rodar por aí o dia inteiro, que o que mais vai encontrar é lixo.

Você discorda? Eu já vi isso tudo. Homens ricos passando por mendigos dormindo na rua. Crianças levando tiros, ficando grávidas e ficando viciadas em drogas. Você pode fazer piadas “Sr. Capa do Zorro”, mas eu não estou rindo. Não posso apenas rir do mundo. Meu mundo é diferente. No meu mundo, quando ando pela rua, ninguém me olha nos olhos. Eles trancam suas portas. Mantêm distância. As pessoas nas calçadas pedem por ajuda e não conseguem nada.

Não quero bancar o otário. A Nação Garou é falha e eles nos tratam como párias. Se todos somos iguais, não deveríamos agir desta forma. Está em nossas mãos. Está na hora de agirmos. Você só será um peso morto se quiser

ser um. Vocês querem ser heróis? Então vamos ao trabalho. É isso que nossa tribo deve fazer.

Precisamos de uma mudança. Para onde foi aquele ancião? Se embebedar até não agüentar mais? Ele está doente — deveríamos concordar com essa doença? Concordar com sua fraqueza? Com o fato dele não se importar com nada que não as histórias antigas? Da maneira como eu vejo, os Garou atualmente costumam não dar a mínima. Só porque somos chamados de Roedores de Ossos não muda o fato. Vocês olham para a história, isso é o que costumávamos fazer.

A Idade das Trevas

No passado, na Idade das Trevas, nos envolvemos. Éramos cada homem e estávamos em cada lugar. Onde quer que as pessoas trabalhassem, estávamos com eles. Quando sentiam fome, sentíamos junto. Toda nossa tribo lutou e morreu na queda da Roma Antiga durante a Idade das Trevas. Mesmo mil anos após, o sistema feudal mantinha os pobres em seu lugar e os ricos no poder. Foi aí que nossos ancestrais viram que nada iria mudar se nós mesmos não mudássemos. Nós não apenas precisávamos mudar nossa tribo. Tínhamos que salvar o mundo.

Os pobres foram enviados para herdar a Terra, mas só o que receberiam seria sujeira, se não fizessem nada 'pra conseguir o que precisavam. Vocês sabem onde vou chegar com essa história toda? Já ouviram falar da lenda de Robin Hood? Robin teve a idéia certa. Eu não estou dizendo que ele era um Roedor de Ossos. Nem que ele era

um Parente. Nem estou dizendo que ele de fato existiu. Só estou dizendo que a lenda começou porque dúzias de Garou como ele, fizeram o que as histórias contavam que ele fazia. Da maneira que eu ouvi, quando um Roedor de Osso estava fazendo justiça, ele vestia seu capuz sobre a cabeça para esconder sua identidade. E existe todo um campo de Roedores baseados nessa tradição — baseados nesse senso de honra e dever.

Os Roedores de Ossos não costumavam dar as costas para o mundo. Lutamos por qualquer um que tenha sido excluído, rejeitado ou roubado. Como foras-da-lei e refugiados, nós adotamos nosso povo. Lutamos ao lado de pessoas que todos haviam virado as costas. Eles se tornaram parte de nossa família e seus filhos tornaram-se nossos Parentes. Eles se tornaram parte de nós, parte de nosso sangue. Vivíamos em qualquer lugar abandonado pelos outros, criando um povo e construindo a maior tribo de toda a Nação Garou — mesmo sem o reconhecimento das outras tribos.

Também lutamos contra os mesmos inimigos. A doença e a fome eram dois dos piores deles. Sempre que uma praga atingia um povo, ela atingia o nosso povo primeiro. Uns filhos da mãe sobrenaturais espalharam a pior das epidemias, então, nós, os Roedores de Ossos, tínhamos de ser os heróis que tinham de caçá-los. Essa foi a época dos Lordes da Praga, Ratkin que saíram de seus esconderijos para espalhar a doença através da civilização. Também sabíamos o que os camponeses falavam. Eles falavam dos “portadores da praga” ou



nosferatu, que se alimentava do sangue humano e espalhava a doença. Foi por isso que nos escondemos entre os humanos — para protegê-los de perigos como esse. Será que esquecemos disso?

A Inquisição

“VOCÊS SE ESQUECERAM. HÁ UMA RAZÃO PARA NÃO NOS ENVOLVERMOS.”

Um Philodox vestido de preto saiu das sombras. Uma meia lua era claramente desenhada no braço de sua bem arrumada e quase anciã jaqueta de couro batido. O homem no capuz instintivamente deu um passo a trás. Os dois trocaram olhares, quase que rosnando, até que o homem de capuz se virou. Era claro que o próximo narrador tinha uma vantagem ou quem sabe um pouco mais de influência no lugar certo. Como um sussurro, Assassino-de-Corvos iniciou a próxima parte da história.

Você quer falar sobre os dias do Capuz? Vou dizer a você o resultado. É verdade, houve um tempo em que nos envolvemos nos afazeres dos homens. E como em qualquer outra coisa que nos empenhamos, nós pagamos caro por isso. Ei, não vá pensando que os Roedores de Ossos eram os únicos perambulando à noite. Os Andarilhos do Asfalto também se envolveram, os Sanguessugas também, bruxas e feiticeiros e até mesmo o Povo Gentil. Então, não foi tão memorável quando as pessoas começaram a noticiar os acontecimentos. Eles não eram tão estúpidos. Após mil anos de civilização, eles certamente não eram os carneirinhos que pensávamos ser durante o Impergium.

No alvorecer do Renascimento, a humanidade começou a despertar do pesadelo da Longa Noite. Eles eram iluminados o suficiente para tomar consciência do quanto o mundo sobrenatural os cercava, então eles contra-atacaram com fogo e chama — como eles fizeram após a Guerra da Fúria, ‘né? Esqueça a prata; o fogo machuca ‘pra caralho. Os gênios no Capuz convenientemente se esqueceram um pequenino detalhe do Pacto: a necessidade de se esconder da humanidade. Então, por toda a Europa, a inquisição contra a noite teve início.

Os Tempos Flamejantes purificaram a Europa. Eu sei, pois conversei com sanguessugas que estiveram lá. Eu até mesmo falei com alguns daqueles “Nosferatu” que se escondem na escuridão. Não me olhe tão chocado. Pare de rosnar! Não tivemos muita escolha. E você não estava lá para ver. Como dizem os antigos, não tente adivinhar o que aconteceu em nossa história se você não estava lá. Os vampiros se lembram da Inquisição melhor que qualquer um porque eles a viveram. Eles não foram os únicos caçados por ela. A Inquisição se iniciou como uma cruzada contra a heresia e bruxaria, mas após poucas décadas, as caçadas se tratavam de qualquer aliado da noite.

Tudo bem, talvez tenha sido um pouco mais leve conosco. Nós podemos nos esconder no mundo espiritual. Podemos curar nossas feridas rapidamente. De

fato, podemos matar toda uma multidão de aldeões segurando tochas sem muito esforço. Ela foi mais leve conosco. Mas foi terrível para nossos Parentes. O que diabos você imagina que os humanos viam quando nos encontravam com nossos Parentes? Mulheres se deitando com lobos e cuidando de seus filhotes. Homens se acasalando com feras em rituais bestiais. Demônios ambulantes aparecendo durante a noite, para buscar seus filhos que ficavam com seus pais humanos. Os caçadores assassinaram nossos Parentes, esses mesmos rejeitados que nós acompanhávamos tão livremente.

Os lobisomens tornaram-se monstros novamente, julgando os seres humanos, agindo mais uma vez como escolhidos de Gaia e, como resultado, a Igreja, e os Inquisidores, e os caçadores começaram a suspeitar que nossos irmãos e irmãs não eram o que pareciam. Nós podíamos correr, mas nossos Parentes não podiam se esconder. Podíamos assassinar todos que os caçavam, mas quando fazíamos, o Delírio crescia e a raiva dos homens ardia mais forte. E eles a descontavam em qualquer um. Milhões de suspeitos de bruxaria e heresia caíram sobre as chamas das fogueiras. O Povo Gentil fugiu do mundo. Túmulos sagrados foram violados, caerns foram invadidos e uma orgia de sangue banhou o mundo.

Levou quase um século para que as chamas se apagassem e, só então, percebemos o quanto foi destruído. Os espíritos de Gaia amigavelmente ensinaram à nossa tribo como nos esconder e, então, os caçadores seriam completamente ignorantes sobre a nossa existência. Muitos de nossos filhotes e filhotes perdidos não tiveram a mesma sorte. Sem os Dons de Gaia, eles eram presas fáceis. Nós escondemos muitos Garou durante os dias negros e até mesmo tivemos que fazer alianças com outras criaturas sobrenaturais. No final, nossos Parentes pagaram o preço mais alto. Esse era o mundo do Homem e, se iríamos viver nele, deveríamos ser um poucos mais discretos.

O Chamado dos Ratos

“Não ajudaremos o Homem a sobreviver a não ser que soframos a mesma ameaça que ele. Não causaremos dor ao Homem, a não ser que o façam conosco. Não mataremos nenhum Homem para comer, exceto em caso de sobrevivência”.

— O Pacto do Homem, Barcelona, 1540

Nossos anciões convocaram uma série de assembléias tribais, um Chamado para todos os Roedores de Ossos do mundo. Na Europa, a maior dessas reuniões foi em Barcelona. Por todo o continente, todos os mais honrados e reverenciados de nossa espécie mendigaram, pediram empréstimos e roubaram para ir para essa assembléia. Alguns seguiram através de túneis Umbrais cavados por Ratkin, outros se infiltraram na reunião com ajuda “de fora”, muitos viajaram pelos céus para se reunir a nós através de pontes da lua e incontáveis matilhas caminharam, correram ou se arrastaram pelos países para se reunir a seus irmãos e irmãs. Aqueles que responderam ao chamado foram apenas parte de toda nossa família,

mas mesmo assim, pela primeira vez *na história*, nos comportamos como uma tribo — pelo menos é o que dizem os Galliards.

E então começaram as conversas, primeiro com uma baboseira em uma dúzia de línguas européias, em seguida num terrível conjunto de grunhidos mudos, uivos e, finalmente, em um contagiante e opressor grito na gloriosa Língua Garou. Os anciões se esconderam no subterrâneo por um tempo, provavelmente para fugir da barulheira. Mas quando retornaram, pareciam... mudados. O mais antigo entre eles então fez um discurso espetacular, o qual nunca esqueceríamos.

Aquele foi o início do Pacto do Homem: três frases que devem ser repetidas nas assembléias da tribo até o fim dos tempos. Os anciões da tribo não chegaram a ter problemas com a gente vivendo tão próximo dos humanos, mas estava claro que não podíamos arriscar a sobrevivência de toda a tribo, para ajudar humanos que não podiam ajudar a si mesmos. Os anciões sabiam das idéias do Capuz, de que deveríamos agir como vigilantes. Era claramente burrice. Se agíssemos como os monstros das lendas, era certo de que os homens iriam nos caçar como nelas — ou mais importante, caçar nossos Parentes, procurar nossos caerns, destruir nossos aliados sobrenaturais e exterminar qualquer traço de qualquer coisa que lembre magia.

“Não ajudaremos o Homem a sobreviver a não ser que soframos a mesma ameaça que ele. Não causaremos dor ao Homem, a não ser que o façam conosco.” E então tinha a última escritura, a que pegou muitos de nós de surpresa. **“Não mataremos nenhum homem para comer, exceto em caso de sobrevivência”.** Bem, eu sei que todo Roedor de Ossos já ouviu uma história de um Garou que sucumbiu à tentação, caçando os muitos humanos que Gaia confiou a nós para proteger. Durante a lua cheia, Ahroun em fúria são conhecidos por se deixar levar pelos seus impulsos mais bestiais, matando inocentes e provando o medo em sua carne. Lupinos que sucumbem à tentação da Wyrms geralmente atacam humanos próximos na fúria de seus frenesis. As lendas são tão antigas quanto os próprios Garou, mas estes pobres Roedores de Ossos reunidos em Barcelona não tinham a menor idéia de que o problema era tão comum que geraria a Regra Número Três.

Nas Sombras

Nem todo mundo concordou com o Pacto do Homem. Os anciões o seguiam arduamente, mas muitos Cliaths desafiavam as duas primeiras regras. Depois que a paixão pelo discurso feito pelos anciões naquele dia passou, muitos pararam para pensar no que o Pacto realmente significava. Na maioria das seitas, a mensagem era clara. A tribo deveria cuidar de si própria e os humanos deveriam tomar conta dos próprios rabos como dizia o Pacto. Nada mais de achar comida para os famintos comerem. Nada mais de proteger lugares para os desabrigados dormirem. Ah, e seja um pouco mais cauteloso ao criar Parentes por onde estiver. Para nosso

azar, muitos Garou não puderam pôr a sobrevivência de toda sua raça acima de seus amigos e familiares. Jovens Garou aprenderam a ser um pouco mais discretos em suas associações.

Desde aquela época, existe um povinho entre nós que vive mais próximo dos humanos do que da própria espécie. Por causa da primeira regra do Pacto, esses pobres têm se excluído do seu próprio povo, tornando-se mais distantes de suas seitas. Para eles, sua família é quem você conhece na rua. Eu posso entender isso. Em caerns multitribais, os anciões da seita não fazem muito mais do que tratá-los como lixo e, então, esse povinho acaba correndo com sua própria matilha. Eles ficam pelos caerns tempo suficiente para aprender Dons e rituais, mas se a seita não joga limpo com eles, eles se viram sozinhos, em pequenas matilhas de dois ou três Garou. Uma vez que já estão vivendo entre os humanos, aquilo significa que qualquer coisa que diz respeito à sobrevivência deles, diz respeito a sua própria. Até hoje, em qualquer cidade com um caern urbano, você vai encontrar um monte de Roedores de Ossos que vivem alguns poucos dias em jornada das divisas da seita, mas são cautelosos a se aproximar do coração dela por muito tempo.

A segunda regra do Pacto quase gerou uma revolução na tribo. **Não causaremos dor aos homens, a não ser que o façam conosco.** A partir daquele momento, os Garou vigilantes tornaram-se foras da lei da própria tribo. Vocês já ouviram os argumentos contra isso, sem dúvida. Um herói luta pelo que acredita, o Capuz diz, mesmo que a lei ou a Litania digam ao contrário. Me digam, para onde foi aquele cara com o capuz? Aberração covarde!

Independente ou não de haver a presença da Wyrms, quando o forte explora o fraco, eles clamam que é nosso dever para com Gaia de interferir — eu também posso ver um sentido nisso tudo, até certo ponto. Qualquer coisa que atinja os fracos e desabrigados, eles dizem, acabará atingindo a nós, sem falar nos nossos Parentes. E eu posso ver pela reação de alguns de vocês, que também acreditam nisso. Apesar de alguns anciões secretamente ajudarem o Capuz, ninguém vai aceitar abertamente o que o Capuz faz. E é por isso que muitos heróis brincam que há uma quarta regra no Pacto do Homem: **“E se você fizer, não seja pego”.** O Capuz continua vivo hoje em dia e os anciões sempre citam o Pacto como uma maneira de rastreá-los — como eles deveriam.

Então tem a parte realmente sinistra do Pacto do Homem: **“Não mataremos nenhum homem para comer, exceto em caso de sobrevivência”.** Até onde eu sei, os Roedores que desafiaram esta parte da lei, tomaram suas próprias providências. Longe das seitas, as matilhas são mandadas para procurar seus próprios territórios de caça, onde a vida humana pode ser facilmente tomada. Escondidos da Nação Garou, esta rale monta seus esconderijos, ao invés de usar os Dons que Gaia os deu para proteger os humanos, eles usam para matá-los. Humanos são encontrados aos restos, com a pele arrancada e os ossos roídos. Os Antropófagos não têm

nenhum respeito pela Litania. Muitos de seus cultos canibais se tornaram da Wyrn. Não acreditem no que vocês ouvem. Eles ainda existem e continuamos os caçando e os destruindo.

Exploração e Aproveitamento

Em cada um dos continentes, Roedores de Ossos se reuniram para mais dos Chamados do Rato. A prática funcionou tão bem que as assembléias tribais se tornaram mais comuns. A tribo ainda é desorganizada, mas ela também conhece o valor de uma assembléia tribal a cada mês — mesmo que nem todo mundo apareça. Matilhas de Garou fosterns levaram a idéia tão a sério que começaram a viajar para assistir a assembléias em outras cidades, através do continente europeu e, em alguns casos, ao redor do mundo. Talvez parecesse uma maneira mais fácil de ganhar um nome entre ele, ou, ao menos, aprender mais sobre a Nação Garou. Ou talvez significasse mais chances de alcançar um lugar melhor na Nação Garou por comida e espaço.

A Era da Exploração espalhou nossos irmãos e irmãs mais e mais pelo mundo de Gaia. Garou de diferentes partes do planeta finalmente começaram a se comunicar. Seitas multitribais prosperaram. Heróis ambiciosos brigaram para erguer uma série de pontes da lua que saltavam de um continente para outro.

Talvez os Roedores tenham sido os mais beneficiados por essa paixão pela exploração. Os Filhos do Rato, por todo o mundo, saíram de seus esconderijos por tempo suficiente para encontrar seus amigos distantes. Não vá pensando que estávamos somente na Europa e África — quando um Roedor de Ossos corre, ele vai longe. Nós prosperamos, mas outras poucas tribos sofreram. Para começar, muitos dos Garou europeus tinham um intenso interesse no Novo Mundo. Quando as grandes aventuras continentais começaram, não demorou muito para que os europeus o “descobrissem”, apesar dos Puros — os Uktena, Wendigo e Croatan — estarem vivendo ali por milênios. Para as tribos européias, era uma ótima oportunidade de adquirir poder e controlar alguns locais sagrados, místicos, poderosos e antigos.

Os pais e mães da tribo queriam uma parte da ação também. Alguns poucos Roedores, liderados por um dos mais respeitados e generosos heróis, Corazon Bitefinder, conseguiram se infiltrar à bordo de um navio ou dois, e ver o que é que estava acontecendo. Os batedores que retornaram contaram histórias que os Galliards espalharam por toda a Europa. E vocês sabem que as histórias ficam cada vez mais elaboradas de acordo com a distância que elas percorrem — da mesma forma que aconteceu com aquela palhaçada de Robin Hood. O Novo Mundo deveria ser uma terra de abundância, um mundo de oportunidades, uma selvageria primitiva intocada desde o início dos tempos.

Os Garou europeus invocaram outro Chamado dos Ratos, desta vez em Lisboa. Os cliaths diziam que estavam cansados de serem chutados pelos anciões das

outras tribos. Longe dos anciões, eles diziam que era a chance para criar uma seita por eles próprios. Heróis tribais viam uma chance de ganhar renome. Os anciões das outras tribos prometeram a Lua em troca de nossa ajuda, oferecendo aceitação, nova esperança e um novo lar. Esta posição nutriu muito do ressentimento de mais tarde — no final, os anciões acharam poder e não ganhamos muito a não ser uma mudança no cenário. Novamente, os Roedores de Ossos foram deixados para catar o que os outros não queriam.

Entretanto, quando as colônias americanas começaram, trouxemos à tona a idéia. Bela época! Corazon Bitefinder liderou nosso êxodo tribal para o Novo Mundo. Não tínhamos muito para falar sobre quem deveria ser os anciões da seita nas seitas “multitribais” européias, então votamos com nossos pés. Fomos embora. Quando os Puros não permitiam que chegássemos ao Novo Mundo por pontes da lua, nos infiltramos em tantos navios quanto podíamos. Para muitos, entrar a bordo não era tão desafiador — sempre tivemos Parentes no mar. É claro que os Uktena e Wendigo não se importavam muito com o que estávamos fazendo. Tudo que podemos dizer em nossa defesa é que não tentamos exterminá-los como fizeram os europeus. Para nós, o Pacto do Homem original ainda valia... por hora. Ele teve que amadurecer e mudar, assim como nossa tribo fez.

O narrador se virou para um Ragabash que aguardava ali perto, como se sua dica tivesse sido cautelosamente preparada. Um jovem Garou de rosto fino, com cabelos loiros e olhos azuis sorriu em resposta. O pobre cliath parecia estar terrivelmente perdido, como se estivesse xeretando na parte errada da cidade. Com grande fervor, ele se lança no que é claramente sua parte favorita da história da tribo, como se ele tivesse sido convidado a contá-la nas seitas por toda a América... e, quem sabe, em outros países. Bem-Vindo-ao-Hall-dos-Presidentes, um Ragabash patriota, recita sua história.

A Revolução Americana

AMÉRICA. SOMOS UMA TRIBO AMERICANA. Não importa de onde viemos, nos unimos na América. E em 1776, quando o espírito da revolução se alojou nas colônias, nossa tribo orgulhosamente respondeu seu chamado. A América era um jovem país, uma terra livre das velhas tradições do Velho Mundo. Para nós Roedores, esse era um ideal poderoso.

Nunca tivemos muito na Nação Garou até então, certamente não na Europa. Mas na América, nossos hominídeos sabiam que poderiam construir um país de pessoas, pelas pessoas e para as pessoas, um país onde todos os homens seriam criados iguais — pelo menos em teoria. Lutamos por muitos ideais, como podem ver e nós certamente sofremos muito quando eles falharam. Mas nós acreditávamos na miscigenação cultural americana. Nos guiamos pela noção de democracia, uma idéia que tínhamos como parte de nossa cultura desde Atenas.



Conforme o espírito da revolução crescia, jovens filhotes eram tentados a desafiar o Pacto do Homem, marchando nas linhas de frente da luta pela liberdade. Tantos Roedores foram expulsos — e estapeados por seus anciões — que a tribo teve que encontrar uma solução para esse entusiasmo. A

tribo tinha que encontrar uma maneira para que os cliaths dessem uma volta no maldito Pacto do Homem, sem que precisassem levantar o Véu e revelar nossa existência. Então, os anciões americanos propuseram uma idéia revolucionária: se os Garou tinham que lutar na Guerra da Independência, eles deveriam fazê-lo na forma Hominídea. Assim, para os hominídeos, qualquer coisa que ameaçasse a sobrevivência do Homem, ameaçaria a deles também. Nós estaríamos ferindo o Homem também, mas ele podia nos ferir da mesma forma. Era uma pena que os impuros e lupinos não podiam seguir a mesma opção, mas droga, eles sabiam que os hominídeos lutavam por todos nós.

Seguir o Pacto desta forma se tornou questão de honra, uma sagrada profanação. Nessa época, não tomamos o caminho da covardia. Não deveria haver nenhum ataque Umbral até as linhas de suprimentos britânicas, nenhuma mudança para Crinos para assustar as tropas e, certamente, nada de munição dos Roedores sendo dedicadas. Um Garou mortalmente ferido podia ainda ir para a Umbra e mudar para evitar a morte, mas uma vez que o fizesse, a honra impedia que ele voltasse à luta. Se ele não pudesse suportar, ele deveria retornar à seita e abandonar a causa. De certa forma, a guerra era quase que um jogo para nós — um mortal e glorioso jogo. Nessa época, jogamos pelas mesmas regras que os patriotas americanos.

Esta prática não era mais estritamente o Pacto do Homem, então os anciões o deram um novo nome: o Grande Pacto. Em algumas seitas, ele continua visto como uma maneira de lidar com os afazeres dos humanos — pelo menos entre nós, Roedores de Ossos. Quando o perigo se aproxima de uma seita urbana, quando o Véu é posto em ameaça, o Grande Pacto é o último recurso para preservar a paz. Errar passando por cima do Grande Pacto, e então quebrá-lo, é também uma dura maneira de perder bastante renome.

Os anciões da tribo concordaram: a Revolução Americana foi uma guerra em que os humanos deveriam vencer por eles mesmos, mas queríamos muito estar lado a lado com eles — como iguais, não como superiores. Alguns vacilões resistiram, mas com um pouco de persuasão, os trouxemos para o nosso lado. Para motivar as tropas, nossos Galliards cantaram novas baladas para louvar os heróis da guerra. Eles aprenderam as simples canções do povo que inspiraram os soldados americanos e que nós ainda as cantamos hoje em dia. O patriotismo entrou nos Roedores americanos como uma lufada de ar fresco. Começamos a ver a América como um novo lar. Lá, no Velho Mundo, os anciões deram nós em seus pêlos com a idéia. Tem até uma história de que alguns Crias alemães vieram para a América com mercenários de Hessen — e os mandamos de volta com o rabo entre as pernas!

Então, talvez o Roedor de Ossos Zé-Mané não conheça seus ancestrais. Mas ainda assim

você vai encontrá-lo falando sobre seus avós patriotas. Vocês podem se orgulhar da bravura daqueles homens. Dividimos postos com os soldados em Bunker Hill, Valley Forge e (ironicamente) em Concord. Pensem nisso: de todos os Garou, nenhum que não fosse um Roedor de Ossos estaria disposto a passar frio, fome, privações e sofrimento pelo bem de algo que sua tribo não pudesse controlar — e eles o faziam na forma Hominídea!

Éramos a única tribo inovada o suficiente, e valente o suficiente, para arriscar toda a tribo em tal grande ideal. Apenas os Roedores de Ossos eram loucos o bastante para tentar algo como o Grande Pacto. Havia uma razão para nos sentirmos assim de maneira tão forte: liberdade. Doce e gloriosa liberdade. Se não tínhamos um lugar para nós mesmos na Europa, então tínhamos que fazer nossa casa na América. Pois lutamos por isso honrosamente, nos sentimos como se a tivéssemos conquistado. Afinal, jogo limpo é o jeito americano de ser! Desde aquela época, os Roedores têm sido os mais americanos das Treze — perdão, Doze Tribos — não importa o que digam nas outras partes do mundo.

A Revolução Francesa

Bem, crianças, lembrem-se: os Roedores de Ossos podem ser mais numerosos em certas partes do mundo, mas eles ainda vêm de todas as partes. Eu sou da Filadélfia, então se você for me perguntar uma história da tribo, vou lhe contar sobre o meu país e estarei muito orgulhoso disso. Sei que muitos daqueles Garou de Lisboa foram para a América do Sul, por exemplo. Se quiserem ouvir sobre isso, estão livres para viajar até lá e ouvir a história direto da fonte. Mas agora, é a minha vez!

Se quiserem perguntar o que a tribo estava fazendo no Canadá, ou Hong Kong, ou até na Antártida naquela época, vão ter que perguntar para outro. Se conversarem com Roedores russos, eles tomarão crédito pela revolução de 1917; conversem com os cliaths do México e te dirão que são os caubóis originais. Todos nós fazemos isso. Cada um de nós conta a história do seu jeito. Soa meio parcial? Claro que é! Talvez eu tenha apenas orgulho de quem eu sou. Vê algum problema nisso, meu chapa?

Portanto, vocês saberão que estou me vangloriando quando disser: o sucesso da Revolução América espalhou idéias por aí. Novamente, não é que estejamos levando crédito pelos feitos dos humanos, mas demos a eles um belo empurrão na direção certa. Naquela época, na Europa, havia outras forças trabalhando. As garras da Wym fincaram fundo no Velho Mundo, especialmente nas grandes cidades da Europa. A ninhada do Rato estava pronta para cavar fundo e arrancá-las dali.

Pegue Paris, por exemplo. O lugar inteiro estava infestado de Sanguessugas e estivera assim desde a fundação da cidade. Mortos-vivos antigos e poderosos caminhavam pelos corredores de Versalhes. Vampiros maculados tiravam imenso prazer do bebericar do sangue azul da nobreza francesa. Antigos males permaneciam contentes em manter suas fachadas de poder e privilégios.

Até que a massa imunda dos becos da cidade se erguesse para cortar a nobreza em várias fatias.

Eles não fizeram isso apenas para contestar a realeza humana. Eles não perceberam, mas tiveram uma pequena ajuda. Enquanto os revolucionários atacavam a Bastilha, descarregávamos toda nossa fúria nos lordes mortos-vivos ancestrais de Paris. E, creia ou não, éramos liderados na batalha por um impuro! Um jovem e inteligente Garou chamado Henri encontrou uma maneira de fazer um acordo com uma matilha de Ratkin parisienses doidos 'pra fazer uma bagunça. E, enquanto eles lançavam suas diversões, nós espancávamos os Sanguessugas de Paris. Aqueles cadáveres escorregadios podiam se esconder por trás de maquiagens, perfumes, e perucas, mas eles não podiam esconder o fedor da Wym de nós!

Os Galliards franceses ainda contam histórias sobre a Revolução Francesa e as contam com o mesmo orgulho que faço com as nossas. E mais do que poucos filhotes dizem ser descendentes dos heróis da revolução. Desde então, os ideais de liberdade, fraternidade e igualdade têm sido uma inspiração para todos nós, especialmente para nossos irmãos Roedores da França. 'tá aí, vêm o que eu quero dizer? Não somos todos americanos. De fato, eu conheci outros irmãos e irmãs de outros países, que são quase tão patriotas quanto nós... quase.

Também não somos todos revolucionários, é claro. Se fôssemos, teríamos tentado passar por cima dos anciões de nossa tribo e dos governantes das outras tribos há muito tempo. E não fazemos esse tipo de coisa, fazemos? Então, fazemos? Continue ouvindo, cara!

Corra para as Colinas

Então, talvez as outras tribos nos chamem de covardes por não sermos tão obcecados em caçar a Wym quanto eles. Eles não entendiam pelo que estávamos lutando! E então, de novo, talvez devêssemos ter prestado menos atenção na sociedade humana e mais em nós mesmos. Como é que podemos tomar crédito pelas revoluções humanas? Os humanos revolucionaram seu governo, mas em nossas seitas, as velhas tradições prevalecem. Quando os heróis dos Roedores de Ossos tentaram levantar a mão contra os anciões, eles acabaram estapeados. E com força.

Apenas um punhado de caerns desafiou as velhas tradições. São muito raras as seitas que têm Roedores de Ossos como líderes. Posso lembrar de uma em Paris e, é claro, a Seita do Despertar, em Washington D.C., nos EUA, mas fora desses pequenos refúgios, o espírito da revolução desapareceu, substituído pelo espírito do descontentamento. Lutamos, sangramos e até morremos, mas a tribo continuou envergonhada como carneiros da Nação Garou.

Enquanto lutávamos para fazer da América um país baseado na igualdade, as tribos européias nos vendiam. Com nosso sangue e suor, os Roedores ajudaram a fazer de alguns de nossos caerns americanos multitribais, mas isto teve um custo mortal. Os anciões que nós ajudamos, desejavam o poder dos Uktena e Wendigo. Os Garou europeus diziam que os Puros não podiam cuidar de seus

próprios caerns sozinhos. Antes de tudo, eles não podiam sequer governá-los. De todos os versos gloriosos da história americana, essa é a parte que mais me envergonha. Afinal, o que os “Estrangeiros da Wyrn” fizeram com os Puros, muitos Garou decidiram que eles não podiam mais tomar conta dos caerns, e eles começaram a partir. Ei, talvez os Uktena e os Roedores tenham mais em comum do que vocês imaginam, não?

De qualquer forma, nossos parceiros estavam insatisfeitos com a maneira que os anciões os trataram. Muitos deles, por sinal. A maioria dos Garou apenas aceita seu lugar na hierarquia, da mesma forma que um lobo aceita seu alfa. Mas se grande parte da sua vida é ser humilhado, é hora de uma mudança. Não posso lhes dizer que essa atitude era mais comum naquela época do que é hoje, mas eu tenho certeza que vocês já viram isso por aí. Após seus Rituais de Passagem, muitos Roedores descontentes aprendem alguns ritos e Dons, observam o velho sistema e vão embora. Bom, deixe-me dizer uma coisa: nossa tribo e esse país, estão dedicados a mudar. É por isso que nossa tribo faz as coisas de um jeito diferente. É por isso que temos que mudar as coisas.

Não querendo mais servir aos anciões, Garou rebeldes abandonaram sua necessidade por renome e se lançaram às matas. Longe dos protetorados das seitas americanas, um Garou podia encontrar sua própria terra, ver o mundo da maneira que Gaia o criou. Foi a vontade de Gaia, nosso destino manifestado. Gerações de Roedores de Ossos correram para as colinas, vivendo como homens das montanhas, na selva do mundo. Tínhamos lugares vagos o suficiente para nos espalhar. Dentes-do-Chacal os chama de ralé, eu os chamo de exploradores e inovadores. Roedores de Ossos não precisam gastar todo o seu tempo dormindo nas divisas do caern — eles têm suas vidas fora de lá também — e esses velhos homens das montanhas não eram diferentes.

Alguns de nossos Parentes fugiram com a família também; como resultado, nossa tribo se tornou uma vasta tapeçaria de famílias e famílias por todo o território selvagem americano. Selvagemmente independentes, mas ardentes como Garou, eles fundaram os Caipiras, um dos maiores campos americanos. Se um caern rural tem muitos Roedores, você não os verá todo dia, ou todo mês. Eles irão se espalhar por milhas e milhas, vivendo a vida como eles desejam.

A Guerra Civil Americana

Naquela época, a maior concentração de Roedores de Ossos ainda era nos Estados Unidos. Vocês sabiam que eu tinha que falar isso, certo? Sim, nós tínhamos irmãos e irmãs na Europa, África, América do Sul, Austrália e até na China, pelo amor da Deusa. Mas para a grande massa que ansiava por respirar livremente, a América tinha mais Roedores, e seus Parentes, do que qualquer outro lugar. Nossa tribo tinha um lar novamente. E os pequenos totens carneiros — o Rato, o Corvo, a Gralha e até o Chacal — cresciam.

Graças ao Êxodo original da Europa, muitos de nós

estávamos lado a lado naquele mesmo lugar, que começamos a sonhar com outro totem para nos proteger. Veja bem, temos sido excluídos, chutados e espancados, mas nunca desistimos, nunca nos entregamos. Algum pedacinho de esperança, ou qualquer bobagem que seja, nos manteve seguindo em frente e tantos de nós acreditávamos nisso, que começou a fazer a diferença. Este espírito da esperança, por tão antiquado que possa soar, tornou-se parte do Sonho Americano.

Se não fossemos tão bons para as velhas tradições, nós faríamos as nossas. Como a idéia de que se você trabalha duro de verdade, você deve receber algo em troca. Se você consegue suportar um dia honesto de trabalho duro, você deve ser capaz de sustentar a você mesmo e a sua família. E lembrem-se, qualquer um pode se tornar bom se trabalhar duro para isso! Todas as nossas crenças sobre sobrevivência e nossa ética de trabalho com força e dedicação começou a construir o nosso mais novo totem, tudo amarrado ao nosso amor pelo baseball, torta de maçã e o jeito americano de ser. Não estou falando em metáforas, amigos. Estou falando sobre um verdadeiro Incarna: o Sonho Americano! Hoje, ele pode parecer tão fora de moda quanto uma pintura de Norman Rockwell, mas alguns Roedores de Ossos têm corrido atrás desse tipo de coisa. Como eu, meu irmão. Como eu.

A Revolução Russa

Mesmo no século XX, nossos irmãos e irmãs estavam espalhados por todo o mundo. Enquanto as maiores matilhas de Roedores perambulavam atrás do Sonho Americano, lobisomens do outro lado do planeta tinham outros problemas. Presos nas tradições do Velho Mundo, eles reforçaram um sistema que certamente manteve nossa tribo dominada por completa. Como se tivéssemos voltado ao feudalismo da Idade das Trevas, ‘né?

Como disse o Velho Dentes, éramos os camponeses, os comuns, a ralé, os capangas e as massas da sociedade Garou. Nos protetorados dos Presas de Pratas, a tribo deles tinha muitos Parentes nobres, enquanto a gente sofria junto aos necessitados e prejudicados. Num ato de “generosidade” dos Presas, eles tentaram nos deixar quietos e com o rabinho abanando, deixando-nos um insignificante caern urbano em Moscou, onde pudéssemos nos reunir. Esta praça aberta na cidade era antes desdenhosamente chamada de Seita da Vontade dos Nobres. Que lindo da parte deles. Especialmente quando uma mesma família de Presas de Prata passava a posição de líder da seita de geração em geração. Nos empilhávamos um em cima do outro para que um dos nossos pudesse chegar às outras posições na seita, mas ainda tinha muita intriga envolvida entre os engomadinhos.

Então, em 1917, a Revolução Russa explodiu. Bem, eu já ouvi um monte de teorias conspiratórias sobre quem expulsou os Romanov do poder e tantos outros Parentes dos Presas de Prata. Não, senhor, nós não tomamos os créditos por isso ou pela revolução. Eu vou apenas dizer que *estávamos lá*. A história sempre procura por um nome ou um rosto para condecorar pelos grandes feitos,

mas se vocês perguntarem aos Roedores de Ossos russos, eles vão apenas lhes responder que foi o espírito dos tempos. O espírito do Povo. O espírito da revolução.

Outras tribos, vangloriam muito os líderes, mas sabemos que têm que ter muita gente — ou um batalhão de Garou — para realmente fazer a diferença. Quando os Romanov perderam o poder, as pessoas apareceram para retomar o que era delas por direito. Ei! Eu não sou nenhum comunista! Mas tenho uma certa simpatia por quem é maltratado por muito tempo. A tribo esperou tanto tempo para retirar o poder dos anciões, que no ápice da Revolução Russa, uma matilha de Roedores de Ossos fez seu movimento.

Ninguém pode provar que foram eles que mataram aquele líder de seita, imagine você. Ninguém sequer encontrou o corpo. Mas, curiosamente, quase que ao cair daquela noite, a Seita da Vontade dos Nobres se tornou a Seita da Vontade do **Povo**. E, um antes rebaixado Philodox, chamado Ivan Ivanovich, tornou-se um herói, tornando-se o novo líder da seita. Ele até mudou seu nome: Ivan Debate-com-Inquestionável-Ideologia. Quando os Presas o caçaram, eles o humilharam na frente de toda a seita. Então, em um mês, seu corpo desapareceu também. Mas vou lhe dizer uma coisa, o nome daquela seita não mudou de novo. E vocês nunca verão outro Presa de Prata como líder daquele caern novamente.

Os Anos 20

Enquanto os anciões Roedores de Ossos mais conservadores sustentavam o Pacto do Homem, jovens Andarilhos do Asfalto ambiciosos continuavam construindo suas influências sobre a sociedade humana. Os loucos anos 20 foi uma era dourada para eles. Enquanto rejeitávamos os males da Weaver, eles abraçavam esse mundo de maravilhas. Com laços no crime organizado, lucro do roubo e poder político, os Andarilhos mandaram na América como ninguém. Os Andarilhos do Asfalto começaram a tomar todos os caerns urbanos a força — pelo menos aqueles que podiam encontrar. Com as novas descobertas da força da Weaver, eles eram praticamente imbatíveis.

Os Roedores de Ossos americanos tinham duas escolhas. Se excluir mais ainda da Nação Garou ou se unir aos lobos que estavam no poder. Como podem imaginar, muitos de nossos avôs e avós Garou escolheram o caminho mais fácil. Nos caerns pela América, os AA, frequentemente, trabalhavam como os cérebros e nós como os músculos. E esta é uma tática que muitos ainda acreditam... e alguns Roedores têm vergonha de admitir. Houve uma época, que até falavam sobre uma fusão das duas tribos. Mendigos não podem eleitores, eu acho. Algumas vezes você tem que sobreviver do jeito que dá.

Por um momento, as duas tribos urbanas conseguiram trabalhar muito bem em conjunto. Mas a Crise de 29 mudou tudo! E o que aconteceu depois? Se você tem prestado atenção nas histórias essa noite, você sabe muito bem o que acontece nessas horas. Alguém

acredita em um grande ideal, fazemos o trabalho duro e é outra pessoa quem colhe os louros. E então, os Roedores de Ossos ficam abandonados. Mas não é o desespero que nos ergue a cabeça novamente, chapa! É o puro idealismo Roedor. Você continua vivendo e lutando até o dia da vitória. Ou então você desiste completamente. Mas seus filhotes e cliaths nunca farão isso, não é? Não é?

Mesmo quando as duas tribos estavam juntas politicamente, os **urrah** tinham algumas fortes diferenças religiosas. A América é uma terra de tolerância religiosa, mas francamente! Rato é Rato e Barata é... bem, um tanto asqueroso 'pra mim. Não adorávamos nenhum inseto! Xamãs Roedores de Ossos diziam e lamentavam que essa aliança tribal terminaria em uma condenação para todos os envolvidos e nós olhamos para eles como se fossem loucos. Porque, bem, eles eram mesmo. Apenas alguns profetas e visionários da tribo a viram chegando, mas ninguém ouviu acreditando... até que era tarde demais. Desde então, nós levamos uma lição desse erro particular — nós mantemos os Theurges de nossa tribo em alta estima, mesmo quando os outros pensam que suas idéias são de outro planeta.

Nossos Theurges sabiam que havia um acerto de contas próximo, e ele foi chamado de a Grande Depressão. Ela atingiu os Andarilhos do Asfalto em cheio. Quando os Andarilhos tinham sobre posse a maioria dos caerns urbanos, eles adoravam mandar em nós, mas quando caíram do trono, eles esqueceram completamente de tudo que fizemos por eles. Mais uma vez, fomos jogados para escanteio, igualzinho a tantas outras vezes. Para aqueles que viviam no meio dos humanos, nós vivíamos num mundo de dor.

A Grande Depressão

A Grande Depressão foi um grande teste para todos nós, tanto como uma tribo quanto como uma nação. Aquela foi a época mais negra da América, mas era nossa vez de brilhar. Começamos a vender maçãs nas ruas; defendemos as favelas; trabalhamos lado a lado em projetos sociais. Nosso status na Nação Garou caía cada vez mais, mas não nos importávamos. Os anos que se seguiram ajudaram a nos definir como uma tribo — mesmo sendo pobres, éramos orgulhosos.

Vocês já pararam para pensar porque somos tão fortes em Nova York? Diabos, nós a construímos com nosso próprio sangue e suor, crianças! Vocês sabem, nossos Galliards aprendem a memorizar os nomes das ruas, prédios e estações de metrô de muitas cidades. Em Nova York, eles podem te dizer quais delas ajudamos a construir, com a ajuda da APT. A Administração do Progresso do Trabalho. Já ouviu falar? Da maneira que eu ouvi, alguns Roedores que trabalhavam na Casa Branca, sussurraram a idéia ao próprio presidente. Se todo mundo trabalha, todo mundo vence.

Voltemos um pouco até Manhattan — nossa tribo cuidava de um caern lá, quando ela ainda era chamada de Nova Amsterdã. De onde você acha que um lugar tão maravilhoso como o Central Park veio? Dois dos nossos

Parentes desenharam as plantas. E, nos anos 30, ajudamos a construir um lar no meio do parque, onde os desabrigados e desempregados da cidade poderiam dormir — uma cidade chamada Hooverville.

É por isso que eu tenho orgulho do que eu sou, porque nunca teríamos levado essa idéia para frente no Velho Mundo. Vocês querem saber a história da nossa tribo? Nós estávamos em todos os lugares. Estávamos com os imigrantes que chegaram nas ilhas Ellis; com os fazendeiros que lutaram pela vida nas áreas devastadas de Oklahoma; com os homens e mulheres que marcharam com Martin Luther King; com os garotos que deram suas vidas nas duas Guerras Mundiais. É por isso que nossa tribo não dá a mínima para o que os nossos ancestrais fizeram ou de onde viemos — nós só nos importamos com o que você está fazendo agora, *hoje*. O real espetáculo da história não está acontecendo na Nação Garou, é nas cidades, onde os verdadeiros heróis fazem a diferença. Não é o máximo?

Segunda Guerra Mundial

Quando conto sobre termos sobrevivido a duas Guerras Mundiais, não estou brincando. Ao ouvirmos que a primeira Grande Guerra iria acontecer, fugimos de lá mais rápido do que você pudesse dizer “ponte da lua”. Alguns heróis usaram das guerras para provar valor aos Garou europeus, outros apenas para fazer contato com seus primos da Europa e outros ainda que só queriam tirar um lucro no mercado negro. Isso não importa —

continuamos a nos fortalecer. Os Andarilhos do Asfalto mandaram nos anos 20, mas nossos Galliards ainda contam histórias é sobre a Segunda Guerra Mundial.

Foi uma época em que não importava quem você era — a nação inteira lutou junta na guerra. Não importava se você era apenas um capanga acampando no meio de outros cem homens. Você ainda era um herói. Lembrem-se do Impergium, quando os anciões mandavam enxames de Roedores de Ossos para morrerem nas batalhas. Pois é. Não éramos mais descartáveis. Não queríamos morrer; jogávamos para vencer. Esse ideal entrou na cabeça da tribo. Nossos jovens Ahroun ainda contam histórias sobre as maiores batalhas da Segunda Guerra Mundial. Nos lembramos que o Rato é um totem de guerra e que tem dentes.

Com tiranos suficientes na Nação Garou, não queríamos ver um ditador humano dominando a Europa. Nossa paixão pela guerra era tão intensa que alguns Garou pararam de se preocupar com o Véu ou com o Pacto do Homem. No entanto, a guerra não foi tão boa para outras tribos. Quando a Alemanha foi à guerra, ela partiu os Crias de Fenrir ao meio. Alguns deles lutaram ao nosso lado pela liberdade da Europa, mas quando nós descobrimos que outros deles eram guarda-costas de Hitler, foi o inferno na Terra.

Em algumas das grandes batalhas, o Delírio ampliou os horrores da guerra. Nós descarregamos nossa fúria contra os Fenrir separatistas e seus Parentes nazistas. Perdíamos todo o ressentimento quando víamos humanos



sendo dilacerados para satisfazer os sonhos de um louco. E, nas horas mais escuras da guerra, não havia Pacto nenhum. Milhões de inocentes foram mortos, então os filhos do Rato lutaram como se o mundo estivesse acabando. Alguns dos nossos Theurges mais loucos, até começaram a prever que o Fim dos Tempos estava acontecendo ali, agora. Eles falavam de toda a criação sendo dizimada, da Wyrn atacando o mundo com armas nunca vistas antes. Nossos Theurges deliraram e endoidaram, mas somente nossa tribo acreditou.

Para nosso azar, os profetas estavam certos. Os sinais do Fim dos Tempos estavam lá. Hiroshima e Nagasaki preencheram nossos piores pesadelos. A humanidade finalmente tinha o poder para destruir o mundo e a Wyrn surgiu com um encanto profano. A Grande Serpente tinha sua arma final, arma esta que poderia libertá-la de um aprisionamento de milhares de anos nas teias da Weaver.

Aquele foi o primeiro grande sinal dos Dias Finais. E agora, o fim do mundo está logo ali, cruzando a esquina, meus amigos. Mas agora, estamos mais fortes do que nunca. Nosso tempo de glória não foi no distante Impergium. Nós estávamos juntando forças, pois o Apocalipse está próximo. Nossas crianças têm esperado, aguardando sua hora. Agora, os enxames de ratos estão fora das pilhas de lixo. Nós somos orgulhosos de sermos Garou! Somos orgulhosos de sermos Roedores de Ossos! E, que Gaia nos abençoe, sou orgulhoso de ser americano!

O Fim dos Tempos

Bem-Vindo espera por uma rodada de aplausos. Vinte homens, mulheres e lobos com frio e fome voltam a olhá-lo, incertos do que dizer em seguida. Os espíritos tomaram seus sentidos e os espíritos na garrafa do Velho O'Reilly se mostram.

Dentes-do-Chacal volta com outra garrafa e um enorme sorriso escancarado na cara. O Ahroun estava claramente agradecido que a Declamação tenha ido tão bem. Alguns ouvintes começaram a sentir o cheiro que chamava a atenção e então reparam a bolsa de cheeseburgers que ele acabava de jogar no meio da multidão. Cliaths, fosterns e o filhote que estava sozinho no canto começaram a rodear a comida, como se estivessem doidos para dilacerar uma carne. O cozido de Dentes, por outro lado, foi largado no chão, inútil até para os ratos. Enquanto a multidão acordava, Dentes sorri e diz.

ENTÃO, AQUI ESTAMOS NÓS NO FIM DA HISTÓRIA. É como se estivéssemos dormindo por mais ou menos três mil anos, mas o Fat Man e o Little Boy nos acordaram. Nós deveríamos cuidar da raça humana, mas mesmo aqueles de nós que viviam entre eles falharam.

Então onde caralho estamos? Parados num estacionamento vazio, falando sobre o fim do mundo. Embebedando nossos rabos e congelando de frio. Se nosso ancião Galliard estivesse aqui, eu agradeceria ao Velho pela sua tão falada generosidade, mas ele não está.

Temos vivido no papelão, bebendo cachaça barata e morrendo por nada. Passamos fome por tempo suficiente. Não deveríamos. Devemos agir. Devemos nos envolver. Estivemos conversando a noite toda e foi isso que eu tenho ouvido. O tempo de esperar e observar nas esquinas acabou. Levantem-se! Banqueteiem-se de um pouco de carne!

Como o mundo irá acabar? Vocês acham que a Wyrn irá se livrar das teias da Weaver e destruir toda a Criação? Vocês acham que a Weaver vai estrangular tudo com um abraço apertado e estagnar todas as coisas vivas em uma morte fria? Iria a loucura da Wyld tomar conta de tudo, quando a civilização for destruída? Ou o Apocalipse é apenas o começo de uma nova era, onde tudo seria criado novamente?

QUEM DÁ A MÍNIMA! Eu nem vou viver 'pra ver isso, nenhum de vocês viverá 'pra ver isso! Eu vivo aqui e agora! Eu estou vivo e vou continuar assim, não importa o que esteja no caminho! Sobreviveremos mesmo se tivermos que roer os ossos da carcaça do mundo!

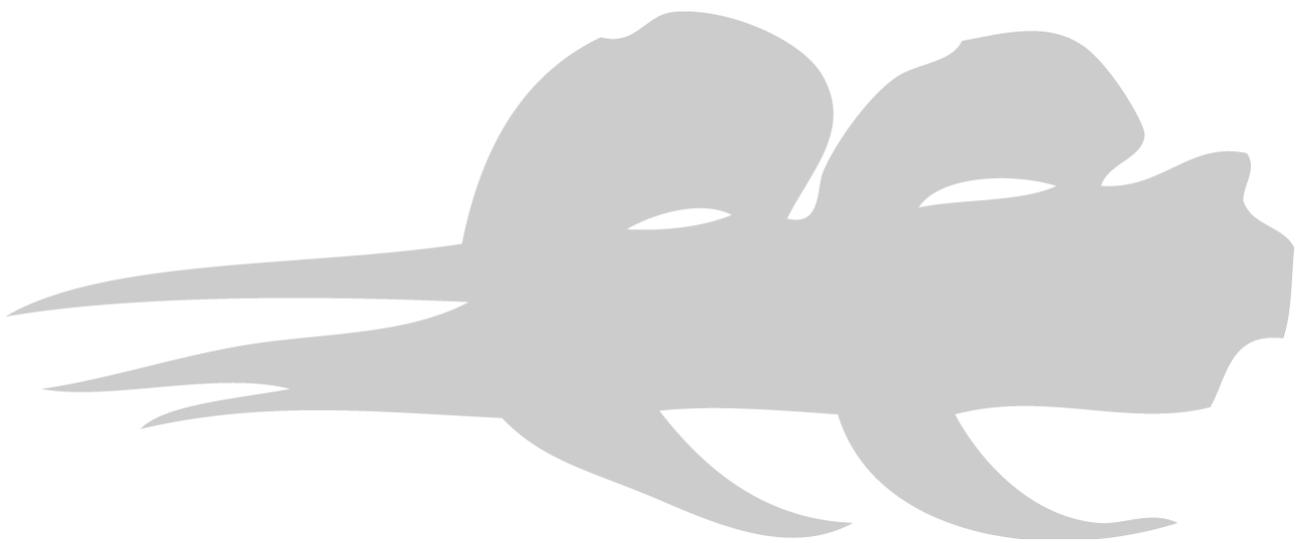
Por três mil anos, temos esperado pelo Fim dos Tempos. Por três mil anos, temos suportado toda a humilhação e desgraça. Olhem para o fogo, irmãos e irmãs! Olhem para as chamas! É assim que o mundo vai estar, e breve!

Vocês ouvem esse grito no fundo de suas mentes? É o Rato os chamando para a guerra. Estão vendo onde vocês estão, onde esse estacionamento costumava ser? Este é o mundo espiritual, a verdadeira forma do mundo! Vocês vêem seus irmãos e irmãs tomando suas verdadeiras formas, a forma de batalha? Este é o chamado de vocês para a batalha! IRMÃOS E IRMÃS, QUE O FESTIM COMECE! O FIM DO MUNDO É AQUI!

O nascer do sol inunda a Umbra na aurora de um novo dia. Um Garou destinado a ser o próximo ancião tribal joga hambúrgueres embrulhados para a multidão. A generosidade de Dentes-do-Chacal é respondida por um uivo que ecoa pela Umbra. Seu companheiro de matilha Philodox, ainda vestindo sua jaqueta de couro na forma Crinos, procura pelo cheiro dos espíritos, pronto para conduzir uma caçada na Umbra — Assassino-de-Corvos uiva em triunfo. Reunidos em volta do fogo Umbral, os Garou em Crinos levantam suas vozes, batem seus pés, e louvam seu novo ancião tribal. Um patriota Ragabash desdobra sua bandeira americana, enquanto um Theurge tira um som de suas canecas em celebração. A tribo era como um só novamente. A vida entre a ninhada do Rato continua.

• • •

Abaixo do estacionamento vazio no mundo físico, um homem velho num casaco maltrapilho descansa num túnel de esgoto. Seu rosto é calmo e pacífico, testemunhando o fim de uma vida coberta de dor. Um espírito corvo pousa no corpo, levanta uma garra afiada e agarra uma brilhante adaga ritual do corpo. Após um breve banquete em um pedaço de carne, ele voa. A vida nas sombras continua.





PRESCOTT

Capítulo Dois: Entre o Lixo

“Apenas depois do desastre é que podemos ressuscitar. Apenas depois de perder tudo é que nos sentimos livres 'pra fazer qualquer coisa”.

— Tyler Durden, Clube da Luta

Esperando Pelo Fim

Eu não vou deitar. Não vou rolar. E com certeza não quero me fingir de morto.

Escute: esses são os dias finais do mundo e eu planejo sobreviver a eles a qualquer custo. Você talvez tenha visto meus irmãos e irmãs sentando em esquinas, vagando pelas ruas ou gritando aos céus. Você acha que eles eram apenas vagabundos? Você não sabe o que eles realmente foram, mas você foi longe demais para perguntar. Eles estiveram vigiando sua cidade, vivendo como renegados da sua sociedade. Tudo bem — eles são os párias da nossa sociedade, também: os extremistas, os evasivos, a ralé e os rejeitados. Eles são os filhos bastardos da minha família — minha tribo.

Você não entende, mas entenderá. Deixe-me ser direto: eu não sou humano. Eu não pertencço ao seu mundo. Apenas minha tribo me entende. Talvez eu seja muito feroz ou, talvez, as suas autoridades não deveriam ver o que eu escondo aqui embaixo. A carabina. A pá. Meus artefatos místicos e meu pé-de-cabra. Não tenho trabalho, nem casa, nem identificação legal, mas eu tenho uma missão: purificar o mundo matando qualquer coisa que não pertença a ele. Viu? Você está começando a entender. Pelo menos não começou a correr. Isso seria ruim.

Eu não sou o cãozinho de ninguém. Eu tenho um certo... entendimento... com as criaturas selvagens, mas eu sou mais que um animal, muito mais. Pense em mim como uma besta em pele de gente, um assassino natural, envolto em carne humana. Um homem com coração de lobo, por assim dizer. Você sente isso também, não sente? E ali estão os ratos. Meu deus fala comigo através dos ratos. Você não entende, mas entenderá. Você acha que sou louco? O que corre no meu sangue corre no seu. Foi por isso que o achamos. Foi por isso que estivemos vigiando você. Os espíritos nos levaram à você. Você é exatamente como eu. Espere e verá.

Meus irmãos e irmãs estiveram vigiando seu mundo e, mesmo eles, não o compreendem. Eles são os rejeitados e estrangeiros que ninguém mais aceita: homens sem-teto e fanáticos religiosos; pacientes mentais transformados em místicos urbanos; lixo branco e anarquistas urbanos; desistentes colegiais e criminosos. Alguns desses tolos pensam que o deus da nossa tribo é um deus de paz, uma mãe que cura, cria e alimenta. Mas eu e você somos melhores que isso. Sabemos que nosso deus é um deus da guerra. Eles são a ralé que anda pela Terra, esperando o dia em que heróis, como eu e você, saiam do esconderijo. Estamos esperando nossa vez, estocando nossas armas.

Esperando o fim do mundo.

Como eu sei? Nossa tribo tem a sua própria parcela de místicos e visionários, homens loucos e xamãs, que vivem na sujeira e na pobreza, sofrendo pelos verdadeiros sinais. Nosso povo se encontra no coração da humanidade a séculos, vendo seu mundo decair e esperando pelo legado. As outras tribos — oh sim, existem outras tribos, também — tentaram parar o mal e tudo mais, mas nos demos melhor. Vamos viver mais que todos eles. Eles irão se sacrificar numa orgia de autodestruição, mas nós pretendemos ser os últimos a ficar de pé. Nós vimos os verdadeiros sinais e os compreendemos.

As outras tribos não sabem a Verdade. Elas têm nos envergonhado e nos ultrajado, nos rejeitado e nos derrubado. Mas estivemos os observando enquanto vivemos entre vocês. Recolhendo lixo. Dormindo na imundície. Roendo a carcaça do mundo. E espalhando nossos filhos bastardos ao redor do globo. Pessoas como eu. Como você. Acha que sou doido? Você sabe de onde realmente veio. De agora em diante, seu mundo inteiro vai mudar. Você está pronto para Mudar também e, quando isso acontecer, tudo o que estou dizendo fará sentido. E eu estarei esperando por você, bem aqui embaixo, 'pra quando você estiver pronto.

Espere e verá.

Bem Vindo ao Limite

Os Roedores de Ossos vivem às margens da sociedade — não apenas da sociedade humana, mas da cultura Garou também. Rodeados pelas maiores cidades da humanidade, eles evitam as armadilhas da teia da Weaver. Livres de trabalho, débitos financeiros ou das obrigações da sociedade, a tribo existe fora de um sistema que mantém a humanidade escravizada — pelo menos no ponto de vista da tribo. Liberdade e democracia são seus ideais principais, seguidos de perto por igualdade para todos. Como a mais igualitária das tribos, os Roedores aceitam Garou que rejeitaram as leis e ditados que as outras tribos impõem. Qualquer um que tenha a benção de Gaia, e que possa sobreviver a adversidades, é digno de se juntar a sua família.

Enquanto os Roedores de Ossos vêem a si mesmos como idealistas leais, as outras tribos os vêem de forma bem diferente. Desdenhando dos grandes ideais dos Roedores, os outros dizem, a tribo tem obviamente falhado em alcançá-los. Com certeza, eles são todos iguais — igualmente pobres, universalmente desprezados e ridicularizados abertamente pelos outros Garou. A relutância deles em aceitar as obrigações da sociedade é freqüentemente interpretada como apatia, covardia ou preguiça.

Os tribalistas mais visíveis freqüentemente parecem insanos, tão imbuídos com o espírito da Wyld que foram levados à loucura. Espiritualistas urbanos freqüentemente borram a linha entre realidade física e distrações umbrais, a um ponto em que os Theurges não podem dizer a diferença entre os dois. Muitos cliaths apenas pensam

que a tribo é um conjunto de “lobisomens sem-teto” sarnentos, animais de rua lamentavelmente fedorentos que vivem como animais carniceiros. A idéia de olhar de novo para aquela aparência horrorosa é repulsivo. Por causa dessa reação, freqüentemente essa é a única imagem que eles vêem. A verdade foge deles.

Os menos vistos Roedores de Ossos são apáticos, desleixados e excluídos, uma ralé que recusa até mesmo a participar das assembléias locais... a menos que haja algo para eles lá. Os forasteiros mais esquisitos vivem em vizinhanças esqueléticas, longe das seitas dos Garou, criando seus próprios campos e famílias. Ainda por isso, os Roedores de Ossos não são apenas a última linha de defesa contra a Wyrms — eles normalmente são a *única* linha de defesa em lugares que não são abençoados com solo sagrado e um bem guardado caern urbano.

Longe do desprezo das outras tribos, os Roedores de Ossos aprenderam a sobreviver com praticamente nada, vivendo de lixo, esmolas e piedade. Duas constantes os unem — os finos laços do “sangue de chacal” e sua pobreza — ainda que apesar das grandes adversidades, a tribo forja grandes heróis, vira-latas que triunfam sobre adversidades impossíveis. Escondendo sua verdadeira força, eles pretendem sobreviver aos piores horrores que a Wyrms pode fornecer. Depois que todas as outras tribos tiverem caído perante os horrores do Apocalipse, os Roedores de Ossos pretendem ser a última tribo a permanecer de pé... mesmo que eles estejam sozinhos.

A Primeira Mudança

Bem antes da Primeira Mudança, um verdadeiro Roedor de Ossos já está distante do resto da humanidade — geralmente afastado dela. Desde cedo, a maioria dos hominídeos da tribo não se encaixam na sociedade humana. Apesar deles não estarem cientes da loucura da Weaver, eles ainda podem sentir que a ordem e o conformismo ao seu redor são uma mentira. Quando chega a adolescência do Roedor de Ossos hominídeo, o mundo ao seu redor parece ser uma farsa. Trabalhos são mal agradecidos, a escola é sem sentido e a independência é, de longe, muito mais desejável, a qualquer custo. Assim, na época da sua Primeira Mudança, muitos filhotes hominídeos já deixaram seus lares, começam a rodar o globo, começam a mendigar ou a atuar nas ruas, ou abraçam a “simplicidade voluntária”.

Sonhos dão dicas da identidade, que o pobre e tolo conhece, como não sendo a sua verdadeira. A Fúria se inquieta, levando-o a longas caminhadas, trabalhos abandonados, relacionamentos rompidos ou mesmo doenças mentais. A necessidade de se conformar desaparece. Riqueza se torna sem sentido. Sucesso se torna irrelevante. O filhote então corta todos os seus laços com o mundo humano. Alguns atacam as autoridades nas cidades em que cresceram, vendo algo oculto por traz de cada corporação, agência executiva legal e instituição urbana que encontram. Muitos são levados aos extremos da fúria pelos sinais de corrupção, sofrimento e exploração ao seu redor, horrores que o

outros estão quase sempre ignorando.

A Fúria cresce cada vez mais dentro do excluído até sua Primeira Mudança. A experiência é dolorosa mas num piscar de olhos ela revela ao filhote seu verdadeiro eu. O filhote não tem dúvida ao suspeitar que algo está escondido atrás das cenas da realidade. A Primeira Mudança confirma isso. Com sentidos aguçados, o Roedor de Ossos sente o fedor de ozônio, do conformismo ao seu redor: a força da Weaver enredando a todos com suas teias sem vida. Os Andarilhos do Asfalto aprendem a aceitar isso e a explorar a Weaver, mas os Roedores de Ossos a rejeitam. Se eles não tiverem sido jogados para fora da sociedade humana na época da sua Primeira Mudança, sua primeira fúria contra as teias da Weaver assegura isso.

E atrás das cenas da realidade, uma força obscura espreita sobre a humanidade como um todo. Um filhote pode farejar e sentir isso em todo lugar, mas ainda não consegue nomear. Emboscando-se atrás de pesadelos urbanos, um mal tangível envolve seus tentáculos ao redor daqueles que sucumbem à ambição, apego ou desespero: os tentáculos da Wurm corroendo a trama da realidade. Outros Garou talvez só Mudem pela primeira vez quando confrontados com violência ou perigo, mas filhotes urbanos contraem os espasmos da cidade. Depois de um tempo, qualquer estímulo pode impulsioná-los a passar do limite, acalmando a natureza primitiva do mundo.

Roedores, Achados e Curados

O destino de um lobisomem normalmente é definido por como ele reage à Primeira Mudança. Um potencial Roedor de Ossos talvez corra e se esconda ou talvez fique louco tentando sobreviver. Alguns dos grandes heróis dos Roedores nem mesmo tinham pais Roedores — eles simplesmente reagiram à Primeira Mudança como um Roedor de Ossos faria. Um homínideo provavelmente romperá os laços com sua vida formal, abandonando seu trabalho, sua família, até mesmo sua sanidade, para entender o mundo. Um lupino abandonaria a vida selvagem para desvendar os mistérios da cidade grande. Um impuro provavelmente estará tão cheio de vergonha e remorso que deixará a sua seita, convencido de que pode sobreviver sozinho. Muitos Roedores de Ossos não pertencem realmente à tribo — eles se voltam para ela porque, realmente, não pertencem a nenhuma outra.

Roedores que foram afastados de seus Campeadores de Parentes — espíritos que identificam filhotes perdidos dos Garou —



Lunáticos

A Primeira Mudança revela a verdadeira identidade de um Garou, garantindo a ele o poder de Gaia em toda a sua glória. Ainda que para alguns a Primeira Mudança seja uma experiência terrível, uma que eles resistem com todas as suas forças. Devido ao fato deles não quererem descartar suas antigas identidades — ou porque estão desesperadamente tentando se agarrar ao pouco que têm — eles gastam toda a força de vontade que podem para resistir à transformação (pense nisso, se preferir, como gastar Força de Vontade todas às vezes que a Mudança está prestes a acontecer). Com o tempo, isso pode desgastar a psique do Garou, levando-o às margens da sanidade. Em alguns poucos casos, quando a Primeira Mudança finalmente ocorre, ela leva o pobre Garou à loucura.

Lunáticos são Garou que foram levados à loucura pelo trauma de sua Primeira Mudança. A Lítania é estreita quanto aos contaminados com a doença e cada tribo trata esses casos de uma forma diferente. Como podem esperar, muitos são adotados tanto pelos Filhos de Gaia quanto pelos Roedores de Ossos. A insanidade é vista por muitos como uma benção, principalmente entre os Theurges, mas as fileiras dos Roedores de Ossos contam com um incomum, e muito alto, percentual de Lunáticos e loucos. Com tantos humanos mentalmente incapazes andando pelas ruas, os Roedores de Ossos Lunáticos acharam um lugar no meio da sociedade humana. Alguns até mesmo conseguem superar sua doença mental o suficiente para executar alguma função na sociedade Garou. Os Defeitos no Capítulo 3 oferecem modos pouco usuais de acomodar essa idéia em seu jogo.

talvez não imaginem que existam outros lobisomens no mundo, irmãos e irmãs que podem ajudá-los. Obcecados por sua maldição bizarra, muitos afundam na pobreza, fogem da lei ou vão para as ruas. Esses sobreviventes são obviamente os primeiros candidatos à tribo dos Roedores de Ossos, não importa quem sejam seus pais.

Filhotes que são sortudos o suficiente para serem resgatados ainda não sabem qual das doze tribos seus pais seguiam. Aqueles com uma herança étnica óbvia — incluindo descendentes dos nativos norte-americanos, escandinavos, irlandeses, russos ou do Leste Europeu — são, às vezes, colocados em uma tribo em particular. Porém, apesar de algumas tribos terem rituais para identificar os filhotes que compartilham de sua herança tribal, a maioria não o faz.

Como resultado, alguns filhotes são mandados aos anciões dos Roedores primeiro: hominídeos de lares defeitos, fedorentos lupinos comedores de carniça, filhos de vizinhanças miseráveis e favelas, “lixo branco”, desistentes do colegial, trabalhadores brigões, fugitivos, viciados e andarilhos. Afinal de contas, se é problema de outra pessoa, os Roedores devem saber como cuidar dele. Um ancestral glorioso dos Presas de Prata talvez seja

óbvio com seu porte real e carismático, mas um “filhote problema” geralmente se torna um problema dos Roedores de Ossos.

Roedores, Nascimento e Criação

Enquanto as outras tribos pensam nos Roedores de Ossos o lixo e a escória da Nação Garou, um pequeno, ainda que determinado, número de Roedores que trabalham duro, estão profundamente ofendidos por este conceito. Pela tribo estar sempre próxima dos vira-latas, muitos dos cliaths são atraídos por Parentes que trabalham pesado e lutam sem reclamar das adversidades. Cínicos dizem que é por isso que eles estão tentando arrumar comida e abrir espaço, mas muitos desses filhotes de Roedores cresceram em quintais com coleiras-azuis vendo Parentes saírem todo dia para longas horas de trabalho duro.

Como muitos desses filhotes podem lhe dizer, a figura lendária de John Henry foi praticamente baseada num Roedor de Ossos, como eles. Galliards contam que ele abriu seu caminho através de uma parede de pedra na forma Crinos para provar que ele era mais forte que uma máquina a vapor de um Cavaleiro do Ferro. Como Henry Fortão, esses heróis não têm medo de assumir trabalhos que parecem impossíveis. Eles nasceram Roedores de Ossos. Para a sua tribo, eles lutam como heróis, não importa quão malignas são as adversidades à frente ou qual seria sua reputação.

Um núcleo dedicado dos Roedores de Ossos sabe seu caminho entre locais de construção, minas de ferro, ferrovias e bares desprezíveis. Eles não têm muita coisa, mas a despeito da má sorte, eles lutam por tudo o que tem. Não importa o quão pobres eles sejam, são orgulhosos de sua tribo. Para eles, qualquer excluído adotado pela tribo é um aliado em potencial na luta contra seus difamadores. A ninhada do Rato acredita na força dos números e as fileiras desses defensores radicais estão crescendo. Nas assembleias tribais, eles chamam a si mesmos de “Dentes do Rato”.

Rituais de Passagem

Quando uma tribo envia um filhote para seu Ritual de Passagem, os anciões observam as qualidades que eles mais prezam. Os Roedores de Ossos prezam a sobrevivência e auto-suficiência. Assim, os lobisomens que sobrevivem a impossíveis adversidades atraem sua atenção. Apesar disso, o Ritual de Passagem é pouco mais que uma formalidade para essa tribo. Aqueles que viveram nas ruas, vagaram por continentes com quase nada, suportaram a pobreza em áreas rurais ou ficaram famintos nas matas, já provaram sua habilidade de sobreviver. Pedir que esses filhotes saiam e façam uma missão em nome da tribo apenas confirma o que os anciões tribais já sabem: o filhote é um sobrevivente, um traço que todos os Roedores de Ossos prezam.

Infelizmente, essa atitude tem feito que muitos anciões fiquem bastante relapsos ao conduzirem os rituais apropriados. Para os Garou menos ambiciosos, unir-se aos

Roedores de Ossos é uma válvula de escape. Seus padrões são baixos e eles não pedem muito em troca. Algumas das outras tribos dizem que os Roedores de Ossos aceitam muitos filhotes perdidos muito rapidamente, sem dúvida em um esforço de fortalecer seus números. Essa idéia tem um pouco de verdade.

Dentro da tribo existe um grande enxame de *ralé*, lobisomens que mal participam das seitas Garou e ocasionalmente aparecem para as atividades tribais. Como a parte mais relapsa da tribo, eles frequentemente são convocados em épocas de guerra, inquietação, revolução ou briga política. Por trás de sua imagem apática, a tribo esconde sua força e número, como um ninho de ratos que se acasalam em um túnel de esgoto esquecido ou um prédio condenado. Os Garou que nascem e são criados como Roedores de Ossos tratam a *ralé* como aliados, camaradas ou tropas de choque em potencial, dependendo de suas crenças pessoais.

Em contraste com a *ralé* apática, os heróis Roedores de Ossos tendem a distinguir-se, tanto como filhotes em seu Ritual de Passagem e como cliaths. Eles não se prendem muito à estima, então eles têm que trabalhar duas vezes mais pesado pela metade do respeito. Idealistas valorizam o renome dos outros Garou e lutam por suas crenças mais profundas. Aqueles que vêem o Rato como um totem de guerra, testam a si mesmos lutando contra a Wyrn e a Weaver. E os filhos do Rato testam a si mesmo lutando *sujo*. Mesmo quando um herói cai sobre sua barriga, ele sabe como atacar por baixo.

Algumas matilhas ou são relutantes em aceitar um Roedor de Ossos em seus Rituais de Passagem ou os tratam tão grosseiramente que o filhote provavelmente irá buscar sua própria demanda espiritual. Muitos Ragabash que caçam, desdenham ou rejeitam os valores da sociedade Garou, vão por esse caminho. Um Roedor de Ossos em um Ritual de Passagem solitário pode ser mandado para espionar rivais humanos, penetrar em um escritório corporativo, sabotar um terreno em construção, vigiar uma ameaça para a população humana de uma cidade ou destruir, sozinho, espíritos da Wyrn que rondam uma pequena e miserável vizinhança. Uns poucos voluntários vão direto a ação e ativismo, fazendo sua parte em protestos, manifestações, movimentos para a libertação de animais, ecoterrorismo ou simplesmente distribuindo panfletos de arte pública. Como era de se esperar, essas medidas extremas, às vezes, servem de atos de rebelião contra os ideais das outras tribos.

Liderando uma tribo urbana de guerra, os anciões freqüentemente recrutam filhotes secretamente para combater a Weaver, autoridades humanas ou até mesmo a Nação Garou. Esse movimento de contra-cultura está crescendo solidamente, escondido sob uma horda de guerreiros Roedores de Ossos que não mostram seus objetivos políticos abertamente. Forasteiros vêem uma tribo de rejeitados, perdedores, excluídos e baderneiros. Por trás dessa camuflagem, alguns Roedores singulares escondem talentos para a violência, criminalidade, espiritualismo urbano e rebeldia. Para a Nação Garou, o

mais miseravelmente vestido Roedor de Ossos é uma piada, mas os mais fanáticos da tribo planejam rir por último. O totem da tribo, o Rato, esconde seus “Dentes” até que precise deles; ele está disposto a usar quaisquer meios necessários para assegurar sua sobrevivência quando for forçado a extremos.

Urrah

Duas tribos têm de longe mais população urbana que qualquer outra tribo: os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos. Insultados como *urrah*, ou “corrompidos”, eles são alvos de muitas mentiras, conspirações e acusações ultrajantes. Alguns cliaths acreditam piamente que todos os Roedores prontamente abaixam a cabeça para os Andarilhos do Asfalto, freqüentemente voluntariando-se para trabalhar para eles em troca de dinheiro, comida e favores. Afinais, os rumores são que um Roedor irá mentir, trapacear e roubar por qualquer coisa se estiver desesperado o suficiente. “Qualquer coisa por um cheeseburger” se tornou o mote não oficial da tribo — pelo menos de acordo com seus críticos. Sempre que um Garou desesperado se vende para ajudar os Andarilhos, ele confirma a reputação.

A despeito dessas histórias, não há motivo real para os lobisomens urbanos trabalharem juntos. Para começar, as duas tribos não são as únicas que têm Parentes na cidade grande. Filhos de Gaia vivem próximos de seus Parentes, os laços próximos dos Fianna com os irlandeses, ingleses e escoceses e Fúrias Negras levadas ao ativismo urbano, todos eles também vivem nas cidades. Os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos apenas representam dois extremos. As diferenças podem tanto forçar os Garou dessas tribos a se distanciarem, como também a trabalharem juntos.

Muitos filhotes pensam que a única diferença entre as duas tribos urbanas é a grana. Andarilhos do Asfalto parecem ter muita grana e praticamente todos os Roedores de Ossos por aí são pobretões. Isso é, na verdade, devido a uma diferença essencial de filosofia. Os Andarilhos do Asfalto descobriram um meio de estudar e co-existir com a Weaver, enquanto os Roedores de Ossos crêem nela como uma inimiga. Os Andarilhos são fascinados pela cultura humana, estimulam-na largamente; os Roedores tipicamente se retiram da sociedade humana para seguir seus ideais. Apesar da reputação de “corrompidos” às vezes os estimular a agirem juntos contra um inimigo em comum, suas filosofias sobre a Weaver, suas atitudes a respeito da sociedade humana e, sobretudo, o senso de orgulho, os separam. Alguém da *ralé* talvez se comprometa por uma refeição quente, mas um herói mantém seus ideais.

Adoção e Aceitação

Alguns Garou escolhem a tribo por sua linhagem, fazendo a mesma escolha que seus pais e avós fizeram. Anciões que encontram filhotes freqüentemente dizem que “o sangue segue o sangue” doutrinando-os com razões de porque eles, obviamente, devem seguir o mesmo

caminho de seus ancestrais. Quando o legado de um Garou faz a mesma escolha por gerações, você pode ver pela aparência de seus descendentes — é o que realmente significa dizer “raça pura”.

Os Roedores estão totalmente cientes que um filhote pode querer uma tribo que nada tenha a ver com seus ancestrais, pedindo para ser adotado na comunidade de uma família diferente. Isso não é fácil de acontecer, mas às vezes acontece. Nem todos os Crias de Fenris são anglo-saxões, germânicos ou escandinavos, por exemplo; alguns são aceitos depois de passarem pelo Ritual de Passagem da tribo, pela sua excelência nos caminhos da guerra. Apesar da adoção ser uma prática rara entre a maioria das outras tribos — até nas últimas décadas, ao menos — os Roedores têm ativamente recrutado excluídos. Nem todos são filhos de Roedores ou mesmo sabem quem seus pais realmente eram. Apenas por eles pegarem comida nas ruas e guardarem o que conseguem achar, eles sentem que qualquer um com sangue Garou correndo em suas veias pode muito bem ser salvo com trabalho suficiente, não importa qual é o seu passado.

Certamente, poucos Garou querem esquecer sua herança sanguínea com o intuito de se unirem aos Roedores de Ossos. Ao invés disso, a tribo adota muitos filhotes que não se juntam a ninguém mais. Talvez um Cria que não se torne um grande guerreiro. Se ele cometer um erro trágico no seu Ritual de Passagem, talvez se torne tão infame que apenas a ninhada do Rato o aceite. Talvez um filhote idiota tenha esquecido todas as tribos por muito tempo, preferindo viver como um Ronin. Então, os Roedores querem perdoá-lo e trazê-lo de volta mais que qualquer outra tribo.

A tolerância da tribo tem resultados diversos, é claro, resultando em muitos pretensos heróis que passam mais tempo procurando comida do que no combate contra a Wyrn. Ainda assim, eles aumentam as fileiras da tribo. A tribo, como seu totem tribal, acredita na força dos números. Alguns desejosos se juntam à tribo por causa da pilha de restrições impostas pelos outros Garou ou talvez pelas questões que eles insistem em fazer. Em muitas ocasiões, um ancião misericordioso aceita um Garou estranho sem muitas perguntas... e depois descobre o passado sombrio do seu protegido. O ancião provavelmente enfrentaria descrença ou, até mesmo, ostracismo social das outras tribos, mas os Roedores de Ossos já estão mais que acostumados com o desdém.

Muitas tribos mais elitistas já acusaram os Roedores de Ossos de estarem “diluindo a pureza do sangue” ou, ao menos, acusando-os de baixarem os critérios do Ritual de Passagem. Anciões dos Roedores de Ossos suportam tais acusações com estoicismo. Eles têm suas próprias razões para suas políticas de adoção. Sua força reside nos números. Talvez algumas de suas garras sejam um pouco lentas ou suas fileiras sejam preenchidas por muitos mendigos e excluídos. Ainda assim, quando a hora chega, eles emergem, esgueirando-se de seus esconderijos para atacar em massa. Talvez os anciões tenham cometido o erro de subestimar os Roedores de Ossos em suas cidades.

A tribo freqüentemente vê a si mesma como a última linha de defesa — porque eles valorizam a sobrevivência como um de seus mais altos ideais, eles esperam estar por aí quando todas as outras tribos falharem ou caírem.

Caerns Urbanos

Uma concepção errônea comum é de que todos os Roedores de Ossos vivem em caerns urbanos. Se isso fosse

A Ralé

É claro que todas as sociedades têm suas leis e sua cultura, os Roedores de Ossos não são diferentes. A tribo preza os feitos, não a ancestralidade. Qualquer um pode entrar, mas provar a si mesmo é uma outra coisa. Desordeiros que raramente trabalham pela tribo estão satisfeitos em aumentar as fileiras da ralé. Eles não são condenados; apenas deixados em paz. Da sua própria maneira, ocupam seu tempo até que a tribo precise deles. Em tempos de guerra, os anciões tribais mobilizam o máximo da ralé que conseguem achar, reunindo multidões de guerreiros de lugares inesperados. Em seitas rurais, a ralé talvez tenha suas próprias casas ou vivam a milhas de distância de um caern — reuni-los pode levar dias ou mesmo semanas.

Porém, a ralé não é totalmente anti-social; eles normalmente gastam parte do seu tempo em matilhas temporárias ou podem estar armando barracas debaixo de pontes ou apenas parados nas esquinas. Sem *algum* tipo de matilha para dar-lhes suporte, Garou anti-sociais talvez caiam na depressão profunda da Harano, sucumbam a lenta dominação da Fúria ou se tornem tão selvagens que se desconectam do mundo ao seu redor. Párias que abandonam qualquer pretensão de civilidade podem se tornar místicos degenerados, loucos ou monstros. A ralé que vadia tende a se desviar do caminho em duplas ou trios, às vezes atraindo grupos de humanos na forma de famílias e sendo pegos na “vida das ruas”. Os instintos lupinos dentro deles evita que eles se tornem verdadeiros lobos solitários. Apesar dos riscos, alguns se distanciam dos caerns por meses ou anos de uma vez, possivelmente se aventurando em outras cidades próximas ou rondando os campos ao redor de uma seita.

Um Garou só pode viver assim por certo tempo, antes de sentir que precisa voltar para seus iguais. Matilhas com Roedores talvez também tentem tirar vantagem dessa tendência. Alguns Garou na tribo usam o Dom de Tribo: Grude, para fazer pedidos para os espíritos de caern e totems. Às vezes, é usado para fazer pedidos a totems de matilha também. Se alguém da ralé realmente precisa de um favor da tribo ou de uma seita dos Roedores, talvez concorde em trabalhar com uma matilha temporariamente e “grudar” com o espírito totem da matilha. Assim, a tribo é mais do que apenas uma família. Para os desesperados, ela oferece uma maneira de encontrar irmãos e irmãs em tempos de perigo. Para os inescrupulosos, um recurso.

verdade, então os números da tribo seriam severamente limitados. Grandes caerns urbanos são úteis, mas também raros. Um caern é mais que apenas um lugar que os lobisomens se reúnem — é construído em lugar sagrado para a Mãe Terra. Muitas cidades enterram as energias de Gaia sob camadas de teias da Weaver ou da mácula da Wyrn dentro de suas fronteiras ou, ainda, as pervertem em algo feroz e desesperado. Gaia continua a existir no coração da cidade, mas raramente ela é forte por lá.

Abrir um caern requer mais que um parque público e alguns Garou sem-teto. Mesmo quando os lobisomens descobrem uma área que é espiritualmente pura no coração da cidade, executar os rituais apropriados para abrir um caern, cercado por milhões de pessoas é, no mínimo, um desafio. Talvez seja possível contornar essa limitação executando todos os rituais necessários para a manutenção da seita na Umbra, mas um Mestre de Ritual que se mantenha muito tempo no mundo espiritual, eventualmente, perde o tato com os locais do mundo real que ele diz proteger. No entanto, se uma cidade possui um grande caern, os Garou estão dispostos a lutar e morrer por ele. Os maiores caerns urbanos são na realidade tão antigos que as cidades cresceram ao seu redor. Defender tal lugar por séculos é um feito épico.

Nem toda grande metrópole tem um solo sagrado onde um caern pode ser formado, mas os maiores caerns urbanos que existem são famosos entre a Nação Garou. Os Roedores de Ossos sonham em peregrinar para os maiores deles. Algumas vezes, uma matilha de fosterns é mandada em uma jornada ou demanda através de uma rede de caerns urbanos, presumivelmente para aprender as diferentes maneiras que eles lidam com diferentes cidades. Eles, no entanto, terão que correr. Como os próprios Garou, o número de caerns urbanos no mundo está caindo.

Caerns Urbanos Famosos

A *Seita Verde* no Central Park de Nova York é um dos mais proeminentes caerns urbanos. Ele apenas sobreviveu porque, de certa forma, a cidade foi construída ao redor do coração do caern. Em qualquer momento, mais de cinquenta Roedores de Ossos vivem na ilha de Manhattan, apenas ocasionalmente aparecendo nas assembléias da seita local. Mãe Larissa, a líder da seita, é uma das poucas Roedores de Ossos que mantém uma posição tão estimada. Ela permanece lá há mais de dez anos, mas sua liderança é tênue, na melhor das hipóteses. Sua disposição em receber bem quase qualquer visitante dentro das divisas do caern — e algumas vezes oferecê-los proteção — deu a ela a inimizade de vários Senhores das Sombras e Fenrir de Nova York.

Na *Seita do Despertar*, em Washington, os Roedores de Ossos locais dominaram uma seita urbana muito diferente. A divisa do caern é espiritualmente forte por causa da crença dos lobisomens locais na democracia e nos ideais americanos. Garou mais tradicionais consideram essa crença um sinal de mania ou loucura. É claro, o caern multitribal acolhe bem a todos, as Fúrias

A Vontade do Povo

Até 1917, a maioria dos líderes de seita da Seita da Vontade do Povo era Presa de Prata. Os tempos mudaram. Ao longo dos anos 2000, um desgraçado Senhor das Sombras chamado Gyorgi Corvo-da-Tempestade foi nomeado líder de seita, para o divertimento dos seus rivais tribais. Uma cabala local de Presas de Prata anciões apontou-no para a posição tanto por recompensa por seus sucessos quanto por punição pelos seus crimes. Apesar de, até mesmo, os Senhores das Sombras o considerarem como motivo de piadas, Gyorgi sustentou o título o melhor que pôde, tiranicamente forçando sua autoridade sobre os Roedores de Ossos que não o respeitavam.

Em fevereiro de 2001, o corpo de Gyorgi foi encontrado mutilado na Praça Vermelha, um sinal de que os Roedores de Ossos russos rejeitaram até mesmo sua pretensão à autoridade. Desde então, os Roedores de Ossos não elegeram outro líder e recusam formalmente a fazê-lo. Os tribalistas locais têm ameaçado formalmente matar qualquer um que assumir a posição, proclamando a seita como um soberano protetorado da tribo. Apesar dos Presas de Prata tentarem cautelosamente silenciar o evento, anciões tribais através Europa estão horrorizados. Os cliaths da tribo por toda a América do Norte e do Sul, começaram a sussurrar o que tal rebelião significaria... ou quem possa estar por trás dela. Alguns têm até mesmo começado a falar privadamente sobre os méritos de tamanha ambição.

Negras e os Filhos de Gaia, particularmente. Os Roedores de Ossos locais são desavergonhados em sua manifestação de patriotismo, para o espanto dos visitantes europeus. Apesar das batalhas prolongadas com os Sanguessugas locais, a seita acolhe qualquer viajante que queria ouvir suas pregações sobre os valores da verdade, justiça e o modo americano.

A *Seita da Vontade do Povo*, em Moscou, jaz no outro lado do espectro político. Esse caern urbano ainda está lutando para se recuperar de seu enorme abraço da ideologia do Comunismo e da Guerra Fria. Ele tem um lugar infame na história Garou: em 1917, os Roedores de Ossos russos conspiraram para matar o Presa de Prata líder da seita. A retribuição foi tão extrema que o líder da rebelião foi morto imediatamente. Por mais de oitenta anos, os líderes da seita serviram como pouco mais que uma marionete. Durante esse tempo, os Roedores de Ossos locais tentaram governar a seita como um caern igualitário. Dentro de suas fronteiras, nenhum Garou pode impor seu posto sobre outro. Sua bela política foi uma vez tolerada como divertida, mas os eventos recentes mudaram a imagem do caern em outras partes da Europa.

Caerns Rurais

Os Roedores de Ossos também espalharam seus Parentes através do interior rural. Apesar da sua imagem

como tribo urbana, muitos dos filhos do Rato preferem a liberdade das cidades pequenas e vilarejos. Ao contrário dos lobisomens urbanos, que lutam para permanecer como uma parte da sociedade humana, esses Garou rurais possuem uma aversão inata a ela. Fugindo da corrupção das cidades, eles carregam suas crianças para longe da loucura das selvas de aço e concreto. Muitos possuem protetorados privados longe das divisas da seita mais próxima, mas pelo bem de sua sobrevivência, eles lembram onde os caern rurais mais próximos estão escondidos.

Os Roedores de Ossos rurais seguem tradições muito mais antigas que seus primos urbanos. Eles cantam as mesmas canções folclóricas que seus Parentes têm cantado por gerações, vivendo na mesma terra e seguindo as mesmas carreiras. Alguns caerns rurais se centralizam em uma família local de Roedores de Ossos. Enquanto os lobisomens impuros patrulham os limites do caern mais próximo, famílias de Parentes mantêm vigília por quilômetros e quilômetros nos arredores. Se outra tribo dominar o caern, uns poucos Roedores de Ossos na seita se mantêm em contato com seus Parentes a quilômetros, incluindo Garou que estão hesitantes em se aproximar do caern. A ralé rural é muito mais hesitante em encontrar o escárnio dos outros Garou, mas muito mais ávidos a ajudar quando alguém na tribo precisa de assistência. Quando a posição da tribo na seita é ameaçada, os Roedores entopem o caern com sua presença.

Roedores rurais levam a noção de família bem a sério. Em geral, todo Roedor de Ossos é um parente distante em sua árvore genealógica. Hospitalidade e generosidade são oferecidas abertamente para qualquer colega de tribo que os honram com uma visita, eles estão propensos a dividir suas maneiras e credos com qualquer um que queira aprendê-los — talvez um pouco ávidos demais. Na realidade, muitos Roedores rurais estão tão distantes da Nação Garou que eles têm pouca compreensão de sua cultura, política ou etiqueta. Quando aparecem nas assembléias, mantêm suas bocas fechadas e suas garras prontas. Como é de se esperar, é exatamente assim que preferem viver.

Caern Rurais Infames

A *Seita da Colina dos Dentes-de-Leão*, no sul dos Apalaches, é uma das seitas mais infames existentes. Situada ao redor de um pequeno caern, a clareira no topo da Colina dos Dentes-de-Leão serviu como ponto de encontro para diversas famílias de Roedores de Ossos e seus Parentes até 1996. Facilmente ocultada por caerns mais poderosos na



redondeza, incluindo a Seita do Avô, na Carolina do Norte, e a Seita da Lua em Kentucky, ela permaneceu totalmente isolada das políticas da região... até que uma matilha de cliaths de Nova York parou ali para visitar. Eles chegaram para trocar informações sobre um fetiche perdido. Eles partiram enquanto fugiam de um dos maiores ordálios de suas vidas.

Inicialmente com um banquete em sua honra, os cinco Garou foram bem recebidos. O Theurge da matilha então notou um perturbador número de fetiches na seita, envolvendo intrincados ossos carbonizados. Sentindo que algo estava errado, o curioso Ragabash da matilha procurou nos arredores a fonte de tão deliciosa carne... e encontrou. Escondida atrás da velha casa do líder da seita, uma casa de tabacos de Kentucky continha os cadáveres de mais de trinta homens, mulheres e crianças locais. Ossos de vítimas anteriores foram achados empilhados num local cheio de porcos famintos. A matilha descobriu um segredo bem guardado: um dos maiores agrupamentos de Antropófagos da América do Norte, um culto que se alimenta de carne humana.

Após um sangrento feriado do Dia do Memorial, o culto caçou a matilha de forasteiros através dos bosques de Kentucky e da Carolina do Norte. Quatro dos membros da matilha foram abatidos, mas o último sobrevivente viveu o suficiente para atravessar as fronteiras de uma seita Fianna a oitenta quilômetros de distância. Dentro de alguns dias, diversas matilhas retribuíram, e se vingaram da Seita da Colina dos Dentes-de-Leão. Após interrogar os poucos sobreviventes do contra-ataque, eles descobriram incontáveis histórias de horror sobre a bem organizada rede de Antropófagos por todo o sul dos Estados Unidos.

Desde aquela época, o culto foi diluído consideravelmente. Ainda assim, umas poucas matilhas de filhotes clamam ter visto o incidente da Colina dos Dentes-de-Leão no Reino da Atrocidade, onde eles vivenciaram o terror de correr através dos Apalaches, sendo perseguidos por enfurecidos Garou canibais. Apesar de ser incorreto julgar um campo inteiro de Roedores de Ossos rurais, os Caipiras, pelos padrões desses monstros, isso não impede de algumas outras tribos olharem cuidadosamente para qualquer Roedor de Osso que é visto perambulando pelo sul do país.

Territórios Pulsantes

Barracões. Favelas. Construções condenadas. Parques públicos. Na maioria das cidades, se os Roedores de Ossos conseguem construir um abrigo coletivo é, na melhor das hipóteses, apenas temporário. Assim como muitos humanos têm aversão ou desdém pelos sem-teto vivendo ao redor dos lugares onde eles vivem e trabalham, eles tendem a suspeitar de qualquer localização urbana onde muitos Roedores de Ossos se reúnam por muito tempo. Afinal, se uma dúzia de lobisomens caça no mesmo parque público todas as noites, não demorará muito até que as autoridades se interessem. O mesmo Delírio que esconde as atividades

dos Garou, os evita de possuir protetorados permanentes e seguros nas maiores cidades.

Os Roedores sobrevivem se movimentando, então eles freqüentemente mudam os lugares em que se reúnem de mês em mês. Uma lua cheia, eles podem ter um festim sob um viaduto; na próxima, eles podem trazer comida para dividir com as pessoas em um abrigo para sem-tetos. Normalmente, a tribo mantém assembléias em lugares que a população provavelmente ignore. Cada mês, Galliards dos Roedores de Ossos executam rituais para dedicar esse local. Após formar um círculo sagrado, eles festejam na área, na forma Hominídea. Devido às danças distintas e os batuques que esses Garou usam, tais áreas são comumente conhecidas como **territórios pulsantes**.

Até a próxima lua cheia, qualquer Roedor de Ossos pode esperar encontrar alguém de sua tribo guardando o território pulsante. Caso não tenha, um pequeno enxame de espíritos urbanos leva mensagens e avisos sobre qualquer um que esteja investigando a área. Mesmo Garou que tenham gasto suas boas-vindas em um caern próximo podem encontrar um pouco de simpatia, recebendo um pouco da comida e, provavelmente, encontrando um lugar quente para dormir por uma noite. Todo mundo é bem alimentado nos territórios pulsantes dos Roedores de Ossos, mesmo que a comida seja criada com o Dom: Culinária e seja feito de cola e papelão.

Alguns territórios pulsantes são abertos para humanos também, construindo amizades valorosas e contatos com os outros moradores das ruas. Os Roedores de Ossos gostam de dizer que Gaia abençoou as Raças Metamórficas para que elas pudessem guardar a humanidade. Se um território pulsante é aberto para visitantes humanos, anciões tribais podem premiar com Honra aqueles que demonstrarem generosidade com os estrangeiros.

Política e Sociedade

Onde quer que os Garou se reúnam, surgem formas hierárquicas e política. Os Roedores de Ossos conduzem sua política tribal de uma forma diferente dos outros Garou, maneira que alguns acham chocante, impressionante ou, simplesmente, patética. As diferenças mais significantes são baseadas no status e posto de seus anciões.

Anciões, Mães e Pais Tribais

Apesar de serem párias das sociedades humanas e Garou, os Roedores de Ossos têm uma tribo muito comunal. Uma vez que muitos Garou os rejeitam, eles têm uma forte necessidade de se unir. Se você é parte da tribo, é difícil ser mandado embora. A seita local talvez não ligue para você, mas qualquer um que tenha se juntado a tribo, tem o direito de falar nas assembléias tribais mensais. Desde os dias de Atenas, na Grécia Antiga, a democracia tem sido vital para os assuntos da tribo.

Qualquer um com renome suficiente pode ser considerado um “ancião”, mas devido as atitudes

igualitárias dos Roedores de Ossos, se qualquer um se voluntariar a servir numa posição de honra ou responsabilidade dentro da tribo, a maioria dos Roedores de Ossos locais deve votar para aprová-lo. É claro que em seitas tribais, um ancião não precisa do apoio da maioria dos Roedores presentes quando ele faz suas regras, mas um ancião sábio escuta suas opiniões. Ninguém é tão baixo para ser desprezado ao ponto de não ter opinião ou chance de expressá-la. Nas seitas multitribais, os Roedores de Ossos observam as tradições das tribos mais presentes, mas são conhecidos por terem longos e apaixonados debates nas suas próprias assembleias, longe dos olhos atentos das outras tribos. Frequentemente, aqueles que se mantêm quietos em público são os mais falantes privadamente.

Nenhum Roedor de Ossos é obrigado a participar dessas reuniões. Na verdade, se um Roedor pessoalmente decide apoiar um ancião em particular de outra tribo, os outros rancorosamente aceitam sua decisão. Por toda a história da tribo, muitos dos mais renomados Roedores de Ossos têm agido como companheiros e braços direitos de grandes heróis. Infelizmente, muitos desses bravos Garou, se associaram a um herói para aumentar as chances que a tribo deste herói aceitasse seus filhos. Para eles, a chance de mudar o destino de suas famílias era mais importante que a oportunidade de servir a um ancião dos Roedores de Ossos.

Devido ao fato de todo Garou na tribo ser importante, generosidade e compaixão são qualidades admiradas em um ancião, e o caminho mais rápido de ganhar o apoio dos Roedores de Ossos locais. Fora da tribo, Garou cínicos, erroneamente, vêem isso como uma corrupção. Na verdade, muitos Roedores de Ossos querem assegurar que os anciões da seita serão generosos com eles. Esse objetivo, a longo prazo, encobre qualquer preocupação política a curto prazo. Os anciões também são generosos a encorajar os Garou de sua tribo a realmente aparecer nas assembleias. Oratórias brilhantes são úteis quando se agita uma multidão, mas também são presentes, lençóis limpos e comidas quentes.

Os Roedores de Ossos anciões, talvez, também consigam estima simplesmente por causa da sua idade. Se um Garou viveu o bastante, mostrou uma vida de generosidade com outros de sua tribo, demonstrou compaixão para com os humanos necessitados e ganhou renome suficiente dentro da tribo, o ancião é eventualmente honrado como um Pai ou Mãe Tribal. O título torna-se parte do nome do Garou, normalmente seguido pela cidade em que ele mora (Pai Nicholas de São Francisco e Mãe Larissa de Manhattan, são dois exemplos notáveis). A honra é apenas concedida ao mais velho ancião Garou na cidade, logo, apenas uma Mãe ou Pai Tribal está presente numa cidade ao mesmo tempo.

Dentes do Rato e Reputação

Os heróis Roedores de Ossos são a exceção, não a regra. Vendo a si mesmos como a elite da tribo — um conceito que muitos Garou simplesmente não aceitariam

— eles comparecem às assembleias da seita religiosamente, ficando do lado de valorosas e heróicas matilhas, sacrificando suas vidas tão valorosamente quanto qualquer outro personagem. Muitos desses valorosos referem a si mesmos como “Dentes do Rato”, sugerindo que quando eles atacam, eles ferem seu inimigo mais profundamente que qualquer outro Roedor de Ossos. Muitos personagens jogadores caem nessa categoria; a maioria dos Roedores de Ossos não. Na verdade, é uma distinção que os Roedores fazem, mas os outros Garou não entendem.

Por causa da estigma social da tribo, muitos Garou fazem pouca distinção entre os heróis e a ralé. Isso pode ser injusto, mas também deixa as coisas mais fáceis para que os heróis saiam para as assembleias tribais e territórios pulsantes, quando um caern Garou é particularmente injusto. E não importa o quão heróico um Roedor de Ossos possa ser, os outros Garou de sua tribo o consideram da “família”, recaindo sobre ele as mesmas obrigações de generosidade e compaixão que esperam de seus anciões. Isso é especialmente verdade sobre os Caipiras — quando um deles tem um acesso de boa sorte, seus amigos e companheiros aparecem de quilômetros ao redor para compartilhar de sua boa fortuna.

Da mesma forma que, um herói bem sucedido possa ter pedido para sua tribo alimentá-lo e protegê-lo num território pulsante quando ele era jovem, filhotes e cliaths podem vir a *ele* para que os ajude. Negá-los pode atrair qualquer coisa, desde um chacoalhar de ombros até a advertências nocivas. Os Roedores de Ossos, num território pulsante, podem ser o último grupo a ajudá-lo ou o grupo mais provável a puxá-lo para baixo, dependendo de sua reputação e da deles.

Sucata, Bugigangas e outros Sagues

Quando você não tem muito, você tem que vigiar o que você tem bem de perto. Os Roedores de Ossos não se incomodam com a riqueza dinheiro ou recursos humanos. Muitos evitam isso porque estão cansados das armadilhas da sociedade humana, outros não podem segurar um mísero centavo no bolso por causa da sua maldição do “sangue do chacal”. De todo modo, sem dinheiro, a sociedade dos Roedores de Ossos baseia-se em um elaborado sistema de troca e chiminage. Espíritos urbanos usam a mesma moeda, fazendo favores em troca de itens que um Roedor de Osso considera precioso, mesmo que o humano normal o considere sem valor.

Privados de um sistema elaborado de denominações numismáticas, os Roedores de Ossos dividem todas as suas posses materiais em quatro categorias: Merda, Sucata, Bugiganga e Saque. Os carniceiros dessa tribo podem discursar com uma reverência semi-Zen sobre as distinções entre essas categorias mas, no fim, tais distinções são uma questão de gosto pessoal. A maioria dos humanos ignorantes simplesmente descreveria todos

esses itens como lixo.

Os Roedores de Ossos tendem a ver salvasões criativas para itens como esses:

- Falando de forma geral, a maioria das posses de um Roedor de Ossos são **Bugigangas**: pouco mais do que sucata e menos do que saque. Não tem necessariamente um valor inato — apenas é legal.

- Se realmente funcionar como deveria, o objeto é **Saque**. Em um segundo, o lobo feliz poderia provavelmente conseguir dinheiro pelo objeto em uma loja de penhores (e provavelmente gastá-lo com a mesma velocidade).

- Se é bom o suficiente para se guardar, mas não bom o suficiente para jogar fora, é apenas **Sucata**.

- Se é absolutamente sem valor, mesmo para um Roedor de Ossos, é **Merda** que nem um vira-lata carregaria por ai.

Os Theurges dos Roedores de Ossos amam procurar tesouros nos lixos que acham por toda a cidade. Existe uma razão prática e, ainda, espiritual para isso. Quando um Garou dispõe uma grande quantidade de cuidado e respeito por alguma coisa no mundo físico, seu reflexo Umbral se fortalece. Assim, um xamã das ruas pode carregar uma corroída armação de metal de um guarda-chuva no mundo físico, mas quando ele percorre atalhos, o objeto se transforma numa magnífica sombrinha que o protege dos piores ataques dos elementos. Um herói que percorra atalhos, normalmente aparece como uma versão

idealizada de si mesmo; assim, um Theurge em um sobretudo todo esburacado pode ficar bem estiloso quando passar pela Sombra de Veludo. O lixo de um homem realmente é o tesouro de outro, pelo menos quando se fala da Umbra.

Os Theurges são os senhores das Bugigangas. Eles podem vê-las não pelo que elas são, mas pelo que elas poderiam ou deveriam ser. Ao executar rituais, os Roedores de Ossos freqüentemente personalizam seus rituais, encontrando formas de trabalhar nas suas bugigangas favoritas. Se elas não funcionam muito bem no mundo físico, elas ainda podem servir para algum propósito, como agradar espíritos urbanos. Por exemplo, o Ritual da Pedra Caçadora usa uma pedra e um pedaço de linha para apontar para um determinado objeto ou Garou. Um Theurge com as Bugigangas certas pode executar o ritual substituindo algum dos elementos por alguma coisa com as mesmas propriedades. A pedra é supostamente para apontar a direção, então, se usa uma bússola quebrada, um bonequinho que aponta, uma placa de via única ou até mesmo um balão de plástico com formato de Chihuahua em uma coleira, todos podem servir ao mesmo propósito.

Sempre que dois Roedores de Ossos debatem a taxa de troca por todas essas Bugigangas, os Philodox são quem gerenciam as trocas. Os Galliards têm um uso mais direto para a Sucata — eles têm o estilo e a estética de encontrar um jeito de transformar isso em Bugigangas



úteis. Os Ragabash na realidade competem para ver quem pode salvar e adaptar os itens mais estranhos que encontram. Os espíritos têm seus próprios padrões do que gostam e do que não gostam, é claro. Metade de um frisbee talvez seja inútil para um espírito-cão-perdido, mas um espírito do vento pode achá-lo imensamente divertido, fazendo-o voar no vento Umbral.

Os anciões tribais são honrados com as melhores Bugigangas que a tribo pode encontrar. Oferecer Saques verdadeiros é considerado grosseiro, uma vez que ele pode ser trocado por um trocado, mas uma boa Bugiganga como presente pode influenciar os resultados de uma assembléia tribal. E de qualquer forma que você ver isso, quando um Roedor de Ossos é julgado por seus pares, o suborno certo, na hora certa, pode salvá-lo de ser tratado como Merda.

Lixeiras

De acordo com alguns lobisomens, Lixeiras (ou “Lixeiras”) são humanos que não parecem fazer nada mais do que desperdiçar suas vidas criando lixo para os Garou pilharem. Dia após dia, as Lixeiras vão de seus trabalhos sem sentido para suas, já fortificadas, casas. Essa atividade é perpetuada para pagar e obter um constante suprimento de bens materiais, a maioria dos quais, eventualmente, termina em uma pilha de lixo, num aterro sanitário ou, no mínimo, em um depósito em algum lugar. Completamente focados em seu próprio ganho material, eles não podem ver o “contexto geral” das questões globais — como o fato de eles estarem matando o planeta com sua própria imundície e refugos.

Muitos Roedores, por outro lado, acreditam ter se livrado desse ciclo. Como guerreiros de Gaia, eles liberaram a si mesmos desses trabalhos sugadores de almas, apagaram sua necessidade de paredes e janelas e removeram sua dependência de coisas materiais. Tudo o que eles realmente precisam pode ser encontrado ou reciclado das vastas pilhas de lixo deixadas pela descuidada cultura da humanidade. Dessa maneira, matilhas de Garou sem-teto podem se convencer que são muito superiores àqueles pobres tolos dormindo em camas quentes e em casas seguras à noite.

Fora da tribo dos Roedores de Ossos, essa filosofia é excepcionalmente rara. Isso não pára os mestres do lixo da tribo, todavia. Eles continuamente insistem que a porcaria de segunda mão que eles catam por aí é tão boa quanto a merda nova e aperfeiçoada colocada à venda em qualquer shopping ou supermercado. Os gurus do lixo continuamente encontram modos exóticos e excessivos de reciclar e reutilizar qualquer coisa que eles possam pegar de um caminhão de lixo ou de uma lixeira. Toda vez que eles redimem o que outra pessoa jogou fora, eles resmungam sobre “esses malditos lixeiras”, acrescentando uma vitória para os mestres do lixo de todos os lugares.

Os Cinco Angúrios

Os Roedores de Ossos *Ragabash* são normalmente vistos como uma ajuda cômica pelas outras tribos — vagabundos felizes e estranhamente vestidos. Apesar deles certamente terem o espírito elevado, eles não saem pelos buracos urbanos contando piadas. Eles também são ladrões e espiões, bons batedores e artistas da investigação. Muitos são mestres da furtividade e subterfúgio, usando seus Dons para invadir locais, que eles não poderiam, e perseguir suas presas sem serem vistos. Outros possuem planos mais políticos, unindo-se aos Garou desgarrados e excluídos, que são esmagados por anciões tiranos. Se os outros Garou os vêem como tolos, isso serve como uma fachada perfeita para as atividades sem escrúpulos dos Lua Nova.

Os Roedores *Theurges* são mestres dos rituais urbanos, carniceiros que podem encontrar o mundo sagrado nos mais desolados e decrepitos lugares da cidade grande. Muitos são visionários que estão à beira da insanidade, ou são, no mínimo, vistos como loucos porque vêem o mundo físico de uma maneira muito diferente do que os humanos ao seu redor. Místicos de olhos esbugalhados que procuram espíritos nas esquinas, são freqüentemente confundidos com viciados em drogas, antigos pacientes com problemas mentais ou vagabundos alcoólatras... e, às vezes, eles o são. Como o usual, eles são compassivos e curandeiros cuidadosos que chamam os espíritos para socorrer os desafortunados, famintos, fisicamente feridos e espiritualmente cicatrizados.

Os Roedores *Philodox* entendem o mundo dos humanos tão bem quanto entendem a sociedade Garou. Normalmente, outros lobisomens estão tão obcecados em caçar a Wyrms que eles ignoram as pessoas das quais os servos espirituais da Corruptora se alimentam. Apesar dos Meia Lua serem fluentes em argumentar a lei em nome dos párias e dos Garou excluídos, eles são apaixonados pela justiça no mundo humano. Nas assembléias tribais, eles trabalham para fazer a democracia funcionar corretamente. Quando o mundo sobrenatural avança sobre inocentes, os *Philodox* põem de lado seus parâmetros políticos para prestar julgamento aos que podem intervir em seus interesses mais humanos.

Os Roedores de Ossos *Galliards* são conhecidos tanto por sua aproximação bem moderna das performances das ruas quanto por sua necessidade de trazer a arte clássica para o mundo ao seu redor. Músicos das ruas, detentores de baladas e folclore do campo e artistas nos parques públicos que recitam Shakespeare, são todos aliados dentro da mesma tribo. Ainda mais, eles também são testemunhas do mundo ao seu redor, um mundo que existe separadamente das tolas brigas dos Garou por poder e das besteiras espirituais. Eles denunciam o mundo que vêem em termos brutais, freqüentemente lembrando os lobisomens sobre o mundo que eles deveriam estar defendendo, retratando isso em histórias e performances brilhantes e realistas.

Os Roedores de Ossos *Ahroun* lutam sujo e lutam



para vencer. Sua força não reside em músculos, mas na astúcia. Mestres da sabotagem, lutas de rua e táticas de multidões, eles não saem todos numa luta, a menos que eles saibam que as probabilidades estão do seu lado. Em qualquer outra batalha, eles derrubam seus maiores inimigos atormentando-os com incontáveis pequenos ataques, algumas vezes deixando os Ahroun mais egoístas das outras tribos se sacrificarem em suas tolas buscas por glória. Os guerreiros mais extremos da tribo são peritos em táticas terroristas, planos de sobrevivência, métodos de milícia e demolição — e seus números estão crescendo solidamente.

As Três Raças

Hominídeos

Desde os tempos do Pacto, muitos Roedores têm vivido onde humanos vivem. Assim, os hominídeos são de longe a raça mais comum entre a tribo. Eles são fluentes nos modos da sociedade humana — o suficiente para evitá-la. Anos de lutas e sofrimento antes da Primeira Mudança os ensinaram a rejeitar a tão chamada vida “comum”. Uns poucos conseguem se manter em trabalhos miseráveis e pagar suas contas, mas a maioria prefere vagar por aí, livres como lobos.

Os Garou hominídeos freqüentemente preferem usar a forma Hominídea, normalmente vendo-a como sua forma “verdadeira”. Na maior parte dos protetorados dos Roedores de Ossos, isso é uma questão de necessidade tanto quanto de conveniência. Oportunidades de sair da forma Hominídea são raras. A forma Crinos rasga o Véu rapidamente, deixando para trás rumores e histórias de terror sobre transeuntes perigosos vagando pelas ruas. Lobos talvez corram livres nas áreas selvagens, mas a forma Lupina dos Garou não é bem vinda em territórios humanos. Muitos filhotes cometem o erro de dormir na forma Lupina — confiantes de que serão confundidos com cachorros de rua — e acordaram para descobrir o quão duramente os humanos defendem seus territórios.

Viver nas ruas é freqüentemente tão brutal para os hominídeos quanto é para os humanos. Afinal, os Garou não se regeneram em sua forma natural. Isso significa que exaustão, desnutrição e climas ruins atacam grandes heróis com a mesma freqüência que fazem com jovens filhotes. Por isso, muitos hominídeos agradecem a chance de escapar para o mundo espiritual ou correr com uma matilha, já que isso restaura seus corpos tão bem quanto cura seus espíritos. Isso também faz com que muitos

Roedores façam mais uso da forma Glabro do que as outras tribos, pois ela dá força a um Garou sem ameaçar tanto o Véu.

Impuros

Algumas tribos dizem tratar os impuros “melhor que qualquer outra tribo”. Como os Roedores estão bem cientes, falar é muito mais fácil do que fazer. Muitos pensam que sabem a verdadeira razão para tais ditos: os anciões tribais precisam do apoio dos Garou impuros. Até mesmo um Senhor das Sombras pode tentar unir os impuros contra os anciões da seita — se ele achar que isso irá ajudar seus esquemas políticos. Na verdade, as atitudes com os impuros são tão variadas quanto as personalidades dos Garou. A única afirmação correta sobre os impuros é que os Roedores de Ossos possuem mais deles em sua tribo do que qualquer outra tribo, com uma boa razão.

A tendência da tribo de adotar praticamente qualquer Garou que se aproxima deles aumentou o número de impuro entre eles. Adotar um Garou com uma linhagem diferente da de seus pais antigamente era uma prática rara, mas como o número de lobisomens do mundo diminuiu, tornou-se uma prática mais comum. Como era de se esperar, algumas tribos estão seguindo a tendência de dar as costas para seus próprios impuros, abandonando seus “filhos bastardos”. Tribos menos preconceituosas respondem isso recrutando mais cliaths impuros. Explorando essa tendência, os Roedores de Ossos atraíram um verdadeiro exército de impuros que não têm medo de expressar abertamente suas idéias e opiniões.

Um impuro tem que se empenhar mais do que outros Garou por toda sua vida, mesmo durante o Ritual de Passagem. Nas outras tribos, os impuros crescem executando deveres e mantendo responsabilidades dentro de uma seita. Muitos ficam mais confortáveis em suas formas Crinos quando estão patrulhando as divisas do caern de uma seita mas, obviamente, isso é menos comum em caerns urbanos. Nas maiores seitas todos têm que fazer a sua parte. Em locais menores, como os territórios pulsantes dos Roedores de Ossos, a ralé e os vagabundos que vagam de um local para outro desenvolvem uma atitude muito relapsa em relação à honra e dever. Se um impuro nasce como um Roedor de Osso, ele provavelmente crescerá com uma percepção muito diferente das responsabilidades que “deve” para a Nação Garou. Um Roedor de Ossos que demonstra suas opiniões em público, pode ter uma opinião muito diferente quando sozinho e os impuros da tribo sabem disso muito bem.

Lupinos

Um dos erros mais comuns sobre os Roedores de Ossos trata-se de seus lupinos. Alguns filhotes das outras tribos aprendem que os lupinos Roedores de Ossos desenvolveram uma aparência mais domesticável do que os outros Garou lupinos. Entre as outras tribos, muitos cliaths pensam que se eles perambularem por uma cidade

Lupinos Urbanos

Durante a última década, um número crescente de lupinos Roedores de Ossos foram até as cidades, atraídos pela grande cultura (e comida fácil) que existe por lá. Enquanto os hominídeos acham a vida nas ruas exaustiva, muitos lupinos da tribo consideram-na excitante. Os lupinos se recuperam rapidamente da fadiga e dos ferimentos na forma Hominídea. Como “ratos das ruas”, eles conseguem evitar situações que exigem o uso de tecnologia humana. Disfarçados de pedintes e sem-tetos, eles são livres para experimentar e interagir à margem da sociedade humana. Eles não possuem as habilidades sociais para interagir completamente com a sociedade humana mas, ainda assim, aproveitam-se de um nicho onde não precisam realmente de tais habilidades. As Mães e Pais Tribais frequentemente recebem bem tais experimentos, oferecendo hospitalidade a seus convidados, caso falhem em suas tentativas. Como resultado, uma nova geração de Garou lupinos urbanos tem enchido os caerns urbanos... e os territórios pulsantes dos Roedores de Ossos.

na forma Lupina, os humanos irão confundi-los com cachorros. A lenda diz que os Roedores de Ossos e os Filhos de Gaia são melhores nisso do que qualquer outra tribo, seja porque eles possuem menos Fúria ou devido ao seus cruzamentos com outros tipos de animais. De todos os insultos que os Garou fazem aos párias da Nação Garou, esse é o que mais ofende.

Os Roedores de Ossos não são humanos, mas eles estão ainda mais distantes dos cachorros. Na verdade, se um lobisOMEM se acasala com um cachorro, a prole nunca poderá ser um verdadeiro metamorfo. Se tal prática fosse mantida por gerações, o “traço” genético da licantropia se perderia completamente. Porém, os Roedores de Ossos nascidos na cidade podem ter perdido o contato com sua herança lupina. Alguns podem até agir como cachorros, pois não estão completamente familiarizados com o modo dos lobos agirem nas matas. No decorrer das gerações, seus instintos podem diminuir, mas nunca desaparecerão. Um Roedor de Ossos pode ganir e implorar como um vira-lata, mas isso não impedirá que alguém chame a carrocinha.

Os Garou lupinos ainda possuem todos seus instintos lupinos. Apesar de muitos filhotes acharem que os Roedores de Ossos lupinos crescem nas cidades, a maioria não o faz. Como os outros lupinos, a maioria dos Roedores de Ossos lupinos é criada por lobos. Seu sangue de chacal os marca, fazendo deles fracos e esqueléticos. Um Roedor lupino normalmente é o desprezível, o vagabundo ou o desertor de uma matilha, se encaixando nas matilhas de lobos da mesma forma que os hominídeos se encaixam na sociedade humana. Na maioria das outras tribos, um em cada sete Garou é lupino, mas devido à seleção natural, os lupinos dos Roedores são ainda mais raros. Para o horror dos Garras Vermelhas, alguns lupinos

da tribo voluntariamente optaram por deixar seus filhotes em zoológicos ou em reservas. Os filhos recebem visitas regulares e alguns pedaços de comida da barraca de lanche mais próxima.

Por toda a história da tribo, houve algumas épocas em que os lupinos tentaram aumentar seus números, se acasalando com outros canídeos, mas sempre com resultados mistos. Durante o Impergium, a tribo tinha rituais de acasalamento para auxiliar tais experimentos, mas como era de se esperar, eles se acasalavam com animais ferozes, não domesticados. Em todo caso, o sangue Garou eventualmente tornava-se ralo demais para ser repassado.

Como resultado, acasalar com cachorro se tornou uma atividade muito vergonhosa, até mesmo entre os Roedores de Ossos. Caçar transeuntes solitários pode ser bem baixo, mas sair por aí cheirando animais de estimação é patético. Até mesmo um impuro que quer acasalar com um cachorro está, sem dúvida, sob influência de algum instinto da Wyrm. Em seitas urbanas maiores, “parceiros de cachorrinhos” são sujeitados ao ridículo para sempre. É necessário uma criatura que seja pelo menos noventa por cento lobo para gerar um lupino; nenhuma outra espécie o faz.

Parentes

A maioria das tribos é hesitante em aceitar estrangeiros porque protegem seus Parentes. Gerações de raça pura são, geralmente, o resultado de um cuidadoso cultivo da linhagem, linhagem esta que pode ser traçada até os primeiros dias, quando as tribos guardavam os “rebanhos” dos humanos. A maioria das tribos é bastante particular com quem os Garou se acasalam e onde eles o fazem. Apesar de qualquer Garou poder, presumivelmente, gerar lobisomens com os Parentes de qualquer tribo, a herança tribal depende da vigilância sob esses Parentes.

Por outro lado, devido à prática dos Roedores de Ossos de adotar párias, tornou-se impossível gerar um “verdadeiro” representante da tribo. Assim, os Parentes dos Roedores de Ossos não possuem um ancestral ou histórico em comum. Eles vêm de diversas heranças, tão distintas que não há mais algo como um Roedor de Ossos “puro”. Como os puros recebem mais status e respeito na sociedade Garou, essa diversidade é outra razão pela qual a tribo enfrenta tanta oposição social e ostracismo.

Muitos Parentes dos Roedores de Ossos pertencem a grupos que podem já ter sido considerado estrangeiros, mas não são mais. Como por exemplo, os Roedores de Ossos americanos já sentiram a necessidade de vigiar as ondas de imigrantes europeus que chegavam em seu país. Os Fianna não são os únicos Garou com Parentes irlandeses e escoceses; no final do século XIX, você encontraria Parentes de Roedores de Ossos nessa mesma população. Com o tempo, mais de seus descendentes Garou foram bem recebidos na tribo Fianna, principalmente aqueles que demonstraram grande heroísmo ou conquistaram glória entre os Garou. Quando um Garou se apresenta em uma seita pela

primeira vez, há uma chance de que ele tenha um Roedor de Ossos em sua linhagem há várias gerações atrás. Os Garou mais ambiciosos fazem o que podem para esconder tais fatos.

Garou sem-teto também são conhecidos por suas peregrinações e, infelizmente, alguns Roedores de Ossos eticamente duvidosos costumam deixar seus filhos ilegítimos para trás. Afinal, toda criança que eles deixam para trás é um Parente e mais Parentes significa a possibilidade de mais Garou. A ninhada do Rato se apóia em uma tribo populosa, logo alguns Roedores de Ossos deixam Campeadores de Parentes para guardar seus Parentes tão bem quanto seus filhotes. Confiando que “o Rato irá cuidar”, eles pensam que qualquer criança incapaz de sobreviver à pobreza e adversidade não é digna de ajudar a tribo. Os Theurges da tribo ficam horrorizados com essa atitude patética e frequentemente pedem às Mães e Pais Tribais que observem esses “Parentes perdidos”. Eles então os recebem em suas famílias que freqüentam territórios pulsantes e os protetorados ao redor das seitas dos Roedores de Ossos.

Campos

Roedores de Ossos rebeldes conduzem elaborados “teatros de rua” com suas famílias nas ruas. Os Roedores responsáveis entram em matilhas, trabalhando com as outras tribos. Dentro de ambos os grupos, os heróis respondem a um chamado. A cada mês, eles disponibilizam um pouco do seu tempo para ajudar uma causa. Eles podem sentir a necessidade de ajudar os infelizes ao seu redor, explorar o mundo, espalhar cultura e conhecimento ou incitar matilhas de Garou para a guerra. Quando Garou da mesma tribo acreditam nos mesmos ideais, eles caem no mesmo campo, trabalhando juntos pelos mesmos heróicos ideais.

Alguns seguidores dos campos são formalmente iniciados e aceitos; outros lutam pela causa do campo por uma crença pessoal, independente se os outros o aceitam. Se um seguidor de um campo não encontra outros do seu tipo, ele pode pedir auxílio a outros Roedores de Ossos. Em assembleias tribais, heróis respeitados (e infames) de diferentes campos debatem seus diferentes pontos de vista. Eles estão sempre trabalhando para recrutar Roedores de Ossos que pertencem a matilhas e que estão dispostos a ajudá-los, mesmo que temporariamente. Por outro lado, assim como as outras tribos possuem campos de elite, os Roedores de Ossos possuem alguns que são tão secretos ou ilegais, que eles recrutam sigilosamente. Garou que regularmente ajudam seguidores de um campo também podem receber ajuda em troca — os Roedores de Ossos trocam favores tão facilmente quanto grupos de ratos trocam objetos brilhantes.

Delatores

Dorme-Com-os-Peixes, um informante Ragabash, pode dar uma dica ou duas:

“Você quer fatos? Vamos fazer um joguinho. Você me faz a pergunta que quiser. Eu vou dizer o que eu sei

em troca. Se você quiser a verdade, vai custar algo. Agora, escreva o que quer saber... leve para a quarta cabine do banheiro do O'Tolley's... prenda a sua pergunta com um pedaço de chiclete... e deixe-a dentro da caixa de toalhas de papel. Um de nossos espíritos rato entrar em contato."

Os Delatores comercializam um bem muito valioso: informação. Como muitos Roedores de Ossos, seus Parentes frequentemente acabam em trabalhos ingratos e de baixos salários. Zeladores, guardas, secretários, garis, garçons, trocadores, caixeiros, copiadores — os Parentes dos Delatores passam por suas vidas de desesperos sem serem vistos e percebidos. Os Delatores têm laços próximos com seus Parentes, trabalhando muito para ganhar seu respeito e assistência.

Já os próprios Delatores, eles aprendem através de notórias habilidades a ir de um emprego a outro, dentro dessas mesmas profissões. Alguns, em vão, trabalham para pagar o aluguel e as contas, mas muitos vivem uma vida dupla, dormindo nos territórios pulsantes durante a noite e correndo contra o tempo durante o dia (Assim, muitos Delatores possuem a Qualidade: Batalhador, listada no Capítulo Três). A medida que seu salário define, eles procuram uma "compensação adicional" de seus insuspeitos empregadores. Seguindo as informações que o campo descobre, alguns se infiltram em companhias e corporações que os Garou odeiam, incluindo algumas conhecidas por exploração e devastação ambiental. Até mesmo algumas subsidiárias da Pentex ficaram de joelhos após os Delatores escavarem informações importantes.

Constantemente procurando por escândalos, eles observam e aguardam. Dons de tribo, rituais e fetiches dão a eles uma vantagem sobre sua presa mundana. Afinal, câmeras de segurança não são páreas para Gerar Ignorância, e portas trancadas são apenas um pequeno inconveniente para um Garou com o Dom: Abrir Objetos. O Dom de Tribo: Face na Multidão (ver Capítulo 3) também é vital para se infiltrar em corporações e empresas rivais.

Os Delatores são famosos por usarem métodos exóticos de transferir seus segredos. Redes de pontos de entrega de informação reúnem informações de ligações de apenas uma palavra, faxes em códigos, códigos secretos em caixas de fósforos, palavras cortadas de revistas ou, até mesmo, notas pregadas nas roupas de crianças. Para passar o tempo, o campo também elabora jogos onde fatos são transferidos secretamente. Frases especiais em discursos, sinais acenados nas multidões ou qualquer evento sem sentido, podem passar informação para um Delator que sabe o que procurar. Os Delatores, algumas vezes, desafiam os Roedores de Ossos a descobrir tais planos, como forma de iniciar potenciais conspiradores.

Como era de se esperar, outras criaturas sobrenaturais às vezes interagem com essa rede também. Alguns, cautelosamente, fazem alianças com os vampiros Nosferatu, espíões Ratkin ou, até mesmo, mensageiros Corax. Como resultado, muitos Delatores são sábios o bastante para ocultar suas fontes... e aprender quais delas

Honra e Obrigações do Campo

Como você deve ter percebido, muitos campos passam seu tempo lutando pelo social (ou pelo menos dizem fazer). Roedores de Ossos com uma mente patriótica ajudam os sem-tetos, educam os necessitados, protegem os indefesos ou simplesmente lutam pelos vagabundos sempre que podem. Alguns Narradores podem usar essas atividades em uma crônica; os outros os consideram o tipo de busca que acontece nos intervalos. A critério do Narrador, o jogador pode declarar que seu personagem executa uma atividade particularmente altruísta quando não está com sua matilha. Se o Narrador concordar, ele pode recompensar com um ponto de Honra temporário para cada semana que o Garou mantiver seu "serviço à comunidade".

Se o personagem incorporar essas atividades na crônica, ele pode ganhar um ponto adicional de Honra. Se o jogador está contente em deixar esses eventos acontecerem fora do jogo, ele pode ainda participar de missões e histórias paralelas. Através desse método, quando o sobrenatural caça as pessoas inocentes, os Roedores de Ossos sentem uma conexão mais pessoal com suas caças, ao invés de uma necessidade abstrata de "caçar a Wyrn" mais uma vez.

são confiáveis. Há, porém, uma grande controvérsia sobre os Andarilhos do Asfalto, já que muitos Delatores insistem em manter a tribo toda "fora do jogo". Algumas informações nunca são trocadas fora da tribo, tais como a localização de caerns tribais secretos.

Se um cliath trabalha com os Delatores, sua matilha pode esperar ser contatada em qualquer momento de uma forma bizarra e surpreendente. Apesar dos anciões da seita algumas vezes usarem as matilhas para ajudar em suas próprias brigas políticas, os Delatores, metodicamente, recompensam com renome os aliados que descubrem formas criativas de acessar informações importantes. Os contatos do campo incluem Roedores de Ossos anciões que reconhecem as conquistas do campo em assembleias tribais secretas, mantendo as identidades e atividades dos seguidores do campo em segredo. Apenas alguns Roedores de Ossos são recompensados com um convite de aderir a essa conspiração.

Frankweller's

Cindy, uma filhote Ragabash, tem algo a mostrar: "Achei! Achei o livro que estava procurando! É sobre esses garotos que fogem de casa e vivem em um museu. Eles se escondem nas cabines sanitárias após o fechamento do museu e, então, saem para nadar na fonte do hall de entrada, observam todas as pinturas, brincam com as coisas que encontram, comem na lanchonete e fazem a maior bagunça. Foi de onde eu tirei a idéia. É por isso que eu fugi de casa. É por isso que os Roedores de Ossos vêm até mim quando eles querem saber de alguma coisa".

Os lobos são criaturas territoriais. Os Frankweilers guardam seus domínios urbanos tão ferozmente quanto qualquer lupino rural. Assim como um Garra Vermelha pode guardar uma vasta extensão de mata intocada, um Frankweiler define alguns quarteirões como seu protetorado. Os outros podem considerar o Roedor de Ossos comum como um estúpido, rude e sem cultura, mas esses valiosos defensores guardam locais onde o “homem comum” pode encontrar arte e educação: galerias de arte, livrarias, museus, teatros, igrejas, templos, cinemas ou qualquer lugar onde a cultura esteja disponível.

Os anciões da tribo encorajam outros Roedores a frequentar esses locais, especialmente quando estão livres. Tais tesouros são protegidos tão fortemente quanto os ideais tribais que representam. O campo foi conhecido por muitos nomes durante os anos — os Valetes Ocultos, a Corte das Maravilhas, os Fantasmas — o mais recente vem de um livro infantil em que duas crianças vivem em um museu por algumas horas. Para dizer a verdade, os Frankweilers vivem nas vizinhanças de seus protetorados ou, ainda, dentro de uma galeria ou biblioteca após o expediente. Apesar disso não evitar que eles saiam de tempos em tempos para agir com matilhas multitribais, muitos são solitários que passam o máximo de tempo possível perambulando pelos mesmos corredores.

A encarnação original do campo, o Teatro Lupino, era mais preocupada com a cultura que com o aprendizado. No Renascimento, os Galliards Roedores de Ossos aprenderam a espalhar o conhecimento com a existência de grupos itinerantes de atores. Nesse mesmo espírito, os Frankweilers mais aventureiros viajam de seita para seita, executando trabalhos clássicos de graça, para qualquer um que quiser assistir. O pagamento de chiminage é opcional. Infelizmente, os patrocinadores mais entusiasmados começam a se enxergar tão heróicos como os personagens fictícios que retratam.

O Teatro Lupino eventualmente cresceu o suficiente para considerar os maiores teatros da Europa como parte de seu protetorado. A medida que as cidades humanas cresciam, o campo expandiu-se o suficiente para defender outras áreas públicas de cultura e educação. A medida que mais pessoas se tornaram familiarizadas com as bibliotecas públicas e museus, elas se tornaram peritas em literatura, teatro e ciência.

Hoje, os Frankweilers mais renomados são estimados como estudiosos e educadores. Eles podem frequentar uma ala de um museu para aperfeiçoar uma arte ou ciência em particular, ainda talvez encontrar uma biblioteca, onde possam “roer” os livros ao invés dos ossos. Muitos são grandes contadores de histórias, repetindo peças clássicas ou textos antigos de formas que os Garou modernos possam entender. Eles podem até mesmo trazer cultura diretamente para os caerns urbanos ou territórios pulsantes — tais modelos frequentemente se nomeiam com os nomes de personagens ou autores das obras-primas que memorizaram.

Em algumas cidades grandes, uma rede mais permanente de Frankweilers trabalha separadamente das

seitas e caerns da Nação Garou. Quando um lugar de cultura é ameaçado, eles todos se mobilizam para agir, seja através de protestos, resistência pacífica, sabotagem ou buscas Umbrais. Muitos desses locais também se tornam abrigos seguros para os sem-tetos da cidade, onde eles podem passar tempo lendo e aprendendo, ao invés de congelando de frio e morrendo.

Outros heróis vão até as comunidades, guardando pessoas, ao invés de locais. Eles podem se voluntariar para ensinar literatura ou inglês como segunda língua, trabalhar em programas de intercâmbio, educar os necessitados sobre questões de saúde pública ou, até mesmo, compartilhar habilidades médicas ou legais. Uma vez que a Wyrms frequentemente explora dos ignorantes, dos sofridos, famintos ou desesperados, os Frankweilers argumentam que eles ajudam a combatê-la através da prevenção, proteção e educação.

O Capuz

Um Senhor das Sombras impuro compartilha sua ignorância:

“Os Roedores de Ossos querem que você ria deles. Não vê? Querem que você pense que são um punhado de mendigos sem-teto porque estão preparando algo. Acha que sou paranóico? Eu acho que você não é paranóico o suficiente. Veja, a qualquer momento, os anciões deles podem convocar alguém sem um nome humano, alguém sem identificação, sem histórico e enviá-lo para cometer crimes: roubar algo, invadir algum lugar ou matar alguém. Então, quando o serviço está feito, enviam a pessoa para outra cidade e pedem que ela espere até que precisem dela novamente. Acha que são mendigos? Acho que são brilhantes”.

Para uma algazarra, o Capuz não é tão ruim. O campo é baseado em um ideal cinematográfico: roubar dos ricos e dar aos pobres. Os apoiadores elogiam o altruísmo do campo; os cínicos vêem suas práticas como mais uma forma de punir os ricos. Devido a essa controvérsia, o Capuz age independentemente do resto da tribo. Os anciões tribais insistem que não possuem conhecimento das atividades do grupo ou mesmo de seus líderes. Isso não os impede de, ocasionalmente, recompensar as atividades do grupo em assembleias secretas, mas alimenta uma certa quantia de “negação plausível”. A Nação Garou repetidamente tentou impor justiça ao Capuz — principalmente por suas violações do Pacto do Homem — mas até mesmo a ameaça de exílio raramente os persuade.

O Capuz tem três objetivos principais. Roubar dos ricos envolve caçar indivíduos conhecidos por sua ganância e exploração. É dito que mais de um Andarilho do Asfalto já fez uma “contribuição”, sem nenhuma intenção, para a causa do campo. Os lobos do Capuz tendem a dominar certas habilidades extra-legais (como, Furtividade, Segurança e Lábria). Os anciões do campo normalmente “marcam” os lares e territórios dos tiranos aparentemente dignos de punição. Alguns são obviamente maculados pela Wyrms, mas outros — tais

como líderes de favelas, políticos corruptos ou várias entidades esotéricas sobrenaturais — não.

Depois que a travessura é feita, os mesmos Garou usam seus bens conquistados para ajudar os humanos em sua pobreza, vício e sofrimento. Isso é mais do que simplesmente “dar aos pobres” — o campo tem sua própria versão do amor rígido. Algumas vezes seus esforços são particularmente direcionados para ajudar um lobisomem ou seus Parentes, evitando que ele ultrapasse os limites. Há um limite para a caridade. O Capuz nunca dá uma segunda chance a pessoas que tentaram explorar sua ajuda ou que a pegaram para conquistar algo. Se o Capuz lhe dá vinte pratas para comprar roupas e você gasta tudo em cachaça, a atitude do campo pode mudar de caridade para inimizade em um piscar de olhos.

O terceiro objetivo desse campo é proteger os sem-tetos ou, em muitos casos, os inocentes e indefesos de uma cidade grande. Em anos recentes, isso fez com que aumentasse a violência entre predadores sobrenaturais e o Capuz. A Wyrm geralmente caça os pobres e os que sofrem. Após uma matilha ter destruído o mal espiritual em meio a eles, o Capuz pode se mover para ajudar a restaurar as vidas das vítimas, para uma existência sã e normal. Isso não significa que eles estão aí para salvar todo mundo — o campo conhece muito bem as ruas para isso. Do ponto de vista deles, cada cidade é um lixão para a humanidade. Eles estão apenas dispostos a levar algum tempo para salvar os poucos indivíduos que realmente merecem serem salvos.

Alguns Roedores de Ossos afirmam que o próprio Robin Hood pertenceu à tribo, inspirando o mito que sobreviveu por mais de mil anos. Outros clamam que a frase “tirar dos ricos e dar aos pobres” foi apenas uma parte de um diálogo que eles tiraram dos antigos filmes. Ainda assim, o ideal permanece. Às vezes, um membro do Capuz oferece sua matilha para ajudar com os objetivos do campo sem a ciência de seus companheiros. Eles podem pensar que estão esmagando uma propriedade de um empresário maculado pela Wyrm, mesmo quando seu aliado sabe que é apenas mais uma marca.

Esses benfeitores levam suas prioridades a sério. Se oferecerem ajuda a alguém, eles observarão a pessoa para ter certeza de que estão tendo resultados. Se um Roedor de Ossos quer ajuda do Capuz, é melhor ele se assegurar que não está envolvido com bebidas, roubando das pessoas erradas ou gastando seu dinheiro nos locais errados. Se ele tiver uma família, é melhor que seus filhos estejam na escola... ou o Capuz pode apanhá-los e colocá-los em uma casa onde eles estarão melhor. Os Parentes dos Roedores são observados com o dobro da atenção. Apesar dos membros do Capuz cometerem erros de vez em quando, eles aprendem a descobrir quando alguém está mentido ou os enganando (o Dom Philodox: Verdade de Gaia é uma escolha popular entre eles).

O Capuz dá, o Capuz tira. Ele também protege seus investimentos. Se alguém mais ameaçar um de seus encarregados ou protegidos, o Capuz intervém. Fluente na linguagem das ruas, eles não têm receio de confrontar

gangues de ruas, agiotas ou até mesmo agências do governo, para assegurar que ninguém desfaça o que fizeram. Isso enfurece os anciões Garou ainda mais, especialmente aqueles que prezam mais o “combate à Wyrm” do que o risco de revelar sua própria existência. Porém, assim como os Frankweilers (e muitos outros Roedores de Ossos), o Capuz acredita que patrulhar a cidade é muito mais do que caçar e matar os servos da Wyrm. Em resumo, eles não dão a mínima.

Desertores

Busca-Abrigo, um Delator Ragabash, tem menos de um minuto para contar a você o que sabe:

“Nós estamos fudidos. Se as histórias são verdadeiras, os Desertores saíram em grandes buscas Umbrais para encontrar uma forma de salvar o mundo. Ao invés disso, vislumbraram a forma de como o mundo vai acabar. Talvez tenham visto o puro mal que está aguardando para se erguer e consumir todos nós. Talvez saibam como todos os Garou vão morrer. O que quer que viram, seus anciões não irão contar. Eles apenas estão sentados ali, fitando as sombras, tentando não observar além do Véu e murmurar sobre o Fim. A Litania não diz nada sobre isso? Por que deixamos eles sofrerem assim? Por que simplesmente não os matamos e os tiramos de sua miséria?”

Campos vêm e vão. Eles mudam e evoluem, os Desertores não são diferentes. Décadas atrás, os Garou desse campo decidiram que já tinham se enchido do mundo físico. Rodeados pela pobreza, desespero e um planeta morto, eles partiram para a Umbra. Com o tempo, tornaram-se peritos em navegar no mundo espiritual. Seus anciões conduziram grandes cruzadas por reinos misteriosos e esquecidos, buscando um paraíso, uma utopia ou um refúgio da Wyld que poderia escondê-los do vindouro Apocalipse. A medida que a escuridão fecha seu cerco sob o mundo, eles ainda sonham em fugir da realidade como Gafflings do Rato fugindo de um navio prestes a afundar. Infelizmente, muitos de seus maiores heróis estão começando a chegar a uma terrível conclusão: não há escapatória.

Vagando pelo planeta, os cliaths do campo buscam por caminhos para os outros mundos, tanto na Penumbra quanto no reino físico. Eles gastam mais tempo na Umbra que a maioria dos lobisomens e, até mesmo, que alguns espíritos. Muitos atravessam a Película através de atalhos e portais, procurando pelo portal ou passagem correta para um distante além, para assegurar seu renome. Usando essa informação, fosterns carismáticos fazem expedições profundas no mundo espiritual, às vezes seguidos de matilhas de Garou entusiastas e ingênuos. Acessar tal passagem, geralmente depende de percorrer atalhos na abertura correta, no tempo certo e da maneira exata, seja através de uma muralha prestes a desmoronar, correndo por um prédio em chamas ou saltando em um banheiro público. Há algumas jornadas Umbrais que apenas um Desertor ou um louco (ou ambos) tentariam.

Quando um Desertor torna-se um ancião ele foge da

realidade ou se resigna a uma vida no reino da carne. Em anos recentes, alguns dos anciões mais renomados do campo começaram a ir para casa. Eles estiveram fugindo dos problemas do mundo real por muito tempo, mas por razões que ninguém fora do campo pode compreender, é como se centenas deles tivessem decidido que é hora de voltar para a Mãe Terra. Gastar tanto tempo na Umbra deixou alguns desses anciões meio loucos. Afinal, os Garou são criaturas de carne e espírito; os lobisomens que passam muito tempo na Umbra começam a se desconectar da realidade. A maioria desses veteranos Umbrais pode ser identificada pelo olhar vazio em seus olhos. O campo não tem nenhum “líder”, apenas anciões que são cautelosos em falar sobre as coisas que viram e, sem dúvida, não deveriam saber. Os Galliards Roedores contam histórias terríveis sobre as viagens desses anciões, apesar de muitos dos contos não serem lineares, expressionistas ou apenas loucos.

Os Desertores não são simplesmente sem-tetos — é como se eles não pertencessem a *lugar algum*. Alguns temem se aproximar de locais onde os Garou se reúnem, desdenhando de seitas e caerns da mesma forma. Sem as cerimônias e rituais de seu povo, porém, sua loucura aumenta ainda mais. Outros agem como se ainda *não estivessem aqui*, reagindo a tudo a sua volta como se fossem de um outro mundo. Telefones e televisões tornam-se estrangeiros para eles, como artefatos extra-dimensionais. Apesar dos anciões dos Desertores possuírem um profundo conhecimento sobre a Umbra, muitos são relutantes em voltar para lá. Fora da Sombra de Veludo, seus olhos são vazios, suas mãos tremem ou agem como se algo estivesse prestes a saltar das sombras sobre eles. Quando retornam à Umbra, porém, possuem uma amplitude de conhecimento, cultura e lendas, que cautelosamente dividem com

cliaths tolos o suficiente para seguir suas pegadas.

Como os lobisomens de todos os campos, os Desertores participam de matilhas com Garou de todas as tribos e raças, ainda que exijam o direito de partir em cruzadas Umbrais sempre que acharem necessários. Isso dá a eles a reputação de não serem confiáveis, mas devido ao amplo conhecimento dos Desertores da cosmologia Umbral, poucas matilhas recusariam suas contribuições e conselhos. Quando viajam com seguidores de seu próprio campo, eles se reúnem em matilhas extremamente próximas — cada membro tem um papel especial a executar. Os Desertores também fazem buscas com Garou de outras matilhas, geralmente após ouvir rumores fantásticos de seus colegas Umbrais. Qualquer um que traz um novo conto de uma aventura Umbral, pode ser abençoado... ou amaldiçoado... com a oferta da companhia dos Desertores em outra viagem fantástica.

Sentinelas das Estradas

Caminha-pela-Terra, um ancião Sentinelas das Estradas, compartilha o que sabe:

“Você acha que a Wyrn só é encontrada próxima de nossos caerns? Não conte com isso. A Wyrn está em todos os locais e, longe de nossos protetorados, ela procria sem ser perturbada ou desafiada. Os Sentinelas das Estradas são os batedores da Nação Garou, um dos vários campos que vasculham o planeta procurando pelo mal. Talvez não sejamos tão rápidos quanto os Peregrinos Silenciosos, mas olhando no geral, o nosso campo encontra o que eles deixam passar quando estão com pressa. Se você está disposto a partir em uma viagem, ficarei feliz em acompanhá-lo por um tempo”.

Todos os Sentinelas das Estradas possuem algo em comum: eles odeiam ficar em um lugar por muito tempo. Você os encontrará em longas viagens de ônibus pelo país, cavalcando os trilhos em trens empoeirados ou aguardando no porão



dos navios a vapor. Pegar carona é uma arte para eles. Um Sentinela pode tentar se fixar em um lugar, mas isso nunca dura muito tempo. Como a ralé da tribo, o Dom: Grude é essencial para eles — eles se unem a matilhas apenas temporariamente e apenas quando elas se encaixam com eles. Bons companheiros são geralmente recompensados depois com notícias distantes dos territórios bem patrulhados das seitas urbanas... e convites para se aventurarem.

Os Sentinelas das Estradas podem não viajar com a graça, estilo ou a velocidade dos Peregrinos Silenciosos, mas eles não parecem se importar com onde estão indo, desde que estejam em movimento. Muitos têm uma feroz devoção ao totem Rato, e como parte dessa religião, mantêm um ódio severo a qualquer lobisomem que siga a Coruja. A idéia de servir o totem da Coruja, ou mesmo ajudar suas crianças, os enche de fúria.

Os Sentinelas também possuem uma diferença filosófica com os Peregrinos Silenciosos. Enquanto o último grupo é renomado por cobrir grandes distâncias rapidamente, os Sentinelas das Estradas não parecem dar a mínima para qual é o seu destino. A viagem é superior a isso. Mais importante, eles recusam, absolutamente, a aceitar trabalhos como mensageiros, correios ou diplomatas. Como a ralé, eles foram largados pela sociedade Garou da mesma forma que foram da sociedade humana. Entre seu tempo em isolamento e a exposição deles a diferentes culturas, eles lentamente desenvolveram estranhos hábitos, estranhas formas de falar e até mesmo uma quantidade de Fúria que os isola dos Garou da cidade, até que eles parem de correr por tempo o suficiente para “recuperar o fôlego”.

Viagens de longas distâncias também resultam em estranhas amizades e alianças temporárias. Apesar dos Sentinelas das Estradas tentarem ficar de fora das políticas dos Garou, eles ainda se importam com as pessoas a sua volta, que encontram em suas viagens. Como todos os Garou, eles também precisam da companhia de seu povo, mesmo que seja por alguns dias. Tipicamente, caso eles vejam que um companheiro viajante está preso, em perigo ou sendo explorado, eles farão o possível para se envolverem. Quando eles finalmente chegam até as assembleias tribais, onde relatam suas estranhas histórias, esse Código da Estrada dá a eles um pouco de Honra. Suas histórias também servem para lembrar que o mundo é muito maior que as divisas de seus caerns.

Os Sentinelas têm o hábito de aparecer inesperadamente em qualquer lugar. Eles podem parar em uma seita dominada por Roedores de Ossos por alguns dias, trocar contos ou chaminage por sua breve estadia. Alguns freqüentam os mesmos territórios pulsantes a cada ano, trazendo notícias diversas de outros Garou notáveis. Muitos descobrem a corrupção espalhada pelos servos da Wyrn, longe dos olhos vigilantes dos anciões dos caerns. Seguindo os instintos comunais que fazem deles Garou, alguns estabelecem seus próprios territórios pulsantes com outros Roedores de Ossos, tomando uma

carreta abandonada, uma van de um Parente ou até mesmo um ônibus, por uma semana ou mais para executar os rituais apropriados. Liderados por espíritos, eles podem até mesmo vir a ajudar os Roedores de Ossos (e seus companheiros de matilha) que viajam longe da segurança de uma seita.

Caipiras

Oscar Cospe-Longe dá sua opinião:

“Se somos a escória da Nação Garou, então os Caipiras são o lixo que está no fundo. São pobres, orgulhosos e acasalam entre si. Aqui na cidade, temos cultura e civilização. Os lobos da cidade vêem o mundo como ele é. Os Caipiras vivem no mundo como ele era. Eles estão vivendo no passado e se escondendo da Wyrn. Você pode, inclusive, esquecê-los”.

Um Garou Caipira cospe ainda mais longe e responde:

“As pessoas da cidade acham que sabem de tudo. Nosso povo e nossos Parentes vivem no interior por séculos, desde os dias dos homens das montanhas. Conheço as histórias antigas e as velhas tradições. As modas nas cidades vêm e vão. Minha educação vem da sobrevivência nas matas, não da merda de uma TV. Posso sobreviver sem celular, supermercado ou um lixão. Caço o que como e sustento minha família. Isso é mais que posso dizer daqueles malditos lobos da cidade”.

Os Caipiras são um campo de Roedores de Ossos rurais. Ao invés de suportar o escárnio e pobreza na cidade grande, eles aprenderam a viver e sobreviver nas matas. As famílias de Caipiras são ainda maiores do que aquelas de seus primos urbanos e duas vezes mais territorialistas. A maior concentração está espalhada pelo sul dos EUA, principalmente nos Apalaches. O campo vive muito, por ter várias gerações, negando todas as armadilhas do mundo moderno, incluindo a tecnologia moderna e a educação preconceituosa. Ao invés disso, eles contam as mesmas histórias e cantam as mesmas baladas que seus ancestrais cantavam, ocultos dos males do mundo moderno.

Infelizmente, os estrangeiros geralmente vêem o campo como a incorporação dos piores estereótipos de “matutos” imagináveis. Alguns clamam que as famílias de Caipiras acasalam tanto entre si que escondem matilhas inteiras de impuros. Supostamente, os Caipiras acasalaram-se com as mesmas famílias de Parentes de uma geração até a próxima, em um esforço de gerar mais “Garou verdadeiros”. O casamento com estrangeiros é desencorajado. Lendas tradicionais dos Garou e contos folclóricos do sul dos EUA são mais imediatos para suas vidas do que o “aprendizado dos livros”, mas para os padrões modernos, eles são considerados ignorantes e bárbaros. Desde o meio do século XX, os humanos bem intencionados tentaram erguer os padrões locais de vida, mas o campo resistiu a esses esforços com fervor semelhante, vendo isso como a erradicação de sua própria cultura.

Os Caipiras são também infames por sua criação mais potente: o verdadeiro brilho da lua. Essa criação lendária recebe seu nome de suas propriedades sobrenaturais. Durante a lua cheia, o “raio branco” dos Roedores de Ossos é imbuído com o espírito da Wyld, dando a ele poderes místicos. É dito que até mesmo humanos comuns podem receber vislumbres da Umbra após participarem dessa bebedeira. Também, é dito que é uma das substâncias que os Fianna não conseguem lidar, mesmo com o Dom: Resistência a Toxinas. Por essa e outras razões, os Caipiras usam o Delírio para assustar “fiscais de impostos” e outros que se intrometam em suas atividades — levando a muitas das histórias de terror e estereótipos mencionados acima.

Os estrangeiros nunca sabem quantos Caipiras reverterem a sua forma lupina ao percorrer seus distantes territórios, apesar de que o sul tem visto um crescente número de lobos vermelhos em anos recentes. O campo também é versado na cultura feérica, geralmente devido ao fato de seus maiores protetorados serem próximos das propriedades livres dos changelings. Apesar de poderem estar vivendo no passado, sua sociedade suportou o bastante para que o colapso da civilização moderna pudesse deixá-la relativamente intocada por um momento — uma idéia que encaixa bem com os ideais dos Roedores de Ossos.

O Enxame

Seis-Matilhas, um Ahroun do Enxame, cospe seu veneno:

“Não estou me escondendo. Estou esperando. Esperando o momento de atacar. Esperando pelo chamado de Deus. As outras tribos podem balbuciar umas para as outras sobre quão somos preguiçosos, fracos, como estamos condenados a morrer. Deixe que gastem sua saliva. Estou aguardando minha hora e armazenando coisas em meu porão. Comida. Munição. Explosivos. Os outros servos do Deus Rato estão aguardando também. Quando o Rato gritar, responderemos em uma tempestade de sangue e trovão”.

Uma das razões dos Roedores de Ossos serem tratados com desdém é sua atitude perante a guerra. Grandes heróis honram aqueles que atacam primeiro e com força. Como o nome da tribo sugere, eles têm o hábito de deixar “o melhor quinhão da matança”, como manda a Lítania, “para o de maior posto”. Os Garou que não estão interessados em ser “caçadores de glória” devem contentar-se em roer os ossos das sobras. Assim, existe um estereótipo comum de que os Roedores não são tão ávidos a partir para a batalha como os outros Garou, preferindo a sobrevivência à glória da batalha.

Como muitos estereótipos, este não é totalmente correto. O Rato, o totem da tribo, é um totem de guerra. Os filhos do Rato aprendem muitas táticas sutis e enganadoras, algumas das quais são consideradas “desonradas” pelos Crias, Garras e seus aliados. Esses métodos não conquistam muita Glória e certamente não

recebem Honra — mas funcionam. Há uma gigantesca diferença entre os duelistas Presas de Prata e os lutadores de rua e sabotadores Roedores de Ossos. Ataques de guerrilha, emboscadas e assassinatos, sabotagem e subterfúgio, todas essas são táticas dos ratos. Por que arriscar sua vida em uma luta direta quando o destino do mundo está em jogo? Afinal, a Wyrm não vai jogar limpo mesmo.

Um campo dos Roedores de Ossos, apelidado de “o Enxame”, serve como os dentes do Rato na guerra contra a Wyrm. Como mestres das táticas do Rato, eles se especializaram em lutar sujo com estratégias dissimuladas. Ainda como Roedores de Ossos, eles colocam as necessidades da tribo na frente das políticas da Nação Garou. Toda a política dessa antiquada sociedade são distrações para eles. Quando aparecem em um caern, eles estão prontos para lutar. Alguns Roedores de Ossos dizem que o campo não se mobilizará completamente para qualquer evento a não ser o próprio dia do julgamento.

Os anciões da tribo convocam o Enxame quando as políticas de compromisso se provaram inúteis. O Enxame possui muitos aliados entre a ralé, ocultando sua verdadeira força em números, até que precisem atacar com força total. O campo também possui seus próprios líderes secretos, que tipicamente contatam os heróis do campo, “Dentes do Rato”, através de servos espirituais. Os anciões da tribo desaprovam as atividades do Enxame — assim como com muitos outros campos, eles recompensam com Renome nas assembléias tribais, sem se importar com as opiniões públicas sobre Glória e Honra.

Alguns dos seguidores do campo permanecem distantes do resto da tribo por razões religiosas: eles interpretam o totem tribal diferentemente dos outros Roedores de Ossos. O Rato não é um covarde que procura por um abrigo; para os seguidores desse campo, o Deus Rato grita sobre a necessidade da guerra (ver “Totens”, no Capítulo 3 para mais detalhes). Ouvir a voz do Deus Rato é uma experiência intensamente pessoal — assim, é possível para um Roedor de Ossos ter uma conexão espiritual com esse totem e responder a seu chamado, mesmo quando ele se dedica a outra matilha e outro totem (o personagem, porém, recebe os benefícios apenas do totem de sua matilha). Mesmo quando o Enxame não está defendendo uma seita em tempos de guerra, seus seguidores possuem missões regulares de sabotagem e terrorismo urbano contra os inimigos de seu totem. Alguns dos guerreiros mais fervorosos do Deus Rato se associam ao Enxame apenas em segredo, passando a maior parte de seu tempo como cidadãos padrão de uma caern Garou.

Os seguidores do campo treinam para o dia em que a força real do Enxame seja necessária. Seguindo os pedidos de seus anciões, eles açoitam seus inimigos com vários ataques rápidos e cirúrgicos. Um membro do Enxame pode receber o pedido para ferir um alvo específico em um momento preciso, contando, esperançosamente, com a ajuda de seus companheiros de

Antropófagos

A fome leva pessoas sãs ao desespero. Os Antropófagos foram originalmente um culto canibal dentro da tribo dos Roedores de Ossos. A maioria de seus “participantes” foram Garou que sucumbiam ao frenesi várias vezes. Graças à vigilância e rituais inventivos, os Roedores de Ossos despedaçaram quaisquer vestígios de organização dessa sociedade secreta. Após o incidente na Seita da Colina de Dentes-de-Leão em 1996 (como descrito acima), um grande número de Roedores têm sistematicamente caçado e matado seus primos Antropófagos. Ainda assim, os Antropófagos continuam a existir. Apesar dos Theurges terem desenvolvido o Ritual da Mácula do Homem para caçar os Garou que consumiram carne humana, os Antropófagos responderam criando métodos ainda mais secretos. Poucos são tolos o suficiente para participar de uma seita, apesar de que qualquer grande cidade pode abrigar um ou dois deles entre a ralé local.

Há, no entanto, pelo menos uma brutal exceção que prova que esses lobisomens repulsivos ainda possam se reunir em grandes números — os Antropófagos do Cairo. Desconhecida pelo resto da tribo, um perigoso surto de uma doença chamada Febre do Chacal infectou os Roedores de Ossos do Cairo com uma fome doentia de, entre outras coisas, carne humana. Apesar da febre passar, a fome permanece, com o resultado que o Cairo agora é lar da maior população de Antropófagos jamais vista em qualquer lugar. Desnecessário dizer que isso seria um problema terrível para o resto da tribo — se eles soubessem disso.

matilha. Às vezes, eles recebem mensagens levadas por espíritos do rato em nome de seu deus tribal, coordenando estratégias complexas que apenas um Roedor de Ossos entenderia. Enfraquecendo a Wyrn com milhares de golpes e mordidas, o Enxame aguarda até o momento certo para enviar as matilhas de ataques de seus heróis. É dito que o Enxame pode até estar interessado em atacar alvos menos sobrenaturais, utilizando-se do ecoterrorismo ou sabotagem corporativa em muitas áreas dos Estados Unidos.

A Lítania

Lobisomens são lendários devido a seus instintos e aos chocantes atos de violência. Porém, sua lei e cultura fazem deles algo muito mais nobre — faz deles Garou. Até mesmo entre os Roedores de Ossos, a Lítania ajuda os lobisomens a manter pelo menos uma pretensa civilidade. Muitos tiveram problemas com a lei humana em um momento ou em outro, mas a lei Garou é notoriamente diferente.

Para surpresa dos lupinos, os humanos tentam atar a lei à regras e legislações, discutindo interminavelmente as

palavras da lei ao invés de seu espírito. Os Garou não têm essa mesma herança escrita que os humanos. A Lítania é tanto um conjunto de precedentes quanto um conjunto de regras. Grandes Philodox podem justificar sua interpretação da Lítania citando situações onde elas foram testadas há décadas, séculos ou até mesmo milênios. Assim, quando o Fianna canta toda a Lítania, ele inclui contos de grandes julgamentos e tribunais por toda a história da Nação Garou.

Infelizmente, por essas razões, a lei Garou é preconceituosa em relação aos Roedores de Ossos. Quando os Philodox e Galliards falam sobre os grandes heróis, frequentemente os Roedores de Ossos são desprezados. Os nomes dos heróis são lembrados; os nomes dos ajudantes, estrangeiros e camponeses não. Em alguns dos maiores precedentes da Lítania, os Parentes e os Roedores de Ossos são raramente lembrados como defensores, enquanto os litigantes Senhores das Sombras e os oradores Fianna são os heróis que correm em sua defesa. Quando a Lítania é discutida caso a caso, ponto a ponto, os Philodox lembram à tribo de sua vergonha. Apenas alguns têm a coragem de se erguer e opor a tal preconceito.

Esse preconceito é outra razão pela qual as assembléias tribais são importantes para a tribo — para Roedores de Ossos é mais provável encontrar justiça quando se aproximam de seus piedosos Pais e Mães tribais do que quando rastejam diante dos anciões da seita mais próxima. Devido a tribo valorizar os feitos, ao invés da ancestralidade, um pária pode ser julgado por que fez em sua vida, não pelo que seus ancestrais Garou fizeram séculos atrás. Não importa quanto você desconstrua a lei, a lei está ciente da diferença entre a Lítania e a justiça.

Caso em Questão

[As partes do diálogo que aqui seguem foram gravadas em uma assembléia na Seita Verde em Manhattan; as notas que você está lendo foram transcritas depois por um dos Parentes Andarilhos do Asfalto de Simon Gentle. Zachary Ellison, um Senhor das Sombras, recebeu a ordem de avaliar se a ralé dos Roedores de Ossos de Manhattan deveria ser contada por recentes violações da Lítania. É um precedente perigoso, pois a ralé não é tida como cidadãos em suas seitas, mas mesmo assim eles se escondem nos protetorados dos caerns. O resultado dessa audição influenciará se todos os Roedores de Ossos da cidade devem ser convidados para participar das assembléias do caern.]

Zachary Ellison, Senhor das Sombras Philodox, se dirige à seita:

Honoráveis anciões tribais, líder da seita e estimados representantes da Nação Garou: reunimo-nos nessa assembléia hoje para considerar o papel que a ralé dos Roedores de Ossos desempenhará nessa seita. Minha tribo, os Senhores das Sombras, foi diligente em detalhar as várias violações da Lítania dos Roedores de Ossos, principalmente entre a “ralé”. Eu repetirei para vocês o

que ouvi pois, até mesmo eu, acho chocante. Antes que eu tenha terminado, vocês verão por que devemos proibir de participar das assembléias de nossas seitas.

Permitam-me primeiro honrar Anwar Huskar, da corte de Jonas Albrecht, por reunir tanta informação. Ele viajou por todo o estado de Nova York para esse propósito. E, antes que eu comece, vamos considerar Victor Esmaga-Ossos, o tolo impuro que se opõe a mim. Ele possui a temeridade de defender uma tribo de covardes e vagabundos que venderiam a força de nossos caerns em nome de sua própria sobrevivência.

Quando tiver dado a vocês meus treze argumentos, vocês verão por que essa ralé não deve ser admitida novamente em nossa seita. Eles recusaram participar de nossas reuniões. Ainda mais, eles não conquistaram o direito de ficar ao lado dos seres dignos que vejo diante de mim... ou, até mesmo, do lado do imprudente impuro que abertamente fala contra a minha pessoa.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

Zachary Ellison, Senhor das Sombras, Philodox, repete os argumentos de sua tribo:

Senhor líder da seita, encontrei Roedores de Ossos dentro de nosso protetorado que ignoram o primeiro preceito da Lítania com impunidade. Nossos batedores repetidamente encontraram impuros da tribo, abrigados entre as fileiras da ralé, escondidos de suas obrigações de patrulhar e defender as seitas que seus pais envergonharam com atos de incesto. É bem sabido que os Roedores de Ossos possuem mais impuros do que qualquer outra tribo. Ao se acasalarem indiscriminadamente, a tribo aumenta suas próprias fileiras, exigindo o privilégio de ter voz dentro de nossas seitas, ainda que negando a obrigação de seus deveres para com as mesmas. Assim, caso continuemos a permitir a ralé em nossa seita, veremos nossas fileiras serem engolidas por impuros indigentes que se negam a cumprir com sua responsabilidade para com a Nação Garou.

Victor Esmaga-Ossos, impuro Roedor de Ossos Philodox, defende seus companheiros de tribo:

Nossa Lítania de fato impõe restrições sobre o acasalamento entre Garou. Mas se esse crime foi cometido, é ridículo punir as crianças dessas uniões, especialmente por um ato tão extremo, como o exílio de um caern. Elas são inocentes. Nasceram inocentes e, ainda assim, sofrem abuso por toda sua vida. Se você pode provar que um Roedor de Ossos acasalou-se com outro, traga ambos aqui e os colocarei sob julgamento. Se você realmente acredita que a ralé está os escondendo, como parte de uma conspiração para sobrepujar as outras tribos então, por todos os meios, devemos encorajá-los a vir até nossos caerns, onde podemos observá-los mais de perto. E, se você achar que os impuros não estão se empenhando para defender esse caern, então você deve recebê-los como irmãos e irmãs no caern, e não persegui-los por um crime que seus pais cometeram anos atrás.

A Realidade: Como os Senhores das Sombras afirmam, os Roedores de Ossos guardam mais impuros do

que qualquer outra tribo. Alguns são párias, bastardos adotados de outras tribos. Outros são filhos da própria tribo, o resultado de uma noite fria ou de um assustado jovem guerreiro que pensou que não viveria para ver o amanhã. Independente da punição imposta nos pais, os Roedores de Ossos tratam seus impuros com grande quantidade de tolerância. Os impuros da tribo ainda recebem a maioria das tarefas ingratas e difíceis na tribo, mas alguns são tratados quase como iguais.

A tribo tem uma visão extrema sobre sexo com sua própria espécie: o único verdadeiro crime é ser pego. Apesar de poucos Roedores de Ossos admitirem isso abertamente, longas e solitárias horas de vida na rua, algumas vezes, faz com que busquem simpatia e conforto. Isso não significa que eles geram matilhas de impuros intencionalmente — o crime ainda é punido pela Nação Garou. Porém, os Roedores de Ossos rapidamente aprendem a se preparar para tal eventualidade. De maneira simples, até mesmo os lupinos menos civilizados aprendem o valor de um pouco de proteção. Muitos não são abertos (ou com a mente aberta) sobre sexo, preferindo manter suas uniões furtivas e transitórias.

Talvez, exceto pelos Filhos de Gaia, os outros lobisomens ficam horrorizados com essa idéia. Nas poucas ocasiões em que um ato de “incesto” acontece, a tribo como um todo se ofende com tais atitudes. Do ponto de vista dos Roedores, confortar um outro lobisomem não é um crime. Admitidamente, isso virou uma faca de dois gumes, já que engravidar (ou engravidar uma outra Garou) ainda é. Em algumas seitas onde os Roedores de Ossos têm alguma módica influência política, o crime é geralmente punido com o exílio da seita. Por contraste, nos caerns em que os Roedores são tratados como servos e ignorantes, a punição geralmente é a morte ou o ostracismo da Nação Garou.

Combate a Wyrn Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

Zachary Ellison acusa:

A covardia dos Roedores de Ossos é lendária. Em assembléias anteriores, detalhei a vocês como os Roedores locais se aliam a Ratkin corrompidos pela a Wyrn, conspiram com os Sanguessugas e até mesmo levam esses servos da Wyrn a suas assembléias tribais! Posso evidências que os chamados “Delatores” trocam informações com os Nosferatu, um ato de traição que já ouvi culparem os Senhores das Sombras, mas sem provas similares. Eles sofreram com seus lapsos de julgamento, colhendo a traição de seus atos traiçoeiros, mas sofremos ainda mais por sua cumplicidade com a Wyrn. E eles ainda continuam a fazer tais alianças! Vocês os querem trazendo a mácula da Wyrn também para nossa seita?

Victor Esmaga-Ossos responde:

Se a covardia dos Roedores é lendária, também é a traição dos Senhores das Sombras. Todos sabemos quantas vezes vocês “negociaram” tratados com os Sanguessugas, senhor Ellison, e com qual frequência eles falharam. Talvez você não possa sentir o fedor da Wyrn,

Ellison, mas eu posso, e também pode o Vigia, que mantém os servos da Wyrm longe de nossas divisas. Devo dizer também que a ralé local tem sua própria forma de enfrentar a Wyrm, vivendo entre os humanos que são tipicamente explorados por ela. Nos deixem falar a esse Senhor das Sombras e dizer sobre nossas obrigações a Gaia. Não nos escondemos da humanidade, como ele faz na segurança da seita, mas procuramos em primeira mão os humanos que são vitimados pelas depredações da Wyrm e os curamos. Claro, essa seita não compartilha com tal fervor. Ao invés disso, desperdiçamos nosso tempo ouvindo mais besteiras de um Senhor das Sombras.

A Realidade: A sobrevivência depende de escolher cautelosamente suas batalhas. Os Roedores vêem pouca honra (ou sentido) em partir para uma batalha contra adversidades impossíveis. Alguns outros Garou chamam isso de covardia, mas os Garou urbanos podem considerar bom senso. Por exemplo, muitas cidades estão repletas de vampiros. Guerras contra eles parecem acabar com grandes perdas para os dois lados. Não importa o quão “maculados pela Wyrm” eles possam parecer, o bom senso sugere que tentar matar *todos* eles, é inútil.

Roedores cínicos vêem seus irmãos e irmãs mais marciais — como os Fenrir e os Garras Vermelhas — como tropas de choque na guerra contra a Wyrm. Um Garou sábio sabe que um herói experiente, que viveu tempo o suficiente para aprender *como* lutar, é mais útil do que um filhote sedento por sangue que está ávido a desperdiçar sua vida.

Recentemente, os Garou mais práticos criaram outra interpretação a esse mandamento, uma interpretação que (admitidamente) não é completamente apoiada pela tradição. Se a Wyrm deve ser destruída onde quer que resida, então cuidar de locais onde ela tipicamente se alimenta é um ato sábio de prevenção. Impedindo o abuso, exploração ou sofrimento antes que permitam que a Wyrm possua suas vítimas (ou ordene seus executores) é, assim, quase tão importante — ou exatamente tão importante — quanto uma infundável guerra contra espíritos invisíveis. Para os tradicionais, essa é uma idéia radical e provocadora, mas entre os párias como os Roedores de Ossos, está rapidamente ganhando popularidade.

Respeita o Território do Próximo

Zachary Ellison prega:

É costume dos Garou com cultura de anunciar o seu nome e linhagem ao entrarem nas divisas de um caern pela primeira vez. Não para a ralé. Eles rastejam e se escondem em nossos domínios, envergonhados de admitir os nomes dos desrespeitáveis ancestrais que os criaram. E seu desrespeito envolve muito mais do que uma falha dessa formalidade. Se eles respeitassem nosso território, iriam se reportar a cada lua cheia a nossos estimados anciões para participar de nossas assembléias. Olhe ao seu redor. Quantos deles vocês vêem? Se eles não podem nos respeitar participando regularmente de nossas assembléias, esse privilégio deve lhes ser recusado.

Victor Esmaga-Ossos responde:

Talvez meu colega gostaria que os Roedores de Ossos participassem de nossas assembléias para se apresentarem da maneira apropriada, afirmando toda sua linhagem. Infelizmente, nem todos eles podem fazê-lo. Os impuros nem sempre sabem os nomes de seus pais, nem os Roedores de Ossos sabem os nomes dos pais Garou que abandonaram suas mães. Eles, sem dúvida, fariam seus nomes se pudessem. Assim, é uma ofensa trivial. Se nós realmente recebermos bem a ralé, eles participariam de mais assembléias. Se dêssemos voz ativa a eles na seita, eles fariam. Como está, nós nos tornamos mais obcecados pela linhagem que pelas opiniões dos Garou que devemos servir. Vocês os envergonhariam ainda mais quando eles tentassem se aproximar, ao invés de deixar que eles compartilhem o que viram e ouviram. O simples fato da ralé poder sobreviver nas ruas, é um testemunho de sua habilidade de respeitar os limites territoriais.

A Realidade: “Território” significa muito para os lobos da mata, mas o conceito se deturpa nas grandes cidades. Os Garou têm instintos para seguir as antigas tradições, marcando seu território com cheiros e avisando os invasores com uivos, mas eles devem calar esses instintos quando estão rodeados pela humanidade. As gangues humanas se matam pelo controle de alguns quarteirões, mas os Roedores de Ossos não podem ser tão indiscretos. Para preservar o Véu — e mais importante, sobreviver — eles devem ser bem mais sutis. A maioria sabe que as cidades estão cheias de criaturas sobrenaturais, Malditos, vampiros e até xamãs urbanos e tecnomagos. Essas forças são ainda mais discretas e tendem a perceber conflitos tão prontamente quanto observam uma abertura no Véu. Uivar sua ancestralidade não é prático; assim, muitos Roedores de Ossos não aprendem a sutileza dessa prática.

Ao invés disso, para essa tribo, respeitar o território de outra pessoa envolve se lembrar de algumas coisinhas. Não cause confusão na casa de outra pessoa. Não ameace o Véu onde outra pessoa vive. Não ataque locais onde outros Garou precisam de comida. Não marque muros e postes com a sua urina, a menos que você tenha *certeza* que possa defender aquele território e não mendigue na esquina de outra matilha. As leis das ruas possuem muitas regras não escritas e os Roedores devem aprendê-las rapidamente. Isso se torna tanto uma questão de etiqueta de ruas (ou Manha e Etiqueta) como instinto. Quando são quebradas, a maioria das partes ofendidas apela para um Pai ou Mãe ou para a tribo, mas exceto por isso, a democracia governa. Se um Garou não pode jogar justo, a ralé tem o direito de se erguer em massa e expulsar o ofensor, seja com rituais de punição ou violência direta.

Os Garou rurais obedecem a regras estritas. O território inclui os protetorados guardados por seus familiares, seus Parentes e, possivelmente, até mesmo por seus contatos mundanos. Muitos ficam próximos de seus Parentes — suas extensas famílias são geralmente parentes de sangue. Por mais impressionante que possa parecer, algumas famílias de Parentes mantêm posses

desde o século XIX. Nos Estados Unidos, muitas dessas rivalidades podem ser traçadas até a Guerra Civil. Nenhuma força externa pode intervir quando uma família ofende a outra. Claro, alguns Parentes maculados pela Wyrn mantêm seu próprio território. Quando um Garou ultrapassa os limites, uma família inteira de fomori, Dançarinos da Espiral Negra ou espíritos da Wyrn caem sobre o infeliz transgressor. Os territórios são bem maiores no interior do país e são protegidos por meios mais óbvios que na cidade.

Acetta uma Rendição Honrosa

Zachary Ellison zomba:

Com certeza, algum dia nós colocaremos esse mandamento à prova novamente! Infelizmente, teremos que achar alguém fraco o suficiente para ser derrotado por um Roedor de Ossos. Talvez, quando eles tiverem encontrado alguém mais vergonhoso do que eles, eles irão perturbar essa pessoa pelas ruas.

Victor Esmaga-Ossos estala seus dedos:

Se quiser testar esse mandamento, ficarei feliz em fazer esse favor. Se você respondesse um dos meus desafios não com palavras, mas com garras, veríamos o que acontece quando forçá-lo a se render. Até lá, talvez você não devesse especular o que aconteceria quando você for forçado a se defender com algo diferente das suas palavras. Desafie o Enxame. Desafie nossos Ahroun. Me desafie. Veremos o que acontecerá quando sua garganta tiver em meus dentes. Não fale comigo sobre covardia quando você não me encararia em uma luta justa.

A Realidade: Os Roedores de Ossos normalmente testam esse mandamento até o limite. Lutar com outros Garou desperdiça vidas e muitos prefeririam suportar a desgraça de perder um desafio do que correr o risco de perder uma vida. Assim, muitos Roedores de Ossos são mestres em humilhar-se, rastejar-se e curvar-se para sair de uma briga. Essa tendência ajudou a fazer deles uma das tribos mais insultadas da Nação Garou, pois poucos defeitos são tão imundos para os Garou como a covardia.

Porém, em outros tipos de desafios, os heróis dos Roedores de Ossos são supremos. Em testes de sabedoria, Theurges urbanos usam os mistérios da cidade em sua vantagem, criando sua própria “vantagem de jogar em casa”. Em testes de astúcia, os Ragabash usam os truques sujos que dominam como parte da sobrevivência. Os Ahroun podem receber escárnio em insistir em desafios não violentos, como esportes ou disputas atléticas, mas os rivais que aceitam esses desafios geralmente são derrotados em partidas de basquete, baseball e futebol. Os Galliards e Philodox lutam para pegar o que aprenderam da sociedade humana e impressionar seus rivais mais rurais. Isso pode parecer injusto, mas se um Garou desafia um Garou urbano, o vencedor irá pelo menos humildemente aceitar uma derrota honrada.

A ralé dobra as regras de “desafios honrados” até elas se quebrarem. Quando a sobrevivência está em jogo, não há lugar para a honra. Se alguém desafia a ralé, eles irão foder seus rivais tão violentamente que eles nunca mais

mexerão com a ralé novamente. Se seu oponente está se humilhando no chão, é justo que você quebre algumas costelas com sua bota de bico de ferro. Se os anciões estivessem lá para ver essas transgressões, eles tirariam toda a Honra dos ofensores, mas uma vez que a ralé é rejeitada das atividades que acontecem na seita, eles abandonaram a proteção desse mandamento.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

Zachary Ellison condena:

É realmente respeito o que essas criaturas demonstram? Diferentemente de meu rude adversário, eles não possuem a imprudência de fisicamente ameaçar seus anciões. Ao invés disso, eles se acovardam. Se encolhem. Bajulam seus superiores. E como é típico, invocam o Ritual de Contrição para expiar até mesmo as menores transgressões. Porém, se a ralé realmente demonstrasse respeito e submissão, teriam a honra de participar de nossas assembléias todo mês. Porém, eles apenas se revelam quando são beneficiados. Todos vocês já viram quão prontamente fingem sinceridade — não devemos ceder a essa mentira.

Victor Esmaga-Ossos finge surpresa:

Você acha que nossas expressões de submissão não são sinceras? Que estranho um Senhor das Sombras nos acusar de insinceridade. Nos submetemos de mais maneiras que você pode compreender: submetemos à vergonha, ao escárnio e ao preconceito. Agora vocês terão a ralé submetida ao exílio. Quando viemos a sua seita, nós obedecemos às formas apropriadas de obediência. Desculpem se não estamos dispostos a deixar vocês nos chutar, ainda mais quando estamos de quatro.

A Realidade: Na maioria das seitas, praticamente todo mudo é de “posto maior” que os Roedores de Ossos. Devido à tribo abrigar muitos párias e excluídos, esse preceito é explorado repetidamente. Os Roedores realmente se curvam e humilham-se muito, mas isso é mais uma tática de sobrevivência do que qualquer outra coisa. É possível se submeter abertamente aos anciões, mas respeitá-los honestamente é uma questão totalmente diferente. Por essa razão, em qualquer cidade grande, alguns lobisomens urbanos são hesitantes em se aproximar das reuniões dos Garou. Eles aparecerão nas assembléias tribais, mas a idéia de se ajoelhar perante anciões intolerantes, gananciosos ou megalomaníacos não é muito atraente.

Apesar disso, um grande número de Roedores está contente, e até mesmo confortável, em manter esse papel na sociedade Garou. Os forasteiros devem ter algo em mente: o baixo status social dos Roedores de Ossos não é um papel que é forçado a eles. Na verdade, é aceito, quase como uma segunda natureza. Os lobisomens são, inerentemente, criaturas hierárquicas. Assim como qualquer matilha de lobos tem um alfa, um Roedor de Ossos intuitivamente sabe que ele é o vagabundo (ou algumas vezes, o desertor) do grupo. Isso não evita que o estranho Roedor se torne um grande líder, mas encoraja a

maioria a se sentir mais confortável em seguir um líder que se tornar um. Em uma matilha, claro, os mesmos instintos encorajam os Garou a tratar todos seus companheiros de matilha como “iguais” em certo ponto, baseando mais em seu augúrio que em sua tribo.

Dentro da própria tribo, os Roedores possuem grande reverência por seus anciões. Sobreviver é difícil e a vida é dura, portanto, qualquer Garou que tenha vivido uma vida longa, é digno de respeito. Porém, nem todo ancião possui uma posição de influência na tribo. Os Pais e Mães Tribais que podem ajudar as maiores famílias, alimentar e vestir mais pessoas e dar os melhores festins tribais, recebem a maior estima entre todos os anciões. Dessa maneira, o respeito àqueles de maior posto é baseado em uma admiração verdadeira, não por instinto ou protocolo.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado

Zachary Ellison destila seu sarcasmo:

Aqui, nessa parte da Litania, eu devo ceder. Fui convidado para reuniões dos Roedores de Ossos e vi, em primeira mão, sua hospitalidade. Como um adren entre eles, me deram o melhor de sua comida: uma pilha de papelão molhado, saído de uma velha panela, macarrão duro diluído em leite vencido e as sobras de um animal que encontraram no lixão mais próximo. Podemos ficar tranquilos que, se a ralé frequentar nossas reuniões mais frequentemente, podemos esperar tesouros similares.

Victor Esmaga-Ossos expressa seu desgosto:

Se a comida que um homem faminto o ofereceu não foi boa o suficiente, eu não sei o que responder.

A Realidade: Historicamente, a tribo foi primeiramente chamada de Roedores de Ossos por uma razão óbvia. Os outros Garou querem o primeiro quinhão da matança, mas os filhos do Rato se satisfazem em comer o que quer que tenha sido deixado. O que quer que Gaia guarde para eles. Claro, isso funciona de ambas as maneiras: um Roedor normalmente não se importa em deixar outro Garou atacar primeiro caso ele esteja disposto a ter o primeiro quinhão. Deixe o pobre tolo arriscar sua vida por um pedaço mais suculento de carne — os ratos aprendem a viver das sobras. Normalmente, o único momento em que um Roedor insiste no primeiro quinhão é quando toda a matilha tem que procurar por sobras. Por exemplo, quando estão vasculhando um lixão, o Garou mais velho recebe a primeira escolha dos restos. Quando Roedores do mesmo posto competem, no entanto, o ideal democrático ainda continua: é cada lobo por si.

Não Provarás da Carne Humana

Zachary Ellison olha com uma expressão séria:

Muito bem. Você fala de hábitos culinários. Vamos perguntar aos Galliards presentes se eles estão familiarizados com o conto da Colina dos Dentes-de-Leão? É o exemplo mais infame dessa transgressão. Talvez seja a razão pela qual tantos da ralé estão escondidos?

Victor Esmaga-Ossos rosna em resposta:

Se você conhecesse toda a história, saberia como ela terminou! Uma grande conspiração do campo dos Antropófagos foi destruída após os incidentes na Colina dos Dentes-de-Leão. Até mesmo criamos rituais para achar e destruir esses malditos. Se a ralé tivesse um local de importância em nossas assembleias, nós poderíamos executar esses rituais para desvendar todos eles.

A Realidade: Para a maior parte das outras tribos, os Antropófagos são uma lenda urbana; alguns acreditam que eles ainda estão por aí, outros acreditam que foram destruídos e alguns nunca sequer acharam que eles realmente existiram. Os Roedores de Ossos, por outro lado, ainda procuram por eles. Eles ainda vêem os sinais do canibalismo urbano e com a pouca reputação que têm, não ousariam repetir o que já viram por aí. Quando um culto de Antropófagos é encontrado, os Roedores de Ossos preferem destruí-lo rápida e decisivamente, para que esses Garou corruptos não tragam ainda mais desgraça para a tribo.

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todas Pertencem a Gaia

Zachary assume uma posição de escárnio:

Devido à apatia e ignorância de tantos anciões dos Roedores de Ossos, seus filhotes e cliath da tribo — os tribalistas “abaixo deles” — devem passar por longas horas simplesmente para caçar comida o suficiente para evitar que morram de fome. Devido à sua preguiça, eles criam suas crianças na pobreza. Devido à ignorância, suas crianças não são educadas. Muitos até mesmo falham em ensinar suas crianças a ler ou as abandonam completamente. Esse é o tipo de ralé que vocês continuarão a convidar para a seita, criaturas tão baixas que são incapazes de cuidar de sua própria espécie.

Victor Esmaga-Ossos responde com ultraje semelhante:

Meu amigo, acho que terei que voltar essa acusação para você. Você fala dos Roedores como se eles fossem os mais baixos de nossa sociedade. Se essa sua arrogância é bem fundamentada, você deveria respeitar todos os Roedores de Ossos como pertencentes à Gaia. Você também se sentiria obrigado a admitir que eles são alimentados, vestidos e educados. Você se importaria quando eles viessem ao seu caern pedindo por ajuda, ao invés de persegui-los por crimes que não existiram. É por causa do desrespeito de Garou como você que a ralé tem pouco interesse em vir para suas assembleias e sofrer ainda mais abusos.

A Realidade: Como é de se esperar, esse preceito não se encaixa muito bem com a tribo. Os Roedores raramente precisam reforçar o respeito para aqueles abaixo deles. Porém, os Roedores americanos normalmente usam dessa idéia para justificar sua sociedade democrática e geralmente caótica. Enquanto os anciões recebem o devido respeito, todos têm o direito de opinar sobre como uma seita ou família conduz seus negócios. Um julgamento de Roedores, por exemplo,

normalmente possui um júri de amigos, como um exemplo representativo de que a tribo pode passar o que enxerga como um julgamento justo.

Um ancião Roedor que não escuta os Garou de posto mais baixo pode se encontrar em meio a uma revolução — ou pelo menos uma matilha de irmãos e irmãs insatisfeitos que deixam a seita para vagar pelas ruas com suas próprias famílias. Devido às atitudes das outras tribos em relação aos Roedores de Ossos, o mesmo impulso faz com que membros da tribo deixem as seitas onde acham que foram excluídos. Eles podem eventualmente retornar, normalmente para pedir comida, abrigo ou roupas, mas nada ordena que um membro dessa tribo suporte o abuso. Se eles não recebem respeito, a ralé parte para suas próprias sociedades.

Não Erguerás o Véu

Zachary Ellison apela aos anciões:

Os Garou de nossa seita observam de perto, pois se algum deles quebrou o Véu, devemos agir rapidamente para apagar todos os traços dessa transgressão. Vimos a necessidade da punição adequada para tal descuido nessa seita. Mas com tantos membros da ralé vivendo em nosso protetorado sem seres vistos, não podemos ter certeza de quantas vezes eles violaram essa lei sagrada. Eles não vêm até nós. Não virão até nós. Nós podemos dar anistia a uma parte dos Garou e monitorar de perto a outra. Se eles não têm interesse em revelar seus crimes, devemos procurá-los e expulsá-los de nosso protetorado.

Victor Esmaga-Ossos lembra os anciões:

Se a ralé está tão bem escondida que vocês não podem encontrá-la, isso é uma prova de sua habilidade em sustentar o Véu. Incontáveis vezes vi um cliath ser enviado para morrer para reparar um rasgo no Véu, instigado por um membro desse caern. Se os cliaths da seita são descuidados, eles são envergonhados. Se a ralé não é discreta em esconder sua verdadeira natureza, ela não consegue sobreviver — eles são mortos. Isso é simples. Somos nós que temos que aprender com eles.

A Realidade: Algumas seitas urbanas possuem suas próprias leis estritas a respeito do Véu. Elas podem, por exemplo, insistir que todos os visitantes permaneçam na forma hominídea durante sua estadia, principalmente se o Pacto estiver em efeito. Além disso, é possível que apenas o Mestre de Rituais seja permitido de executar rituais dentro das divisas do caern. Em épocas de problemas, a seita pode até mesmo desencorajar que os visitantes durmam por lá e atraiam atenção para o local sagrado. Ao contrário das concepções errôneas sobre os Roedores de Ossos e suas formas lupinas, a maioria dos caerns urbanos também desencoraja que os Garou usem sua forma de lobo na cidade. Compreensivelmente, isso tem aumentado a tensão entre os Roedores de Ossos e as outras tribos. Apesar dessas idéias parecerem ser muito conservadoras para os **urrah**, eventos recentes que levaram à aniquilação ou captura de caerns urbanos ensinaram aos anciões tribais algumas lições muito difíceis.

Não Serás um Fardo para Teu Povo

Zachary Ellison:

A ralé está de fato doente — em corpo, mente e espírito. É costume deles fazer dos Roedores de Ossos mais velhos os líderes de sua tribo. É do desejo deles reverenciar os mentalmente incapazes entre eles, condecorando-os como grandes místicos. Não importa quão doentes, ou famintos, os fracos de sua tribo podem ser, eles desperdiçam o pouco de comida e roupas que possuem para mantê-los vivos. Permitam-me lembrar-vos da quantidade de vezes em que os Roedores de Ossos apareceram para pedir comida, aprender um ritual ou um Dom, para pegar o que pudessem e nos deixar sem o chiminagem apropriado. Se recebermos a ralé, eles irão nos sugar até ficarmos sem nada.

Victor Esmaga-Ossos:

Sim, reverenciamos aqueles que viveram muito, pois eles têm muito o que nos ensinar. Certamente, ouvimos aqueles imbuídos pela Wyld, pois algumas vezes suas profecias estão corretas. Nosso estimado Andarilho do Asfalto Philodox, Simon Gentle, pode dizer a vocês como nossos místicos previram a Queda de 29, por exemplo... e o que aconteceu quando eles foram ignorados. Não se esqueçam: quando nossos irmãos e irmãs vêm até nós para pedir por ajuda, nós os ajudamos. Se a ralé quer se aproximar dessa seita, devemos recebê-los, pois essa é uma das razões pelas quais Gaia revelou seus locais sagrados para nós. Eles não são para uns poucos privilegiados Garou, mas para que todos pudessem lutar contra a Wyrn. Com tantos inimigos em nossa volta e com nossa própria raça morrendo, não podemos fazer menos do que isso.

A Realidade: Alguém que não pode sobreviver por si só é uma responsabilidade para os outros. Mães e Pais que lideram e governam sabiamente são tratados com cuidado e, algumas vezes, até mesmo recebem a oportunidade de escolher uma porção de comida ou de saque que foi encontrado. Mas se um ancião não puder mais governar sabiamente, ele deve provar novamente que pode se sustentar. Muitos Roedores mais velhos optam por “desaparecer” da sociedade Garou por um tempo para provar que ainda são merecedores de respeito. É um fato conhecido que pessoas morrem nas ruas todos os dias, lentamente mortas pela exaustão, fome, tempo ruim, desesperança ou solidão. Se um Roedor de Ossos não puder se recuperar dessas mazelas, ele é deixado nesses elementos para morrer.

A tribo considera esse preceito aplicável não apenas para doenças físicas, mas também para incapacidades mentais. Tais doenças não são “amenizadas” ou mimadas; na verdade, podem ser vistas como bênçãos. As pessoas da rua com surtos de loucura são frequentemente tratadas como visionários. Garou urbanos algumas vezes reagem às forças primais que a população ignora ou se recusa aceitar. Desde que um louco possa cuidar de si mesmo, sem ameaçar o Véu, sua demência é tolerada. Roedores de Ossos Theurges e outros profetas, são extremamente

excêntricos. Eles reagem a espíritos invisíveis, tratam lixo como tesouro e dançam ao som de batidas invisíveis. Se um profeta puder superar tais testes — sem os outros para o ajudar — suas visões são dignas de respeito.

Não Desafiarás o Líder em

Tempos de Guerra

Zachary Ellison condena:

Claramente a ralé não tem nenhum interesse em desafiar nossos líderes durante tempos de guerra. Ao invés disso, ela simplesmente desrespeita suas ordens e instruções. Ao invés de se reportar para o dever, a maioria se esconde até que as hostilidades tenham acabado. Em relação a seus próprios líderes, eles raramente são desafiados. Ao invés disso, eles se entregam a esse estranho costume de democracia, onde qualquer Garou pode ter a estima de um ancião.

Victor Esmaga-Ossos distribui uma igual condenação:

Apenas os tiranos se recusam a ouvir as idéias de seus inferiores. É o costume dos líderes tiranos reforçar contínuos estados de guerra, usando-os como uma desculpa para perseguir aqueles que não apóiam sua liderança. Devo lembrá-los das vezes que nossa tribo convocou a ralé para depois esquecer de lutar por nós em nossas horas mais negras? Vocês se lembram dos nomes dos Garou que morreram para manter esse caern seguro? Eles questionaram as ordens de seus anciões? Não. Eles não questionaram; eles obedeceram. Eles lutaram e morreram como Garou e reconhecendo a ralé, nós os honramos.

A Realidade: O totem tribal, Rato, é um totem de guerra. Guerra urbana, rebeliões orquestradas, o elemento surpresa e a força em números são poderosas armas de seu arsenal. Instintos de matilha são essenciais para as táticas de enxame da tribo — logo, aqueles que comandam o enxame não devem ser questionados. Até mesmo os fracos possuem um papel a executar em batalhas quando eles seguem os fortes. Ao seguir as ações do líder, eles esperam para atacar no momento certo. Logo, os Roedores de Ossos seguem esse instinto religiosamente. Liberdade é um privilégio em tempos de paz, mas táticas de matilha são cruciais em períodos de guerra.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que

Provoque a Violação de um Caern

Zachary Ellison cita o que viu:

A ralé já começou a conspirar contra nós. Eles formam suas próprias seitas temporárias, com uma preocupação mínima a respeito de segurança e discricção. Afinal, essas uniões temporárias resultam no abandono de seus “territórios pulsantes” em uma semana ou mais. Eles fogem, deixando evidências suficientes e rasgando o Véu para humanos curiosos e criaturas vingativas que buscam se vingar dos Garou mais próximos — no caso, nós. Novamente digo que eles são indignos de proteção e da sagaz liderança de nossa seita.

Victor Esmaga-Ossos expõe as preocupações práticas:

O que você descreve é um ato executado por necessidade. A maioria das cidades não possui caerns urbanos para receber a ralé ou mesmo defender a humanidade contra as depredações dos servos da Wyrn. Às vezes, até pior, existem seitas que reconhecem alguns Garou e expulsam outros. Se vocês recusarem a permitir a ralé a entrar nas divisas do caern, vocês não reduzirão o número de territórios pulsantes e sim os aumentarão. Se vocês derem as costas para eles, eles não poderão ajudar a proteger nossa seita quando necessário. Como resultado, as chances de nossos próprios caerns serem violados aumentam.

A Realidade: Caerns urbanos são poucos e distantes um dos outros. Toda vez que um se perde, é uma grande derrota. Um Roedor de Ossos que viola esse preceito pode ser exilado de *todas* as seitas, forçado a viver apenas nas ruas — se sobreviver. Aqueles que põem em risco a sobrevivência da tribo desistem de seu direito de viver.

O Veredicto

[Meu empregador, Sr. Gentle, me pediu para anexar uma descrição do veredicto desse debate. Estou, de fato, impressionado que Victor Esmaga-Ossos tenha feito tamanho trabalho de responder as acusações de um Senhor das Sombras adren. Sua retórica convenceu a maioria dos “conselheiros” do conselho de anciões de Mãe Larissa a continuar recebendo a ralé dentro da seita. Para satisfazer as preocupações da oposição, esses convidados serão pedidos a fornecer a mais completa descrição de sua linhagem que puderem. Os Philodox, com seus conhecimentos da “Verdade de Gaia”, se ofereceram para julgar as dúvidas a respeito da linhagem da ralé, principalmente de seus impuros. Aqui em Manhattan, seu chiminage para aprender rituais e Dons incluirão uma quantidade mínima de assembléias que devem participar, principalmente durante o período de aprendizado.]

Zachary Ellison conseguiu algumas concessões adicionais. Ele reforçou a idéia de que a ralé deve se reportar à seita durante tempos de guerra, se apresentarem tempo o suficiente para responder ao Ritual da Mácula do Homem, apresentar seus impuros em uma quantidade mínima para o trabalho de guarda e submeter-se a investigações em relação à sua linhagem. Em troca, pelo que posso dizer, eles receberão comida nas assembléias, por serem “respeitados como criaturas de Gaia”.

Victor Esmaga-Ossos acha que venceu, mas o Senhor das Sombras é esquivo. Quase penso que ele pretendia perder esse debate para investigar ainda mais a ralé. Esmaga-Ossos, como parte de sua insistência de que a ralé deveria ter um papel mais ativo na seita, permitiu a seu rival a oportunidade de investigar suas atividades ainda mais. Veremos se eles podem seguir as opiniões desse impuro sobre sua própria tribo.]

O Grande Pacto

Em caerns urbanos, dois preceitos da Litania são de vital importância: preservar o Véu e evitar atividades que colocariam o caern em perigo. Quando um desses mandamentos é rudemente violado, os líderes das seitas tomam medidas extremas para assegurar sua segurança. A tribo dos Roedores de Ossos inventou um dos métodos mais extremos, o Grande Pacto, como solução drástica para uma ameaça crítica à segurança do caern. Apesar de todas justificativas, manter o Grande Pacto é um saco.

Se um líder de seita usa esse decreto, ele é assumido tão seriamente quanto uma declaração de guerra — ninguém pode questioná-lo. Enquanto o Grande Pacto estiver em efeito, nenhum Garou pode sair de sua forma Hominídea, ao menos que entre na Umbra. O perigo é tão grande que uma simples visão de um Crinos ou Lupino pode por em risco o Véu ainda mais. Isso pode ser fatal para um Garou hominídeo, uma vez que ele não pode se curar em sua forma natural. Porém, se um hominídeo está ferido, ele é encorajado a encontrar um local onde ele possa percorrer atalhos, mudar de formas e se curar.

Às vezes, os Garou voluntariamente pedem para que o Grande Pacto seja imposto, para que eles possam, justificadamente, trabalhar mais próximos aos humanos. Pela história da tribo dos Roedores de Ossos, isso permitiu aos Garou a praticar atividades que os anciões normalmente negariam — viver muito próximo aos humanos fora da seita, optar por lutar nas guerras humanas e por aí vai.

Apesar de não ser mantido com tanta reverência como era em épocas passadas, um impuro ou lupino ganha 3 pontos temporários de Honra por manter, voluntariamente, o Grande Pacto por um ciclo completo da lua. O Garou é louvado por tentar compreender os mesmos humanos que os Garou antes juraram proteger. Um Garou hominídeo ganha 5 pontos temporários de Honra, pelo mesmo feito. Quebrar o Pacto depois de jurar mantê-lo custa 5 pontos de Honra, independente da raça do Garou. Em termos de jogo, um Narrador pode recompensar com um ponto ou dois extras de Honra se uma matilha puder sobreviver uma aventura inteira durante uma declaração do Grande Pacto sem mudar de forma.

Parceiros: As Outras Tribos

Fúrias Negras

Dorme-Com-os-Peixes, um informante Ragabash, abre sua boca:

“Essas garotas não aceitam porcaria de qualquer um. Elas cuidam dos pobres e dos sofridos quase tanto quanto nós, exceto por uma pequena diferença — as Fúrias têm um rancor contra metade da raça humana. Ei, só estou falando o que eu vejo. Para as Fúrias, mulheres e crianças

são dignas de proteção, mas por alguma razão, os homens não merecem o mesmo respeito. Se você quiser trabalhar com elas, vai ter se virar”.

Oscar Cospe-Longe reclama novamente:

“Malditas mulheres. Ei, eu vivo em meio ao lixo, mas você não me ouve reclamar. Mas essas garotas? Vadia, vadia, vadia. Suas cliaths saem por aí procurando brigas, mas quando as conseguem, elas se ofendem. Fodam-se. E se você me conhece, sabe que eu quis dizer literalmente”.

Filhos de Gaia

Mãe Olho Esperto, uma Galliard Anciã, louva seus aliados:

“Os Filhos são a única tribo que realmente nos compreende. Sua compaixão e piedade salvaram muitos de nossos irmãos e irmãs da fome ou da morte. Eles também estão dispostos a cuidar dos pobres e explorados, o que faz deles valorosos aliados. Quando ficamos sem comida, espaço ou ajuda, somos sábios em nos voltar para os Filhos de Gaia e pedir ajuda”.

Mordida-de-Adaga, um batedor Ahroun, despeja sua reprovação:

“Nós não precisamos da ajuda ou da pena deles. Gaia me deu tudo que preciso para conseguir por mim mesmo. E quando nós vamos à guerra, a sua tribo e a nossa definitivamente não se olham olho no olho. O Rato me deu a força e esperteza para lutar, então, quando parto para a batalha, vou com tudo. Piedade para os fracos e oprimidos é uma coisa. Piedade para com nossos inimigos é outra coisa completamente diferente. Eu chamo isso de traição”.

Fianna

Segunda-Ajuda, um rotundo Ragabash, conta outro caso no pub local:

“Você pensa que tudo o que esses caras fazem é beber e brigar? Errado. Se acreditar nessa mentira, então os Fianna são quase tão incompreendidos quanto nós. Acredite, eles sofreram quase tanto quanto sofremos. Na verdade, houve um tempo na América em que os Fianna não eram considerados muito melhores que os Roedores de Ossos. Claro, eles conseguiram ficar de pé em suas botas. Quanto a nós, bem, a maioria dos caras da minha matilha sequer tem botas”.

Crias de Fenris

Aqui-Não, um ladrão Ragabash, rouba alguns segundos para conversar com você:

“Os Fenrir têm seu lugar. Eles nos tratam como lixo, mas desde que você louve a coragem e força deles, eles não pegarão muito pesado contigo. Devemos honrar o fato que eles são grandes guerreiros e tudo mais, principalmente porque isso os mantém do nosso lado. É, eles têm seu lugar. Eu prefiro quando eles ficam na frente e eu me escondo lá atrás”.

Andarilhos do Asfalto

Golpe-da-Lixeira, Theurge carniceiro, sai do

esconderijo para confidenciar:

“Você espera que eu diga que devemos ser todos carinhosos com esses caras? Eles têm dinheiro e poder, então devemos ser bonzinhos com eles, certo? Volte até os anos 20, lá estava uma chance das duas tribos virarem uma só, mas agora, isso já era. Todo mundo está pensando que eles deveriam estar no comando e que nós deveríamos ser seus lacaios, mas eles não largarão seus malditos celulares tempo o bastante para nos dar um pouco de seu tempo. Vão 'pra puta que pariu. Eles sequer respeitarão nossos anciões de maneira apropriada então, se para você é do mesmo jeito, terei que em breve mijar nos ternos Gucci deles”.

Um filhote que espera um Ritual de Passagem dos Roedores de Ossos fala sobre seu maior benfeitor:

“O quê? É um emprego. O Andarilho do Asfalto me pede para fazer umas coisas e me paga. Dinheiro de verdade! Comida quente! Ele acha que está me usando, mas eu estou usando ele também. Aguarde e confira”.

Garras Vermelhas

Lê-Jornal, um estudioso Frankweiler, golpeia seu jornal ao vento:

“Que diabos aconteceu com os Garras? Exterminar a humanidade é uma traição a tudo o que faz de nós Garou. Se eles quiserem salvar os lobos ao redor do mundo, então tudo bem, mas matar os humanos é uma maneira extremamente imbecil de fazer isso. Sim, é exatamente o que precisamos: mais lendas urbanas sobre animais atacando pobres humanos indefesos”.

Raven Chuta-Latas, um lupino das ruas, explica:

“Estou cansado de florestas. Os lupinos são idiotas para ficar nas florestas. As florestas são uma droga. Hora de mudar para a cidade, certo? Os hominídeos fingem ser lobos, nós podemos viver como humanos. Nada mais a dizer, certo?”

Senhores das Sombras

Joseph Mastiga-Através-do-Aço, um Delator Ragabash, sussurra alguns fatos:

“Senhores das Sombras? Eles nos usam, nós usamos eles. Eles apenas não percebem. Nossos Delatores os alimentam com informações, mas apenas quando os segredos funcionam para os dois lados. Mais e mais Roedores de Ossos estão insatisfeitos com as outras tribos então, se precisamos minar os anciões que nos maltratam, os Senhores das Sombras são aliados úteis, mas temporários. O quê? Você acha que toda essa conspiração vai transformar mais Senhores em líderes de seita? Não conte com isso. A ralé está se reunindo em um enxame e, quando fizerem isso, eles estarão atrás desses traiçoeiros Senhores das Sombras... com suas adagas prontas para atacar. Ei, eu posso ser um rato, mas não sou estúpido”.

Peregrinos Silenciosos

Atalho, um Sentinela da Estrada Philodox, conta outro caso:

“O que há para não gostar? Nós viajamos muito, mesmo que não seja de primeira classe, portanto é uma

boa ter um Peregrino Silencioso em sua matilha. Eles conhecem os melhores caminhos, descobrem os melhores atalhos — depois de mim — e passam o tempo com maravilhosas histórias. Claro, com eles é sempre correria, correria e correria. E veja bem, não me importo com a obsessão deles com coisas mortas, fantasmas e múmias, mas se um Peregrino quer ser o alfa quando estou viajando, estou satisfeito em segui-lo. Novamente, eu sirvo o chagal, então nossa milhagem pode variar”.

Seis-Matilhas, um Ahroun do Enxame, afia sua lâmina:

“Desde quando Khem caiu, a Coruja e o Rato se odeiam. Um inimigo do Rato é meu inimigo também. Eu sou Rato. Sou seus dentes na escuridão. Sou sua faca escondida, a canção de uma lâmina quando ela sai da bainha. Os filhos da Coruja correm, mas eu fico e luto. Eles levam mensagens de seita para seita, mas eu sou leal a uma seita, esperando por seus momentos de guerra. Quando o Rato chama, eu respondo. Quando a Coruja chama, os Peregrinos correm”.

Presas de Prata

Joe Corvo, mediador Philodox (e zelador profissional), fala:

“Sim, senhor. Não, senhor. O que você disser, senhor. Ser um Garou significa saber o seu lugar, então eu não sou burro o suficiente para falar para os Presas de Prata irem para os seus lugares. Eles vão pelo seu caminho, eu sigo o meu. Porém, algo para se observar — eles não são completamente confiáveis. Os Senhores das Sombras não podem ser confiados, mas os Presas de Prata são indignos de confiança da mesma forma. Nem todos os seus parafusos estão na cabeça. Então, você deve tratá-los como trataria o seu chefe. Sorria e acene a cabeça quando ele estiver falando, então seja realmente furtivo quando estiver aprontando”.

Fyodor Golpeia-a-Vodka, um Ragabash manipulador de massas, diz:

“BAH! Por muito tempo nos curvamos perante os Presas de Prata e o que isso nos deu? Nyet! A ralé está certa em abandonar seus anciões. O mundo está na bagunça que está hoje por causa dos anciões. Esperamos milhares de anos pela chegada do Apocalipse. O tempo de atacar é agora. Antes que possamos agir como um tribo, temos que nos unir contra os anciões que nos oprimem”.

Uktena

Um Theurge observa das sombras:

“Nossa tribo não presta atenção o suficiente nos perigos da Wyrn. Não encorajamos nossos guerreiros a enfrentar seus servos, já que muitos de nós estão esperando que as outras tribos caiam primeiro. Bem, acho que ficamos cegos à presença da Wyrn em nosso meio. Pegue os Uktena. Eles conhecem a Wyrn um pouco bem demais, se você entende o que quero dizer. Seus Parentes vêm de todos os cantos do mundo, assim como nós, mas por causa disso, eles conhecem sobre o oculto de todo o mundo, também. E eles não compartilham o que sabem.

Não gosto deles. Não confio neles. Prefiro ficar aqui na minha caixa de papelão, se você não se importa. Mmmm. Boa e segura caixa de papelão”.

Um Philodox interpreta o advogado do diabo:

“Não somos tão diferentes. Eles vêm das tribos humanas de todo o mundo e muitos de seus Parentes foram anteriormente escravizados, conquistados ou quase exterminados. Nos levantamos pelos vira-latas e lutamos para defendê-los. Parece que temos alguns interesses em comum, falou?”

Wendigo

Sangue Vermelho, um guerreiro Ahroun do Sonho Americano, dá sua opinião:

“Supere! Os Wendigo são putos porque os “Estrangeiros da Wyrn” roubaram suas terras e seitas. Isso é história antiga! Você sabe o que temos hoje por causa desses exploradores e colonizadores? Os Estados Unidos da América, é isso! A nação líder do mundo livre! Há espaço para as pessoas de todas as raças, crenças e religiões nos EUA. Bem, mas esses Wendigo estão se retirando cada vez mais para longe no Grande Norte Branco e continuam a resmungar sobre o que fizemos a eles. Imagine só! Eles preferem viver em um país com controle de armas e medicina socializada. Bem, se eles não amam a América, eles podem sair, correto?”

Portadores da Luz Interior

Um rato das ruas homínideo puxa um fumo e fala o que pensa:

“Não posso dizer que os culpo. Se os anciões o tratam como merda, apenas caia fora. Se sua família precisa de você mais do que a seita, mantenha suas prioridades. Os Portadores da Luz Interior possuem suas próprias seitas para defender e a Nação Garou não está ajudando. Eles provavelmente estão desesperados por ajuda. Ei, você sabe quanto custaria uma passagem 'pro Tibet?”.

Os Outros

Aqui está uma boa estratégia para sobrevivência: evite qualquer coisa que possa matá-lo. Lobisomens são fortes, mas Roedores de Ossos não são burros. Muito do que eles sabem sobre o sobrenatural vem do que eles viram sendo feito com as pessoas. Outros Garou podem dizer que isso é covardia, mas os filhos do Rato preferem se esconder do perigo quando não há razão para enfrentá-lo. E, com tanto tempo nas mãos, Roedores de Ossos sem teto adoram embelezar seus contos de horror sobre quão perigosas as ruas são de verdade.

Vampiros

Um Ahroun mostra suas cicatrizes de batalha:

Não confie neles. Nunca. Vê esse olho? Não foi nenhum lobo que fez isso. Foi um desses Sanguessugas maltrapilhos, um cadáver, o qual eu fui idiota o suficiente para lutar ao lado. Algumas vezes, em nossa história, alguns deles conseguiram trabalhar junto a alguns de nós, mas à longo prazo, todos esses pactos terminaram em

quebra de promessas e Garou mortos. Nossos rapazes morrem e eles apenas se acomodam e tomam posse de mais da raça humana.

Você deve ter ouvido falar que alguns deles se esforçam para continuar agindo como quando estavam vivos — fingindo que são humanos — mas eles sempre perdem esse esforço no fim das contas. E quando confiamos neles, sempre perdemos. Um Sanguessuga só sobrevive por séculos colocando sua sobrevivência a frente de tudo e de todos. Ao longo dos séculos, a mácula da corrupção corrói nele como pus em um ferimento. Se um Cadáver faz um trato com você, só irá durar enquanto ele puder se beneficiar. Então, ele irá te cortar.

Gaia nos deu força para proteger a humanidade, mas Sanguessugas são seus predadores. Os sem teto, pobres e os doentes mentais são vítimas particularmente fáceis e vampiros se especializam em explorá-los. Muitos Roedores de Ossos consideram essas pessoas como seus irmãos e irmãs, tratando-as como família. Na verdade, no nosso caso, geralmente eles são Parentes. Ao ajudar vampiros, você coloca todos esses inocentes em perigo. A força de Gaia é o poder da vida, mas os Sanguessugas são a morte encarnada, mortos vivos que zombam da ordem natural. Nossa sobrevivência depende da destruição deles. Você quer saber o que eu acho? Eu acho que quero meu olho de volta.

Um Delator conspira com você:

Certo, escute e não ouse repetir o que eu falar a você. Se o resto das tribos descobrir que nós trabalhamos com os Sanguessugas, estamos ferrados. Eles não confiam em nós e nós não confiamos neles, então isso não vai ser apenas uma simples troca de informações. Lá nos esgotos, se você conseguir fazer algo entrar pelas orelhas de couve-flor, então Bob é seu tio. Mas é preciso dar algo para receber algo, então vamos vender algumas informações sobre os Senhores das Sombras e Fenrir, que são vitais para eles e trivial para nós. Fique perto de mim e não diga nada. Apenas mantenha essa arma à mão.

Assim como os Garou não se importam com a gente, esse saco de merda Deformado com quem vamos falar — eles preferem o nome “nosferatu” a “vampiro”, lembre-se disso — é um renegado entre o seu povo. Isso significa que ele é um simpatizante com a nossa causa. Mas ele nos venderia em um piscar de olhos. Mantenha-se alerta. Esses caras são especialistas em furtividade e ilusão, podem estar vigiando a qualquer hora. Confie em seus sentidos. Apenas alguns deles não fedem a Wyrn e, mesmo esses, não são confiáveis. E, haja o que houver, não toque neles. O sangue deles possui doenças e você não sabe por onde eles andaram. Entendeu? Ótimo, Vamos aos negócios.

Feitiçeiros

Um Theurge instrui sobre a natureza da feitiçaria:

Nossos místicos recebem os poderes da magia através do trabalho com espíritos — eles são xamãs urbanos que trabalham com o poder da criação. Para ser mais exato, Gaia trabalha através de nós conforme nós preservamos



Seu mundo, nos mostrando os caminhos sagrados de Seus espíritos. Existem alguns humanos que também recebem o poder da magia, mas eles o fazem desafiando a criação de Gaia. Eles enforcam sua vontade e alteram o mundo a seu redor.

Um Theurge usa suas artes místicas para beneficiar seu povo, mas um mago, por definição, usa a força de sua vontade para seus próprios fins, não os de Gaia. Mesmo aqueles que se proclamam xamãs, que também podem chamar os espíritos, subjuga-os a servirem seus próprios fins. Sabemos que o que eles fazem é errado porque o mundo se vingará desses bruxos e feiticeiros. Se você ousar estudar com um desses praticantes, você verá o quanto o mundo natural se vingará deles. Permaneça ao lado deles e a vingança da Terra irá cair, da mesma forma suave, sobre você.

Um xamã urbano contradiz:

Você pode aprender muito com esses caras. Sabe, eles não são tão presos aos detalhes dos seus rituais — eles possuem um incrível poder de improvisação, como nossos melhores Theurges. É sobre isso que se trata a mágica das ruas: fazer o melhor com o que você tem. Você não tem água pura da primavera, você abençoa com um pouco de Pepsi. Você não possui um galho de salgueiro, você procura uma antena de carro. É sempre mais difícil improvisar, mas quando existe dedicação, como dizem os magos, há uma maneira.

Certo, talvez o estilo deles seja meio perigoso.

Quando eles usam poder demais, alguma coisa acerta eles de volta, por ficarem se achando o máximo. Eu penso que é a Weaver que faz isso, e você sabe, eu não tenho nenhum amor pela Weaver. Certo, então, talvez eles não sejam admitidos nos caerns porque alguns deles sugaram as energias de caerns. Ei, eu também não sou mais aceito dentro de caerns! Quando o diabo puxa, a gente não pode resistir, mas se é para fazer um pacto com o Diabo, não me importo que seja um mago puxando uma espingarda, entende o que eu quero dizer?

Caçadores

Um Philodox se acovarda quando o assunto dos caçadores é mencionado:

Oh, isso é mal, muito mal. Costumava ser assim, de vez em quando a gente esbarrava em um humano com a força de vontade para resistir ao Delírio e ver como nós realmente somos. Na maioria das vezes, eles surtavam e tentavam derrubar alguém da nossa matilha. Bem, desde que o Olho da Wyrn começou a queimar nos céus, alguns desses caçadores encontraram sua própria forma de mágica. O primo do meu irmão costumava rir, da maneira como você está rindo agora. Ele não está rindo mais. Ele morreu. Ouve histórias sobre máquinas de matar humanas, sobre lunáticos que podem encarar os piores males do mundo sobrenatural bem no olho e não serem afetados. Eu não sei de onde vêm os poderes deles — se é

da Wyrn ou Weaver, do céu ou do inferno — mas ainda pior, eles também não sabem. Melhor é se comportar. Não chame problemas que você não possa resolver.

Se você encontrar algum psicopata te seguindo, não pense que ele é fraco só porque é humano. Ele pode ter uma vantagem para a qual você não está preparado. O Rato nos ensinou que a segurança está nos números, então confie na sua matilha para ajudar a eliminar esses bolorentos, rápido. Eles devem ser loucos, certo? Qualquer um que fique aterrorizado com a presença de lobisomens famintos, emporcalhados e sem teto possui um instinto de sobrevivência, mas alguém que resolva caçá-los é um psicótico. Então, se eles o encontrarem, eu não falei merda nenhuma a você, certo?

Mortos Inquietos

Um Ragabash fica sério:

Sim, eu sou um idiota. Quando eu era um filhote, em algumas noites frias, eu ia dormir em um prédio condenado, perto dos destroços de algum carro acidentado ou, pior de tudo, num cemitério. Deixa eu dizer sobre as minhas próprias experiências: péssima idéia. Pois assim como há locais em que a força de Gaia flui para o mundo, existem lugares que são maculados pelo *outro lado*, buracos do inferno assombrados pelos espíritos dos mortos. Algum evento macabro os impediu de fazer a passagem ou alguma obsessão distorcida os manteve aqui nesse mundo. Assim como a Penumbra é um reino de vida, a Umbra Negra é um reino de morte, onde fantasmas e assombrações vigiam todos os seus movimentos. E pior, eles não são espíritos, então nossos ritos não os afetam. Dane-se. A única defesa que você tem contra esses malditos são seus dentes e garras, então se não conseguir evitá-los, despedace-os. Você irá dormir mais fácil à noite. Dormirá ainda melhor se evitar qualquer lugar que seja assombrado.

As Fadas

Um Galliard fala direto com você:

Não existe lugar para fadas no mundo. As únicas que sobraram são imitações desbotadas do que costumavam ser, crianças das fadas criadas no mundo humano. Eles vêem o mundo de forma diferente do que nós, vendo-o como o que eles queriam que fosse, ao invés do que realmente é. Eu sei como o mundo realmente é. Ele é uma bosta. Amores verdadeiros morrem, pessoas morrem de fome nas ruas e honra existe apenas entre os Garou — bom, a maioria deles. Eles não conseguem encarar os fatos; na verdade, fisicamente, isso lentamente os vai *matando*. Eu acho que eles se juntam porque eles estão em negação sobre o quanto o mundo mudou. Enquanto alguns deles são encantadores, ou mesmo amáveis, se apaixonar por algum deles vai despedaçar seu coração. Os Fianna contam histórias floreadas sobre isso, mas eu não. Se não estão extintos ainda, estão bem próximos disso.

As Feras

Caminha-sobre-a-Terra, Sentinela das Estradas ancião, pega uma carona com você:

Você quer ouvir sobre as Feras? Se você continuar dirigindo, eu continuo falando. Sabe, eu já estive em toda parte. Viajei pelo país procurando o Sonho Americano por quase vinte anos. Nas minhas viagens, desenvolvi o hábito não saudável de encontrar coisas que nenhum Garou são, deveria ver. E mesmo naquela época, o Código das Estradas exigia meu envolvimento quando encontrava pessoas em apuros. Em outras palavras, *eu vi coisas*, coisas que talvez um em cada mil de nós vê e, se você escutar uma história ou duas, você pode descobrir uma coisa ou outra que pode ser feita, caso você as veja também.

Tem uma coisa que você precisa saber sobre os Sentinelas das Estradas: é solitário nas estradas. Um Garou precisa de uma matilha para permanecer são. Sem uma, ele começa a se tornar feral, louco ou perder o contato com tudo. Se eu não consigo achar uma matilha para dar umas voltas durante algum tempo, preciso farejar *alguém* com quem conversar. Algumas vezes, acabei falando com alguém durante horas, antes de perceber que ele não era exatamente um de nós. Você é um de nós, certo? Você tem cheiro de Garou. Espere — não me diga. Eu não quero saber ainda. Me surpreenda.

Ajaba

Sim, Dentes-de-Chacal me contou tudo sobre esses caras. Eles costumavam estar por toda a África. Puta merda, ele disse que costumavam caçar ao lado de matilhas do Chacal na época das vacas magras. Então a Wyrn começou a deixá-los loucos. Claro, Dentes disse uma porrada de coisas. Uns 10 anos atrás, fiquei peregrinando um mês pelo norte da África, procurando rastros dessas “seitas carniceiras” que ele falou, mas num encontrei droga nenhuma.

Ananasi

Ick. E você pensava que os Sanguessugas eram ruins. Quando encontro vampiros, geralmente dá para sentir que eles estão maculados pela Wyrn de longe. Os poucos Ananasi que eu vi pareciam tão pálidos quanto qualquer Sanguessuga, mas foi difícil dizer se eles seguiam a Weaver, Wyld ou Wyrn. E, pra piorar, a luz do sol não serve para pará-los. Nas raras ocasiões em que eles se reúnem nas cidades, eles se organizam, geralmente com uma Puta Rainha como a mãe da ninhada. Esse é um bom sinal para sair da cidade.

Se um deles for ameaçado por um Garou — digamos, em uma pequena confrontação no centro da cidade com algum pé-rapado sem teto — eles todos se unem, formam bandos para perseguir quem quer que os tenha ofendido. Eu sei, porque vi acontecer. Depois de um tempo, você começa a encontrar Parentes presos em teias, o sangue drenado. E o mais doente é que às vezes eles fazem esses ataques parecer coisa dos Sanguessugas. Eles são fracos, mas acabar com eles é difícil — quando você pensa que encurralou um deles, eles escapolem em massa, em uma massa de pequenas aranhinhas. Espero que você não tenha que ver o que eu vi dos Ananasi. E espero que eu não tenha que vê-los de novo.

Bastet

Huh. Não vejo muitos desses na cidade grande. Talvez andando pelo interior, mas não nas cidades. Há algum tempo, eu estava circulando pelo sul da fronteira. Alguns dos fostern com quem falei por lá sabiam umas coisas sobre os Bastet. Afinal, os guerreiros na Amazônia ainda esbarram em Bastet defendendo seus territórios, atacando de seus recantos e sem nunca perceber que **ambos** querem impedir a Wyrn de destruir as florestas. Roedores de Ossos rurais por lá têm problemas com tair... tagra...takra... bolas de pelo dos Bastet invadindo seus protetorados. Sabe, se um Corax ou Ratkin possuir um segredo, você consegue descobrir um jeito de arrancar dele. Bastet gostam de parecer cheios de segredos e místicos, o que significa que eles gostam de desperdiçar meu tempo quando cruzam meu caminho. Por causa disso, nunca deixo um Bastet cruzar meu caminho. Essas são palavras pelas quais se pode viver.

Corax

Como diz o ditado, esses caras são curtição e brincadeira... até que alguém perde um olho. Quando eles estão felizes, você nota, porque eles não conseguem... CALAR... A... BOCA! Corax se acham mais engraçados do que Ragabash e ainda melhores batedores. Se um deles pensa que você é seu amigo, ele vai tagarelar e fofocar e comentar sobre todas as coisas que ele pensa que você quer saber. Espere para ver se ele não irá pensar em um jeito de fazer você correr atrás de alguma coisa que ele considera perigosa. Ai, quando a luta tiver terminada, ele vai arrancar e beber os olhos da vítima e ir embora. Não é de se admirar que eles não guardem mágoas da Guerra da Fúria. Já vi Corax usarem essa estratégia contra nós de novo e de novo. E sim, já aconteceu comigo também. Talvez eles sejam mais espertos do que nós julgamos. Não vou cometer o mesmo erro de novo.

Curahl

Que estranho que os maiores curandeiros de Gaia também possam ser seus mais mortíferos assassinos. Tudo que posso dizer é que estou feliz a beça que eu não sou um Presa de Prata. Veja, em algumas histórias, foram os Presas que tentaram se colocar acima de todas as outras tribos e então ficaram se vangloriando para todas as criaturas inferiores, tipo as outras Feras.

É dito que eles deram o primeiro golpe contra outras Feras. Na época em que eu fazia trilhas no Canadá, notei um Gurahl tentando achar um caminho para uma de suas assembléias. Bem, o termo é generoso — parece que precisa de muito mais para reunir mais de dois ou três deles no mesmo lugar. Ao longo do caminho, um espírito-urso me agradeceu por ajudar seu irmão, me ensinando como Resistência à Dor. Bem, nós três conversamos por um tempo antes que o Gurahl percebesse quem, e o quê, eu era. Depois do primeiro tabefe do Gurahl, eu precisei mesmo. Ei, você quer ver a cicatriz? Imaginei que não.

Mokolé

Hah! Eu sou um completo idiota. Por alguma razão, quando ouvi sobre os Mokolé pela primeira vez, pensei que nunca veria um deles fora de um lugar tipo a Amazônia. Assim, quem realmente espera ver um gigante dinossauro metamorfo em um lugar tipo Chicago ou Manhattan, certo? Bem, parece que eles não só podem ir de dinossauro para jacaré ou crocodilo, mas eles também podem ficar um bom tempo em duas pernas, ao menos se eles querem passar por protetorado dos Roedores de Ossos. Sim, eu já os vi. Ajudei uma das ninhadas deles a traficar um pouco de... ahn, tabaco... sem atrair atenção da guarda fronteira. Acabamos passando a tarde tomando sol e fumando. Posso dizer que, quando eles começam a falar, têm umas histórias cabulosas para contar. Se os deixar chapados, vai ficar **admirado** com as merdas que eles falam. Ao menos, eu acho que eram Mokolé.

Nuwésha

Que merda é essa? Trapaceiros filhos da puta. Se eles estão tentando nos ensinar alguma coisa com suas brincadeiras mortais, não faço a menor idéia do que seja. Você escuta várias histórias sobre esses caras se você for a alguma das reservas por onde andam os Uktena e os Wendigo — histórias sobre sexo, ladinagem e sobre olhar para um cadáver que foi esmigalhado em uma batida de carros e ouvir um coioite rindo à distância. Nunca vi um ao vivo, embora ocasionalmente você encontre algum viajante pedindo carona que o faz pensar. Vários Uktena dizem que Coioite é louco de rodo e assim são suas crianças. Não duvide disso.

Ratkin

Os Ratkin podem ser seus melhores amigos ou piores inimigos — ou ambos. Talvez eles pensem que entendam o Totem Rato, mas como muitas das coisas que os ratos pensam, está tudo meio revirado naquelas cabecinhas pequenas que eles têm. Nós protegemos o Véu, mas eles perderam todo o senso de contenção. Vi uma matilha deles se juntar a um grupo do Enxame certa vez. Aprendi muito sobre gás mostarda nesse dia. Os bastardos amam tanto a Wyld, que eles não se importam com quanto caos eles podem espalhar.

Rokea

Sabe, eu costumava pensar que esses caras eram mito, mas parece que eles resolveram aparecer de novo. Ouve uma época, em que marinheiros Roedores de Ossos contavam lendas sobre os homens-tubarão, sobre como eles circulavam os navios. Nunca pensei muito nisso, até alguns anos atrás. Com um terço das criações de Gaia debaixo d'água e toda essa porcarias que a gente joga no oceano, imagino que eles tenham tido muito trabalho pra fazer.

Bem, alguns meses atrás, esse cara no trem me contou porque ele estava se escondendo. Sua última matilha invadiu uma refinaria de petróleo não muito longe da Grande Barreira de Recifes. Eles acabaram com

todas as criaturas da Wyrm que puderam encontrar sobre a água. Mas os homens-tubarão já estavam dando duro para acabar com todas as criaturas da Wyrm debaixo d'água. Depois que ambos os grupos estavam em frenesi, eles se viraram uns contra os outros — e não foi muita coisa. Os malditos levaram metade da matilha dele. Agora, o Roedor de Ossos está andando sobre os trilhos, determinado a nunca chegar perto da água novamente. Ele disse que os tubarões estão atrás dele, para acabar com ele de vez, então, provavelmente, ele ainda está em algum lugar do Meio-Oeste. Talvez ele seja apenas louco, mas da próxima vez que estiver em alguma balsa, vou me certificar de verificar a água.

Obrigado pela corona! Eu desço aqui. Não, sério, preciso ir. Não se preocupe em diminuir a velocidade... eu me viro daqui!

Misérias

A medida que a última geração de guerreiros se prepara para o Apocalipse, os perigos os cercam. Cada tribo possui grandes desafios que precisam ser enfrentados, dilemas para os quais cada uma possui talentos únicos para resolver. Embora a Nação Garou necessite trabalhar junta para se preparar para os Dias Finais, cada tribo possui sua própria parcela de miséria.

Os Nosferatu: Os Tempos Flamejantes da Inquisição, o Chamado dos Ratos de Barcelona, o auge da Revolução Francesa — ao longo da história das tribos, houve vários momentos em que os Filhos do Rato e os Ratos de Esgoto trabalharam juntos. Mas agora, mais do que nunca, esses Lupinos e Sanguessugas entram em conflito. Parece que alguém entupiu todos os banheiros da cidade e os hediondos vampiros estão rastejando para fora e de volta as ruas, em números nunca antes vistos.

Nosferatu sempre predaram os sem-teto e os flagelados, mas a medida que os Dias Finais se aproximam, ataques dos Ratos de Esgoto têm aumentado. A medida que a tribo dos Roedores de Ossos se torna mais populosa, o protetorado da tribo também cresce, dando a eles mais vizinhanças a patrulhar. Já que o número da ralé vem aumentando também, é mais provável que os membros da tribo encontrem evidências de alimentação indiscreta longe das seitas urbanas. Espera-se que a guerra entre esses dois grupos irá se intensificar com a proximidade do Apocalipse.

Ratkin: Durante milênios, os Ratkin permaneceram se escondendo. Ao fim da Guerra da Fúria, muitos fugiram para a Umbra, onde as forças puras da Wyld os ensinaram a glória do caos e anarquia. A medida que os Últimos Dias se aproximam, hordas de Ratkin emergem de seus esconderijos, respondendo ao chamado de batalha do Rato. A tribo dos Roedores de Ossos sempre possuiu fortes conexões com o Rato, mas qualquer aliança com os homens-rato é, na melhor das hipóteses, temporária. Sobrevivência algumas vezes requer que Roedores e Ratkin trabalhem juntos, mas cooperação a curto-prazo, geralmente, dá lugar a traição a longo-prazo. Místicos preocupados se voltam para o Totem Rato

buscando se guiar, mas estranhamente ele, às vezes, é incapaz de ajudá-los a deduzir o que os Ratkin irão fazer.

O Deus Rato: Os mesmos místicos estão aprendendo que alguns totens falam através de diversas encarnações e avatares. Como parte de uma crescente ruptura espiritual dentro da tribo, alguns rezam para Mãe Rato, um aspecto do totem voltado para a misericórdia e compaixão pelos fracos. Outros começam a ouvir o grito de batalha do Deus Rato, uma expressão de guerra do totem da tribo.

Roedores de Ossos estão divididos sobre como se engajar na guerra do Apocalipse. As legiões de Roedores de Ossos devem marchar para batalha e devastar tudo no seu caminho em sua caçada contra a Wyrm? Ou eles devem se agrupar com as vítimas e sobreviventes da guerra, esperando até que a maior parte da Nação Garou tenha sucumbido antes que eles enfrentem a luta? Extremistas debatem ambas táticas, um lado a favor da Mãe Rato, o outro, um grito de glória para o Deus Rato.

Entre esses dois extremos, a maioria dos Roedores de Ossos está ou ignorante ou apática, sobre o esforço espiritual. Eles continuam a sobreviver, dia a dia, esperando que seu totem eventualmente decida qual a maneira com que o debate deva ser resolvido. Enquanto as outras tribos (particularmente os Fenrir e Garras Vermelhas) realizam ataques quase suicidas contra a Wyrm, a maioria dos Roedores de Ossos apóia a luta contra a Wyrm com pequenos ataques, buscando permanecer ocultos e se refugiando em esconderijos em seguida. Frequentemente, seus planos são estragados por ações de extremistas, que sacrificam felizes os esforços de seus irmãos e irmãs para atacar a Wyrm da sua própria maneira.

A Ralé: Com grande parte da tribo dividida ou se escondendo, um número cada vez maior filhotes e cliaths deixaram de se importar sobre política tribal ou sobre o estado das seitas. Por causa dos padrões baixos da tribo de aceitação e compaixão para com os renegados, muitos cliaths estão dispostos a aprender alguns Dons e rituais após seus Ritos de Passagem e depois partirem, raramente retornado à suas seitas novamente. Mantendo-se juntos em pequenas matilhas e marcando territórios, a ralé cresce, sua própria cultura separada das briguinhas e traições internas da Nação Garou.

Em qualquer cidade grande, essa ralé é mais provável de comparecer a uma assembléia tribal do que uma assembléia de seita e, mesmo assim, estão mais preocupados com os problemas das ruas do que com esotéricos debates sobre espiritualidade e política. Anciões tribais são tolerantes com essa turma, crendo que quando a hora certa chegar, Rato os chamará para a batalha, mas muitos Garou discordam. Matilhas enfrentam um novo desafio: encontrar uma forma de trazer a nova geração de guerreiros de volta para a Nação Garou.

Rebelião: Alguns da ralé são tão desacreditados pelas traições e perfídia nas seitas, que eles tentaram criar sua própria comuna. A mais bem sucedida dessas

rebeliões ocorreu na Seita da Voz do Povo, onde a ralé abertamente conspirou para assassinar o líder da seita. Por toda a Nação Garou, anciões se horrorizaram pelas notícias. Garou possuem uma necessidade profunda e instintiva de reconhecer dominância e submissão de acordo com o posto, tais rebeliões são uma afronta à própria fundação da cultura Garou. Mesmo assim, a Voz do Povo permanece e os renegados da Nação Garou começam a sussurrar sobre essa impensável possibilidade ser o verdadeiro chamado.

O Capuz: Desde o Chamado de Barcelona, anciões tribais tentaram argumentar que a Nação Garou não deveria se intrometer nos afazeres da humanidade. Essa idéia foi distorcida ao longo dos séculos, representada pelas múltiplas interpretações do Grande Pacto. O Capuz possui uma interpretação extrema, secretamente demolindo a autoridade humana e liberando riqueza humana para reestruturar a sociedade humana.

Embora poucos ativistas de voz tenham sido exilados ou mortos pela Nação Garou, muitos anciões parecem estranhamente apáticos em relação a caçar o resto. Na verdade, alguns cliath abertamente se pronunciam em defesa desses em assembléias tribais, sem serem desafiados por anciões tolerantes. Nas maiores seitas, algumas matilhas foram enviadas para rastrear as atividades criminosas do Capuz. Mas a medida que as maiores ameaças das Noites Finais se aproximam, menos heróis podem ser desperdiçados para assegurar a vontade dos anciões contra um campo secundário da tribo dos

Roedores de Ossos.

O Anel das Sombras: É dito que uma seita secreta de Nosferatu, Ratkin e Roedores de Ossos estão trabalhando juntos através de uma aliança chamada o Anel das Sombras. Essa especulação é totalmente sem provas, mas alguns Galliards imaginativos inventaram elaboradas teorias da conspiração para explicar eventos recentes dentro da tribo. Devia à paranóia ser tão elevada, toda vez que um Roedor e um Nosferatu agem juntos, é inevitável que alguém rotule a aliança como parte de uma conspiração maior. Isso pode simplesmente se originar do medo dos Ratos de Esgoto, secretamente, controlarem a tribo, ou talvez, um sinal de que tal aliança realmente começou a se formar. Até mesmo os Roedores de Ossos de alto posto parecem indispostos a pensar sobre o assunto.

Diversão e Jogos

A vida nem sempre é séria. Roedores de Ossos possuem muito tempo livre — especialmente se eles não dão a mínima para caçar a Wyrms, comparecer a assembléias ou brincar de política com as outras tribos. Apesar de assembléias tribais serem importantes para os Roedores de Ossos que buscam justiça, simpatia ou mesmo uma refeição quente, elas também envolvem diversões coordenadas pelos Ragabash da tribo. Se salvar a humanidade te deixa meio para baixo, considere algumas atividades para elevar o espírito da matilha.

- **Surfe de Metrô:** precisando cruzar a cidade



rapidamente? Pegue uma carona, ou melhor ainda, pegue um trem de metrô. Se você encontrar uma estação que não esteja muito cheia de olhos curiosos e garantir que consegue “gerar ignorância” (com o Dom de Posto Dois), escalar em um vagão é moleza para o Garou. Alguns impuros preferem a forma Crinos, enquanto alguns lupinos usam Salto da Lebre. Suba no trem, barriga para baixo e vá o mais longe que conseguir.

Alguns poucos Galliard insistem que as matilhas deveriam tentar fazer isso ao menos uma vez. Os mais fanáticos memorizam listas com as linhas e paradas do metrô e se oferecem como guias. Frankweilers também são notórios por tomar linhas de transporte público como parte de seu protetorado, reportando perturbações estranhas em seus territórios. Como é de se imaginar, outras *coisas* às vezes predam os viajantes noturnos e patrulhas no metrô constantemente têm que expulsá-las.

Claro, o esporte tem sua parcela de risco. Ficar perdido (falha crítica em um teste de Raciocínio + Manha) ou cair (com uma falha em um teste de Destreza + Esportes) podem deixar o Garou à mercê de outras criaturas. Nosferatu e Ratkin são imprevisíveis quando seus territórios são invadidos. Menos ameaçadores, mas perigosos, são carniçais rebeldes, fantasmas caroneiros ou apenas predadores humanos sociopatas. Algumas cidades grandes reportaram Dançarinos da Espiral Negra explorando esses mesmos túneis, mas com muito menos discrição e subterfúgio.

Sistema: Apenas para referência, a queda de um trem em alta velocidade causa um dado de dano letal para cada 15 km por hora de velocidade. O Dom: Proteção da Rua é bastante útil nessas situações, então alguns seguidores do Campo Sentinelas da Estrada não se importam de “escolher suas próprias paradas” em uma estação. Para Garou sem Proteção da Rua (ou, o difícil de se obter, Dom dos Portadores da Luz: Equilíbrio), é válido para o Narrador pedir um teste de Vigor + Esportes para garantir um “pouso” seguro. Em caso de falha crítica, o terceiro trilho eletrificado inflige sete níveis de dano agravado. Garou podem tentar absorver o dano se não estiverem em sua forma natural, mas humanos morrem instantaneamente.

• **Banquete dos Tolos:** Praticamente toda cidade com uma grande população de Roedores de Ossos possui

uma variação desse festival uma vez por ano. As tradições do Banquete são bem simples: a quantidade de respeito que um Garou recebe por seu posto é invertida. Por um dia, o mais baixo Roedor de Ossos pode viver com um rei e o mais nobre ancião pode ganhar algum respeito visitando subúrbios. (Traidores e criminosos não possuem tanta sorte, no entanto; alguém que traia sua tribo não será tratado como o salvador durante o Banquete). Alguns se referem ao novo regente como Príncipe dos Tolos, Rei dos Bobos ou mesmo o Sua Realeza Emporcalhada. Todos os Roedores de Ossos, incluindo a ralé, se juntam para eleger o novo rei. Nas maiores cidades, Ragabash e Galliards também tomam os lugares dos anciões das seitas da região, competindo para entrar na “corte” do novo rei. Os debates que se seguem são zombarias sarcásticas das ladainhas usuais da seita.

• **Pedir Carona:** Roedores de Ossos, particularmente Ragabash e Galliards, mantêm a tradição de pedir caronas desde que os primeiros membros da tribo subiram a bordo de um navio ou de uma caravana mercante. A tribo sempre soube que a Wyrm não procria apenas próximo aos caerns. Encontrar corrupção é fácil na cidade grande, mas para encontrá-la no interior, é necessária uma longa e demorada busca. Para isso, é necessário fazer algumas viagens. Roedores de Ossos possuem vários ritos e Dons para auxiliá-los a fazer a jornada do herói mais confortável na estrada, incluindo Culinária, Vigia Urbano e, claro, Proteção da Rua (ver Capítulo 3).

Roedores de Ossos que estejam cansados de política das seitas, assembleias protocolares, e guerras tribais buscam a estrada aberta como via de escape. Para essa tribo, a jornada é frequentemente mais importante do que o destino. Matilhas são conhecidas por embarcarem em viagens sem destino específico, vivendo a vida como ela é. Um campo inteiro dos Roedores de Ossos, os Sentinelas das Estradas, vaga pelas auto-estradas do mundo, em busca de sofrimento e desespero. O seu Código das Estradas requer deles que ajudem companheiros viajantes em necessidade (e os recompensam com Honra quando eles o fazem). Para todos os outros, umas férias do caern mais próximo é uma boa forma de se aventurar atrás dos ideais que mantêm a tribo dos Roedores de Ossos existindo.



Capítulo Três: Forças Ocultas

Ciaia Provê

Assim como os Garou aprendem a sobreviver observando o mundo natural, eles aprendem força sobrenatural com os espíritos desse mesmo mundo. Os Roedores de Ossos conseguem o que precisam com a ajuda de Gafflings e Jagglings de totens carniceiros, como o Rato, o Camundongo, o Chacal, o Corvo e a Gralha. Até mesmo os Roedores que ficam longe das seitas e dos anciões podem obter o conhecimento que precisam ao subornar os espíritos com chiminage. Em troca de comida, proteção de predadores, informações adquiridas ou um local quente para dormir, os espíritos ensinam seus conhecimentos ocultos. Um Roedor pode subornar um espírito por uma semana ou mais, enquanto estuda um Dom, mas uma vez que tenha aprendido, ele adquire uma nova força desconhecida, uma das poucas posses que ninguém pode tomar.

Antecedentes

Uma vez que os Roedores de Ossos comumente possuem um passado estranho, alguns de seus Antecedentes precisam de algumas poucas palavras de explicação.

Aliados

Os aliados de um Roedor de Ossos não precisam ser sobrenaturais; qualquer um que ajude você a sobreviver em seu dia-a-dia é muito mais valioso. O dono de uma casa de penhores onde você pode vender o que encontra, o artista que paga um bom dinheiro por pedaços de sucata

que você acha, o guarda noturno do lixão, museu ou livraria que tem pena de você ou a velha gentil do abrigo mais próximo que se lembra de você — qualquer uma dessas pessoas são mais valiosas do que a ridícula pensão que você teria com um ponto do Antecedente Recursos e eles não o atormentarão com besteiras sobre política de algum clã, seita ou tradição. Eles podem até ajudá-lo quando estiver em perigo; claro, se eles forem ameaçados, você e sua matilha vão querer protegê-lo, graças ao senso de dever.

Ancestrais

Exceto graças aos benefícios de alguns exóticos e incomuns totens, os Roedores de Ossos perderam contato com seus ancestrais e, portanto, não podem comprar pontos no Antecedente Ancestrais. As outras tribos são orgulhosas em recitar sua linhagem quando aproximam de uma seita pela primeira vez, mas muitos Roedores não podem se lembrar de sua linhagem. Devido os ancestrais serem destinados à grandeza, alguns renascem como Garou de uma geração para a próxima. Tais destinos raramente envolvem o renascimento como um Roedor de Ossos.

Contatos

Os Roedores de Ossos são excelentes em manter-se em contato com as “palavras das ruas”. Muitos dos contatos da tribo são informantes, gangsters ou criminosos. Um contato pode fornecer qualquer coisa, desde fatos mundanos sobre o viaduto mais seguro para se dormir até as informações mais raras, retiradas do lixão de uma subsidiária da Pentex.

Parentes

A maioria das tribos mantém uma linhagem de Parentes tão fanaticamente quanto seguem suas genealogias. Teoricamente, muitos deles são descendentes diretos dos “rebanhos de humanos” que os lobisomens outrora vigiavam como ovelhas. Suas conquistas refletem uma tapeçaria histórica das realizações humanas. Se essa analogia é válida, então os Parentes dos Roedores de Ossos são como um grande mosaico, quase tão variado e misturado quanto os padrões nos pêlos de um Roedor. Os Crias e os Presas de Prata pregam sobre a pureza de seu sangue; os Roedores de Ossos ficam quietos sobre seus familiares com menos reputação.

Como a escória da Nação Garou, os Roedores de Ossos são, às vezes, descuidados com a questão do acasalamento. Qualquer um que um Roedor de Ossos tenha transado há vinte ou trinta anos pode ter uma criança Parente em idade para reproduzir nos dias de hoje. Por passarem seu “sangue de chacal” para essas crianças bastardas, esses Parentes podem estar piores do que um Garou. Se eles não estão mendigando nas ruas, podem estar em empregos como bares imundos, casas de prostituição, lixões, empregos temporários, dentro de gangues da cidade, em meio aos fazendeiros em migração, empregos em construções com baixos salários ou no drama sem fim da vida nas ruas. Seu Roedor de Ossos foi pelo menos sortudo o suficiente para tornar-se um Garou; eles são azarados o suficiente para enxergarem um Garou em Crinos como ele realmente é. Seu personagem pode ir até eles pedindo por favores, mas uma vez que eles tenham descoberto quão invencível ele parece, podem chamá-lo algumas vezes também.

Fetichê

Os Theurges Roedores reciclam todo tipo de lixo, transformando-os em fetichês úteis para a sobrevivência, furtividade e sabotagem urbana. Fetichês simples imitam Dons comuns dos Roedores de Ossos — nesses casos, o nível do fetichê normalmente equivale o nível do Dom. Fetichês complexos exigem aplicações mais desesperadas de criatividade. Ao imbuir itens domésticos comuns com o espírito da vida urbana, Theurges sábios pegam o que os humanos usam em seu dia-a-dia e transformam em utilidades para o dia-a-dia dos monstros metamorfos sem-teto.

Ao contrário do que alguns podem acreditar, os Roedores de Ossos não são muito próximos de fetichês tecnológicos. Quando um de seus Theurges põe suas mãos em alta tecnologia, normalmente é pouco mais do que lixo. Eletrônicos funcionais e equipamentos mecânicos são pervertidos para executar tarefas visivelmente diferentes de sua função original.

Alguns destes efeitos parecem triviais para os outros Garou, mas são essenciais para a ninhada do Rato. Recipientes de isopor reabastecem com fast-food morna; embalagens de leite rastreiam crianças desaparecidas; toalhas de banho rasgadas viram capas mágicas; baldes e

antenas de carro transformam-se em armas sagradas. Não importa o quão ridículos os fetichês dos Roedores pareçam ser, eles podem ser a diferença entre a vida e morte.

Raça Pura

Os Roedores de Ossos não podem comprar o Antecedente Raça Pura. Afinal, eles não possuem ancestrais ou histórico em comum. Alguns acreditam fervorosamente que a tribo foi organizada em torno de uma série de “seitas carniceiras” no norte da África, permitindo que elas vagassem livres pelos protetorados em busca de comida. Se isso for verdade, todos os traços dessa herança comum há muito tempo foram erradicados. Ao invés disso, a tribo ampliou suas fileiras com os excluídos e os párias das outras tribos. Adotou os vagabundos, os párias e até mesmos os rejeitados das outras tribos dos Garou — dificilmente representantes dignos do Antecedente Raça Pura.

Recursos

Os Roedores de Ossos não podem gastar pontos no Antecedente Recursos. Isso não significa que eles começam o jogo sem dinheiro. Mais precisamente, significa que não possuem uma fonte confiável de renda e nunca a terão. Mesmo que um Roedor ganhe algum dinheiro, não durará muito tempo. Ele não tem competência para gerir ou economizar dinheiro — essa é uma das razões pelas quais ele é pobre.

Uma vez que essa idéia é, por vezes, ignoradas ou abusadas, aqui está mais alguns esclarecimentos. Se outros companheiros de matilha emprestarem dinheiro a um personagem sem Recursos, ele o gastará mais rápido do que imagina-se. Se ele tentar pedir a seus Aliados ou Mentores, ele esquecerá de pagá-los, gastará todo o dinheiro em futilidades ou apenas os deixarão putos. Adicione um pouco de má sorte se ele for um Roedor de Ossos com “sangue de chacal”. Lembre-se do fato de que se ele não tem a Qualidade: Batalhador (listada abaixo), ele provavelmente não tem endereço, conta bancária ou identificação apropriada. Por fim, se não for o bastante, considere quanto tempo o personagem gasta colocando as necessidades de sua matilha, campo, tribo ou seita acima de suas próprias necessidades. Então, você entenderá porque personagens sem Recursos não possuem o mesmo apoio financeiro que os outros Garou.

Com tudo isso, deve-se mencionar que, se um Roedor de Ossos não tem “nenhum recurso”, isso não quer dizer que o personagem *nunca* terá dinheiro. Os Roedores de Ossos, em especial, possuem talento para mendigar, atuar nas ruas, fraudes e se tudo mais falhar, assaltar. Assim como os Garou saem para caçar comida nas matas, os Roedores podem “caçar dinheiro”. Caçar normalmente exige um teste de Raciocínio + Instinto Primitivo para rastrear a presa, mas um personagem com Recursos zero pode gastar uma hora caçando por um trocado com outra Habilidade. Os jogadores podem pensar em estratégias envolvendo Lábria (para fraudes), Performance ou Expressão (para atuações de rua),

Furtividade (para roubos), Sobrevivência (para sobrevivência urbana, claro) ou até mesmo idéias mais estranhas (Enigmas para jogar xadrez ou cartas, Empatia para ganhar a simpatia de alguém e por aí vai).

Um personagem não deve fazer esse teste mais de uma vez por dia. O dinheiro levantado dura por aquele dia, mas o número de sucessos determina quão bem o personagem viverá naquele dia. Um sucesso é o suficiente para ganhar um troco para comprar uma porcaria de comida; três sucessos podem permitir uma boa compra, como sapatos ou uísque; cinco sucessos podem levantar dinheiro o suficiente para um quarto de hotel. Como sempre, isso permanece ao critério do Narrador — use para alavancar sua história, não para atrapalhá-la.

Regra Opcional: Desenvolvendo-se

Normalmente, o valor de um Antecedente se altera apenas por julgo do Narrador; os jogadores não podem comprar níveis mais altos com experiência. Exemplo, se um personagem ganha um aliado ou contato valioso como resultado lógico da história, ele não precisa gastar pontos de experiência para ganhar níveis de Aliados ou Contatos. Porém, alguns Narradores podem estar interessados em alterar essa regra para permitir mais controle dos jogadores sobre seus Antecedentes; talvez os jogadores gastem **muito** tempo tentando aumentar seus Antecedentes e acabam ignorando o enredo principal dos planos do Narrador. Se você está entre esses Narradores, as seguintes instruções são sugeridas.

Se o Narrador quiser permitir a um jogador que voluntariamente “consiga sozinho” algo para seu personagem, ele deve planejar uma história (deixando pelo menos uma sessão) devotada inteiramente a aumentar esse Antecedente. A história pode ser o resultado de meses de trabalho por trás das cenas, mas o personagem deve ter pelo menos uma sessão para assegurar que seu novo benefício esteja assegurado e ele provavelmente precisará da ajuda de sua matilha para conseguir. O custo do aumento de um Antecedente é pelo menos igual a seu nível atual x2 (Antecedentes que são normalmente restritos para a tribo são comprados com o valor de nível atual x6, se o Narrador permitir que sejam comprados com experiência). Toda a experiência do personagem daquela sessão vai para o Antecedente, claro. Um personagem não pode aumentar um Antecedente acima de 5 nesse sistema.

Se um personagem **não** possuir pontos num Antecedente, vai precisar de mais esforço para conseguir esse primeiro ponto. Para começar, essa conquista deve sempre envolver o complemento de um “capítulo” da crônica, explicando porque o nível do personagem foi de zero para um. No início de um “capítulo de desenvolvimento” um personagem pode pedir qualquer Antecedente que seu personagem poderia comprar normalmente durante a criação de personagem no começo do capítulo da crônica. Os companheiros de matilha do personagem ganham experiência por essa parte da história; o personagem ganha apenas metade,

Mecânicas do Mind's Eye Theater

Muitas das mecânicas de MET para os Dons, rituais e fetiches adicionais dos Roedores de Ossos envolvem adereços. Isso é intencional. Afinal, você deveria ser capaz de reconhecer um personagem Roedor de Ossos não apenas graças sua deplorável aparência, mas também pelo lixo que ele carrega consigo. Como era de se esperar, usar essas regras adicionais exige a permissão do Narrador, então, verifique antes de aparecer para o jogo se elas são permitidas. Narradores puritanos também podem querer considerar as notas laterais dos Dons de Patrulha e Passos de Gigantes antes de permitir Dons, rituais ou fetiches que incorporam essas regras; considere-as opcionais.

uma vez que ele também vai ganhar o ponto do Antecedente.

Assim, se um jogador não possui pontos em um determinado Antecedente, e esse Antecedente não pode ser comprado normalmente durante a criação de personagem, o jogador não pode pedir um aumento nessa Característica. É o tipo de recompensa que o Narrador planeja sem que o jogador saiba. A própria história deve oferecer chances para que um personagem desenvolva. (Exemplo, numa jornada épica pelo Reino Lendário, um Roedor de Ossos pode ajudar um de seus Ancestrais ou ele pode fazer a escolha errada e atrapalhá-lo). No final da história, se o personagem tiver motivos suficientes para explicar a mudança em seu status, o Narrador pode oferecer uma opção: o personagem pode ganhar a experiência de sua aventura ou o primeiro ponto nesses Antecedentes.

Como alternativa, ele pode oferecer uma Qualidade ou Defeito que permita o primeiro ponto em um desses Antecedentes. Por exemplo, apesar dos Roedores de Ossos normalmente não terem Ancestrais ou Recursos, eles podem imitar os seus efeitos até um nível limitado com o Defeito: Vergonha ou a Qualidade: Batalhador.

Lembre-se que se você não quiser que seus jogadores dêem a volta nas restrições de Antecedentes, você obviamente não precisa dessas regras. Não é porque elas estão impressas que significam ser o melhor para o seu jogo.

Dons Tribais

• **Nariz do Cachorro Faminto (Nível Um)** — Um Garou com esse Dom pode farejar a fonte mais próxima de comida descartadas e seguras. O usuário pode encontrar uma sacola de nachos largada pela janela de um carro ou uma perfeita e quente fatia de pizza em uma lixeira. O Dom pode também revelar pessoas que estejam dispostas a dar um pouco de comida. O Nariz do Cachorro Faminto revela apenas comida que esteja disponível de graça. Exemplo, ele não irá detectar automaticamente os cachorros quentes de um vendedor, mas se o homem que os vende estiver disposto a dar um

deles para um cachorro faminto, a chance de encontrá-los aumenta consideravelmente. Esse Dom é ensinado por um espírito-guaxinim, geralmente em troca de alguns tesouros escolhidos pelo espírito.

Sistema: Teste Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Um sucesso resulta num lanche sem nada demais. Mais sucessos podem ou descobrir mais comida (como uma grande quantidade de rosquinhas descartadas ou pizza fria) ou uma comida mais saborosa (como um único bolinho intocado). Esse Dom é algo como uma versão especializada para a caça e o Dom Lupino: Sentir a Presa. Um teste bem sucedido indica que o cheiro da comida passou pelo nariz do lobisomem. Três sucessos e algumas farejadas podem dar mais detalhes sobre a “presa”, mesmo a grandes distâncias. (“Espere! Cheira como... um bolo de aniversário... é isso mesmo...”).

MET: Com uma Disputa Mental Estática bem sucedida, o Garou pode rastrear a fonte mais próxima de comida descartada e segura. O Narrador estipula a dificuldade baseada na disponibilidade de comida: um beco atrás de um quarteirão de restaurantes seria uma disputa contra 1 Característica, enquanto a avenida fora da cidade seria uma disputa contra 7 ou 8 Características. Se o Garou vencer, pode encontrar comida em um minuto; caso empate, levará cinco minutos. Muitos Roedores de Ossos preferem o efeito exótico do Nariz do Cachorro Faminto do que a dieta de papelão fornecida pelo Dom Culinária.

• **Cheiro de Sucesso (Nível Um)** — Você é bom em avaliar as pessoas. Com algumas farejadas, você pode descobrir quão bem sucedida uma pessoa realmente é. Até mesmo em um dia ruim, você pode sentir se ele tem dinheiro no bolso, um emprego fixo ou um lugar para ficar. Quando passam por pessoas que mendigam nas ruas, algumas pessoas dizem não ter nada para dar. Ao farejar repetidamente as pessoas nas ruas, os Roedores descobrem como distinguir um cara sem sorte de um bastardo pão-duro que não se importa com eles nem um pouco. Após dominar esse talento, os Garou podem então farejar segredos mais profundos dos pedestres.

Essa perspicácia também pode ser usada nas pessoas que mendigam por comida, dinheiro ou ajuda dos Garou; por exemplo, o Capuz usa essa habilidade para distinguir alguém que realmente precisa de ajuda de um pilantra. De qualquer forma, esse Dom é ensinado por um espírito-rato, normalmente quando o estudante senta-se em uma esquina pedindo; o rato fica com um pouco dos ganhos durante o tempo do treinamento.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Percepção + Manha (dificuldade 6). Escolha uma pessoa que você possa ver dentro de um quarteirão. Um sucesso revela um dos seguintes fatos: se a pessoa tem dinheiro no bolso, se tem um emprego ou se possui um lar (à sua escolha). Três sucessos respondem todas as três questões ou dão informações mais detalhadas sobre uma delas: quanto dinheiro ela possui, qual é sua ocupação e que tipo de lugar ela vive.

Se você tiver cinco sucessos, alguma pista também

revela mais informações específicas. Com uma perspicácia espiritual, você pode apontar quatro ou cinco opções de onde sua casa possa ser, a companhia para qual a pessoa trabalha ou o último item que comprou. Informações específicas podem vir como uma visão sussurrada por um Gaffling (“Adivinhe o que o ratinho contou para mim.”). Alternativamente (à discrição do Narrador), pode revelar o número de pontos que um personagem possui em seu Antecedente Recursos.

Esse Dom pode não ser confiável com criaturas sobrenaturais. A maioria das criaturas sobrenaturais pode resistir esse habilidade com Força de Vontade (dificuldade 6) ou Percepção + Lábia (dificuldade 7). Se uma criatura sobrenatural está personificando outra pessoa (digamos, com a Disciplina Ofuscação ou o Dom Doppelganger), você deve subtrair o número de sucessos do teste inicial para o efeito. Descobrir o refúgio de um vampiro ou de onde ele tira seus recursos financeiros dá um certo trabalho, mas pode ser feito.

MET: Esse Dom revela o nível de sucesso financeiro de outro personagem: se ele tem dinheiro, se possui uma casa e possivelmente o número de Características **Recursos** que ele possui. O Garou começa se aproximando de seu alvo e pedindo por um favor ou por um trocado. Ele então ativa seu Dom com uma Disputa Mental (preferivelmente usando uma Característica ligada à percepção ou dedução). Se falhar, pode fazer um reteste com **Manha**. Se ele conseguir uma esmola, ele pode decidir usar ou não o Dom.

Se um Garou for bem sucedido com esse Dom, ele pode deduzir aproximadamente quanto de dinheiro o alvo está carregando. Para quantidades acima de \$100, ele pode estimar a cada \$50 (arredondado para baixo); para quantidades menores, ele pode estimar a cada \$5. Gastando uma Característica **Manha**, ele também pode descobrir quantas Características **Recursos** o alvo possui. Como efeito colateral, ele pode descobrir um fato importante sobre o lar do alvo — isso é normalmente em qual parte da cidade está localizado (caso o jogo tenha esse tipo de detalhe).

• **Vigia Urbano (Nível Um)** — Se sua casa não possui paredes, passar uma noite lá pode ser um pesadelo. Não há garantias que alguém não se esguiará para roubar suas coisas... ou mesmo acabar com sua vida. Alguns lobisomens resolvem esses problemas dormindo em grupos, mas não dão tomar algumas precauções extras. Garou rurais colocam folhas secas e galhos ao seu redor para fazerem barulho aos pés de um invasor. Roedores de Ossos fazem a mesma coisa com latas, arame farpado ou até mesmo vidro quebrado. Com uma pequena ajuda mística, um lobisomem pode colocar espíritos em defesas similares. O lobisomem nunca pode estar certo de exatamente onde os limites do Vigia Urbano estão, mas ele pode ser paranóico o suficiente para gastar mais tempo colocando camadas múltiplas de lixo ao redor de seu acampamento. Esse Dom é ensinado por um espírito-rato, que normalmente avisa seu aprendiz a sempre coletar lixo e coisas brilhantes para esse propósito.

Passos Gigantes

Qualquer Dom que exija “passos gigantes” é extremamente opcional — isso é, ficando apenas à critério do Narrador. Para usá-lo, um jogador deve gritar um comando que todos no jogo conheçam. Por exemplo, o Dom Química de Quintal exige o comando “boom!” Quando o Dom acontece, todos nas proximidades congelam. O usuário do Dom então mede a distância descrição do Dom. Tempo (no jogo) congela também. Ao medir os passos gigantes, um jogador deve manter um pé no chão durante a medição. Normalmente, o usuário do Dom mede com seus passos, apesar de que jogadores pequenos (ou muito grandes) podem designar um auxiliar.

Sistema: Gastando um ponto de Gnose, um Roedor de Ossos pode proteger uma área contra invasão. A “área” pode ser qualquer lugar entre o tamanho de um quarto ou de um prédio. Lixo é colocado na periferia do local, normalmente lixo que faça som quando mexido. Caso alguém ultrapasse esse limiar imaginário, o Roedor de Ossos ouve os espíritos gritarem um aviso silencioso para ele. Essa proteção permanece em efeito por oito horas (ou em alguns casos, até que o dia amanheça).

O Narrador secretamente testa Raciocínio + Enigmas do personagem (dificuldade 6). Qualquer criatura sobrenatural que tentar usar seus poderes para superar o Vigia Urbano (por exemplo, um vampiro com a Disciplina Ofuscação) deve obter mais sucessos no teste de ativação de seu poder que o teste do Garou. Para criaturas mais mundanas, como humanos, atravessar os limites automaticamente avisa o Garou, que pode conscientemente decidir acordar. Se o invasor também estiver usando Furtividade, o Garou dormente pode fazer um teste de Percepção + Prontidão sem penalidades, como se tivesse acordado. Criaturas que se “teletransportam” usando Dons como Passos na Sombra ainda contam como se tivessem atravessado a barreira; uma passagem instantânea através da Umbra ainda é uma passagem Umbral pela barreira.

MET: Usar esse Dom custa uma Característica de Gnose e exige uma peça incomum: um rolo de barbante. O Garou pisoteia uma área circular com pelo menos cinco passos gigantes de diâmetro (veja a coluna lateral “Passos Gigantes” para mais detalhes). Alternativamente, se o jogo acontecer em locais fechado, o barbante pode ser colocado ao redor de cada porta e janela que levem para dentro do quarto — o Dom pode proteger uma área mais ou menos do tamanho de um quarto de hotel. Se o jogo acontece em uma casa, hotel ou área pública, o Vigia Urbano pode ser colocado no corredor (porém, você precisa da descrição do Narrador, pergunte a ele primeiro). Os personagens do jogo não vêem um pedaço de barbante, claro. Eles irão notar, no entanto, lixo, detritos, garrafas e todo tipo de sujeira espalhada pela área onde o Vigia Urbano foi deixado. Você pode querer colocar algum tipo de etiqueta colorida no barbante para

deixar clara sua presença, especialmente se você usa linhas de barbante para delinear outros efeitos.

Se qualquer coisa atravessar a proteção, o Garou que usa o Dom recebe um aviso mental que apenas ele pode ouvir. Ele pode saber disso como qualquer coisa, desde um sussurro no vento até um grito de um rato (imagine como você preferir). Mesmo se a criatura que atravessa a barreira estiver usando *Furtividade*, *Embaçamento da Própria Forma*, *Gerar Ignorância*, *Camuflagem*, as Disciplinas vampíricas: *Ofuscação* ou *Tenebrosidade*, ou qualquer outro tipo de poder sobrenatural ofuscativo, o Garou sabe que *alguma coisa* está lá. Se qualquer dos poderes já mencionados forem usados, ele ainda precisa fazer a Disputa apropriada para descobrir exatamente o que é. Esse poder pode ser usado mesmo quando o personagem está dormindo (apesar de ser sem sentido que um jogador use-o enquanto dorme).

Uma vez que o Roedor de Osso deve dormir na área desse Dom, é responsabilidade do jogador permanecer na área — para não forçar um Narrador a ficar lá, esperando que algo atravesse a barreira.

- **Declamação (Nível Um)** — Ao gastar pelo menos uma hora estudando um texto escrito, o Garou pode memorizar grandes passagens de informação. Os efeitos funcionam como um cruzamento entre leitura dinâmica e memória eidética. Compreender completamente ou acessar a informação é difícil, mas repeti-la é simples. Garou lupinos não podem aprender esse Dom, mas impressionantemente, homínídeos analfabetos podem; durante a duração do Dom, eles podem decifrar todo tipo de “rabiscos engraçados” no papel. O Garou deve ser capaz de falar fluentemente na língua em que está lendo.

Esse Dom é geralmente ensinado pelos Delatores e Frankweilers. Os Delatores usam esse Dom para transferir informações que estão em um formato que é difícil de roubar. Os Galliards Frankweilers usam esse Dom repetidamente em suas peças e romances favoritos. Esse Dom é ensinado por um espírito-traça, um Gaffling favorecido pelos Frankweilers.

Sistema: Após o Garou gastar um ponto de Gnose, ele pode repetir, palavra por palavra, qualquer coisa que ele leia por mais de oito horas. Em média, o Garou pode ler mais ou menos cem páginas em uma hora; cada vez que ele “estuda”, ele deve se concentrar por pelo menos uma hora. Como efeito colateral, pela duração do Dom, o usuário pode acrescentar um dado em qualquer parada de dados baseada em um Conhecimento relacionado à informação. Repetir a informação palavra por palavra pode levar horas; porém, um segundo Garou com o Dom Comunicação Mental pode pegar a informação da cabeça do usuário do Dom em uma cena caso ele não resista.

Uma criatura sobrenatural pode tentar roubar essa informação com uma habilidade de leitura de mente (tal como o poder da Disciplina vampírica Telepatia ou uma aplicação da Esfera de Mente dos magos). Caso isso aconteça, o Garou pode resistir com um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 4) além de qualquer outra

defesa que ele normalmente teria contra a habilidade.

MET: Usar esse Dom exige uma Característica de Gnose. Através de uma combinação de leitura dinâmica e memória eidética, o Garou pode repetir, palavra por palavra, qualquer texto que ele estude durante uma sessão de jogo. Usar esse Dom exige pelo menos cinco minutos de leitura cuidadosa para cada cinco páginas no texto a ser memorizado. O conhecimento é mantido por uma semana. Cada semana sucessiva, o Garou pode usar outra Característica de Gnose para reter a informação por uma semana a mais. Dessa forma, um Garou pode optar por memorizar o texto inteiro de uma peça, um livro da biblioteca pública ou aquele antigo e oculto tomo que a matilha roubou dos misteriosos vampiros ou magos.

Se você contar ao Narrador sobre esse Dom antes da sessão, ele pode fazer uma fotocópia extra de qualquer documento importante ou papéis que os Garou possam estudar e “ler” durante a sessão. A critério do Narrador, o Garou pode também receber a Característica temporária **Conhecedor** ao estudar livros informativos. Ela pode ser usada para retestar qualquer Conhecimento baseado em uma Habilidade relacionada ao texto que o Garou memorizou. Esse efeito extra só pode ser usado em um livro por vez e o personagem só pode possuir uma Característica **Conhecedor**. Os testes de Conhecimento baseados em Habilidade ficam a critério do Narrador, mas normalmente incluem disputas envolvendo **Acadêmicos, Computador, Lingüística, Ocultismo e Ciência** (Uma vez que é improvável que o Roedor de Ossos encontrem um tratado sobre a Umbra ou sobre conhecimentos sobrenaturais, pode ou não ser apropriado o uso de **Enigmas** ou vários tipos de **Cultura**).

• **Força Desesperada (Nível Um)** — Em tempos de grande trauma, pessoas desesperadas demonstram incríveis feitos de força e resistência. Com a queima da adrenalina, uma mão pode levantar uma carroça de cima de um filho preso ou o pai pode quebrar uma parede para salvar sua família. Através da força de vontade, um Roedor de Ossos pode canalizar essa mesma energia desesperada. Se outro companheiro de matilha tiver caído ou for capturado, o Garou pode usar essa força oculta num esforço desesperado para salvar sua matilha.

Sistema: Após consultar a tabela de Proezas Físicas, o Garou pode gastar um ponto de Força de Vontade e testar um dado para cada Nível de Vitalidade que ele ainda possuir. Para cada sucesso, ele recebe um nível extra de dano agravado para aumentar seu número de sucessos em um; ele não precisa usar todos os seus sucessos nem Níveis de Vitalidade.

MET: O Garou pode usar Força de Vontade para retestes em Disputas Físicas, mas cada reteste causa um nível de dano agravado. Não há limite quanto ao número de retestes, sujeito apenas ao gasto de Força de Vontade do Garou e de sua Vitalidade. Assim, o Garou pode pedir por três ou quatro retestes de uma mesma disputa com esse Dom, ultrapassando os limites normais para retestes. O dano causado por esse Dom pode ser curado, mas não pode ser reduzido por qualquer outro Dom ou poder.

• **A Marca (Nível Um)** — O Garou pode marcar uma pessoa ou um local com um cheiro que apenas outros lobisomens possam sentir. A marca é sutil; colocá-la não. O Dom é ensinado por espíritos-cachorros perdidos.

Sistema: Usar esse Dom exige um ponto de Gnose e um pouco da urina do Garou. O Garou deve usar seus próprios fluidos para marcar sua vítima. Qualquer Garou com pelo menos um ponto em Instinto Primitivo pode sentir a marca dentro de sua linha de visão. Com três pontos em Instinto Primitivo, o Garou pode senti-la a até uma milha de distância. Se o usuário desse Dom tiver cinco pontos de Instinto Primitivo, ele sempre sabe onde está a marca. Os efeitos duram por doze horas ou persistem até o próximo nascer ou pôr do sol (o que acontecer primeiro).

MET: Marcar um item que está parado é fácil; simplesmente gaste Gnose e leve um turno para completar a ação necessária. Marcar um indivíduo indisposto é um pouco mais complicado — no geral, não permita que um personagem resistente seja marcado (o Garou pode acabar em grave perigo, para não mencionar a posição embaraçosa). Uma vez que **A Marca** exige que o Narrador mantenha o rastro do item marcado e esteja pronto a reportar sua localização ao Garou, esse Dom pode impor algumas dificuldades à equipe. Se o seu jogo for pequeno, em um local limitado ou tiver vários Narradores em contato com um rádio, não será problema. Do contrário, simplesmente não permita que os jogadores aprendam esse Dom. E em nome da sanidade, o Garou só deve ser permitido a marcar um único alvo por vez.

• **Química de Quintal (Nível Um)** — Com dez minutos, um pouco de fúria e produtos químicos do dia-a-dia, você pode lançar uma tempestade de fogo de vingança contra todo o mundo. Você tem uma profunda e instintiva compreensão dos princípios da química moderna, algo que permita você montar e detonar explosivos (Esse Dom existe para cancelar a necessidade de qualquer tipo de regras “realísticas” para explosivos no jogo). Espíritos-ratos ensinam esse Dom, ocasionalmente com a ajuda de algumas informações roubadas da internet.

Sistema: Uma cena. Um ponto de Fúria. Pelo menos três produtos químicos caseiros aprovados pelo Narrador. O resultado? Uma explosão que causa uma quantidade de dano agravado igual à sua Fúria permanente. Detonar os explosivos de maneira satisfatória é a parte difícil.

Ao final da cena em que os produtos químicos são preparados, o personagem faz um teste de Inteligência + Ciências (dificuldade 6). Com um sucesso, os explosivos detonarão em uma data e horário específicos. Três sucessos permitirão aos explosivos serem arremessados (Destreza + Esportes, distância igual à Força do Garou em metros) ou ativados à distância (linha de visão). Cinco sucessos permitem um gatilho complexo, tal como uma caixa de fusíveis com contador de tempo, arame farpado, uma balança sensível a um determinado peso ou o som da voz de uma personalidade da televisão. Caso tenha uma falha crítica, claro, a bomba explode no rosto do Garou.



MET: Gaste uma Característica de Fúria antes de escrever uma fórmula química e o nome do personagem em um cartão. Então, faça uma Disputa Mental Estática contra o Narrador; ele irá estabelecer a dificuldade baseada na complexidade do explosivo que você está montando. Se for bem sucedido, você pode usar esse cartão como uma “bomba” contra um alvo à sua escolha, causando dois de dano agravado. Qualquer pessoa dentro de três passos gigantes do alvo recebe um nível de dano agravado. O usuário desse Dom só pode fazer um único cartão por vez. Se esse Dom for permitido no jogo, todo jogador deve saber que está disponível; todos nas proximidades devem congelar-se quando você o usa.

Uma Característica — Quando você rasga o cartão, você pode “jogá-lo” apontando para qualquer um dentro da área de cinco passos gigantes. Grite “boom!” Todos se congelam por tempo o suficiente para o Garou contar o alcance e descrever o efeito.

Três Características — Você pode deixar o cartão em qualquer superfície sob o solo. Você deve estar dentro de dez passos gigantes para ativar o efeito. Grite “boom!” Todos se congelam por tempo o suficiente para o Garou contar o alcance e descrever o efeito.

Cinco Características — Essa última opção só é prática como um Dom Patrulha (veja a coluna lateral). Você pode desenvolver um gatilho complexo, destinado a detonar baseado no movimento de uma área em específico, no som da voz de alguém ou da proximidade de um alvo específico. O espírito que patrulha fica próximo ao cartão como os braços cruzados (como se estivessem usando Embaçamento da Própria Forma). O cartão deve detalhar as condições da explosão. Quando o Dom finalmente acontece, o jogador dos espíritos grita “boom!” Ele então descreve os efeitos do Dom. O usuário do Dom pode chamar novamente pelo espírito e “desativar” o Dom a qualquer momento — do contrário, seu assistente pode ter uma tarde entediante.

Cuidado: Alguns jogadores inexplicavelmente pensam que a única forma de curtir o jogo é “vencer” explodindo várias coisas. Mantenha controle sobre os gastos de Fúria e se assegure de lembrar que ninguém tem mais de uma bomba por vez. Lembre-se também que explodir várias construções públicas provavelmente atrairá muitas investigações mortais, que por sua vez podem levar a um rasgo no Véu.

• **Sem Saída (Nível Dois)** — Através de um pouco de grafite e de sabotagens, o Garou pode desencorajar qualquer um que quiser segui-lo, rastreá-lo ou até mesmo se interessar por seus assuntos. O lobisomem pode alterar um sinal, informações nos muros ou talvez simplesmente virar as placas de rua em direções erradas para desviar as pessoas que as encontre. Esse Dom funciona muito melhor em humanos do que em criaturas sobrenaturais. Alguns lobisomens urbanos usam esse Dom duas ou três vezes por semana para manter seus territórios pulsantes escondidos (como uma versão menor do Ritual do Poste, listado abaixo).

Sistema: Usar esse Dom exige um ponto de Gnose e

tempo o suficiente para usar o grafite, virar uma placa de rua ou cometer qualquer ato de vandalismo urbano (se você precisar de um número exato de turnos, teste Raciocínio + Sobrevivência, dificuldade 4, e subtraia o número de sucessos de 10; esse é o número de turnos que você precisará). Em qualquer teste para rastrear o Garou que passar por esse obstáculo a dificuldade é aumentada em 3. Os efeitos duram uma semana.

MET: Usar esse Dom exige uma Característica de Gnose, mas o tempo é importante. Qualquer teste para rastrear você exige uma Disputa Mental a mais e uma Habilidade apropriada para o reteste. Caso alguém tenha rastreado você fisicamente, você pode contra atacar dizendo “Sem Saída” e gastando um ponto de Gnose — você foge a menos que seu perseguidor gaste outra Característica ou Habilidade e siga com uma Disputa Mental bem sucedida. Exemplo, caso alguém tenha o seguido com o Ritual da Pedra Caçadora, você seria avisado do uso do ritual e responderia dizendo “Sem Saída”. O Garou que o procura então gastaria uma Característica de *Rituais* e tentaria uma Disputa Mental. Se você for bem sucedido, você escapa (na maioria das situações desse tipo, o jogador Roedor de Ossos afasta-se três passos e diz “Fuga Justa”).

• **Proteção da Rua (Nível Dois)** — Você foi lançado para fora de todos os lugares. Agora os espíritos o ajudam a sobreviver a quedas que iriam aleijar qualquer outra pessoa. Saltar de um carro em uma estrada é um pequeno inconveniente. Ser empurrado de um prédio é um problema. De qualquer forma, esse Dom ainda pode reduzir o dano devido a queda. Assim, para cada cena após a ativação do Dom Proteção da Rua, você sempre irá aterrisar em pé. Espíritos sedentos por viagens ensinam esse Dom.

Sistema: Qualquer uso desse Dom exige um ponto de Força de Vontade e um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 6); você pode ativar esse Dom imediatamente antes de atingir o solo. Cair de um carro movendo-se a 120 km/h exige um sucesso; cada 40 km/h adicionais exige um sucesso adicional. Se você for bem sucedido, você não recebe nenhum dano. Cair de um prédio reduz o dano em um para cada sucesso. Como efeito colateral, Proteção da Rua cancela o Dom de Ahroun Toque da Queda, assim como qualquer tentativa de derrubar ou de dar rasteira; o Dom pode ser ativado em resposta a qualquer um desses ataques.

MET: Gaste uma Característica de Força de Vontade para ativar o Dom; ele cancela o Toque da Queda e o permite a gastar Características de *Sobrevivência* para cancelar danos de quedas ou colisões, uma Característica para cada Nível de Vitalidade.

• **Demônio das Pedras (Nível Dois)** — Qualquer coisa que você possa arremessar como uma arma se torna mais mortífero. Se o seu Garou é o tipo de bastardo que joga pedras durante revoltas na cidade, joga lixo nos policiais da saída de incêndio ou arremessa os móveis em uma briga de bar, então, esse Dom é para você.

Sistema: Gaste um ponto de Fúria e teste Destreza +

Esportes quando o Garou arremessar a arma. Acrescente um número de dados igual a sua Fúria temporária no teste de Destreza + Esportes. Claro, caso o projétil acerte o alvo, isso significa que também causa dano extra.

MET: Você pode usar rochas, móveis e lixo como armas arremessáveis funcionais. Quando você invoca esse Dom gastando uma Característica de Fúria, você pode arremessar praticamente qualquer coisa até o alcance de sua visão e causar um nível extra de dano. Isso significa que itens normalmente inofensivos causam dano e que itens perigosos (facas de arremesso, por exemplo) causam dano adicional. Esse dano é do tipo apropriado ao item; lixo macio causa dano contusivo; objetos duros causam dano letal; itens que normalmente causam dano agravado causam ainda mais dano. Você deve ser capaz de erguer e arremessar o item normalmente — você não pode usar esse Dom para erguer um caminhão de lixo, por exemplo. Você ainda deve fazer uma Disputa Física de *Esportes* para acertar o alvo. Usar esse Dom está sujeito a ter algo para se pegar e arremessar: uma paisagem completamente desolada não oferece arma alguma.

• **Eu Tenho uma Pedra (Nível Dois)** — Ao invés de arremessar uma arma para causar um dano maior, o lobisomem arremessa projéteis com uma precisão maior. Esse Dom é ensinado por um espírito do ar.

Sistema: Objetos grandes ou sem aerodinâmica são normalmente mais difíceis de se arremessar; isso é refletido em uma maior dificuldade no teste de Destreza + Esportes para acertar o alvo. No turno que esse Dom é utilizado, o Garou gasta um ponto de Gnose. A dificuldade para arremessar o objeto passa a ser 4, não importando o quão estranho seja o objeto arremessado. Se o Garou pode erguê-lo, ele pode arremessá-lo. O Narrador ainda pode aumentar a dificuldade devido ao alcance ou outros modificadores, mas com esse Dom, uma motocicleta se torna tão aerodinâmica quanto uma bola de baseball. Perceba que um lobisomem não pode usar os Dons Eu Tenho uma Pedra e Demônio das Pedras no mesmo turno (um necessita de Fúria e o outro de Gnose). Veja também que arremessar uma motocicleta como se faria com uma bola rasgaria o Véu.

MET: Você recebe um reteste em qualquer Disputa Física para arremessar um objeto, ao custo de uma Característica de Gnose.

• **Em Patrulha (Nível Dois)** — Esse Dom expande a duração e alcance do Faro Para a Forma Verdadeira ou Senso do Sobrenatural; o Garou não precisa ter qualquer desses Dons antes de aprender este, mas esse Dom é inútil sem eles. Os Roedores de Ossos que caminham por esquinas estrategicamente escolhidas têm uma chance de farejar criaturas sobrenaturais nas proximidades. Usar esse Dom leva cerca de uma hora. Durante esse tempo, caso uma criatura maculada pela Wyrn passe no alcance de um quarteirão do Garou, já uma chance de que o lobisomem sinta seu cheiro. Os Galliards usam esse Dom enquanto estão atuando nas esquinas; os Ragabash fazem a mesma coisa enquanto mendigam. Os espíritos-cachorros perdidos ensinam esse Dom.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Vigor + Ocultismo (dificuldade 6). Os efeitos duram por uma hora e se estendem por um quarteirão (nas matas, o alcance depende do olfato do Garou). Por outro lado, um Garou com o Dom Percepção do Invisível pode usá-lo com Em Patrulha para observar a atividade na Penumbra, mesmo enquanto está no mundo físico. Como é de se esperar, um Roedor de Ossos sentado na esquina falando coisas sozinho parece um bêbado, um drogado ou um louco. Mesmo quando “quimicamente encantado”, ele ainda pode sentir a mácula da Wyrn a sua volta.

MET: Esse Dom exige o gasto de uma Característica de Gnose e funciona como um Dom Patrulha (veja coluna lateral). Ele exige a assistência de um espírito de patrulha ou um Guardiã Espiritual que possa representar um espírito de patrulha (à critério do Guardiã Espiritual). Use uma Característica de Gnose para ativar o Dom, bata no ombro do jogador do espírito e sente-se no chão por dez minutos. Seu espírito de patrulha pode então andar e fazer um número limitado de disputas para descobrir uma mácula da Wyrn, espíritos incomuns ou apenas atividade suspeita. O número de disputas que ele pode fazer é igual a duas vezes o seu número permanente de Características de Gnose. A duração do Dom acaba após dez minutos ou quando o espírito tiver feito todas suas disputas, o que vier primeiro.

• **Dança Caipira (Nível Dois)** — Os Roedores de Ossos Caipiras criaram esse Dom e ensinam aos Galliards de todos os lugares. Uma boa dança caipira envolve música sendo tocada muito rápida e incrivelmente bem — “Dueling Banjos” é a música mais comum.

Enquanto um Garou executa sua performance, qualquer lobisomem de sua matilha acha mais fácil correr, lutar, saltar ou executar qualquer outra atividade física rápida e extenuante. Infelizmente, todos que escutam a performance se sentem com vontade de dançar — eles podem bater os pés, as mãos e até mesmo dançar se a música for boa o suficiente. Isso dá à matilha uma vantagem no combate. Com esse Dom, uma matilha de Caipiras e um Galliard com um banjo podem destruir um local inteiro repleto de fomori e Dançarinos da Espiral Negra com uma dança endiabrada. Esse Dom é ensinado por um espírito-ancestral, normalmente um que pareça e aja como um Galliard. Alguns Galliards dizem que esse Dom é ensinado pelo fantasma de Elvis, mas ninguém acredita neles.

Sistema: Quando a dança caipira começa, o Garou gasta um ponto de Gnose, testa Manipulação + Performance e toca uma música rápida e áspera em um instrumento musical. Se o personagem tiver três sucessos em seu primeiro turno, o Dom é ativado; se não tiver, ele pode continuar a fazer o mesmo teste em cada turno, até conseguir. Pela duração de um cena, desde que ele continue a tocar a música, cada Garou de sua matilha pode adicionar três dados extras em qualquer parada de dados de Destreza + Briga ou Destreza + Esportes. Um companheiro de matilha pode adicionar esses dados para apenas uma ação em cada turno ou dividi-los entre ações

Personagem Patrulha *(Interpretação MET)*

“Dons de Patrulha” são aqueles nos quais você envia um espírito ou vários deles para afetar uma área grande ou pessoas em longas distâncias. Você só pode usar um Dom de Patrulha por vez. Para cada um, a mecânica do “espírito patrulha” funciona da seguinte maneira:

Você deve levar outro jogador com você para a sessão em que quiser usar o Dom. Quando esse Dom não estiver sendo usado, essa pessoa interpreta um personagem comum no jogo, normalmente um espírito ou um dos seus Parentes. Você pode ativar um Dom de Patrulha quando essa pessoa estiver perto o suficiente para que você bata em seu ombro. Ele então o entrega a ficha de seu personagem e assume o papel de um “espírito patrulha”; por essa razão, essa pessoa também é conhecida como um “jogador espiritual”. Pela duração do Dom, o jogador espiritual toma decisões pelo espírito patrulha; assume-se que seu antigo personagem está quietamente ao seu lado (como o usuário do Dom) durante esse período. O personagem ainda pode ser desafiado, mas você terá que representá-lo nos testes e ele não pode desafiar outra pessoa.

Uma vez que você tenha ativado seu espírito patrulha, você pode sussurrar comandos sobre o alvo do Dom para o jogador espiritual. O jogador espiritual põe seu braço direito sobre o peito para indicar “Estou na Umbra”. Ele não pode ser desafiado ou afetado por qualquer poder sobrenatural, nem pode desafiar ou afetar qualquer outra pessoa além do alvo do Dom. Ao final de dez minutos, ele começa a caminhar diretamente de volta a você. Quando ele tocar no seu ombro, o entregue seu personagem original e ele volta a interpretar seu antigo papel.

Um Garou deve ter pelo menos um Gaffling ou Jaggling dedicado para usar um Dom de Patrulha. Alternativamente, você pode usar o totem de sua matilha (à critério do Guardiã Espiritual), mas enquanto ele estiver fora, a matilha não pode acessar os benefícios do totem.

múltiplas, mas ele não pode usar mais do que três dados de bônus desse Dom em um turno.

Quaisquer inimigos que ouvirem devem fazer testes de Força de Vontade quando o poder for ativado. Se o oponente que ouve a música não conseguir pelo menos três sucessos nesse teste, aumente a dificuldade de todos os seus testes de Destreza + Brigas ou Destreza + Esportes em 2 (as paradas de dado de Armas Brancas e Armas de Fogo não são afetadas por esse Dom).

MET: Você deve cantar ou tocar uma música sertaneja rápida para usar esse Dom. (Você não precisa realmente saber a letra, apesar de que seria impressionante se você soubesse. Uma das músicas mais

comuns é “Dueling Banjos”.) Você adiciona duas Características Físicas em cada uma das disputas de seus companheiros de matilha, mas não pode participar de qualquer uma dessas disputas.

• **Bastardo Sortudo (Nível Três)** — Ao executar um feito épico para agradar os espíritos, você encontrou uma forma de superar a maldição de seu sangue de chagal. Esse Dom é ensinado por um espírito-chagal, normalmente como ato de perdão após uma jornada Umbral que durou pelo menos uma sessão de jogo.

Sistema: Esse Dom pode ser usado uma vez por sessão. O Garou gasta um ponto de Gnose; a pessoa que o interpreta pode então retestar qualquer parada de dado de seu personagem. Os efeitos aplicam-se apenas se o teste for “melhor” (isso é, tiver mais sucessos) que o teste original.

MET: Uma vez por sessão, você pode gastar uma Característica de Gnose para um reteste de *qualquer* disputa. Essa disputa segue os outros tipos de retestes, então você pode utilizá-la após uma disputa de Habilidade. No entanto, se você usar esse Dom, ele é o único que você pode usar para um reteste — você não pode usar outros Dons e então usar esse caso os outros falhem.

• **Histórias das Ruas (Nível Três)** — Você tem um ouvido para as ruas... literalmente. Tocando uma estrada, calçada ou trilha de algum tipo, você recebe um lampejo de impressões sobre o que aconteceu por ali durante as últimas 24hs. Espíritos urbanos sussurram palavras, enviam cheiros e até mesmo dão um sabor sobre os eventos da vizinhança. Esse Dom é concedido pelo totem de uma Mãe Cidade ou Pai Cidade, normalmente como recompensa por agir em defesa da cidade.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Percepção + Manha (dificuldade 6). Você pode especificar que tipo de informação você quer antes de fazer o teste. Um sucesso revela uma breve impressão sensorial com qualquer sentido além da visão. Três sucessos causam lampejos de imagens (descritas rapidamente pelo Narrador); você pode fazer perguntas sobre *uma* delas e receber detalhes mais específicos com os cinco sentidos. Cinco sucessos dão a você acesso completo para ver qualquer pessoa que passou por ali no último dia, incluindo impressões de todos os cinco sentidos. Porém, você precisa passar uma cena sentado e concentrado para rever essa quantidade de detalhe.

MET: Uma vez que o uso de *Histórias das Ruas* leva cerca de uma hora e dá lampejos do dia anterior, ele não é útil no meio de um jogo; porém, é útil entre sessões. Diga ao Narrador que você quer “ler” uma área específica. Quando receber sua ficha de personagem para a próxima sessão, o Narrador deve incluir informações sobre as impressões que você teve da área. Você pode usar *Histórias das Ruas* apenas uma vez entre cada sessão.

• **Risada da Hiena (Nível Três)** — A Hiena não segue ninguém; ao invés disso, ele ri e zomba de qualquer um que tenta comandá-la. Da mesma forma, um Garou

que pode convencer um espírito da Hiena a ensiná-lo tal desafio pode roubar a risada zombadora do espírito. O Garou pode aprender a resistir qualquer tentativa de comandar, enganar, forçar ou ordená-lo a fazer qualquer coisa que ele não quiser. Isso nunca é de maneira sutil. O Garou (e o jogador) deve gargalhar como um espírito-hiena ao conjurar esse Dom.

Sistema: O Roedor de Ossos possui uma dificuldade de -2 em qualquer teste de Força de Vontade usado para resistir à dominação ou controle mental. Isso inclui o Dom Imposição, todos os efeitos da Disciplina Dominação, todos os efeitos da Esfera Mente de mago e todos os efeitos do Arcanos Titerismo das aparições.

MET: Você recebe um bônus de duas Características em qualquer Disputa Mental para resistir à dominação e controle mental. Lembre-se, você deve gargalhar alto cada vez que invocar tal reteste.

• **Delírio e Desvairo (Nível Três)** — Imbuído com a pura energia da Wyld, o usuário desse Dom diz loucuras em uma torrente de coisas sem sentido. Apenas outros que estão apropriadamente sintonizados com sua dimensão mágica pode penetrar seu escudo de loucura. Mais precisamente, qualquer membro de sua matilha ou da tribo dos Roedores de Ossos pode decodificar o que ele está falando. Ele também pode projetar esses pensamentos à distância de um ouvinte; o Garou que balbucia loucuras escolhe que indivíduo recebe sua transmissão psíquica.

O ouvinte não precisa realmente ouvir o Garou desvairado. Desde que ele esteja na mesma cidade, ou até mesmo no mesmo estado, há uma chance de que ele receberá a mensagem. (Diferente do Dom Comunicação Mental, a linha de visão nem sempre é exigida). Os Roedores de Ossos desvairados são conhecidos por manterem diálogos em lados opostos da mesma cidade, gritando xingamentos violentos a ninguém em particular. Um Wyldling ensina esse Dom.

Sistema: O Garou gasta um ponto de Gnose para cada lobisomem que deseja enviar sua mensagem secreta; a duração é de uma cena. Cada um desses alvos deve ou ser um membro de sua matilha ou um Roedor de Ossos. (Esse Dom pode ser usado caso o Roedor de Ossos tenha temporariamente se unido à uma matilha com o Dom Grude.) Teste Aparência + Expressão do desvairado (dificuldade 6); o número de sucessos limitam a distância que o ouvinte pode estar.

Um	Linha visual (como Comunicação Mental)
Dois	Mesmo prédio
Três	Mesmo quarteirão
Quatro	Mesma cidade
Cinco	Mesmo estado

Por razões da Wyld que ninguém pode entender, a aplicação mais poderosa desse Dom pode ter um alcance maior no Texas ou Alasca do que em Rhode Island, New Hampshire ou Vermont. Os Desertores dos Roedores de Ossos passaram por épicas jornadas Umbrais para deduzir os motivos, mas nunca retornaram com qualquer resposta suficientemente lógica.

MET: Esse é um Dom de Patrulha (veja coluna lateral). Duas *latas de alumínio* (ou substitutos apropriados) são necessários como utensílios. Use um ponto de Gnose e toque no ombro de seu jogador espiritual. O jogador espiritual então o entrega sua planilha e representa o espírito patrulha. Sussurra uma mensagem para o jogador do espírito patrulha e o entregue a lata. Ele deve então caminhar até o alvo de sua mensagem, entregar a ele a lata e sussurrar em sua orelha. A mensagem não pode ser maior do que cinco frases. (Apenas para o caso de você tentar frases longas, seu companheiro não pode anotá-las e terá que repeti-las a partir de sua memória.) Assim como qualquer outro Dom de Patrulha, o espírito patrulha não pode ser desafiado.

Assim que o espírito partir para entregar a mensagem, você deve começar a falar como um louco por pelo menos um minuto. As afirmações que você faz devem ser completas besteiras. Você não precisa gritar, mas não pode sussurrar — balbuciar é o ideal. Você não pode iniciar disputas enquanto fala como um louco, mas pode ser desafiado. Após ter sido desafiado, você deve iniciar novamente seu falatório por um minuto.

Enquanto isso, o “espírito” entrega a mensagem e a lata para o recebedor da mensagem. Ele pode então optar por retornar uma mensagem de pelo menos cinco frases (com as mesmas limitações e restrições). Se optar por essa opção, ele deve então começar a balbuciar loucuras por cinco minutos, assim como você fez.

• **A Vingança de Cooter (Nível Três)** — Qualquer Roedor de Ossos que assista muita televisão conhece Cooter. Ele tem uma caminhonete parada na rua de *Os Gatões* e sempre tem a ferramenta certa para o trabalho certo. Os seguidores do totem automotivo da tribo (descrito em “Totens”) treinam extensivamente com ferramentas automotivas e não seriam pegos desprevenidos sem elas. Esse Dom não apenas torna possível os reparos apropriados mais fáceis, mas também pode salvar sua vida se for pego desprevenido enquanto troca um pneu no acostamento.

Sistema: Esse Dom exige uma ferramenta pesada e automotiva, pelo menos tão grande quanto um grande alicate (qualquer coisa menor que um alicate de meia polegada não servirá). Se você voluntariamente emprestar qualquer uma de suas ferramentas, você não pode usar esse Dom até que tenha pego-as de volta.

Sistema: Por um ponto de Gnose, esse Dom reduz a dificuldade de qualquer reparo automotivo para 4 (mas apenas se você estiver usando a ferramenta correta). Com um ponto de Fúria, o Dom pode deixar a ferramenta como uma arma mortal. Independente se você prefere uma roda de ferro ou uma poderosa furadeira, você pode usar suas ferramentas para causar Força +3 de dano letal por uma cena. Como bônus, você pode causar o mesmo dano com as quatro calotas, as quatro rodas e o estepe de um carro como armas arremessáveis.

MET: Você recebe um reteste automático em qualquer Disputa de *Reparos* ao custo de uma

Característica de Gnose. Caso gaste uma Característica de Fúria, você pode manejar qualquer ferramenta maior do que um alicate de meia polegada como uma arma com três Características bônus. (Use um cartão para representá-la, por favor) A arma pode ser ocultada em uma jaqueta, possui uma Característica Negativa *Perigosa* e causa dano letal. Afinal, quando você ataca pessoas com ferramentas, acidentes acontecem.

• **Mergulho no Lixo (Nível Três)** — Um dos totens tribais menos higiênicos, a Grande Pilha de Lixo, dissipou sua consciência através dos lixões, aterros e pilhas de lixo do mundo. Os Roedores de Ossos que seguem esse totem comungam com o Incarna defendendo, protegendo e até mesmo obedecendo essas pilhas. Quando um Garou chega nesse nível de renome, ele pode ser chamado a viajar entre os imundos locais sagrados para carregar as ordens do totem.

Assim como entrar em uma Ponte da Lua ajuda o Garou a viajar entre os caerns, o Mergulho no Lixo permite aos Roedores de Ossos e sua matilha a se aventurar de um recanto da Grande Pilha de Lixo para outro. O lobisomem cava para baixo no lixo, fazendo túneis e então ressurgem dentro de outra Pilha em outra parte do planeta. Obviamente, esse Dom é ensinado por um espírito totem da Grande Pilha de Lixo. Um Garou que serve temporariamente o totem através do Dom Grude pode aprender esse Dom, mas o lobisomem ainda deve pedir ao totem cada vez que o usa.

Sistema: O totem decide quando abrir e fechar essas passagens e decide seus destinos. Quando a matilha entra no lixo, o Roedor de Ossos de mais alto posto faz um teste de Gnose (dificuldade 4) ao entrar na pilha de lixo; o tempo de viagem é o mesmo que o tempo para percorrer atalhos. Essa habilidade não pode ser usada mais de uma vez por dia e funciona apenas de acordo com a vontade do totem. Manter essas trilhas abertas é difícil, então, o viajante e sua matilha devem retornar a seu local original dentro de três dias. Caso não voltem nesse período, terão que retornar através de meios mais convencionais.

MET: Você pode invocar esse Dom uma vez por sessão e deve fazer uma disputa como se estivesse percorrendo atalhos contra uma Película de quatro Características. Se for bem sucedido, você e sua matilha podem mergulhar numa pilha de lixo ou lixão e aparecerão em outro local. Onde, porém, depende da vontade do Narrador. Isso pode providenciar uma fuga em alguns casos ou uma forma de viajar para um local onde a matilha é necessária.

• **Sombra do Rato (Nível Quatro)** — Ratos são conhecidos pela sua elasticidade, persistência e crueldade. Uma vez que o Rato serve como o totem tribal dos Roedores de Ossos, os Garou dessa tribo podem aprender bastante sobre sobrevivência sob a tutela de espíritos-rato.

Sistema: O Garou pode gastar um ponto de Gnose para diminuir a dificuldade de todos os testes de Vigor (incluindo de absorção) em 1 por uma cena.

MET: Se você usar uma Característica relacionada com Vigor em uma Disputa Física, você pode gastar uma Característica de Gnose e fazer uma Disputa Simples (vença ou empate) para recuperá-la dez minutos depois. Você não pode fazer isso mais de uma vez por disputa; caso gaste uma cena inteira lutando, você poderá fazer isso para uma Característica que tenha usado durante a cena. Além disso, você não pode usar em qualquer Característica que tenha listado mais de uma vez em sua planilha de personagem. (Você pode usar para o primeiro nível da Característica, mas não nos níveis subsequentes.) Caso precise de uma lista oficial de Características aceitas para esse Dom, aqui está: Resistente, Enérgico, Flexível, Robusto, Rígido, Vigoroso, Tenaz, Incansável, Agressivo, Forte e Musculoso.

• **Face na Multidão (Nível Quatro)** — Você tem sucesso no meio de rebeliões, multidões nervosas, linchamentos, protestos civis ou qualquer outra situação onde uma multidão de humanos se rebela, revolta ou resiste à autoridade. O Dom não enfurece a multidão; ele apenas direciona uma manifestação já em progresso. Wyldlings e Ratkin Agitadores ensinam esse Dom.

Sistema: Usar esse Dom custa um ponto de Força de Vontade a cada turno. Nesse turno, você pode usar um substantivo e um verbo para direcionar o que uma multidão raivosa fará. O Garou não precisa vocalizar esses comandos; o jogador dá esses comandos ao Narrador.

Comandos tolos falham automaticamente. (Você poderia, por exemplo, dá a ordem “matem os vampiros”, mas mandar que todo mundo “bebam Pepsi” não causa efeito algum). Você deve direcionar a multidão para algo além dela mesmo (então, verbos como “dormir”, “vomitar” ou “rir” ou o substantivo “suicidar” estão fora). O Narrador tem o direito de vetar qualquer substantivo/verbo que for muito abusivo (“matem a si mesmos”) ou simplesmente estúpido.

MET: Contra uma multidão de pessoas sem face — isso é, qualquer momento em que um punhado de personagens do Narrador não identificados aparecer para servir como figurantes — você pode gastar uma Característica de Força de Vontade para determinar, cada turno, quais ações a Multidão assume como seu desafio. Você não precisa fazer qualquer teste para direcionar a Multidão, mas ele *apenas* funciona em uma Multidão que não inclui personagens dos jogadores ou personagens do Narrador importantes.

• **Confie em Mim (Nível Quatro)** — Uma vez por sessão, um Roedor de Ossos com esse Dom pode contar uma mentira ultrajante tão bem que qualquer humano comum aceitará como verdade. A história deve ser tão vaga quanto possível e terminar com as palavras, “Confie em mim”. O que o humano faz com esse conhecimento é uma questão completamente interpretativa. Ratkin Munchmausen ensinam esse Dom.

Sistema: Nenhum teste é necessário: humanos comuns acreditam automaticamente no conto dos

Roedores de Ossos. Esse Dom não funciona em criaturas sobrenaturais ou animais.

MET: Uma vez por sessão, você pode automaticamente vencer uma Disputa Social dizendo as palavras, “Confie em mim”. Seu oponente só pode retestar caso ele tenha pelo menos duas vezes o seu valor de Características Sociais que você, mas isso exige que ele faça uma aposta mais alta. O Narrador deve dar a você um cartão assinado e datado para esse Dom no início de cada sessão; você deve rasgá-lo imediatamente após usá-lo. Como dito acima, esse Dom funciona apenas com humanos normais, não em criaturas sobrenaturais ou animais. Ainda assim, é uma boa maneira de você sair da cadeia.

• **O Chamado (Nível Cinco)** — Em épocas de grande necessidade, um ancião pode fazer um chamado para sua tribo que ecoa através da Umbra por toda uma cidade. Primeiro, hordas de espíritos aparecem diante dele no mundo espiritual. Eles então se reúnem para encontrar alguém da mesma tribo. Os Roedores de Ossos usam esse Dom mais do que qualquer outra tribo, normalmente confiando nas hordas de ratos espirituais para encontrar todos seus irmãos e irmãs ocultos. Os tribalistas não precisam responder ao chamado, mas o espírito pode dar uma breve mensagem dizendo ao Garou para ajudar seus irmãos e irmãs. Usar esse Dom para um propósito trivial pode custar ao Garou um ponto temporário de Honra.

Sistema: O Chamado funciona como o Dom Chamado da Wyld, mas alcança toda uma cidade e funciona apenas com Roedores de Ossos.

MET: Use **O Chamado** como um Dom de Patrulha. Se você tiver esse Dom, o Narrador deve incluir com o registro de seu personagem um cartão que liste todos os outros Roedores de Ossos que estão em jogo. Você pode enviar seu espírito patrulha com esse cartão para encontrar esses jogadores e notifica-los do uso do Dom.

• **Ajude-me (Nível Cinco)** — Uma vez por sessão, um Roedor de Ossos com esse Dom pode contar uma história de sofrimento tão penosa que ele pode obter ajuda de um humano comum. Com sucessos suficientes, ele pode convencer o humano de sair de seu caminho e ajudar o pobre sofredor a se arranjar na vida. Mestres desse Dom conseguem o feito de arranjar uma máquina de transferência eletrônica para uma grande doação, receber as chaves de um carro para passar a noite ou dormir no chão da casa de uma pessoa. A tribo passou milênios protegendo a raça humana; após perceber um nível subconsciente desse grande serviço, o humano paga seu protetor com um grande serviço. Grandes heróis dos Roedores de Ossos usam esse Dom quando precisam de ajuda para proteger os humanos dos males que os cercam.

Sistema: No entanto, há um preço a se pagar. Alguns membros da ralé exploram essas vítimas para retirá-lhes tudo o que possuem, mas esse comportamento não é considerado honroso. A notícia se espalha. Usar essa ajuda para o bem comum é recomendado, mas se o lobisomem usa esse Dom de Gaia para retirar o que as

peças têm, ele perderá um ponto de Honra temporário cada vez que os Garou locais descobrirem. Em qualquer caso, o Narrador decide que ajuda o humano oferece.

MET: Apesar desse Dom funcionar apenas em um humano normal e apenas uma vez por sessão de jogo, ele automaticamente faz com que o humano se torne predisposto a ajudá-lo da melhor forma possível. Isso dependerá das habilidades, atividades e Natureza do humano: um executivo rico lhe dará dinheiro, mas

A Corrente do Latido

Os Galliards Roedores de Ossos aperfeiçoaram um dos métodos mais rápidos de se espalhar notícias conhecido pelos Garou: a Corrente do Latido. Ela começa com um único Galliard uivando algumas palavras na linguagem lupina. Se a mensagem for simples o suficiente, ela pode ser entendida por um vira-latas, um cão doméstico ou possivelmente por um lobo perdido. Esse animal responde latindo uma série de sons em alta frequência, uivos para repetir o que ele ouve. Se executado de forma correta, o Galliard pode iniciar uma cacofonia canina para espalhar uma mensagem simples por toda uma cidade e possivelmente nos arredores da mesma.

Caso precise de uma mecânica específica para isso, o Galliard Roedor de Ossos pode iniciar uma Corrente do Latido com um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 6). Três sucessos podem transportar uma frase simples de “adjetivo-substantivo-verbo”; cinco sucessos transmitem uma breve imagem preto-e-branco. Infelizmente, essas impressões são filtradas através da inteligência média dos cães envolvidos. Eles podem distorcer ou simplificar a mensagem em termos que um cão doméstico entenda. Assim, se um Garou tiver menos de três sucessos enquanto late uma frase como “Espiras Negras atacando”, ela pode ser distorcida em “pêlos-feios-saltando” ou “monstros-ruins-comendo”. Se a informação é útil ou não, apenas os Roedores de Ossos podem se beneficiar dela, compreendê-la ou analisá-la.

A Corrente do Latido funciona em ambas as formas. Vira-latas e cães domésticos chateados são conhecidos por iniciar uma Corrente do Latido com informações triviais ou até mesmo inúteis. Para um Galliard, isso forma um contínuo barulho de fundo sempre que ele está em uma cidade durante a noite. O Narrador (não o jogador) pode pedir um teste de Percepção + Empatia com Animais para que o personagem compreenda o que os vira-latas estão uivando. Com um sucesso, o Garou pode discernir quais cães estão chateados, quais estão solitários e quais estão famintos. Três sucessos podem dar informações sobre os donos dos cachorros ou atividade na vizinhança. Cinco sucessos podem apontar um evento perigoso sobre o qual o personagem provavelmente quer ter informações.

provavelmente não matará alguém para você (ao menos que ele secretamente tenha a Natureza **Monstro** e sempre estivera aguardando por uma desculpa); contrariamente, um criminoso pode lhe dar armas ou fazer um pequeno trabalho para você, mas provavelmente não passará os três próximos dias trabalhando em um orfanato. Você deve pelo menos tentar interpretar o contar de sua história para influenciar o alvo. Lembre-se, usar esse Dom ancião para fins triviais ou egoístas podem resultar na perda de Honra, mesmo se apenas os espíritos verem.

Rituais

Alguns Theurges mais tradicionalistas costumam realizar seus rituais assim como manda o costume. Se o Ritual da Purificação requer um cajado de carvalho, água pura e caminhar em círculos na direção anti-horária, então cada um desses requisitos devem ser minuciosamente seguidos. É claro que, muitas tribos têm variações para esses rituais, levando em conta que os “ingredientes” exatos não sejam estritamente necessários. Os Wendigo, por exemplo, às vezes usam um cachimbo com ervas ao invés da água corrente nos Rituais de Purificação, enquanto os Fianna consideram um uivo sem tom como sendo o componente mais vital. Realizar os rituais corretamente é uma questão de seguir os padrões da tradição. Muitos Garou são cautelosos para realizá-los exatamente como lhes foram ensinados, não apenas para ter certeza do sucesso, mas também para encorajar seus anciões a premiá-los com renome pelo sucesso.

Os Roedores de Ossos, assim como muitos outros aspectos de sua cultura, quebram muitas dessas regras. De todas as tribos, eles são os que realizam os rituais mais espontâneos e desorganizados. Theurges tradicionalistas podem dizer que seus rituais são desrespeitos ou até blasfemos. Ainda que os **urrah** tenham uma boa razão para ter modificado essas velhas tradições: muitos rituais ancestrais não podem ser realizados formalmente e corretamente nas cidades. Se você estiver realizando o Ritual de Purificação, por exemplo, achar um galho de carvalho e água corrente pode dar certo trabalho.

Um Theurge esperto aprende a substituir o tradicional por elementos urbanos, geralmente encontrados de lugares cada vez piores. Um Uktena ficaria chocado de ver alguém purificando uma mácula espiritual com uma garrafa de água Perrier ou um engradado de Soda. Entretanto, os Roedores encorajam tal criatividade e improviso. Substituir os ingredientes tradicionais por outros “esquisitos” podem diminuir as chances de o ritual dar certo, mas você ganha a admiração dos anciões Roedores de Ossos por isto. Isso pode não garantir tanto renome, mas faz o trabalho certo.

Filhotes e Cliaths descuidados também são conhecidos por inventar espontaneamente seus próprios rituais, mesmo quando eles sabem que não vão receber renome por eles. Rituais fazem mais do que invocar efeitos sobrenaturais — eles ajudam a manter uma matilha unida e a fazem reconhecer o que é importante para ela. Por definição, se um ritual é algo que você

sempre realiza em uma hora e local determinado, então deve ser parte do dever do Theurge reconhecer formalmente as atividades que são importantes para a matilha e reuni-la.

O mais incrível é que quando um ritual espontâneo é realizado com muita frequência, os espíritos urbanos acabam recebendo a notícia e começam a responder ao chamado. Através da criatividade e inovação, os Roedores de Ossos repetidamente inventam novos rituais para adaptar a seus comportamentos instáveis. Eles podem parecer estranhos e envolvem tudo quanto é sucata que eles pegam em suas viagens, mas eles são parte integrante da espiritualidade urbana.

Ritual do Palácio de Papelão (Místico)

Nível Um

Através deste ritual, o Garou pode transformar qualquer estrutura pobre num lugar decente para se dormir. Ele geralmente envolve um bocado de papelão e jornal, mas o ritual pode ser utilizado em qualquer lugar que você possa chamar de lar durante a noite. As novas “paredes” de sua casa tornam-se térmicas e impermeáveis, mantendo aqueles em seu interior aquecidos e secos. Sem surpresa, este ritual pode ser realizado à vista de todos sem romper o Véu. Ele pode simplesmente envolver alguns toques pessoais para fazer seu espaço se tornar seguro. Para Theurge poderosos, o Palácio de Papelão torna-se um local muito bom para curar os ferimentos.

Sistema: Quando este ritual é realizado, teste Inteligência + Sobrevivência (dificuldade 6); com pelo menos um sucesso, você pode transformar um abrigo comum em um lugar confortável para dormir. Com o gasto de um ponto de Gnose antes do teste, o abrigo torna-se mais do que confortável. O Garou (ou qualquer outro metamorfo) dentro do Palácio pode fazer um teste de Vigor para cada dia de sono; três sucessos recuperam um de dano agravado adicional. Seja o espaço dedicado ou não, o ritual pode ser realizado no abrigo de qualquer um — não apenas do mestre de rituais.

MET: Como a maioria dos Roedores de Ossos não possui **Recursos**, este ritual proporciona ao seu personagem um lar entre as sessões de jogo. Se você conhecer este ritual, pode assumir que sempre possui um local seguro e seco para dormir e, caso sacrifique um ponto de Gnose no próximo jogo, você começa com um de dano agravado curado (útil se você for terrivelmente ferido; demoraria meses para se recuperar). É claro, seu Palácio de Papelão ainda pode ser atacado, então ele não é totalmente seguro, mas pelo menos você não está gastando dinheiro de aluguel — e você pode se mudar mais facilmente.

Ritual da Pizza (Pacto)

Nível Um

Visitantes inesperados algumas vezes tentam reunir alguns Garou por um momento, como um divertimento temporário. Comprando-lhes comida (ou cerveja) é uma maneira de encorajá-los a trabalhar juntos, mas este

Regras Opcionais: Rituais Espontâneos

Como regra opcional, se um Roedor de Ossos improvisa uma maneira totalmente diferente de realizar um ritual, o Narrador pode aumentar a dificuldade em 1 ou 2. Isso normalmente envolve substituir os materiais necessários descritos no livro básico por materiais urbanos. Por exemplo, fazer o Ritual da Pedra Caçadora com uma antena de carro ainda requer um teste de Raciocínio + Rituais, mas com dificuldade 8 ao invés de 7. O risco de alterar um ritual tradicional pode também trazer uma recompensa. Se o ritual for bem sucedido e a matilha retornar à assembléia para contar sobre ele, um Theurge Anciões de mente aberta pode o premiar com um ponto temporário de Sabedoria. Do contrário, se os Theurges anciões forem firmes tradicionalistas, eles podem não premiá-lo pelo ritual — na verdade é melhor nem comentar sobre tais transgressões.

Um ritual pode também ser uma atividade mundana realizada na hora apropriada. A critério do narrador, ele pode premiar o Theurge com um ponto temporário de Sabedoria quando ele realiza um ritual de uma forma particularmente criativa ou engenhosa. Se a matilha adotar essa prática regular, o personagem pode utilizar as regras de inventar um novo ritual (veja no livro básico) para adaptá-lo como um pequeno ritual. Tipicamente, esses rituais adicionam um único dado para uma jogada qualquer que seja relevante para a ação. Da mesma forma, o Narrador pode decidir adicionar um único dado para a rolagem apenas para rituais particularmente brilhantes e espontâneos. Jogadores não precisam pedir pelo dado; um Narrador impressionado pode ofertá-lo sem reclamar.

pequeno Ritual reconhece formalmente a aliança e invoca os espíritos urbanos para uma rápida benção.

Este ritual requer um telefone público e crédito suficiente para uma ligação. O objetivo é reunir comida suficiente para alimentar todo mundo para uma refeição. Isto pode parecer um ato comum, mas por causa da larga variedade de tradições urbanas, ele é cheio de perigos iminentes. Pegue, por exemplo, a sua aplicação mais comum: pedir uma pizza. O Garou deve decidir de onde pedi-la, qual o sabor, o que terá por cima, e o mais estressante, quem pegará qual fatia. Se eles conseguirem cumprir este feito homérico, há uma chance de que eles consigam atingir um objetivo juntos.

Na parte mais importante do ritual, o Theurge de maior posto “agradece” (ou “dá graças pela comida”). Isto deve ser feito muito e muito rápido, pois a maioria dos Roedores são absurdamente famintos por uma fatia quentinha de pizza. O Philodox de maior posto então declara a razão do por que a matilha temporária foi formada. (O Narrador pode demandar uma explicação mais específica se a definição for muito vaga. “Invadir o armazém 8 para recuperar um fetiche Croatan” é um objetivo específico; “matar a Wym” ou apenas “matar

uns merdas” não é.) Enquanto devoram um bocado de comida, o grupo então coordena o plano.

Sistema: O Theurge testa Carisma + Rituais (dificuldade 8); aumente a dificuldade em um para cada dez Garou participando da cerimônia. Cada sucesso concede um dado temporário; por conveniência, vamos chamar este dado de “dado da pizza”. Este dado temporário dura até que a matilha temporária atinja seu objetivo. Em qualquer teste que relaciona diretamente o objetivo a alcançar, um Garou pode gastar um desses dados temporários dos dados da pizza. O grupo inteiro divide os dados da pizza. Este ritual não pode ser realizado mais do que uma vez por dia por qualquer um na aliança e os dados da pizza não duram mais do que 24hs. Em adição, os Garou que já estão em uma matilha não podem realizar este ritual.

A critério do Narrador, se os jogadores quiserem pedir uma pizza de verdade, pagarem e oferecer uma fatia ou duas para ele, ele pode diminuir a dificuldade para 6.

MET: Este ritual é similar ao Ritual do Copo, mas mais gostoso. Ele permite que uma reunião de Garou reúna recursos para o benefício mútuo. O Ritual da Pizza requer que cada participante use uma das Características abaixo ou, ao invés, evitar este custo confessando uma das Características negativas listadas. (Se você gostar, você pode fazer isto como um teste: “Valente?” “Aqui!”).

Características: Valente, Carismático, Genial, Comandante, Empático, Amigável, Ingrato, Liderança e Finanças.

Características Negativas: Covarde, Dócil, Doente, Ingênuo, Impaciente e Submisso.

Dessa maneira, naturalmente os personagens mais inspiradores então motivarão um grupo da ralé e os subornará para ajudá-los. Os Roedores de Ossos utilizam (e aceitam) estes subornos a todo tempo, então é uma segunda natureza para eles. Todos envolvidos devem então compartilhar comida (tanto jogadores quanto personagens). A aplicação mais comum e gostosa dele é pedir uma pizza. A comida deve ser algo que todos possam comer ou beber (tanto jogadores quanto personagens). Se você pedir uma pizza, por exemplo, deve bolar um jeito de alimentar todos os envolvidos.

O Narrador, o Guardião Espiritual, ou um dos juízes devem também pegar uma parte da comida; ele então assina um cartão para cada participante no ritual com as palavras “dados de pizza”. Quem estiver realizando o ritual declara então um objetivo específico em que todos na reunião irão trabalhar como parte do plano de jogo. (Veja a definição da versão de mesa deste Dom para mais detalhes). Cada personagem que fez parte da comida ou bebida pode fazer um novo teste em qualquer teste que envolva o objetivo. Após este teste, quem fez o ritual deve rasgar o cartão.

Ritual do Esconderijo (Místico)

Nível Dois

Os Ratkin desenvolveram este ritual inicialmente, e então o trocou com um bando de Theurges Roedores por

uma grande pilha de lixo brilhante. Este ritual é bem parecido com o Ritual do Palácio de Papelão mas, além disso, ele “dedica” o espaço para reflexão pacífica e meditação.

Sistema: Este ritual funciona de maneira diferente com os Roedores e Ratkin. O mestre de rituais deve gastar um ponto de Gnose e fazer um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Recuperar Gnose se torna mais fácil quando dentro do “esconderijo”; reduza a dificuldade dos testes para recuperar Gnose em 2 dentro da estrutura. Se o mestre de rituais obtiver três sucessos no teste do ritual, qualquer Garou meditando no espaço pode recuperar Gnose em apenas uma hora; a quantidade de Gnose recuperada será o número de sucessos que conseguir num teste de Raciocínio + Enigmas após uma hora de meditação. (Fora do esconderijo, o número de pontos de Gnose recuperado depende da quantidade de horas gastas em meditação).

MET: Este ritual é realizado em uma caixa de papelão (ou um substituto aceitável). Para os personagens, a caixa deve ser ao menos, grande o suficiente para uma pessoa entrar. Para os jogadores, a caixa deve se ao menos, grande o suficiente para alguém ficar de pé dentro dela. Enquanto descansar na caixa por dez minutos, um Garou pode usar uma Característica de Força de Vontade para curar um dano agravado. Isto não pode ser feito mais de uma vez por sessão. Qualquer Garou pode utilizar este abrigo para meditar como se possuísse uma Característica de **Meditação**, mas apenas pode usá-la de uma vez só e cada um só pode fazê-lo uma vez.

Ritual do Carrinho de Compras

(Místico)

Nível Dois

Quando este ritual é realizado em qualquer objeto de carga, ele pode ser expandido para suportar mais coisas, lixos e outras bugigangas. O objeto por dentro se torna maior do que por fora. O objeto não se deforma ou distorce; mesmo itens mais volumosos tornam-se fáceis de carregar.

Sistema: Faça um teste de Raciocínio + Rituais (Dificuldade 7) e gaste um ponto de Gnose. Para cada sucesso, você pode carregar 4,5 kg a mais no recipiente. O ritual deve ser renovado a cada semana ou o recipiente irá derramar seu excesso de bagagem (e possivelmente no meio da rua). Numa falha crítica, o recipiente quebrará ou rasgará e não terá mais uso.

MET: Use uma Característica de Gnose. Você poderá listar até vinte objetos em um cartão. Você será considerado como se estivesse os carregando como se tivesse aquele cartão. Cada objeto deve ser pequeno suficiente para que você carregue em uma mão na forma homínida. Apesar de a versão mais comum deste ritual tipicamente envolver um carrinho de compras ou uma caixa de papelão, você pode usá-lo para representar tranquilamente um saco de lixo ou uma mochila.

Ritual da Fortaleza de Papelão

(Místico)

Nível Três

Este ritual, uma mistura do Ritual do Carrinho de Compras com o Ritual do Palácio de Papelão, requer um pensamento “fora da caixa”. Os resultados poderão parecer algo desse tipo: utilizando uma fita crepe e pelo menos uma caixa de papelão, o mestre de rituais dedica a caixa, fazendo-lhe maior por dentro que por fora. Isto envolve criar um “bolsão” da Umbra acessível a qualquer um que possua Gnose. A caixa deve pelo menos ser grande o suficiente para que o mestre de rituais caiba dentro e com uma tampa que possa abrir e fechar.

Dependendo da quantidade de sucessos no ritual, uma vez que os ritos apropriados tenham sido terminados, até cinco Garou podem caber nela com espaço suficiente para se moverem tranquilamente sem se esbarrarem. (Em teoria, eles poderiam até dançar valsa ou se exercitarem, mas não poderiam jogar futebol.) Se a caixa for aberta ou destruída, não haverá nada dentro dela, pelo menos no mundo físico. Ao invés de sair pelo mundo físico, o Garou pode escolher sair da fortaleza através da Umbra. Múltiplas fortalezas de papelão podem ser coladas juntas para suportar mais metamorfos.

Sistema: Gaste um ponto de Gnose e teste Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Cada sucesso permite que um metamorfo possa se mover livremente no interior da caixa, mesmo na forma Crinos ou equivalente. Este ritual não funciona com Corax e Mokolé, devido a razões envolvendo Hélios. Os efeitos duram por um dia inteiro ou até que a caixa de papelão seja destruída. Lutar na fortaleza de papelão inevitavelmente a destruirá.

MET: Use uma Característica de Gnose. Como muitos rituais e Dons dos Roedores de Ossos, este também requer um foco: uma caixa de papelão. Para os personagens, a caixa deve ser grande o suficiente para que uma pessoa caiba dentro. Para os jogadores, ela deve ser ao menos grande o suficiente para que uma pessoa possa ficar de pé dentro dela. Após o Garou realizar este ritual, ele pode trazer um número de metamorfos igual a sua Característica de Gnose permanente para dentro da fortaleza de papelão. Represente isto colocando todos de pé ao redor da caixa. Enquanto eles estiverem de pé com pelo menos um passo de distância da caixa, eles podem conversar e interagir sem serem perturbados. Cada jogador “na fortaleza de papelão” cruza os braços. Todos os outros jogadores os ignoram. Nenhum outro personagem pode utilizar Dons para interagir com eles. Mesmo se a caixa for destruída (dentro de jogo ou pelos jogadores), os efeitos continuam até que todos saiam ou até que o mestre de rituais encerre o ritual.

Ritual da Mácula do Homem (Punição)

Nível Três

Os Roedores de Ossos mais ritualísticos podem revelar quando um lobisomem come carne humana. As

atividades furtivas dos Antropófagos (ver Capítulo 2) têm feito com que isto tenha se tornado uma necessidade. Como diz a Litanía, “Não Provarás da Carne Humana”. Se transgredido esta parte da Litanía a menos de sete dias, o ritual faz com que cada naco de carne humana seja expelida do corpo do suspeito. Se o lobisomem não puder vomitar a evidência incriminadora através da boca, a carne deve ser expelida através da pele do infrator ou por qualquer outro orifício.

Sistema: O mestre de rituais testa Carisma + Rituais (dificuldade 7); o alvo pode tentar resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se o mestre de rituais vencer o desafio por pelo menos um sucesso, a transgressão contra a Litanía é revelada.

MET: Com uma Disputa Social, o mestre de rituais pode revelar se um Garou comeu carne humana naquela sessão de jogo ou na anterior. (O custo de experiência para aprender este ritual pode ser de dois pontos a menos do que os rituais comuns).

Ritual da Coleira (Punição)

Nível Três

Os Roedores odeiam ser tratados como cães. Todo Garou tem o sangue de lobo e mesmo os mais baixos entre eles vêem alguma dignidade neste fato. Tratá-los como cães sarnentos os enfurecem e os envergonham até a morte. Este ritual de punição é reservado para os Roedores que agiram de forma tão vergonhosa que até os Roedores de Ossos os repulsam. O criminoso é preso na forma Lupina, geralmente no território de uma seita.

Sistema: O mestre de rituais gasta um ponto de Gnose enquanto segura uma corda, corrente ou coleira de algum tipo. Ele então fala em voz alta sobre o crime cometido e faz um teste de Manipulação + Direito (dificuldade 7). Se o número de sucessos for maior que a Gnose do criminoso, ele poderá ser preso na “coleira”. Uma vez preso, o Garou não pode ser movido ou solto por outra pessoa antes de ser liberto. Através da graça de Gaia, apenas um de seus Philodox pode segurar a “coleira”. Entretanto, se o ofensor for mais tarde provado ser inocente, o Garou que tiver realizado este ritual perde 5 pontos temporários de Sabedoria. Realizar o ritual sobre ofensas triviais também resulta em perda de Sabedoria.

MET: O mestre de rituais requisita uma Disputa Social contra alguém que tenha cometido um ato desonroso em uma assembléia, suficiente para ter perdido uma Característica de Honra. Este ritual deve ser realizado durante uma assembléia. O alvo deve ceder; se ele resistir, imediatamente perderá outra Característica de Honra. Todavia, se o Garou for tão baixo para nem ao menos possuir uma Característica de Honra sobrando, ele não poderá resistir. Se o Garou desonroso vencer a Disputa, o ritual falha. Se o ritual for bem sucedido, por dez minutos, o Garou desonroso não poderá andar mais do que cinco passos gigantes do ponto em que ele estava ao ser realizado o ritual. O mestre de rituais deve encontrar uma maneira sociável de marcar este espaço. Se a acusação for por uma agressão trivial (à critério do

Narrador ou um de seus assistentes), o Garou que tiver realizado o ritual deve perder uma Característica de Honra.

Ritual do Poste (Caern)

Nível Quatro

Os Roedores de Ossos geralmente cercam seus lares urbanos com vigias e rituais para desencorajar os pedestres de querer saber o que realmente está acontecendo ali. Através do Ritual do Poste, um mestre de ritual lentamente traça seu caminho ao redor de um território pulsante ou de um caern urbano, deixando sinais ou marcas para intimidar, confundir pessoas comuns a não entrarem nas divisas. Lixo, pichações, animais mortos e sinais podem convencer um humano comum que existem algumas ruas escuras pelas quais ele não quer passar. Os Theurges e Galliards que participam pisam na área como parte do ritual. Por mais vergonhoso que possa parecer, isso também envolve marcar algumas calçadas e paredes com urina e fedor.

Como efeito de um ritual bem sucedido, os humanos podem ficar perdidos nas áreas ao redor da área protegida, mesmo que a alguns quarteirões de distância. Os Garou devem habitar essa área por pelo menos uma noite; você não pode usar isso em uma vizinhança aleatória apenas para confundir as pessoas. O ritual não pode ser executado em uma área maior do que uma única construção ou rua. Se a área guardada aproximar do tamanho de um quarteirão, as proteções começaram a falhar. A proteção deve ser renovada a cada mês (para um caern) ou a cada semana (para um território pulsante).

Sistema: Executar esse ritual exige uma hora de atividade, o gasto de dez pontos de Gnose (qualquer participante pode contribuir com esse total) e um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Registre o número de sucessos. Um humano que conscientemente decide ir contra seu julgamento e entrar na área deve sobrepujar o número de sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Esse ritual não pode ser executado em uma área onde a Película é maior que 8.

MET: Esse ritual protege um território pulsante dos Roedores de Ossos contra invasão por um dia inteiro. Executá-lo exige que o ritualista liste pelo menos dois Garou assistentes para marchar em círculo ao redor da área selecionada por dez minutos. A área não pode ser maior do que dez passos gigantes (medido pelo ritualista). Cada um dos três Garou gasta uma Característica de Gnose. Anote o total das Características de Gnose permanentes deles e suas Características de **Ocultismo**: essa é a força da proteção. (Se quiser, o Narrador ou um de seus assistentes pode assinar e datar um cartão com a força da proteção).

O ritualista (ou um de seus assistentes) deve montar guarda enquanto o ritual está em efeito. Normalmente, qualquer um que passe pelo território pulsante ignora qualquer coisa que aconteça ali, como se toda a área estivesse sobre os efeitos de **Embaçamento da Própria**

Forma. A área parece mais assustadora, intimidante e perigosa do que normalmente seria. Roedores de Ossos normalmente aumentam o efeito com pichações, vandalismo, vidro quebrado, sinais de violência e marcas similares de podridão urbana.

Qualquer um que se aproxime da área deve vencer uma Disputa Mental contra o Garou que monta guarda para entrar na área. Em caso de empate, o “Garou guardião” age como se seu número total de Características Mentais fosse igual à força da proteção. Os humanos devem gastar uma Característica de Força de Vontade antes de fazer essa disputa; qualquer outra pessoa deve gastar uma Característica Mental. Um grupo de personagens pode usar as Regras de Massa para uma Disputa Mental contra o Garou guardião — multidões violentas não são tão intimidadas pela proteção quanto andarilhos solitários — mas cada participante deve gastar a Característica apropriada de antemão.

Ritual do Não Ultrapasse (Caern)

Nível Cinco

Executado em caerns rurais, esse ritual mantém os locais sagrados dos Roedores escondidos da humanidade. O mestre de rituais precisa da ajuda de uma matilha para lentamente traçar seu caminho ao redor das divisas do caern. Arranhando as árvores e pedras, marcando locais com urina e cheiro, conjurando o poder da Terra e até mesmo pendurando antigas placas de “CUIDADO COM O CÃO” e “INVASORES SERÃO RECEBIDOS A BALA”, eles desencorajam os humanos de encontrar o caminho para o coração do caern. Isso não age como uma absoluta “Proteção Contra Humanos”. Os humanos ainda podem descobrir um caern se seus habitantes não forem cautelosos, mas o ritual os força a fazerem algum esforço para conseguirem fazer seu caminho até o centro espiritual do caern.

Sistema: O sistema é parecido com o Ritual do Poste, exigindo até mesmo o gasto de dez pontos de Gnose. Apenas um mestre de rituais faz o teste final de Raciocínio + Rituais, mas qualquer Garou participante pode gastar um ponto de Força de Vontade para garantir um sucesso automático no teste. Qualquer um dentro das divisas de um caern que passe pelo Vigia do Caern deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6); se não conseguir obter tantos sucessos quanto o Garou obteve no ritual, ele se perde e não consegue encontrar o caminho para o coração espiritual do caern. Se for bem sucedido, ele apenas encontra-o procurando a área — uma atividade que certamente atrai a atenção dos Garou. Devido à força da Weaver, esse ritual só pode ser executado nas matas, e até mesmo lá, apenas em um local onde a Película é menor que 6.

MET: Esse ritual é usado para desencorajar pedestres a entrar nas divisas de um caern. Uma vez por semana, o mestre de rituais e cinco assistentes executam o ritual dentro da barreira do caern. Cada participante gasta uma Característica de Gnose; o ritual dura por uma semana. Acrescente as Características permanentes de Gnose e

Ocultismo de todos os que participam: isso é a força da proteção. O ritual só pode ser executado nas divisas do caern.

Qualquer um que entrar nas divisas do caern deve fazer uma Disputa Mental Estática contra a força da proteção. É mais fácil de ser feito se um Garou (mais provavelmente o Vigia do Caern) estiver montando guarda. Para esse ritual, acrescente a força da proteção em suas Características Mentais para essa disputa. Os humanos devem gastar uma Característica de Força de Vontade antes desse teste ou falham automaticamente. Se o personagem falha, ele fica perdido e vaga para o limite mais distante da divisa. Caso ele vença, ele passa as divisas do caern e se aproxima do centro espiritual. O defensor do caern pode querer subjugá-lo, se quiser.

Fetiches

O Círculo de Chaves

Nível 1, Gnose 5

O Garou com este fetiche possui uma centena de chaves presas num anel de aço com cerca de 15 cm de diâmetro. Mediante a ativação deste fetiche, o Garou pode avaliar a complexidade de uma fechadura de uma porta, janela ou qualquer outra barreira que esteja em sua frente. Para jogadores mais mecânicos, o Narrador pode classificar esta complexidade entre 1 e 5. Abrir a fechadura então requer um teste de Percepção + Ofícios (dificuldade igual a 5 + complexidade da fechadura). Um sucesso diz que o personagem achou a chave certa para abrir a tranca. Contudo, a não ser que a chave seja imediatamente usada, ela será perdida novamente no molho. Este fetiche funciona exatamente como o Dom Abrir Objetos, mas da mesma maneira, ele não o protege contra qualquer sistema de segurança ligado à fechadura, como alarmes eletrônicos ou sensores de movimento.

MET: O Círculo de Chaves permite a seu portador determinar imediatamente a dificuldade exigida para penetrar uma fechadura física, sem mesmo encostar nela. O Garou pode tentar abrir a fechadura imediatamente após determinar a sua dificuldade; isto requer uma Disputa Mental Estática contra a dificuldade da fechadura, mas o Garou recebe duas Características bônus graças ao fetiche. Uma falha simplesmente diz que o fetiche não tem a chave apropriada para a fechadura. Uma falha através do fetiche não impede que a tranca seja aberta por outros meios.

Molotov do Ivan

Nível 1, Gnose 5

O primeiro destes fetiches foi criado por Ivan Ivanovich, um Theurge infame da Seita da Vontade do Povo, em Moscou. O fetiche é um frasco contendo um líquido flamejante ideal para ser arremessado. Quando ativado ele permite encher uma garrafa com um fluido limpo e inodoro. O Molotov do Ivan pode preencher outras três garrafas antes de ter de ser "recarregado" (ver abaixo).

Fixando um pano na boca da garrafa ela está preparada para a batalha. Quando a garrafa é arremessada (Destreza + Esportes), o objeto atingido recebe cinco dados de dano agravado. Uma explosão de chamas e vidro quebrado então queima e estilhaça qualquer coisa a 2,5 m do alvo, causando mais três dados de dano agravado. Entretanto, as garrafas preenchidas pelo Molotov do Ivan devem ser lançadas uma por vez. Se duas dessas garrafas caírem a 4 m uma da outra, elas detonam com um grande estouro, produzindo uma nuvem de fumaça e não causa dano algum.

Se os recipientes preenchidos com o Molotov secarem, o usuário do fetiche pode meditar sobre eles, geralmente contemplando a última confusão, protesto ou revolução urbana que ele tenha testemunhado. Ele faz um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 6) e gasta um ponto de Gnose para recarregar o fetiche.

MET: As garrafas preenchidas por esse fetiche agem como qualquer outro coquetel molotov, arremessado com uma Disputa Física de **Esportes** e causando dano agravado por fogo às vítimas. Como descrito acima, se duas ou mais forem arremessadas no mesmo alvo ao mesmo tempo, nenhuma delas fará efeito. Você pode criar até três Molotovs por vez com este fetiche antes de ter de gastar um turno e uma Característica de Gnose para recarregá-lo.

Mochila Esportiva

Nível 1, Gnose 5

Esta mochila escolar surrada guarda uma quantidade de objetos até duas vezes do seu tamanho verdadeiro — um fetiche perfeito para toda a coleção de lixo e outras besteiras. Apesar de tudo, a bolsa cheia conta como apenas um item quando dedicada ao Garou. A Mochila Esportiva parece com uma insígnia de pêlos (representando as alças) quando o Garou muda para a forma Crinos. Ela desaparece completamente quando o personagem está em Hispo ou Lupino.

Porém, há limites em quais objetos podem permanecer dentro dela quando o Garou muda. Por causa da energia da Wyld dentro dela, ela não pode guardar exemplares complexos do trabalho da Weaver, como armas de fogo e outros itens e armas trabalhados tecnologicamente. As mochilas não podem guardar outras mochilas (desculpe!), e da mesma forma não podem ser expandidas pelo Ritual do Carrinho de Compras. Em outras palavras, se você precisar carregar uma calibre doze ou um laptop (**urrah!**), você deve dedicá-los separadamente. Porém, objetos tecnológicos quebrados ou sem função (ou seja, lixo) podem ser facilmente carregados. Se essas condições não forem satisfeitas, a bolsa cai no chão e expele todo o seu conteúdo quando o Garou muda da forma Hominídea ou Glabro.

MET: A Mochila Esportiva pode conter quaisquer dois cartões de itens que não envolvam um item com partes móveis. Você pode juntá-los com um clipe para mostrar que estão na mochila. Toda vez que você mudar

para uma forma não humanóide, a bolsa e seu conteúdo muda com você, mas conta apenas como um único item dedicado.

Apito do Cachorro

Nível 2, Gnose 5

Os humanos não podem ouvir este fetiche, mas os Garou podem. Quando ativado com um teste de Gnose e um belo assopro, o apito alerta todos os Garou dentro de um quarteirão da cidade, permitindo que eles localizem o usuário. (Os efeitos são similares ao Dom Chamado da Wyld, mas nenhum daqueles uivos enjoados é necessário.) Se o usuário possuir o Antecedente Parentes, ele pode convocar também os Parentes próximos o assoprando com um teste de Carisma + Liderança (Dificuldade 5); cada sucesso pode alertar um dos Parentes do Garou, caso estejam na área.

Tenha em mente que o fetiche alerta os lobisomens e Parentes que o ouçam; ele não os força a responder ao chamado do usuário. Um Garou não precisa responder ao chamado. Os Roedores de Ossos respeitam o fetiche, mas os lobisomens das outras tribos ficam irritados quando os Roedores tentam os invocar com um glorioso “apito de cachorro”.

Alternativamente, com um teste de Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 6), o fetiche alerta todos os cães de rua na vizinhança; na verdade, manipulá-los requer um segundo teste de Carisma + Empatia com Animais. Alguns mestres de rituais preferem este fetiche para invocar seitas em caerns urbanos sem alertar seus vizinhos humanos. Um herói valoroso carrega orgulhosamente este fetiche numa corrente de aço em torno do pescoço.

MET: Quando você ativa o Apito do Cachorro, todos os Garou e Parentes na área podem te ouvir. No seu turno, simplesmente diga “Garou e Parentes, vocês ouvem um apito”. Todo mundo pode (se estiverem respeitando as regras!) ignorar o chamado.

Luva do Caroneiro

Nível 3, Gnose 6

De tamanho único — este fetiche é uma luva com um enchimento extra no dedo polegar. Mediante a ativação, quem estiver a vestindo pode determinar o melhor lugar na área da cidade para pegar uma carona. O Garou pode parar um carro passando com um teste de Percepção + Manha (dificuldade 8). Saber se a carona está indo para a direção certa depende do número de sucessos. Um sucesso resulta em vários desvios e atrasos; a carona só leva até metade do caminho desejado. Cinco sucessos indicam que um motorista amigável sairá de sua rota para agradar seu passageiro. O teste não é feito até que o passageiro entre no veículo, daí, uma falha crítica indica um encontro perigoso. Uma vez na companhia do estranho, o caronista deve agir por si só.

MET: Após ativar o Luva do Caroneiro, você pode automaticamente pedir uma carona e um carro irá parar para para pegar você em até três turnos, se você estiver em um lugar com trânsito normal. (Ele não o ajudará no

meio do deserto). O motorista o levará ao local desejado, mas isto irá exigir um turno inteiro/dez minutos se o local estiver nas redondezas e uma cena/hora inteira se estiver do outro lado da cidade. Viagens mais longas estão fora do escopo em jogos MET. Não há uma garantia de que o motorista será sempre amigável; você pode ser pego por um criminoso ou por uma criatura corrompida pela Wyrm.

Rádio Espiritual

Nível 4, Gnose 7

Não mexa na frequência... a não ser que esteja preparado para encarar as conseqüências. O Rádio Espiritual é um velho e pequeno portátil que utiliza uma bateria gasta. Recarregá-lo em um caern preenche o rádio com Gnose suficiente para 7 usos. Ativar o fetiche sintoniza a comunicação com espíritos em um quarteirão da cidade. Ajustar a frequência dá uma rápida imagem de toda a atividade espiritual da vizinhança. Qualquer Garou ou Fera que ouvirem pode ajustá-lo para que todos ouçam (mesmo sem o Dom Comunicação com Espíritos) e reunir todos os tipos de espíritos nas redondezas. Esse som vai parecer como um ruído ou estática para qualquer outro ouvinte.

Cada ouvinte prestando atenção vê sua própria imagem de como são os espíritos, mas os identificar requer um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7). O usuário pode então ajustar a frequência para um espírito específico no alcance e ouvir um relatório do que o espírito viu e encontrou por até uma cena. Se o usuário tiver algum “pedido”, o Rádio Espiritual reduz a dificuldade de invocar um espírito em 2 (através de um Ritual da Conjuração).

MET: Quando você ativa o Rádio Espiritual (o que pode ser feito até 7 vezes antes de necessitar de uma recarga em um caern), você pode seguir o Guardião Espiritual do seu jogo e ouvir no próximo pedido ou cena em que o Guardião estiver.

Comunicador Umbral

Nível 5, Gnose 8

Arrancado do painel de um carro dos anos 80, este rádio comunicador foi investido com uma mágica poderosa. Ele não sintoniza transmissões no mundo físico, mas pode encontrar qualquer Garou na Umbra. Tipicamente, são os Theurges mais poderosos do campo dos Desertores quem constroem os Comunicadores Umbrais.

Antes do lobisomem iniciar a sua viagem Umbral, ele encosta sua mão sobre o rádio. O usuário do fetiche então encontra o canal certo para sintonizar o Garou com o rádio. Não importa em qual lugar da Penumbra esteja o viajante Umbral, o possuidor do fetiche pode ouvir sua voz e transmitir o sinal. Se o viajante atravessar para a Umbra Rasa, outro teste de ativação com +1 de dificuldade é necessário para manter o contato. Se o andarilho se aventurar na Umbra Profunda, uma ativação adicional será novamente necessária com +3 na dificuldade.

Usar o Comunicador Umbral requer algumas poucas palavras sagradas para conversar com o Garou distante. O usuário inicia a conversa segurando o microfone e formalmente saudando o seu outrora companheiro através da leve sombra da Película. (“Câmbio, câmbio, Mija-no-Vento, na escuta?”) Uma breve troca de conhecimentos cosmológicos estabelece onde no mundo espiritual está o viajante. (“É um grande 10-4. Qual o seu 10-20, câmbio?”) Separado pela cruel divisão entre a carne e o espírito, o Garou então leva alguns turnos falando, poeticamente reconhecendo a distância entre eles terminando cada troca com frases sagradas (mais especificamente, as palavras “câmbio” e “desligo”). Ambos os Garou podem acabar com a ligação mística com o encanto adequado (“10-4, câmbio e desligo”).

MET: Quando você usa o Comunicador Umbral para se manter sintonizado a outro Garou, seus esforços são restringidos a sintonizar o dispositivo e ouvir cuidadosamente — você não pode estar fazendo outras coisas simultaneamente. Isto permite a você acompanhar alguém na Umbra, sem estar de verdade lá; indique que você está fora de jogo para qualquer ocasião que o grupo esteja. Você simplesmente tem a oportunidade de seguir e espionar tudo que o indivíduo na Umbra fizer. O fetiche funciona apenas com companheiros que estejam dispostos.

Qualidades e Defeitos

As Qualidades e Defeitos (apresentadas no Guia do Jogador) são opcionais — de fato, alguns jogadores optam por não usá-las. Outros são muito seletivos, considerando cuidadosamente quais Qualidades e Defeitos eles permitirão em suas crônicas. Você não tem obrigação de considerar todas essas Qualidades e Defeitos no seu jogo. Alguns quebram (ou ao menos fogem um pouco) as regras básicas do jogo, limitando os tipos de histórias que podem contar ao seu grupo ou dando aos personagens um clímax que normalmente não vivenciam. Utilizando a Regra de Ouro da narrativa, o Narrador pode alterá-las ou exercê-las para se encaixar em suas crônicas.

Batalhador (Qualidade: 1 ponto)

Através do trabalho duro e de diligência, você conseguiu sair das ruas. Você pode ter dinheiro suficiente para uma casa própria, comida (barata) todo dia e até alguns poucos supérfluos. Entretanto, todos os seus recursos estão amarrados a manter sua casa e você deve lutar para isso. Como um Roedor de Ossos, você não pode ter pontos no Antecedente Recursos. Daí, juntar alguma grana para possíveis imprevistos é difícil para você — parece que sempre há dívidas e contas a pagar. Você tem, porém, um jeito de arranjar uma grana extra de vez em quando. Trabalhar duro pode ser pesado, mas é de longe muito melhor que viver nas ruas.

Os tempos vagos são críticos para um personagem que trabalha ali. Como ele faz parte da crônica, seu personagem não pode gastar o dia todo andando por aí e procurando por aventura. Receber um salário requer pelo

menos de 40 a 50 hs de trabalho por semana; presumivelmente isso acontece nas horas fora das sessões de jogo. Como esta qualidade limita os tipos de história que o Narrador pode criar, ela obviamente requer a sua aprovação. Seu personagem, contudo, irá ter uma casa, um endereço e até um telefone.

No começo de cada capítulo da crônica, o Narrador testa seu Raciocínio; a cada dois sucessos, aumente o equivalente de um ponto no Antecedente Recursos pelo resto do capítulo. (Se você tiver raciocínio 4 ou 5, pode rolar novamente os 10). Porém, as palavras “seguro desemprego” não significam nada para você. Numa falha crítica, você perde tudo e deve trabalhar duro e começar tudo de novo (como descrito abaixo). Você pode também perder essa Qualidade temporariamente se deixar a cidade ou não puder trabalhar por algum motivo.

Se por uma falha crítica, ou por vontade própria você perder essa Qualidade, você pode voltar à sarjeta a qualquer momento. Seu síndico está sempre preparado para colocá-lo no olho da rua num piscar de olhos e suas contas estão quase sempre vencidas. Voltar a trabalhar novamente requer pelo menos um mês à toa e um número de pontos de experiência igual ao custo dessa Qualidade. A Qualidade Batalhador é muito comum entre o campo dos Delatores, que geralmente sustentam empregos para disfarçar seus métodos de reunir informações, mas como você pode ver, eles têm problemas para mantê-los por muito tempo.

MET: Com essa Qualidade, você tem um nível virtual de Recursos. Apesar de não possuir na verdade o Antecedente, você pode fazer uso do Antecedente como se tivesse um único nível. Cada vez que você utilizar seus Recursos, porém, você deve fazer uma Disputa Simples (vença ou empate). Se perder, perde a Qualidade até que gaste um período inteiro entre jogos fazendo nada a não ser trabalhar para readquiri-la — nada de ações entre sessões, nada de uso de influência, nada. Esta Qualidade reduz sua habilidade de fazer outras coisas. Ao invés de ser limitado pela soma das Características dos Atributos e pelo seu nível máximo de influência, diminua seu limite para três. Ainda, você só poderá fazer duas ações entre jogos, independente do que elas fizerem.

Vergonha (Qualidade: 2 pontos)

Seus ancestrais Garou distantes não foram Roedores de Ossos. Em algum lugar pelo passado, alguns de seus ancestrais se envergonharam de alguma forma. Como resultado, seus descendentes são tão infames ou ultrajados que apenas os Roedores de Ossos puderam o acolher. E esta reputação lhe precede, é claro.

A boa notícia é que você ainda pode contatar as forças de seus ancestrais mais estimados. Trate isso como um ponto no Antecedente Ancestrais. Nenhum desses ancestrais foi um Roedor de Ossos (é claro) e nenhum deles é mais recente do que três séculos atrás. Isso é o mais perto que um Roedor de Ossos pode chegar do Antecedente Ancestrais (sem usar as regras opcionais do Narrador, mencionada anteriormente, é claro).

A má notícia é que os anciões podem descobrir ou até reconhecer sua linhagem vergonhosa. Toda vez que você conhecer um ancião, o Narrador deve testar a sua Glória permanente contra dificuldade igual ao seu posto +5. Se obtiver ao menos um sucesso, o passado negro de sua família é revelado. Em adição a qualquer complicação na história, você aumenta em 2 a dificuldade de todos os Testes Sociais em jogadas que envolvam os anciões da seita. (Se estiver usando as regras opcionais de Fraquezas Tribais, esta penalidade se acumula com o +1 na dificuldade dos Roedores de Ossos).

Esse mecanismo de jogo não impede que algum rival (ou um Senhor das Sombras inquisitivo) descubra esse segredo sombrio por si próprio como parte da história do jogo. De fato, uma crônica pode envolver toda uma trama secundária sobre um Roedor de Ossos que tenta se aprofundar nos conhecimentos de seus ancestrais enquanto esconde isso dos anciões da seita. Os ancestrais podem fazer mais do que conceder um dado em uma parada de dados ocasionalmente — eles podem também garantir-lhe um conhecimento esquecido ou tentações que podem afetar o destino de um Roedor de Ossos para sempre.

MET: Você tem um nível virtual em Ancestrais e pode invocar seus ancestrais assim como no Antecedente. Por azar, seu pedigree infame pode lhe meter em confusão. Você efetivamente tem uma Característica Social Negativa: *Vergonhoso*, apenas quando lidando com outros Garou. Qualquer ancião que utilizar a Habilidade *Política* para tentar farejar seu lugar na sociedade Garou irá imediatamente mostrar a sua linhagem vergonhosa e a Característica Negativa, caso ele vença-o em uma Disputa Social.

Camaradas Ratkin

(Qualidade: 3 pontos)

Seu pobre coitado. Os Ratkin gostam de você. Por alguma razão, uma matilha inteira de Ratkin tem um interesse especial em você. Em um bom dia, eles irão infestar sua vida e resolver um dos seus probleminhas — algumas vezes o embaralhando num problema completamente diferente. Num dia muito bom, eles decidem que um de seus inimigos é inimigo deles também, fazendo da vida da pobre vítima um inferno (isto é, pior do que a sua). E então tem os dias ruins, aqueles em que eles aparecem inesperadamente perguntando por um lugar para quebrar, comem toda sua comida, pegam emprestado algumas de suas coisas ou, geralmente, fazem de sua casa um inferno. Você aprendeu a ser muito tolerante com eles, pois se não for, é a sua vida que vira um inferno.

Apenas um Garou na matilha pode ter essa Qualidade. Os Ratkin têm uma chance de se manifestar aleatoriamente uma vez a cada quatro sessões de jogo. O Narrador decide o momento exato que o jogador deve rolar um dado e seguir a seguinte tabela:

1 **Mau dia:** Os Ratkin tornam sua vida difícil.

2-5 **Dia triste:** Nada de Ratkin. Vá lá fora e deixe um presente para os ratos locais.

6-8 **Bom dia:** Eles fazem um pequeno favor.

9 **Dia muito bom:** Os aliados Ratkin salvam sua bunda.

10 Um Ratkin se une a matilha de ratos e outro sai. O novo membro lhe dá um presente como forma de cortesia. Ele acha que é necessário, mesmo que você não.

Os resultados afetam a história como descrito no primeiro parágrafo desta Qualidade. A matilha de Ratkin tem um número de membros igual à matilha do personagem menos um. Note que os Ratkin não são inclinados a aparecer para outros Garou se não os Roedores de Ossos; se você faz parte de alguma matilha multitribal, seus companheiros podem nunca entender a natureza de seus “benfeitores” secretos. Como uma regra opcional, se os Ratkin aparecerem como parte da crônica, o jogador que escolheu essa Qualidade joga com o seu personagem enquanto os outros poderiam jogar com os personagens da matilha dos ratos.

MET: Há uma matilha de Ratkin que o acha “interessante”. Isso não significa que você possa simplesmente chamá-los e pedir para resolverem um problema seu; eles têm suas próprias vidas e aparecem na hora que quiserem. Tipicamente, mais ou menos a cada três ou quatro sessões, o Narrador irá fazer uma Disputa Simples contra você. Se você perder, os Ratkin aparecem tornando as coisas difíceis, dormindo na sua casa, assustando as visitas e bebendo toda a sua cerveja; você não poderá fazer nenhuma ação entre jogos após essa sessão. Se empatar, os Ratkin aparecem para ajudá-lo com um pequeno favor esse mês; durante as sessões entre jogos desta sessão, você conta como se tivesse um nível extra de Influência em uma área, mesmo que normalmente você não possua Influência naquela área. Se você vencer, os Ratkin vão fazer de tudo e mais um pouco para ajudá-lo em algo e você não apenas recebe um nível bônus de Influência, mas também pode pegar uma de suas ações entre as sessões para o benefício de um reteste grátis, se o teste estiver envolvido — ou o Narrador pode até declarar que o teste funciona sem a necessidade do teste. Você também tende a colecionar bugigangas e parafernália (e lixo) por alguns meses; o Narrador deve incluir um aleatório, e geralmente inútil, cartão de item com o seu personagem em eventos aleatórios. Não o jogue fora ou você estará arriscando insultar os Ratkin.

Anosmia (Defeito: 1 ponto)

Você perdeu toda a noção de gosto e cheiro. Talvez seja porque você tem estado cercado pelo fedor da cidade por muito tempo ou isso pode ter sido simplesmente um defeito genético. Alguns Roedores de Ossos Impuros nascem com este Defeito; ele é sempre escolhido em adição a mais óbvia e debilitante Deformidade de Impuro escolhida na criação do personagem.

Independente da causa deste defeito, você automaticamente falha em qualquer teste que envolva

esses dois sentidos, incluindo testes de Instinto Primitivo para caçar ou seguir trilhas. Na forma lupina, ele faz ainda mais falta, pois o olfato é o sentido mais apurado do lobo; este defeito cancela o -2 de dificuldade em teste de Percepção nesta forma. Mas há um pequeno benefício, porém: A critério do narrador, você pode ser imune a Dons e habilidades sobrenaturais que envolvam odor ou fedor, como o Dom Odor Repugnante. A comida feita pelos Roedores de Ossos também parece muito boa para você, mesmo se a aparência for repulsiva.

MET: Você não tem olfato ou paladar. Não pode rastrear através do cheiro, não recebe Sentidos Aguçados nas formas não hominídeas e não é afetado por qualquer poder que afete através do cheiro.

Hominídeo Esquecido

(Defeito: 2 pontos)

Você não consegue se lembrar de nada desde a sua Primeira Mudança. Às vezes, você não consegue se lembrar de mais do que um ou dois anos atrás. Sua primeira transformação foi tão intensa, tão nítida, que a memória de toda sua vida comum foi completamente arrancada. Você, sem dúvida, vagou pelas ruas por meses antes que os Roedores de Ossos o encontrasse e o ensinasse o que você realmente era — nenhuma outra tribo o acolheria. Mesmo porque, a maioria dos outros Garou não compartilha da tolerância que os Roedores e Filhos de Gaia têm pelos mentalmente doentes.

Este Defeito é permitido somente para Garou hominídeos. Viver nas ruas o distanciou e muito do mundo dos homens. Você viveu como um animal, e então, perdeu muito do seu entendimento sobre a vida humana. Como parte disso, você tem as mesmas restrições de Habilidades que os lupinos possuem. Você caiu entre os cacós da sociedade, portanto começa o jogo sem uma identidade, um nome humano ou qualquer laço com a sociedade humana. (Você não pode ter esse defeito se já tiver escolhido a Qualidade: Batalhador).

MET: Apesar de hominídeo, você começa o jogo com as mesmas restrições em Características de Habilidades de um lupino.

Fobia (Defeito: 2 pontos)

Muitos Roedores de Ossos acabaram perambulando pelas ruas porque eram quebrados, sem casa ou porque eram mentalmente doentes. A transição do humano para a criatura sobrenatural nem sempre é tão fácil e alguns Garou encaram circunstâncias extremas pelo caminho. O trauma da Primeira Mudança pode deixar uma cicatriz na alma, levando a irracionais e inexplicáveis medos de pessoas, lugares e coisas perfeitamente normais.

Um personagem com o Defeito Fobia tem uma forte aversão a um tipo de encontro ou confrontação que facilmente ocorre em uma história. Quando de frente para esse medo (corvos, pássaros, ratos, lugares fechados, altura etc), o personagem deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9); um sucesso ignora a fobia. Se não conseguir nenhum sucesso, ele deverá gastar o resto

da cena tentando evitar ou fugir da situação, confrontação ou revelação. Numa falha crítica, o personagem fica paralisado de medo por pelo menos um turno. Gastar um ponto de Força de Vontade ignora este efeito no próximo turno, mas somente por um turno, sem dúvidas tempo suficiente para o resto de matilha chegar a socorro.

Como você pode esperar, o Narrador tem o direito de proibir qualquer fobia que seja muito trivial ou exótica de aparecer na história. Na verdade, o Narrador pode se sentir livre para trabalhar nessas fobias de vez em quando para justificar o Defeito. Se o Defeito não for inconveniente ou desafiador para o personagem, o Narrador pode vetá-lo imediatamente e escolher outro Defeito para o personagem.

MET: Quando você é colocado contra a parede por uma coisa, criatura ou condição específica, você se apavora. Você simplesmente não pode lidar com o objeto de seu terror. Faça uma Disputa Simples (vencer apenas). Se perder, você foge num desespero incontrolável para o mais longe que você conseguir (use todas as suas ações para isso) e não pode agir contra o alvo de seu pavor — você tem tanto medo que nem arrisca acertá-lo. Você pode gastar uma Característica de Força de Vontade para ignorar esse terror por um turno.

Sangue do Chacal (Defeito: 5 pontos)

Você é amaldiçoado. Na verdade, você faz os outros Roedores de Ossos parecerem sortudos. Uma vez por sessão, alguma coisa que você tentar vai dar terrivelmente errado. Isso pode ser qualquer coisa, desde cuspir uma bebida até errar um alvo num combate e acertar seu melhor amigo. O Narrador pode colocar um objeto na sua frente para representar essa maldição. No momento que o sangue do chacal se mostrar, ele remove o objeto e altera a história de forma que a ação que você acabou de tentar não apenas falhe, mas falhe drasticamente. Jogadores experientes podem interpretar esta falha como uma falha crítica automática em qualquer teste. Alguns mais dramáticos preferirão complicações inesperadas ou uma revirada dramática de um grande sucesso do herói naquela noite.

MET: Carregue com você um cartão para indicar a sua maldição do chacal e deixe o Narrador ciente dele toda vez que estiver iniciando uma Disputa. O Narrador pode pegar seu cartão da maldição do chacal a qualquer hora e, em conseqüência, fazer você automaticamente perder seja qual Disputa for. Narradores, tomem nota: alguns jogadores irão tentar se livrar do cartão entrando em disputas inconseqüentes ou insignificantes o mais rápido no jogo. Esteja certo de manter os olhos atentos para ações fora do curso do jogo e esperar pelo momento que verdadeiramente irá prejudicar o personagem. Um jogador não deve pegar um Defeito de 5 Características sem saber que isso será um problema de verdade afinal.

Totens e Aspectos

Sendo os vastos e cósmicos poderes no mundo, os



Incarnaes totêmicos não são sempre muito bem definidos. De fato, é completamente possível que dois Garou possam ver o mesmo totem de uma maneira completamente diferente. Um Incarna pode ter diferentes aspectos, revelando-se para pessoas diferentes de maneiras diferentes. Geralmente, os Garou que interpretam um totem maior de um jeito diferente, são extremistas, mas com a chegada do fim dos dias, o mundo está cheio de Garou desesperados que se dirigem aos extremos mesmo.

Um ótimo exemplo é o Corvo. Para os Garras Vermelhas, ele é um espírito insultante e tortuoso em combate, saindo do alcance das garras do lobo enquanto ele frustra e cansa seus oponentes. Para os Crias e Senhores das Sombras, por outro lado, ele é mais avaro e sigiloso, preferindo a trapaça e a mentira num confronto. Todas as três tribos reconhecem o mesmo totem, mas interagem com aspectos diferentes da personalidade do corvo. Matilhas que se dedicam ao Incarna do Corvo podem escolher quaisquer das encarnações.

Luna mesmo tem diferentes aspectos, que correspondem às fases imutáveis da lua. Durante a lua cheia, alguns a vêem como Diana, brilhando em fúria conforme ergue seu arco para a guerra. Ainda, durante a lua nova, ela é tão misteriosa e indiferente quanto qualquer Ragabash, se revelando em charadas e mistérios ocultos.

Aspectos do Totem da Tribo

O totem do Rato também se revela de maneiras diferentes para metamorfos diferentes. Muitos Roedores de Ossos o vêem como o descrito no livro básico, interpretando aquele aspecto como o totem da tribo. Durante a crescente insanidade gerada pelo fim dos tempos, entretanto, dois campos extremos de Garou têm começado a debater sobre a verdadeira natureza do Rato. Aqueles que estudam os caminhos da guerra, incluindo os Ahroun e o campo do Enxame, falam com respeito sobre o Deus Rato, realizando seus planos gloriosos de liderá-los na batalha. Aqueles que preferem a paz conhecem a Mãe Rato, um Incarna reconhecido pela sua compaixão com seus filhos, generosidade com a tribo e uma proteção direcionada àqueles que se importam com os filhotes dos Roedores de Ossos. Todos os dois são aspectos diferentes do Rato, rumando a um esquema conjunto para a tribo. A critério do Narrador, alguns Roedores de Ossos extremistas que seguem um aspecto não-tradicional do Rato podem ter que seguir alguns dos diferentes dogmas do totem.

O Aspecto do Deus Rato: Longe da ditadura dos anciões da seita, os seguidores do Deus Rato celebram a violência enquanto mostram os desejos do Deus Rato. Eles podem ser pedidos para liderar um ataque contra um prédio ou até contra uma pessoa como parte de seus serviços ao totem. Esta é uma conexão espiritual com o Incarna; Nenhuma habilidade sobrenatural pode enganar um filho do Rato fazendo-lhe executar uma falsa missão para o totem (Nem mesmo com a Esfera Mente de um

mago ou a disciplina vampírica Dominação). Anciões podem se assustar de saber que muitos seguidores diferentes possam contribuir para um único plano secreto do Incarna, possivelmente com a ajuda dos outros seguidores devotos dele, os Ratkin.

O Aspecto da Mãe Rato: Nas áreas dos Roedores de Ossos devotos à Mãe Rato, seus filhos cuidam dos necessitados. Estranhos recebem hospitalidade, os sem-teto são abrigados e alimentados, os mais fracos entre a tribo são protegidos. Como parte disso, ela tem um afeto especial com as crianças, os impuros que cuidam delas e com as mães Garou. Ela fala com comandos próprios, gentilmente sussurrando em leves pios sobre os lugares em que a matilha deve ir e pessoas que eles devem ajudar.

Aspectos Gerais: Em qualquer encarnação, o totem do Rato pode se comunicar através de qualquer rato com seus seguidores. Por essa razão, os Roedores de Ossos freqüentemente tratam os pequenos roedores com carinho, sabendo que qualquer um deles pode se tornar um minúsculo avatar de seu principal Incarna. Isso serviu para intensificar a inimizade da tribo com os Peregrinos Silenciosos e os seguidores da Coruja, muitos que adoram seu totem sacrificando os mesmos potenciais mensageiros ou ao menos os deixando indefesos até que chegue seu predador. Enquanto os Roedores de Ossos que seguem os outros totens não têm nenhuma aversão em trabalhar com os Peregrinos, aqueles que seguem o totem do Rato (como descrito no livro básico) são algumas vezes solicitados para sabotar ou danificar pessoas e lugares importantes para a Coruja. Uma falha em responder a esses comandos pode resultar numa perda de honra temporária. Na chegada dos últimos dias, esses comandos têm sido mais elaborados... e sob maior pressão.

Se um personagem manter seu dever para com o totem do Rato, obedecendo a esses dogmas e pedidos adicionais, o Narrador pode fazer com que essas restrições ocasionalmente tenham um benefício em troca. À medida que muitos seguidores do Rato contribuem nos planos maiores do totem, iniciados inesperados do totem podem aparecer de repente para prover a matilha de informações, assistência ou até mesmo oportunidades de se aventurar em interesse do totem. Em qualquer lugar que os ratos estiverem presentes, um dos seus minúsculos avatares pode sussurrar conselhos. Conforme avança o Apocalipse, o Rato não apenas intensifica sua luta contra a Wyrn, mas também briga contra os totens rivais. Como uma força de caos e loucura no mundo, ele transfere essas bênçãos à seus seguidores e filhos.

Totem de Respeito

O Sonho Americano

Custo em Antecedentes: 3

O Sonho Americano não está morto — apenas perdido. Seguidores desse totem se aventuram para encontrá-lo, algumas vezes revivendo quintessencialmente as experiências americanas. Houve uma época em que apenas os Garou nascidos nos anos 50



e 60 podiam se dedicar ao Sonho, mas graças à uma épica aventura realizada por heróis Roedores de Ossos, uma nova geração o descobriu novamente.

Para a grande maioria dos habitantes do Mundo das Trevas, o Sonho Americano não passa disso — um sonho. O futuro é deserto, o mundo tem pouca esperança e o sofrimento é completamente normal. Especialmente nas favelas, valas e nos becos das grandes metrópoles que muitos Roedores freqüentam, a América é uma nação decaída, que negligencia seus próprios cidadãos. Por mais incrível que possa parecer, os seguidores do Sonho Americano ainda são otimistas quanto ao mundo em sua volta. Com a ajuda do seu espírito totêmico, eles procuram as poucas pessoas boas no mundo e lutam para ajudá-los e protegê-los.

Depois que a matilha se dedica ao Sonho Americano, ela raramente vê seu espírito totêmico — até que seja necessário, o que acontece muito. Encarnações do Sonho Americano esperam até o melhor momento possível para aparecer com alguns conselhos, um empurrãozinho ou uma mão amiga. Entretanto, o Sonho sempre aparece disfarçado, geralmente como um cidadão americano. Garou sem muita Gnose têm problemas em reconhecer uma manifestação do espírito quando este está próximo. É claro, eles irão sempre tratar com respeito todo humano estranho que conhecerem, mesmo porque qualquer um deles pode ser um avatar de seu Incarna. Na maior parte do tempo, o mundo em volta deles é um lugar sombrio e deserto, mas há sempre uma chance de uma ajuda aparecer quando eles menos esperam.

Garou conhecidos por uma sabedoria sagaz e uma Gnose considerável dizem ver uma grande quantidade de personalidades para o espírito do totem. Essas aparências sempre correspondem a pessoas que representam o sonho americano ou a América em seu auge (pelo menos, no ponto de vista do Narrador). Por exemplo, ele pode aparecer como um atleta completamente americano, uma jovem criança ansiosa para o seu primeiro dia de aula, um velho homem negro que pode se lembrar cada detalhe dos movimentos de direito civil ou apenas um homem comum na pausa para o almoço de uma obra.

Para os Garou, que investiram bastante em Gnose — muitas vezes gastando muito tempo na Umbra ou longe das companhias de outros Garou — essas visões começam a parecer cada vez mais surreal. Algumas das visões mais perturbadoras envolvem o Sonho como ele era nos anos 50, sejam aquelas tranquilas jovens donas de casa, um adolescente entusiasmado ou um pai suburbano com sua jaqueta e um cachimbo cheio de tabaco. (Deus!) Por sorte, apenas os seguidores do Sonho Americano podem ver suas manifestações mais surreais, e mesmo entre eles, somente aqueles que estão em muita harmonia com a Wyld.

Sendo um totem controverso, o Sonho Americano tem aliados esperançosos e inimigos dedicados. Presas de Prata, Andarilhos do Asfalto e Roedores de Ossos americanos recebem cinco pontos de Honra quando se

afiliam ao totem. Outros Garou não americanos, especialmente Presas de Prata e Senhores das Sombras europeus, por sua vez, perdem cinco pontos de Honra e são imediatamente marcados como encenqueiros.

Características: Enquanto um seguidor do Sonho estiver nos Estados Unidos, ele nunca se perderá. (Isso inclui qualquer Dom, ritual ou habilidade sobrenatural que faça com que o Garou se perca, a critério do Narrador.) Mesmo quando ele estiver no exterior, o povo americano fará um esforço extra para ajudá-lo. Algumas vezes essas são meras manifestações ou encarnações do Sonho Americano; outras vezes, são na verdade humanos com uma grande porção de simpatia pelos seus ideais. Toda sessão, o Narrador pode esconder um personagem na história que é na verdade uma manifestação do espírito do totem da matilha. Essa pessoa pode oferecer ajuda num momento crítico, mas apenas se for pedido, reconhecido ou tratado com respeito. A freqüência dessa manifestação varia de acordo com o investimento da matilha no Antecedente Totem.

A matilha pode por vontade própria procurar pelo totem, mas isso requer que seus membros meditem por algumas rodadas antes de testar sua Gnose temporária. Hominídeos precisam obter três sucessos num teste de Gnose (dificuldade 6) para reconhecer a encarnação como o Sonho. Sendo estrangeiros para a cultura humana, impuros e lupinos levam mais tempo para reconhecê-lo (teste Gnose, dificuldade 8). O personagem não pode tentar um novo teste para identificar o totem até o final da cena. Este benefício é puramente a critério do Narrador; O Sonho não deve salvar a matilha de dificuldades e inconveniências mais de uma vez por sessão. Matilhas do Sonho tendem a tratar todos os humanos que conhecem com respeito, só para ter certeza.

Como um benefício maior, as matilhas do Sonho recebem 2 pontos em Empatia e Esportes. (A critério do Narrador, o bônus em Esportes pode não se aplicar a esportes como hockey ou futebol e o bônus em Empatia pode ser aplicado apenas com americanos). Ainda, para qualquer parada de dados baseada em testes sociais com americanos “de verdade”, reduza a dificuldade em 3. Isso inclui interações com a polícia, servidores públicos, burocratas, oficiais públicos ou figuras do governo. Qualquer um que tenha feito um juramento de honrar a constituição dos Estados Unidos também está qualificado.

Dogma: Os seguidores do Sonho devem aceitar o fato de que seu totem não pode estar sempre presente. A chance dele se manifestar depende no quão fortemente a matilha mantém os sonhos e ideais da nação, não importa o quanto eles possam os interpretar. Como resultado, muitos sonhadores americanos são patriotas e idealistas. Mesmo em sua terra natal, muitos acham essas características na melhor das hipóteses chata, e na pior delas, besteira. Se a matilha não mostrar que estiver as seguindo, o totem não se manifestará.

Em adição, quando no exterior, os seguidores do Sonho Americano não podem evitar de exibir

abertamente os males da cultura americana. Eles falam alto e de forma grosseira, e insistem que tudo em sua terra é melhor do que eles possam encontrar em outros lugares e têm uma tendência em debater os méritos da cultura americana, política exterior e ações militares. Quando um seguidor do Sonho lida com pessoas de outros países, aumente a dificuldade de todos os testes sociais dos “feiosos americanos” em 1.

Totem de Guerra

Demônio da Tasmânia

Custo em Antecedentes: 7

Apesar da afeição dos americanos pela cultura pop, os Roedores de Ossos não veneram um personagem de desenho animado, mas sim o verdadeiro carniceiro. O Demônio da Tasmânia empresta aos Roedores de Ossos a força e sabedoria que um dia emprestou aos seus filhos Bunyip, dando a eles a determinação de lutar em nome da tribo falecida. A fé dos Bunyip dá às matilhas do Demônio da Tasmânia toda e qualquer razão para sobreviver.

Características: Todos os Garou na matilha recebem o Dom Salto da Lebre (Antes conhecido pelos Bunyip como Salto do Canguru), Enigmas 2 e uma afinidade ampliada com a Tempo do Sonho, o que diminui a dificuldade para atravessar a Película em 2. Uma matilha dedicada ao Demônio da Tasmânia tem 5 pontos adicionais de Força de Vontade por história.

Dogma: O Demônio da Tasmânia odeia os Dançarinos da Espiral Negra, por terem enganado os outros Garou fazendo-os dizimar os Bunyip, e pede às suas crianças que não deixe passar uma oportunidade de matar um, a menos que as circunstâncias o leve a um esforço suicida. Em adição, a matilha deve se esforçar para ter certeza que o legado dos Bunyip não seja esquecido; isto implica qualquer coisa como recitar o conto sobre a queda dos Bunyip para tantos ouvintes quanto possível ou seguir em jornadas Umbrais para reivindicar por alguns Dons e rituais esquecidos dos Bunyip.

Totens de Sabedoria

General Lee

Custo em Antecedentes: 5

Apesar de os heróis da Guerra Civil serem muito interessantes, esse grande espírito nada tem a ver com a guerra entre os estados. O General Lee, na verdade é um totem automobilístico, com um nome que deriva da mais famosa lata-velha branca de todos os tempos: O Dodge 69 laranja do filme: Os Gatões. Seguidores deste totem se aventuram pelo carro de seus sonhos, aquele que eles poderiam adorar muito mais do que qualquer espírito animal ou Incarna urbano.

Após se dedicarem ao “General”, a matilha vai a procura de um carro abandonado e enferrujado. Normalmente, um Roedor de Ossos na matilha começa a trabalhar duro nesse presente monumental para pelo



menos colocar a máquina para funcionar. Alguns Roedores de Ossos transformam esses carros em santuários para o totem, geralmente os equipando com blocos de cimento na parte da frente. Com a ajuda do seu espírito totêmico, ele é gradualmente transformado em um modelo de excelência automobilística. Há uma razão para isso: o carro funciona como um espírito temperamental, que não pode entrar no mundo espiritual, mas ainda pode servir como um incontestável meio de transporte.

À medida que o Theurge da matilha avança de posto, o defeituoso carro é gradualmente transformado. Um fostern pode dirigir seu carro-totem, mas ele ainda é um monte de lataria presa por cuspe e barbante. A obra prima de engenharia automobilística de um adren funciona quase perfeitamente: reduza um dado em todas as paradas de condução com o carro. O carro de um athro nunca fica sem gasolina, enquanto um ancião pode dirigir o carro para dentro da Umbra. Se o carro for destruído, seu espírito “descansa na Umbra” por um ciclo inteiro da lua e então retorna para um novo jogo de rodas (com o chassi enferrujado junto) escolhido pela matilha.

Muitos adoradores do General podem ser facilmente identificados pelas ferramentas em seus bolsos, marcas de óleo nas roupas ou o barulhento som do cantar de pneus pelas ruas. Iiii-rááá!

Características: Uma vez aceito pelo General, todos na matilha recebem 2 pontos em Condução e Ofícios (se isso lhes proporcionar uma especialidade, eles automaticamente recebem-na como Reparos). Todos os membros da matilha têm a dificuldade reduzida em 2 para qualquer teste de Condução relacionado a manobras complicadas e perigosas. O alfa da matilha recebe também um conhecimento intuitivo de todas as estradas da América e de muitas rodovias ao sul.

Dogma: Adoradores do General estão consertando seu carro interminavelmente. Como parte disso, ao menos um membro da matilha deve ter ferramentas a mãos a todo tempo. Há uma boa razão para isso: o espírito do totem da matilha vive no carro que eles cuidam. Consertar o carro escolhido dá ao espírito do totem força espiritual. Para todos os aspectos práticos, o espírito é preso ao carro e só poderá ir onde o carro estiver.

Todo dia, um membro da matilha deve investir ao menos uma hora fazendo reparos, aprimoramentos e modificações no santuário. Se a matilha deixar de fazer isso por um dia, o carro começa a se degradar e recebendo um ponto temporário de penalidade. Uma vez por dia, alguém da matilha pode tentar consertá-lo através de um teste bem sucedido de Raciocínio + Ofícios (dificuldade 6).

Este dogma tem uma parte boa em contrapartida, após anos de adoração e reverência, estes veículos podem atingir o pico em performance de proporções místicas. Com um motorista capaz nos volantes, alguns deles são capazes de realizar manobras raramente vistas pelos carros dos anos 70. Como parte disso, quando o motorista tem

três pontos ou mais em Condução, toda falha que obtiver num teste desses, o totem o permite um segundo teste utilizando a Força de Vontade ao invés de Destreza + Condução.

Chacal

Custo em Antecedentes: 5

Uma rara geração de Roedores de Ossos acredita veementemente que a tribo pode traçar sua história de volta até uma rede de “caerns carniceiros” no norte da África. Algumas dessas histórias são grosseiramente exageradas e a maioria das evidências de sua existência se foi, mas houve uma época em que muitos Garou daquela parte do mundo seguiram a um totem em comum. Os Roedores de Ossos o conhecem como o Chacal. Peregrinos Silenciosos supostamente interagiram com outro aspecto do Incarna, aquele que eles conheciam como Anúbis. Quando as matilhas do Chacal ouviram sobre a guerra dos Peregrinos contra Seth e Apophis no reino de Khem, eles imediatamente saltaram para a batalha. Quando Khem caiu, os seguidores do Chacal sofreram quase tanto quanto os Peregrinos.

Características: Garou que seguem o Chacal recebem 2 em Sobrevivência, 1 em Liderança e o Dom Embaçamento da Própria Forma. Cada Garou na matilha ganha também 1 ponto no Antecedente Ancestrais. Mesmo os Roedores de Ossos e Peregrinos Silenciosos recebem este benefício, mas isso requer que eles façam uma viagem Umbral uma vez por ano (com ou sem a matilha) para livrar a dor de seus ancestrais mais experientes. Com o passar da crônica, o Narrador deve criar um cenário sobre essa história passada da matilha do Chacal e dos dias da antiga Khem ou das noites no norte da África antes do Pacto.

Dogma: O Chacal raramente acerta o primeiro golpe em uma luta; ele espera pelos outros para matar. Se atacado, irá se defender, mas os seguidores desse totem preferem esperar e se banquetear das vítimas que sobram. Isso não os proíbe de provocar a vítima a atacar ou fazendo com que os outros a ataquem, mas como “verdadeiros carniceiros”, preferem explorar os talentos marciais dos mais fortes. Após a queda de Khem, os seguidores do Chacal também têm sido conhecidos pela sua má sorte. Alguns acreditam que essa inquebrável maré de azar começou quando as matilhas do Chacal falharam em salvar Khem dos lacaios da Wyrn.

Numa matilha de chacais, se um membro acertar o primeiro golpe em uma luta, o Narrador pode colocar uma marca no jogador que o representa. Enquanto aquele jogador tem a marca, ele é imune ao dogma: Ele pode atingir o primeiro golpe nos combates. Entretanto, aquele personagem está destinado a ter uma maré de má sorte. Durante três sessões de jogo, o Narrador pode retirar a marca e transformar um teste bem sucedido em uma falha crítica. Após três sessões, se ele não tiver retirado a marca, deve retirá-la sem invocar suas conseqüências. Apesar dessa maldição, as matilhas do Chacal geralmente escolhem um de seus guerreiros para acertar o primeiro

golpe — e sofrer as conseqüências — pelo bem da matilha. Os Garou na matilha do Chacal não podem comprar o Defeito Sangue do Chacal.

Camundongo

Custo em Antecedentes: 1

O Camundongo é um espírito modesto, um dos mais humildes totems. Ele é um totem comum entre os mais fracos, pois é o único disposto a cuidar de um Garou solitário. Quando ele ajuda um Garou forasteiro a encontrar uma matilha temporária, ele não espera que sua proteção dure por muito tempo. A sobrevivência do camundongo depende de se esconder perfeitamente dos predadores. Ele é bom o suficiente para viver no meio da raça humana sem ser notado. Seus filhos também estão perfeitamente dispostos a viajar com outros mais fortes e mais capazes que eles. Este totem já foi conhecido como O Grande Camundongo Branco, mas se tornou tão fraco que seu status diminuiu.

Características: O Camundongo concede 1 ponto em Furtividade e o Dom Grude. Um Garou não precisa pertencer a uma matilha para seguir a esse totem. O espírito totêmico do solitário é, é claro, um Gaffling que parece com um minúsculo camundongo.

Dogma: Se um seguidor do Camundongo não tiver temporariamente se unido à nenhuma matilha com o “Grude”, ele deve respeitar o Grande Pacto e permanecer na forma homínida até fazê-lo. Se ele não obedecer ao Pacto, ele perderá seu vínculo com o espírito totêmico até a próxima lua cheia; ele perde também um ponto temporário de Honra ou Sabedoria (à escolha do Narrador). Se um Garou homínido seguindo o Camundongo for ferido, ele pode atravessar a Película, mudar de forma e regenerar seus ferimentos antes de voltar ao mundo físico. Independente da raça, seus seguidores devem obedecer a essas escrituras até encontrar uma matilha que o aceite.

A Pilha de Lixo

Custo em Antecedentes: 4

A Pilha de Lixo é um Incarna da sujeira. Ela conscientemente se espalha pelos ferros-velhos e aterros por todo mundo para estarem em todos os lugares ao mesmo tempo. Estas pilhas individuais contêm uma personalidade baseada nas memórias físicas de todas as pessoas, lugares e coisas à qual o lixo era antigamente associado. As matilhas se dedicam a uma pilha individual, representantes da única pilha verdadeira. Alguns acreditam que o Incarna conscientemente existe em um obscuro reino da Umbra Rasa, que permite aos Garou se comunicarem entre um lixão e outro do outro lado do mundo. Outras histórias relatam que essa conexão permite aos lobisomens “mergulhar” no entulho e viajar através das mais poderosas pilhas de lixo do mundo.

Características: Uma vez a cada ciclo da lua, aquela que tudo vê e tudo sabe irá responder uma pergunta feita pela matilha. O resto do mês, se cada um da matilha carregar consigo a sua pilha de lixo oferecida pela Pilha,

eles poderão se comunicar entre si. (Latinhas são uma escolha óbvia para esse propósito). Em adição, a matilha recebe 2 pontos em Enigmas e Investigação; os seguidores da Pilha de Lixo são ótimos em encontrar informações se eles cavarem bem fundo.

Dogma: A cada lua cheia, a matilha deve declarar uma pilha de lixo como seu lar. Eles devem protegê-la e carregar consigo os pedidos do espírito totem.

Totens da Astúcia

Corvo

Custo em Antecedentes: 2

Como a maioria dos carniceiros, o Corvo confia nos fortes para fazer a matança por ele. A sobrevivência depende de encontrar a oportunidade certa e fazer a melhor coisa. Uma vez que o Corvo encontra um aliado poderoso, ele pacientemente, lealmente e modestamente o ajuda. Isso não significa, entretanto, que uma matilha do Corvo toleraria exploração ou traição. Se traída, a matilha procura por uma oportunidade melhor ainda — um novo e mais poderoso aliado que possa a vingar. Falhar nessa vingança, os espíritos corvos pacientemente carregam consigo sutilmente o espírito da vingança.

Características: O Corvo concede a seus filhos 2 em Prontidão e Lábia, e 1 em Etiqueta. O espírito totêmico geralmente circula sobre ou aterrissa nos ombros do Garou que atualmente ele está ajudando.

Dogma: Os seguidores do Corvo aceitam a sua posição na hierarquia Garou, permanecendo leais a aqueles que servem. Alguns levam isso como uma lealdade exagerada com a tribo, enquanto outros interpretam como um suporte fanático da pessoa escolhida. De ambas as formas, se a matilha não for suficientemente zelosa com o Garou auxiliado, o espírito do totem irá desaparecer temporariamente. Se a matilha não perceber ou se importar, o espírito pode colocar em prática seus próprios planos para ter certeza que seus filhos entrem na linha.

O Corvo pede a seus filhos que considerem um Dogma adicional: Esquecer de toda a riqueza que possuem e confiar a Gaia que os sustentem. Se eles aceitarem este desafio, os membros da matilha não podem possuir qualquer coisa de valor se não seus feitiços e itens dedicados; ao invés, eles precisam reciclar o lixo que vão precisar. Se a matilha formalmente declarar que estão seguindo este Dogma adicional em uma assembléia mensal, eles ganham um ponto temporário de Honra na mesma hora; eles também recebem este ponto de Honra toda vez que renovam esta declaração. Em adição, o totem da matilha se torna mais poderoso, recebendo o equivalente de 5 pontos no Antecedente Totem; o que dura até a próxima assembléia. Ao invés de um solitário espírito Corvo, o espírito do totem irá se manifestar como uma revoada de Corvos, prontos para ajudar a matilha em que ela precisar. Matilhas bravas o suficiente para sustentar esse Dogma aprendem o quão bem Gaia cuida delas.

Hiena

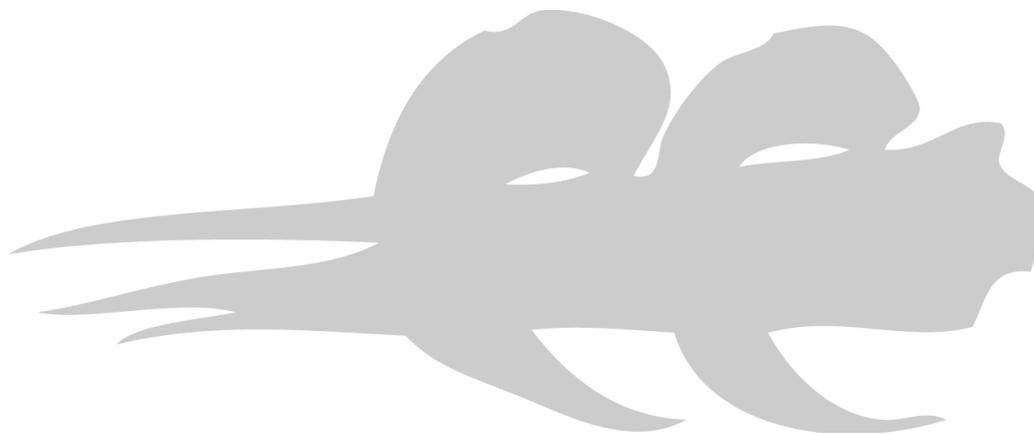
Custo em Antecedentes: 4

A Hiena zomba de qualquer um com poder, sem pensar na possibilidade de vingança. Ela encontra um defeito para tudo o que vê e geralmente usa essas falhas despercebidas como desculpa para fazer dos fracos uma possível presa. Quando lidando com anciões, as matilhas da hiena criticam, riem e zombam dos erros dos Garou de posto mais elevado; por isso, alguns Garou insistem em ter seus Ragabash como alfa da matilha em tempos de assembléia da seita. A ralés infeliz com seus anciões procura a Hiena por ajuda e alguns deles ainda esperam adquirir Honra suficiente para subir de posto. Ao invés disso, eles acabam tendendo a se esconder das seitas, mesmo que se isolar da sociedade Garou possa lentamente deixá-los loucos.

Características: Todos os companheiros da Hiena — ninguém pode “seguir” verdadeiramente a Hiena —

recebem 2 pontos em Instinto Primitivo e Lábria. Após se tornar um fostern, cada membro da matilha aprende o Dom Risada da Hiena. Eles podem utilizar ainda 4 pontos de Força de Vontade extras por história.

Dogma: Apesar da Hiena ser sábia e esperta, suas maneiras não são como as dos Garou e é perigoso para os lobisomens que se aproximam demais dela. Matilhas dedicadas a Hiena são amaldiçoadas por uma loucura degenerativa, que se intensifica quanto mais longe elas passam longe dos outros Garou. Toda manhã, cada Garou da matilha da Hiena deve fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8. Essa dificuldade reduz para 6 se o Garou tiver passado ao menos um dia no caern durante o último mês. Numa falha, o personagem estará sujeito a um surto de ilusões ou insanidades criadas pelo Narrador durante o resto do dia. Geralmente, essas ilusões são relacionadas a prováveis vítimas ou opressores (como anciões) e deve incluir algumas variações inteligentes de justiça poética.





PRESCOTT



Capítulo Quatro: Sobreviventes

*Venham a mim as massas exaustas,
Pobres e confusas ansiando por respirar liberdade.
Venham a mim os desabrigados,
os que estão sob a tempestade:
Eu os guio com minha tocha.
— Emma Lazarus, “The New Colossus”*

Cada Roedor de Ossos tem seu próprio conto de sofrimento e miséria, mas se você passar tempo o suficiente com a tribo, ouvirá algumas das mesmas histórias sem parar. Certas figuras do passado, e até mesmo dos tempos modernos, exemplificam a história do “garoto/garota faz o bem contra todas as dificuldades” que define a batalha dos Roedores de Ossos. Alguns deles ainda têm que encarar seu momento mais difícil, outros possuem as cicatrizes de uma vida de má sorte e ainda são capazes de olhar a Morte frente a frente.

Os modelos que aqui seguem são arquétipos que você pode usar e reutilizar quando precisar de personagens Roedores de Ossos de imediato, com tanto detalhe quanto necessário para fazer o personagem encaixar no conceito de um jogador ou do Narrador. O mesmo vale para os heróis; eles podem ser lendas ditas ao lado da fogueira, figuras notórias do passado de um personagem, contatos, até mesmo modelos para personalizar os personagens em desenvolvimento do Narrador. Pegue o que você gostar e recicle o resto.

Agitadora de Massas

Mote: O momento se aproxima. Espalhe a palavra.

Prelúdio: Seus pais tinham fortes crenças e você sofreu por elas. O lar de sua infância era esquelético, mas seus pais lutaram honestamente por ele. Infelizmente, Papai passava muito tempo fora, andando com o mesmo “grupo” de amigos. Mamãe passava muito tempo pedindo comida e suprimentos quando ele não voltava à noite. Era uma época em que você era jovem demais para perceber. Essa época passou.

Ao descobrir que era Garou, você entendeu a verdadeira história por trás de tudo. Seu pai trabalhava para a Nação Garou e ele punha o bem de sua seita acima de sua própria família. Mas apesar de todo seu trabalho, ele ainda era um Roedor de Ossos, um dos Garou mais baixos do caern. Porém, seus amigos Garou mais próximos — a ralé dos Roedores de Ossos — tratavam você como parte da família e a ajudavam. Quando entrou na seita mais próxima, sofreu o mesmo escárnio e abuso que seu pai sofrera. O líder da seita era um tirano que usava seu poder para fins pessoais. Os anciões sempre punham suas necessidades a frente das suas. Danem-se todos. Você tem sonhos de como o mundo deveria ser e está pronta para agir por eles.

Conceito: Você está disposta a trabalhar como espia para a ralé, pois algumas coisas têm que mudar. Olhe ao seu redor. Todo o mundo está mudando. O Olho da Wyrn brilha como uma estrela vermelha nos céus Umbrais. Dois impuros deram luz a uma criança que pode salvar ou desgraçar o mundo. Você ouviu sobre as vitórias dos Roedores de Ossos russos. Eles têm a idéia correta, mas onde você vive, vai precisar de muito subterfúgio e sutileza para reunir a ralé atrás de você. Seu totem a está convocando para uma revolução. Antes, sua tribo partia

para a batalha como uma força da natureza. Agora, o Fim dos Tempos está aqui, é hora do enxame se reunir novamente, respondendo ao grito de batalha do Deus Rato.

Dicas de Interpretação: Apesar de seu status Ragabash, você fica desconfortável em expressar suas crenças tão abertamente. As seitas a deixam nervosa. Sempre que sua matilha visitar uma, mantenha sua boca calada e seus olhos abertos... e observe o que acontece, cuidadosamente. Observe como os anciões reagem quando seu Galliard falar. Jogue junto com a seita, mas quando você realmente precisar de algo, vá até a ralé. Eles darão ajuda a sua matilha em troca das suas informações. Não se esqueça de ajudá-los. Mantenha as necessidades de sua matilha acima das necessidades de sua seita. Repita o que você vê e ouve. Diga a eles sobre as fraquezas da seita e de seus anciões. É apenas uma questão de tempo até que os filhos do Rato se ergam para retomar seu local por direito no mundo e eles precisarão de toda ajuda que puderem conseguir.

Equipamento: Casaco do exército, cano de chumbo, botas de combate, spray de tinta e literatura anarquista.



ROEDORES DE OSSOS		
Nome:	Raça: Hominídea	Nome da Matilha:
Sigabor:	Angúria: Ragabash	Totem da Matilha:
Crônicas:	Campo:	Conceito: Agitadora de Massas
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Percepção: ●●○○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Apatência: ●●○○○	Raciocínio: ●●○○○
Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●○○○	Emp. c/Animais: ○○○○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ○○○○○	Ofícios: ○○○○○	Enigmas: ○○○○○
Briga: ●●○○○	Condução: ●○○○○	Investigação: ●○○○○
Esquiva: ●●○○○	Etiqueta: ○○○○○	Direito: ○○○○○
Empatia: ○○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○	Linguística: ○○○○○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ●●○○○	Medicina: ○○○○○
Intimidação: ○○○○○	Liderança: ○○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Instinto Primitivo: ○○○○○	Performance: ○○○○○	Política: ●●○○○
Manha: ●●○○○	Furtividade: ●●○○○	Rituais: ●●○○○
Lábia: ●●○○○	Sobrevivência: ●○○○○	Ciências: ○○○○○
Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Contatos: ●●○○○	Persuasão: _____	
Ritos: ●●○○○	Emb. da Própria Forma: _____	
Totem: ●○○○○	Grude: _____	

Ressaca		
Glória	Fúria	Vulnerabilidade
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado: 0 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		Feido: -1 <input type="checkbox"/>
		Feido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
		Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
		Aleijado: -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado: _____
Humilhação	Canje	
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Subserviência		
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □		
Patos	Força de Contato	
Cliath (1)	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
		Fraqueza Tribal
		(Opcional)
		PÁRIAS:
		DIFICULDADES SOCIAIS +1
		COM AS OUTRAS TRIBOS

Dona dos Pássaros

Mote: *Aqui, bonitinhos, bonitinhos, bonitinhos! Venham e me contem o que vocês estão fazendo nessa grande e suja cidade. Sim, venham e me contem!*

Prelúdio: Lembrar de quaisquer eventos do ano passado, ou mais, é difícil. As confusas lembranças douradas da sua infância incluem brincadeiras em jardins iluminados pelo sol, risadas sem fim e, claro, o som das belas melodias dos pássaros. Então, em algum instante, houve uma terrível mudança, raiva, violência e um mar de sangue. Desde então, você está perdida, perambulando pelas ruas, auxiliada pela bondade de estranhos e rodeada pelas mesmas belas canções dos pássaros.

Por mais de um ano, você viveu nas esquinas, acumulando dinheiro para comprar pão velho e sementes, para então vender como ração para pássaros por 25 centavos o pacote. Você tentava manter as aparências desesperadamente. Até mesmo agora, você inveja a inocência da infância e gostaria de ser o tipo de mulher que as crianças querem visitar. Para alcançar esse objetivo, você enterrou profundamente sua raiva. Quando pombos ou pardais pousam em você, você sabe que pode se passar por um dos humanos à sua volta. Mas quando a lua crescente está no céu, você pensa mais uma vez



ROEDORES DE OSSOS

Nome: Lupina
Signador: Theurge
Crônicas: Compas
Raça: Lupina
Angário: Theurge
Nome da Matilha: Tótem da Matilha:
Conceito: Dona dos Pássaros

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força ●○○○	Carisma ●●○○	Percução ●●●○
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 ○○○○	Lidatença ○○○○	Ocultismo ●●○○
Instinto Primitivo ●●○○	Performance ○○○○	Política ○○○○
Manha ●○○○	Furtividade ●●○○	Rituais ●●○○
Lábia ●○○○	Sobrevivência ●●○○	Ciências ○○○○

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Fetichismo ●●○○	Sentidos Aguçados	
Ritos ●●○○	Comunicação com Espíritos	
	Nariz do Cachorro Faminto	

Reputação		Fúria		Vitalidade	
Gloria	●●●○○○○○○	□□□□□□□□		Escoriado	0 □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □		Machucado	-1 □	
□ □ □ □ □ □ □ □			Fetido	-1 □	
			Fetido Gravemente	-2 □	
Honra	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		Espancado	-2 □	
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □		Alejado	-5 □	
			Incapacitado	□	
Substância	●●●○○○○○○				
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □				
□ □ □ □ □ □ □ □					
Poder	●●●○○○○○○				
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □				
Cliath (1)					

nas terríveis épocas de sangue e fúria.
Conceito: Em algum ponto, você enlouqueceu. Se você foi humana anteriormente, você agora é algo mais feroz. Seus sonhos e visões do passado são tão perturbadores, que você não pode interagir com o mundo comum mais. Ao invés disso, você se passa por uma jovem senhora inofensiva que gosta de alimentar os pássaros. Os espíritos dos pássaros são as criaturas mais belas do mundo para você — você tenta se lembrar de todos os seus nomes e Dons que eles podem ensinar. Você se sente confortável cercada pela natureza, mas não sabe o motivo.

Dicas de Interpretação: A Nação Garou e a sociedade humana são igualmente estranhas para você. O único grupo em que você se sente realmente em casa, é nas antigas assembléias tribais dos Roedores de Ossos. Até mesmo num território pulsante seguramente protegido, você fica nervosa quando rodeada por um grupo de mais de quatro ou cinco pessoas. Olhando-os todos nervosamente, você agarra seu saco de Sucata perto do peito e sussurra coisas sem sentido para bloquear os pensamentos maus das outras pessoas. Casas humanas, ônibus e banheiros públicos, deixam você paranóica. Você prefere sentar em um parque público, encostar nos degraus de um grande prédio ou descansar em qualquer lugar rodeado por árvores. Assim fazem seus amigos, os pássaros. Você se sente bem quando está próxima de um grupo de crianças, pássaros ou espíritos de pássaros.

Equipamento: Casaco velho, óculos quebrados (vinte anos fora de moda), guarda-chuva surrado no estilo Mary Poppins, sacos de alpiste e pedaços de pão.

Mediador Impuro

Mote: Agradeço ao líder-rhya da seita por me permitir essa oportunidade de falar. Peço essa chance não apenas em meu nome — mas em nome daqueles cujas vozes nunca são ouvidas.

Prelúdio: Você nasceu como um monstro e provavelmente morrerá como um. Como impuro, você nasceu em Crinos, o trauma matou sua mãe no parto. Seu pai estava envergonhado o bastante para cuidar dela em segredo, mas ao enterrar o corpo, sua vergonha se tornou escárnio. Por um tempo, ele cuidou de você, mas apenas até encontrar a seita mais próxima que cuidava dos filhotes bastardos locais. Daí, você foi treinado para a guerra.

Ao crescer, você aprendeu que a única forma de “compensar” seu pecado original era viver e morrer pela defesa do caern. Assim que você ficou velho o bastante para entender o quão errado isso estava, você partiu sozinho. Você não queria a tribo de seu pai, sua reputação ou seus deturpados valores Garou, então você buscou outros impuros que o compreendiam. Sem nenhuma surpresa, quando você atingiu a puberdade, a maioria deles eram Roedores de Ossos. Você nunca andou com a mesma matilha de filhotes por muito tempo, mas quando o fez, ouviu atenciosamente o que os impuros tinham a dizer, assim como o que eles aprenderam.

A vida longe do caern era difícil — algo em você sentia uma profunda necessidade de rituais, cerimônias e uma matilha. Mudar-se de um território pulsante para outro era o melhor que você podia fazer. Afinal, sempre que você aparecia em uma assembleia do caern local, queriam colocar você para trabalhar na última cruzada dos anciões. Quando você não pôde mais suportar, finalmente começou a responder

ROEDORES DE OSSOS

Nome:	Raça: Impuro	Nome da Matilha:
Sigilo:	Anciões: Philodox	Totem da Matilha:
Crônica:	Comp: _____	Conceito: Mediador Impuro
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●○	Carisma: ●●●○	Percepção: ●●●○
Destreza: ●●●○	Manipulação: ●●●○	Inteligência: ●●●○
Vigor: ●●●○	Aparência: ●●●○	Raciocínio: ●●●○
Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ●●●○	Emp. c/Animais: ○○○○	Computador: ○○○○
Esportes: ○○○○	Ofício: ○○○○	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		
Anciões	Dons	Dons
Contatos: ●●●○	Raiva Primordial: _____	_____
Mentor: ●●●○	Verdade de Gaia: _____	_____
Totem: ●●●○	Resistência a Toxinas: _____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Ressaca		
Clônia	Fúria	Vitalidade
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escorido 0 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Machucado -1 □
_____	_____	Ferido -1 □
_____	_____	Ferido Gravemente -2 □
Flama	Consciência	Espancado -2 □
● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Aleijado -5 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Incapacitado 0 □
_____	_____	_____
Substância	Feridas de Vontade	Influência Tribal
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	(Opcional)
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	PARIAS:
_____	_____	DIFICULDADES SOCIAIS +1
Pacto	_____	COM AS OUTRAS TRIBOS
Clathr (1)	_____	_____

as suas exigências com suas acusações. Por trás da aparência monstruosa, havia uma mente Philodox. Com raciocínio aguçado e uma língua ágil, você era melhor destinado para política tribal que para serviço de guarda. Os anciões da maioria das outras tribos o repudiaram, mas os Roedores de Ossos estavam tão impressionados que o aceitaram imediatamente... o alistando numa causa muito mais nobre.

Conceito: Muitos Garou pensam nos impuros como peões e nos impuros Roedores de Ossos como descartáveis. Enquanto outros Philodox podem discursar sobre as preocupações dos impuros da seita nos seus jogos políticos, você trabalha para representá-los em assembleias da seita e da tribo. Claro, você foi forçado a muito serviço de guarda em sua juventude, para saber como defender a seita local, mas você prefere fazê-lo se todos realmente pertencem ao local, incluindo os impuros. Essa atitude herética pode não ser muito popular, mas como Roedor de Ossos, popularidade não é sua maior preocupação. A verdade é.

Dicas de Interpretação: Você aprendeu vivendo nos territórios pulsantes, onde aquele que tem uma opinião deve estar apto a falar o que pensa. Se você fala eloquente o bastante — e desafia quem se opõe a você mudando para sua massiva e repugnante forma Crinos — pode ser capaz de começar essa tradição na seita mais próxima também. Muitos impuros instintivamente aceitam seu papel mas, como estrangeiro, você aprendeu a ver além. Alguns anciões tradicionais sempre o rejeitarão mas, como muitos heróis de sua tribo, você está disposto a enfrentar as adversidades mais impossíveis. Se isso não funcionar, então talvez tenha que arcar com sua reputação, como o monstro que realmente é.

Equipamento: Moletom de um tamanho menor que o seu, jeans rasgados, botas Frankstein com bico de ferro, corrente de aço e uma cópia de *República* de Platão.



Frankweiller Puxa-Saco

Mote: Ó, sábios e reverenciados anciões, se eu fosse tão bravo, comporia uma ode para as façanhas de nosso mais capaz vigia e não há nada que amaria mais do que honrá-lo com meu humilde verso. <Limpendo a garganta> “Contemplem! Os músculos do poderoso lobo! Mais forte do que o aço forjado/...”

Prelúdio: Você sofreu pela sua arte. Na verdade, sua arte costumava ser tão ruim que fazia os outros sofrerem também. Desde criança, você tinha um amor pela literatura clássica, principalmente por grandes épicos de cavalaria e romance (Ah! Tennyson! White! Mallory!). Como uma criança feia e magrela, você sabia que nunca se tornaria um Rei Arthur, Robin Hood ou Beowulf, mas você realmente queria criar suas próprias histórias fabulosas de grandes heróis. Você conseguiu sua educação clássica de maneira difícil, mas com tanto tempo em suas mãos, você sempre foi um bom leitor.

A medida que envelhecia, você tinha pavor de qualquer um que fosse mais forte ou maior que você e, praticamente, venerava qualquer um que fosse bonito ou atlético. Se tornando inseguro e sentimental na adolescência, secretamente começou a escrever poemas sobre eles. Infelizmente, você era tão inseguro que fazia apenas imitações dos poetas gregos, resmungando para si mesmo suas frases. (Ah! Byron! Keats! Shelley!). Então, quando você tinha quatorze anos, você teve uma magnânima experiência: sua Primeira Mudança. Por quase uma semana, você realmente teve auto-estima o suficiente para compreender o poder que tinha. Até que encontrasse com outros Garou, que fossem mais espertos, mais fortes e mais heróicos que você. Agora, ao menos, você encontrou



ROEDORES DE OSSOS

Nome:	Raça: Hominídea	Nome da Matilha:
Signador:	Avô: Galliard	Totem da Matilha:
Crônica:	Compa: Frankweillers	Conceito: Frankweiller Puxa-Saco

Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●○○○	Carisma: ●●○○○	Petecção: ●●○○○
Destreza: ●●○○○	Manipulação: ●●○○○	Inteligência: ●●○○○
Vigor: ●●○○○	Aparência: ●○○○○	Raciocínio: ●●○○○

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

Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Contatos: ●●○○○	Persuasão: _____	
Parentes: ●●○○○	Chamado da Wylf: _____	
Ritos (Rit. de Contrição): ●○○○○	Calunária: _____	
Totem: ●○○○○	Grude: _____	

Renome		
Glória	Três	Visibilidade
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado 0 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Fetido -1 <input type="checkbox"/>
		Fetido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
		Espancado -2 <input type="checkbox"/>
		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
		Incapacitado 0 <input type="checkbox"/>

Fragorça Tribal		
Pelo	Força de Vontade	(Opcional) PARIAS:
Clath (1)	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	DIFICULDADES SOCIAIS +1
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	COM AS OUTRAS TRIBOS

heróis dignos de grandes épicos.

Conceito: Você aceitou completamente sua posição na sociedade Garou, por mais baixa que ela possa ser. Com toda a eloquência que pode juntar, você louva aqueles que são de posto maior do que você, celebrando suas conquistas. Isso não é feito por fraude ou inveja; você realmente é impressionado com eles, convertendo seus sentimentos para seus contos. Como todos os Galliards, você tem uma memória incrível para o renome de todos os Garou na seita, mas você é particularmente efusivo quando se trata dos anciões da seita. Você espera honestamente que seus companheiros de seita vivam de acordo com os grandes ideais que contêm na literatura que você lê. Algumas vezes, você até mesmo se surpreende com seus próprios feitos heróicos.

Dicas de Interpretação: Você é totalmente subserviente a qualquer um que seja de posto maior. Você gane, rasteja e implora pelo privilégio de servir tais grandes heróis. Na sua matilha, você apóia seu alfa tão fervorosamente quanto pode... ao menos que ele se volte contra um ancião da seita e, nesse caso, você o desafiará para ser o alfa. Obediência é um instinto. Você consegue o que quer pedindo para aqueles que podem dar a você mas, o mais importante, você respeita honestamente qualquer um que tenha mais poder que você.

Equipamento: Terno rasgado (com acolchoamento extra nos joelhos e cotovelos), bloco de notas e canetas (contendo infinitos poemas e cantos de glória louvando os anciões), caneca de café (para coletar moedas), espada e adaga de colecionador (compradas numa fétida Feira Renascentista), caderno de poesias manchado e rasgado.

Homem da Montanha

Mote: Merda, com certeza não crescem Espirais daquele tamanho aqui, crescem? Já que 'cês num colocam um encanto, eu vou cuidar disso, amiguinho.

Prelúdio: Na cidade grande, os caras pensam que você é só um tipo de caipira que não entende o mundo moderno. Eles pensam que você é forte, burro e ingênuo, apenas porque vem do interior. Caralho, você *saiu* do interior. Nasceu como um lobo vermelho nas colinas dos Apalaches. Logo que pode mudar para um Hominídeo de cabelos vermelhos — e encontrar algumas roupas — você quis explorar a cidade e ver o que encontraria por lá.

Emprego era fácil de arranjar, uma vez que alguém sempre precisa de mão de obra barata para erguer pesos ou em construções. Você não era muito bom em guardar o dinheiro que ganhava, mas sobrevivia. Por um momento, você trabalhou para alguns homens que lhe deram muita grana,



ROEDORES DE OSSOS		
Nome:	Raça: Lupina	Nome da Matilha:
Tipo:	Angário: Ahroun	Título da Matilha:
Crônica:	Compa: Caipiras	Conselho: Homem da Montanha
Atributos		
Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percução: ●●●●●
Destreza: ●●●●○	Manipulação: ●●●●○	Inteligência: ●●●●○
Vigor: ●●●●○	Aparência: ●●●●○	Raciocínio: ●●●●○
Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Prontidão: ○○○○○	Emp. c/Animais: ●●●○○	Computador: ○○○○○
Esportes: ●●○○○	Ofício: ●●○○○	Enigmas: ●○○○○
Briga: ●●●○○	Condução: ○○○○○	Investigação: ○○○○○
Esquiva: ●●○○○	Etiqueta: ○○○○○	Direito: ○○○○○
Empatia: ●○○○○	Armas de Fogo: ○○○○○	Linguística: ○○○○○
Expressão: ○○○○○	Armas Brancas: ●●●○○	Medicina: ●●○○○
Intimidação: ●●○○○	Lidatença: ○○○○○	Ocultismo: ●●○○○
Instinto Primitivo: ●●○○○	Performance: ○○○○○	Política: ○○○○○
Manha: ○○○○○	Furtividade: ○○○○○	Rituais: ○○○○○
Lábia: ○○○○○	Sobrevivência: ●●○○○	Ciências: ○○○○○
Vantagens		
Antecedentes	Dons	Dons
Parentes (Caipiras): ●●●●●	Salto da Lebre: _____	_____
○○○○○	Toque da Queda: _____	_____
○○○○○	Resistência à Toxinas: _____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
○○○○○	_____	_____
Ressaca		
Glória	Fúria	Vitalidade
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Escoriado 0 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____	Machucado -1 □
_____	_____	Fetido -1 □
_____	_____	Fetido Gravemente -2 □
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Canseira	Espancado -2 □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	Aleijado -5 □
_____	_____	Incapacitado □
Sobrevivência	Força de Voluntade	Fragorça Tribal
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	(Opcional)
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	PÁRIAS:
Peso	_____	DIFICULDADES SOCIAIS +1
Cliath (1)	_____	COM AS OUTRAS TRIBOS

principalmente por quebrar pernas e assustar as pessoas. Esses caras não eram corretos. Quando outros Garou o acharam, encontraram outras formas de recompensá-lo pelo seu trabalho. Sim, eles também queriam que você quebrasse pernas e assustasse as pessoas, mas você suspeita que eles façam isso por razões melhores.

Conceito: Você gosta de uma boa briga e você é bom em lutas-livre. Com seus 2 metros de puro músculo, você tem problemas em encontrar qualquer coisa que o sirva melhor do que uma camiseta gigante e macacões jeans. Após anos como um lobo, você não se incomoda em pentear seu cabelo ou aparar sua barba, lavar-se é algo ainda novo para você. Mas seus companheiros de matilha o respeitam pelo talento genuíno.

Dicas de Interpretação: Você é burro como um saco de batatas, mas pelo menos é honesto. Você pode não ser educado, mas você pode sentir quando alguém não está sendo correto com você. A vida é simples para você e você não pode ver por que todo mundo a sua volta torna tão complicada. Fale com frases simples, direto ao ponto, em qualquer conversa que estiver tendo e uive de alegria quando tiver a chance de lutar. Você chega ao ponto de (literalmente) pular em uma briga de qualquer outra pessoa.

Equipamento: Macacão, cinto de corda, camiseta, saco de batatas, jarra de brilho da lua (feita com as batatas), pedra (escondida no saco de batatas) e revista de luta-livre profissional.

Lendas

Corazon Bitefinder

Nascido como filho de um pescador português no final do século XV, Corazon Bitefinder amava o mar desde que nasceu. Ele ficou apavorado quando sua mãe tentou afogá-lo, mas seu pai ficou ainda mais surpreso quando ele sobreviveu. A partir desse momento, ele viveu uma vida encantada, apesar dos barcos emborcados, mares violentos e até mesmo o ocasional ataque dos monstros marítimos criados pela Wyrn. Com cada geração contando a história de Bitefinder, a história de sua vida tomou proporções épicas.

Desde cedo, Corazon partia para o mar com seu pai para pegar peixes, mostrando imediatamente um talento especial impressionante para encontrá-los. Apesar de não ser educado nos caminhos dos espíritos, ele surpreendeu seu pai com canções que praticamente chamavam a pesca do dia para dentro do barco. Sua mãe, por outro lado, ficava horrorizada com tal talento sobrenatural. Alguns meses, ela insistiria que o garoto tinha aprendido as artes negras da bruxaria. Em outros meses, ela dizia que o verdadeiro pai do garoto era um incubo que a seduziu durante à noite. Na verdade, a mãe do garoto não sabia que era uma Parente. Ela nunca falou do verdadeiro pai do garoto e sempre fora reticente em dizer a vergonhosa história de *seu* próprio pai, um apimentado pirata velho que morreu logo após seu nascimento.

Incapaz de suportar os abusos e insanidade da mãe, Corazon partiu para o mar em um navio pesqueiro com

14 anos. Daquele momento em diante, ele se tornou um lendário “Jonas”, conhecido por toda Nação Garou. Todo navio que ele navegava conhecia a catástrofe, ainda que, de alguma forma, o mar sempre poupasse Corazon. Em sua quinta e última viagem, Bitefinder passou pela sua Primeira Mudança, um evento que levou a um imenso pânico em seu navio e à eventual morte de todos a bordo.

Um Campeador de Parentes enviado duas gerações antes, revelou esse notório garoto a um território pulsante de Roedores de Ossos portugueses, abaixo das docas de Lisboa. Os anciões insistiram que o garoto nunca partisse ao mar novamente. Ao invés disso, ele foi alistado para usar seus Dons para pegar comida para os pobres e necessitados humanos e homínídeos dos quais a tribo cuidava. Quando tinha 18 anos, Corazon estava pronto para navegar novamente, os anciões gostando ou não.

Então, em 1540, um dos maiores eventos da história da tribo aconteceu: o Chamado dos Ratos de Lisboa. Oculto dos olhos vigilantes, e disfarçados como um colorido banquete dos tolos, os anciões dos Roedores vieram de toda a Europa para falar das viagens ao Novo Mundo. Os anciões sabiam que muitas outras criaturas sobrenaturais, dos Sanguessugas aos Espirais Negras, também ansiavam para explorar o novo continente. Dessa forma, nos primeiros estágios do Chamado, houve alguns poucos voluntários para tal Êxodo.

Os anciões tribais riram quando Corazon Bitefinder insistiu que ele iria até o Novo Mundo, escondido no próximo navio que fosse para a América. Apesar de sua coragem ter sido admirada, sua reputação por afundar todo navio que já havia estado a bordo o precedia. Ultrajado, Corazon saiu para provar que todos eles estavam enganados, determinado a quebrar qualquer maldição que tivesse herdado. Uma matilha de Roedores de Ossos marinheiros se voluntariou para seguir sua liderança, ávida para ganhar glória e reputação, e nervosa com o risco de não sobreviver para reivindicar tais méritos.

Corazon estava miserável durante os primeiros meses da viagem. Os Roedores de Ossos usavam seus Dons espirituais (como Embaçamento da Própria Forma) para permanecer a bordo, e usaram outros Dons (como Culinária) para se sustentar, comendo partes descartadas de peixes, madeira podre do compartimento de carga e estopa de calafate. Quando sua moral estava lá embaixo, Corazon percorreu atalhos no deque para se lembrar pelo que estava lutando. Ele testemunhou o reflexo espiritual do mar aberto — uma visão que sempre animou seu espírito — e a monstruosa criatura da Wyrn que estava prestes a devorar o navio. Em uma batalha terrível, a matilha de Corazon enfrentou a besta em uma épica batalha de pirataria com pinos de cordas, guindastes de carregamento, cordas grossas e garras afiadas. Como a história é contada, Corazon por fim saltou na água em sua forma Crinos para golpear a besta em seu coração com a âncora do navio. Se essa história de pescador é verdadeira, ainda é uma questão de muito debate.



De qualquer forma, Corazon Bitefinder retornou do Novo Mundo dois anos depois, com histórias de matas selvagens enormes que aguardavam os filhotes e cliaths da tribo. Como disse um Galliard, se Bitefinder podia sobreviver à viagem, ele tinha certeza de que qualquer Roedor de Ossos poderia. Confiantes de que os navios de Bitefinder não mais afundariam, a ninhada do Rato se acumulou a bordo dos navios. O filho de pescador ajudou pessoalmente mais de uma centena de Garou de sua tribo a fazer a jornada para o Novo Mundo e traçou o caminho para uma inteira geração de Roedores de Ossos americanos.

Henri Eau-de-Fleur

No final do século XVIII, Henri Eau-de-Fleur, orgulhosamente representava as “massas imundas” de Paris... em mais de uma maneira. Quando ele foi levado pela primeira vez a um caern Garou como um filhote, ele era novo demais para anunciar sua linhagem e ancestralidade. Ele não precisava uivar anunciando sua presença, pois tinha um certo... ar... que sempre o precedia. Apesar de ter certo talento para atrair espíritos, eles ensinaram ao precoce impuro, dois antigos Dons, que ele era muito inexperiente para controlar: Simular Cheiro de Mel Doce e Odor da Multidão. Seu domínio desses caminhos místicos realmente incomodava demais, pois como deformidade de impuro, ele possuía uma fragância sobrenaturalmente potente.

Devido à sua incomum deformidade e avassalador fodor, Henri era completamente desqualificado para servir à Nação Garou como os outros impuros. Sua “presença” fazia com que fosse impossível se mover silenciosa, cautelosa ou furtivamente pelas divisas do caern. Apenas a tribo dos Roedores de Ossos lhe daria abrigo, e mesmo assim, eles ainda o mantinham a uma certa distância. Determinados a salvar um filhote que ninguém queria reconhecer, eles alistaram Henri para patrulhar as áreas ao redor dos territórios pulsantes parisienses, mas insistiram que ele assumisse um “trabalho especial” permanente, permanecendo no subterrâneo. Henri foi treinado para patrulhar os esgotos abaixo de Paris, um trabalho perigoso que nenhum Garou em sã consciência se disponibilizaria a fazer.

Afastado pelos Garou do mundo da superfície, ele foi para o subterrâneo como um mosca voa para as fezes. Completamente misturado aos odores, ele ficava completamente esquecido ao pior dos temores que os esgotos podiam fornecer. Para ele, urina e perfume cheiravam iguais. Porém, ele não podia rastrear sua presa, não podia usar Sentir a Presa e, tragicamente, era completamente incapaz de usar Sentir a Wyrn. Com uma vida toda perambulando a cidade oculta abaixo de Paris, no entanto, ele desenvolveu outras formas de desmascarar as evidências de outras criaturas que viviam no subterrâneo.

Seus primeiros rivais foi um grupo de Ratkin gamines, criaturas furtivas que acharam o destino sombrio de Henri impressionante. No primeiro



momento, as mulheres do grupo o provocaram, galanteando-o com flores e perfumes. Ele respondeu urinando nos presentes, apesar de ninguém saber se isso foi com a intenção de desafiar ou de elogiar. Porém, uma vez que ele se portou de igual para igual com outras criaturas sobrenaturais — digamos, ao andar em meio às fezes e urina — ele lentamente aprendeu a rastreá-las sem ser observado. Dirigindo-se aos territórios pulsantes dos Roedores através de uma série de intermediários e locais de encontro duvidosos, ele lentamente criou uma história sobre a Mãe Rato estar liderando esse grupo de gamines. Com os bigodes prontos para a vindoura força da Wyld, a líder anciã do grupo estava conspirando uma campanha de terror e traição contra os habitantes da superfície. Henri não via isso como uma ameaça, mas como um fato repleto de possibilidades.

O nariz de Henri nunca se aguçou mais, mas seus olhos sim. Amigo de espíritos que os outros achariam repulsivos, ele aprendeu a enxergar as coisas invisíveis ao seu redor. Ao induzir os olhos de criaturas mais sensíveis à água, ele também aprendeu a, talvez, mais incomum utilidade do Dom: Embracamento da Própria Forma. A medida que se tornava uno com a névoa e os vapores dos túneis de Paris, ele podia flutuar no ar, entrando e saindo das reuniões de outro grupo de criaturas sobrenaturais: Hostes dos Nosferatu que infestavam a cidade, para a preocupação dos Sanguessugas acima do solo.

O fétido impuro gradualmente descreveu a seus superiores a crescente campanha de espionagem entre três facções dos morto-vivos. Os Nosferatu de Paris nutriam um imenso ódio por alguns poderosos Ventrue, a

nobreza dos Sanguessugas que se alimentava das cortes da corrupta aristocracia. Ele também começou a ouvir os contos dos Toreador, degenerados artistas arrogantes. O impuro começou a compreender um grande esquema que se juntava, como muitos túneis indo ao mesmo estuário ou talvez vários rios prontos para irem a um mesmo rio.

Apenas os Roedores de Ossos tinham a fortitude de suportar os ataques subterrâneos contra os moradores dos esgotos. Usando a informação que Henri reuniu, várias matilhas partiram para o subterrâneo... e uma após a outra. Após tanto os Ratkin e os Nosferatu terem grandes perdas, Henri sugeriu uma trégua, junto com uma breve aliança contra um inimigo comum: dois grupos de Sanguessugas que controlavam a nobreza parisiense. Era uma oferta que nenhum lado podia recusar. Por trás de seu escabroso e nojento exterior, Henri descobriu uma maneira de eliminar quatro dos mais mortais grupos de inimigos de sua tribo, embora eles fossem hesitantes em encará-lo.

Em um dia quente de maio, os detritos do mundo sobrenatural saíram dos túneis abaixo de Paris para afogar toda sua oposição. Os Ventrue e Toreador cambalearam com o fedor enquanto fugiam das presas e garras. Dentro de um mês, os Sanguessugas de Paris sucumbiram a uma força esmagadora e, temporariamente, perderam a posse da nobreza mortal. Talvez seja uma coincidência que poucos meses depois dessa mudança no poder sobrenatural, a enfraquecida nobreza mortal caiu perante seus próprios rivais, mas o impuro parisiense acha que não. Saído das sombras, Henri Eau-de-Fleur ajudou a virar a maré nas batalhas da Revolução Francesa. Apesar de ter morrido, suas memórias permanecem, vagando pelos túneis e esgotos abaixo de Paris.

Jovem Blackie Chuzzlewit

Pobre Chuzzlewit! Os contos de suas desventuras ressoaram pelos territórios pulsantes da Londres Vitoriana, assustando filhotes com contos de seus triunfos e derrotas. Cada vez que uma criança Roedora de Ossos era enfeitada pelo conto, a saga começava da mesma forma: a mãe do Jovem Chuzzlewit fora antes uma bonita mulher, a amável amante de um rico e poderoso industrialista. Porém, quando ela anunciou que carregava uma criança, o pai rejeitou a criança ainda não nascida. Apesar de sua mãe se voltar desesperadamente para outras pessoas procurando por ajuda, ela não encontrou nada, apenas escárnio. O grosso senhor que criava seu filho partiu para a América, para erguer um império de trilhos de trem, e seu antigo amante foi forçado a implorar por comida. Desgraça e miséria! Miséria e desgraça!

O patético infante da jovem mulher nasceu na escuridão da noite, sob o signo da lua nova. Para aliviar a dor do parto, ela sucumbiu à tentação do maldito rum, estupidamente gastando as poucas moedas que sobravam. Cambaleando pela neblina de Londres com seu bebê, ela caiu no Tamisa... e quase afogou o Jovem Chuzzlewit, Nosso Herói! Sua mãe afundou como uma rocha e sua



alma logo ergueu-se ao Paraíso. Porém, milagrosamente, seu pequeno infante surgiu na praia, abaixo das docas do East End, destinado a ser um moleque das ruas.

Pobre Chuzzlewit! Deixado na porta de um orfanato! Criado com vegetais rançosos e podres! Fugiu de casa com seis anos! O pequeno herói jurou que trabalharia e seria bem sucedido na vida, mas quando confiou em um homem mais velho que o ofereceu trabalho, ele inocentemente acabou em uma fábrica têxtil, onde crianças eram escravizadas por um minúsculo salário. Ferido, chorava para dormir toda noite! Vivendo em um distrito industrial, seu cabelo e suas roupas eram manchadas com ferrugem!

Ainda assim, Chuzzlewit trabalhou duro, guardando dinheiro o suficiente para se mudar de Londres, para uma cidade cheia de promessas. O pequeno vilarejo tinha se revigorado por um promissor novo negócio: a abertura de uma mina de carvão. Chuzzlewit deixou a poluição da cidade para respirar o ar fresco do interior todas as manhãs... antes de ir para o subterrâneo para manchar sua face, mãos e pútridas roupas com carvão mineral. Quão trágico, que uma vida de trabalho duro seja recompensada com pobreza!

E a medida que Blackie ficava mais velho, sua vida tomou muitos rumos trágicos, um cada vez mais trágico do que o último! Ele não sabia a verdadeira identidade de seu pai, um rude Cavaleiro do Ferro, que fez fortuna comprando e vendendo terras no Oeste Americano. Para você ver, após suportar a negação de seu pai, a vergonha de crescer em um orfanato, a dureza das indústrias têxteis e das minas de carvão, os anos de doença graças aos

vapores do carvão, Blackie Chuzzlewit estava completamente despreparado para descobrir que seu pai tinha sido um **lobisomem**! Ah, o horror! A vergonha! A empolgação de tudo isso!

Aos treze anos, Blackie considerava os trabalhadores da vila de Deadswallow seus verdadeiros irmãos. Até o dia que dez deles ficaram presos na mina de carvão! Sobrepujado pela tristeza, ele gritou para a lua cheia em sua fúria! Lágrimas escorreram por suas bochechas enegrecidas, ele praticamente saltou para a mina, para ajudar a salvá-los! Gritando em dor, ele não podia ajudar seus irmãos! Em sua seriedade, ele se transformou em um monstro raivoso!

E ainda pior, após cair em um dos fossos profundos da mina, ele se encontrou em outro mundo, a medida que ele caía para ainda mais fundo! Veja, por outro milagre do destino, ele escapou da morte certa ao acidentalmente “percorrer atalhos” para um universo paralelo que refletia o próprio mundo dele — um feito verdadeiramente heróico, entrar na Penumbra tão jovem! Heróico e ainda triunfante! Que bastardo sortudo!

Fugindo de um mundo de sentido e sensibilidade, ele logo se encontrou em uma poderosa cruzada através de um místico mundo espiritual. Que maravilhas encontrou ali! Que horrores! Estranhas bestas incapazes de até mesmo habitar as terras do outro lado do espelho! Criaturas horrendas, impossíveis para o mundo de ciência compreender! Após uma vida testemunhando a exploração dos inocentes ao seu redor, sua busca por dez homens abandonados em uma mina de carvão o conduziu para um terrível reino, uma ferida profunda na própria criação: o mundo de pesadelos que depois formaria a base para o Reino Próximo da Cicatriz.

Assustado e sozinho, chorou no entulho do mundo que viu. Peregrinando como se estivesse em um sonho, ele viu as almas de incontáveis jovens trabalhando nas fábricas, minas e nas prisões de escravos da chamada Revolução Industrial. E assim, nesse reino, ele prometeu que nunca mais usaria as algemas da repressão e que as arrancaria e destruiria os laços que prendiam jovens como ele! Viva ao Jovem Chuzzlewit! Viva!

Durante o reinado da Rainha Victoria, os filhotes de Roedores de Ossos de Londres tremeram com esse e outros contos das aventuras do Jovem Blackie Chuzzlewit, na terra mágica da Cicatriz. Esse resumo, nada mais é do que o primeiro de mais de trezentos capítulos da história de sua vida. A história completa de suas aventuras foi colocada na forma de uma série por Galliards dos territórios pulsantes do Império Britânico por muitos anos. Eles diziam que novas histórias de Chuzzlewit chegavam para eles em mensagens trazidas nas pequenas patas de espíritos do rato que seguiam Blackie em suas aventuras. Claro, outros insistiam que essas aventuras não são nada além do produto do líquido demoníaco que cria tais contos fantásticos. Para eles, nós dizemos um grande “Foda-se!” Nunca esqueceremos os triunfos do Jovem Blackie Chuzzlewit! Viva!

Mãe Larissa

Como líder de seita da Seita Verde, no Central Park de Nova York, Mãe Larissa é uma das Roedoras de Ossos com maior prestígio na Nação Garou. Apesar das inúmeras tentativas de depô-la, incluindo conspirações lideradas por traidores de sua própria seita, o apoio das dúzias de Roedores de Manhattan a manteve no poder. Larissa se tornou uma Mãe Tribal após décadas de generosidade e compaixão com aqueles que necessitavam, principalmente com filhotes e cliaths de sua própria tribo.

Sua seita urbana é baseada em um caern de amizade, onde diferentes tribos e até mesmo diferentes criaturas sobrenaturais podem colocar de lado suas diferenças e conversar sobre seus problemas. Como líder da seita, ela é conhecida por receber e proteger qualquer um que esteja em perigo, em problema ou fugindo. Várias vezes, os outros Garou a avisaram que esses fracos colocam sua seita em risco, mas tanto ela quanto sua tribo estão dispostos a pagar as conseqüências por sua compaixão.

Mãe Larissa também é conhecida por sua perspicácia como uma poderosa Theurge, uma reputação que ela mantém em guarda. Para pessoas que ela conhece e respeita, ela é uma mentora atenciosa e cuidadosa, mas para estranhos, ela se apresenta como uma louca bruxa velha. Oculta em uma das ilhas de um dos lagos do Central Park, ela geralmente recebe visitantes enquanto mexe um caldeirão de fluídos repulsivos e não identificados. Em certas ocasiões, ela oferece sua última mistura para as pessoas que precisam — um modo de testar a disposição deles em confiar nela.

Após décadas de consultoria com todo tipo de ouvintes, a velha bruxa coletou uma enorme coleção de histórias sobrenaturais, que ela alegremente compartilha com quaisquer filhotes que a ouçam. A maioria das histórias possui o estilo e a graça de histórias de terror de Halloween (“Heh, heh, heh! Ouçam, garotos! Esse é um conto que certamente vai congelar os seus ossos!”). Apesar de poucos se lembrarem disso, partes de seus personagens são baseados em uma obscura revista em quadrinhos da Vesuvius, *House of the Dying*, publicada no início dos anos 50.

Ninguém sabe a verdadeira idade da Mãe Larissa ou por quanto mais tempo seus rituais de Theurge podem sustentá-la em sua idade avançada. Enquanto os Roedores locais possuem grande respeito por sua anciã, alguns Garou das outras tribos questionam se ela ainda é capaz de liderar. Em anos recentes, ela se tornou relutante em deixar as fronteiras do Central Park. Algumas vezes, ela é até mesmo incapaz de deixar sua ilha oculta. Apesar de tudo isso, desde que ela possa manter os rituais apropriados, manter os ideais de sua tribo e derrubar as conspirações locais, os Roedores de Ossos estão esperançosos de que a velha mendiga governe por muitos dos vindouros anos.

Raça: Hominídea



Augúrio: Theurge

Posto: 4 (Athro)

Físicos: Força 1 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 4, Expressão 5, Manha 4, Lábria 3

Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 2, Liderança 3, Armas Brancas 3, Performance 4, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Linguística (Espanhol) 1, Medicina 4, Ocultismo 3, Rituais 5

Antecedentes: Contatos 4

Fúria: 5, **Gnose:** 7, **Força de Vontade:** 8

Dons: (1) Culinária, Toque da Mãe, Persuasão, Resistência a Toxinas, Sentir a Wyrn, Comunicação com Espíritos; (2) Gerar Ignorância, Comandar Espíritos, Visões, Fitar; (3) Exorcismo, Olhar Paralisante, Percepção do Invisível, Remodelar Objeto; (4) Captura à Distância

Rituais: Qualquer um que o Narrador achar apropriado (ela é uma Theurge de alto posto)

Fetiches: Grã-Klaive. A Grã-Klaive de Larissa foi um “legado” de um Andarilho do Asfalto que caiu durante um ataque dos Espirais Negras à Seita Verde (Larissa não fala de qual lado o Andarilho estava). O nome da lâmina é “Cutelo da Casa Trovejante” e os

Andarilhos do Asfalto ficariam estarecidos se soubessem que esse poderoso artefato de sua tribo está atualmente guardado em algumas moitas do Central Park, para caso a velhaca Roedora de Ossos precise dele algum dia.

Carlita Cuñterrez, "Grande Mana"

Histórico: Nem todos os Garou passam pela Primeira Mudança durante os estranhos anos da adolescência — para alguns, acontece desagradavelmente mais cedo. Carlita é uma dessas Garou e ela assumiu sua natureza Lupina de uma maneira que poucos outros jovens lobisomens fazem. Apesar de sua Primeira Mudança ter sido certamente traumática — ela tinha se escondido em um de seus esconderijos no centro de Tampa quando a mudança aconteceu, Carlita permaneceu com seu raciocínio, para encontrar uma família de cubanos morta e despedaçada ao seu redor — ela rapidamente compreendeu que para se ajustar ao que ela era, ela tinha que dar seu melhor na guerra do Apocalipse.

Agora, com 15 anos, Carlita é um prodígio. Para se reconciliar com aquela infeliz família, Carlita quer se tornar uma Mãe ou até mesmo Avó entre os Roedores de Ossos, algum dia. Ela já deu seus primeiros passos, ganhando o nome de “Grande Mana” como reconhecimento de seu posto e objetivo. O *modus operandi* de Carlita não é do tipo de política pseudo-liberal de progressos sociais que os Garou ignorantes frequentemente relacionam aos oprimidos Roedores de Ossos. Seus métodos são muito mais diretos. Como uma Philodox, ela sente-se eminentemente qualificada para julgar o valor de seus adversários, mas também para assumir o papel de justiceira, chutando o saco desses adversários e então enterrando sua Adaga de Dente em seus pescoços enquanto eles se curvam. Outras candidatas para Mães e Avós frequentemente se estabelecem como zeladoras, ajudando os outros. Carlita prefere ajudar eliminando os perigos. Até hoje, ela derrotou Malditos e Dançarinos da Espiral Negra, serviu como facilitadora entre a Seita da Baía Ferida e a Seita do Norte, no oeste central da Flórida e, até mesmo, ajudou uma matilha de Garou a desafiar um Maldito da Sabedoria e a fera da Wyrn Jo'cllath'mattric.

O plano atual da Grande Mana a trouxe de volta à Tampa, onde ela continua a servir como braço direito da Mãe Eldrige em Tampa e como “voz do sul” entre as duas seitas.

Imagem: Carlita é alta e magra, o que é evidenciado em sua forma Lupina tanto quanto em sua forma humana. Como uma mulher, ela mede 1,60 e parece mais baixa com sua grande jaqueta do exército e calças largas ou jeans. Seu cabelo é preto e fibroso, que ela sempre deixa embaixo de um antigo boné do Tampa Bay Bucs. Em sua forma de lobo, seu pêlo é manchado de marrom e preto, fazendo com que ela pareça mais com um vira-lata crescido que com um lobo. Até mesmo em sua forma Crinos, Carlita é magra, dando a ela uma enganadora aparência frágil.

Dicas de Interpretação: Como uma jovem Garou, você não recebe muito respeito e isso realmente a deixa puta. Ei, você não chegou até o segundo posto sendo uma criança melequenta — você é muito esperta e, às vezes, as outras pessoas precisam aprender a não julgar um livro pela capa. Para seu desgosto, no entanto, essas outras pessoas estão certas às vezes; você ainda tem muito da impetuosidade de sua juventude. E tem a questão do seu apetite, também. Você está sempre com fome e não importa o que você coma, sempre tem gosto de cachorro queimado. Cara, isso é uma bosta.

Raça: Hominídea

Augúrio: Philodox

Posto: 2 (Fostern)

Físicos: Força 1 (3/5/4/2), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4 (2/1/1/1), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 1, Expressão 1, Manha 4, Lábria 1

Perícias: Empatia com Animais 1, Ofícios 1, Condução 1, Armas de Fogo 1, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Computador 2, Direito 1, Lingüística (Inglês) 1, Rituais 1

Antecedentes: Contatos 3, Mentor 2

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

Dons: (1) Persuasão, Faro para a Forma Verdadeira, Grude, Verdade de Gaia (2) Gerar Ignorância, Perturbar



Tecnologia

Rituais: Ritual da Dedicção do Talismã

Fetiches: Adaga de Dente

ROEDORES DE OSSOS

Nome:

Raça:

Nome da Matilha:

Fogador:

Augúrio:

Totem da Matilha:

Crônica:

Campo:

Conceito:

Atributos

Físicos

Sociais

Mentais

Força	OOOOO	Carisma	OOOOO	Percepção	OOOOO
Destreza	OOOOO	Manipulação	OOOOO	Inteligência	OOOOO
Vigor	OOOOO	Aparência	OOOOO	Raciocínio	OOOOO

Habilidades

Talentos

Perícias

Conhecimentos

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

Antecedentes

Dons

Dons

_____	OOOOO	_____	_____	_____	_____
_____	OOOOO	_____	_____	_____	_____
_____	OOOOO	_____	_____	_____	_____
_____	OOOOO	_____	_____	_____	_____
_____	OOOOO	_____	_____	_____	_____
_____	OOOOO	_____	_____	_____	_____

Renome

Fúria

Vitalidade

Glória

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

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

Honra

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Cinose

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Sabedoria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Força de Vontade

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Pasto

Fraqueza Tribal

(Opcional)
PÁRIAS:
DIFICULDADES SOCIAIS +1
COM AS OUTRAS TRIBOS

R O E D O R E S ^{DE} O S S O S

Humano *Alabro* *Crinas* *Alvo* *Lupino*

Nenhuma
Mundança

Força(+2)___	Força(+4)___	Força(+3)___	Força(+1)___
Vigor(+2)___	Destreza(+1)___	Destreza(+2)___	Destreza(+2)___
Aparência(-1)___	Vigor(+3)___	Vigor(+3)___	Vigor(+2)___
Manipulação(-1)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___	Manipulação(-3)___
	Aparência 0		

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

Dificuldade: 7

Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

OOOOO
OOOOO

Fetiches

Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado
Item: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		<input type="checkbox"/> Dedicado

Dons

Rituais

Combate

Arma/Manobra	Teste/Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente

Armadura
Nível: _____
Penalidade: _____
Descrição: _____

RONDRETES DE OSSOS

Natureza: _____

Comportamento: _____

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Antecedentes Detalhados

Aliados

Fetiches

Contatos

Totem

Parentes

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Sucata, Bugingangas e Sague

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Bens (Possuídos) _____

Adquirido em: _____

Seta

Nome: _____

TOTAL GASTO: _____

Localização do Caern: _____

Gasto em: _____

Nível: ____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Territórios Pulsantes Atuais: _____

Pai/Mãe Tribal: _____

Agradecimentos: A Vitória dos Humildes

*Mulambo chegou para detonar essa porra!
Mulambo chegou para detonar essa porra!
Mulambo chegou para detonar essa porra!
Mulambo chegou para detonar essa porra!*

— Soulfly, *Mulambo*

Comida quente é bom de mais!

Depois de termos atrasado o livro que sairia em Dezembro, quebrando uma tradição de vários meses com livro, estamos aqui entregando o Livro de Tribo Revisado de uma das tribos mais erroneamente estereotipadas, estando cada vez mais perto de fechar todos os livros de tribo e, certamente, teremos feito isso ainda em 2008.

Não sei se teremos oportunidade de lançar outro livro antes de nossa Primeira Grande Assembléia, que ocorrerá em São Paulo, sob a hospitalidade de Camila “Dança com Estrelas”, mas fica aqui marcado que, depois de várias batalhas, contra inimigos abstratos (e outros não tão abstratos assim), teremos a oportunidade de estarmos juntos no primeiro evento, na primeira festa, do maior grupo de tradução livre do Brasil. Estaremos juntos. Juntos.

Informações Secretas

Estranhamente, este livro deixou de publicar a visão de um pontos da Lítania (ver Capítulo Dois). Antes que pensem que se trata de um erro do Nação Garou, observem que no livro original o mandamento “Pode-se Desafiar o Líder em Tempos de Paz” foi omitido. Não sabemos se os Filhos do Rato não possuem nada a declarar ou o quê, fato é que o ponto de vista não está lá.

Brincadeiras à parte com os grandes Roedores de Ossos, pensamos que a cada dia estamos mantendo, quando não evoluindo, a nossa qualidade. Este trabalho não se trata apenas de Glória, mas também de Honra (por darmos sempre o melhor que podemos) e Sabedoria (pois estamos doando nosso tempo para uma coisa que, embora nem todos pensem assim, é por uma boa causa). Esse é nosso Renome mais importante!

Hoje não somos parceiros, somos amigos. Quer descobrir o que isso? Venha para o Nação Garou e faça parte da história de Lobisomem: O Apocalipse no Brasil!

Notas da Tradução

(1) Não encontramos os termos em português para algumas coisas dos Ratkin (Twitchers, no Dom Face na Multidão; e Munchmausen, no Dom Confie em Mim). Então optamos por Agitadores (Twitchers) e deixamos Munchmausen como está, ao exemplo dos Frankweilers dos Roedores de Ossos que não foi traduzido para o português (Responsável: Chokos).

(2) A Qualidade Batalhador no livro original fala em 20 a 30 horas de trabalho por semana, como interpretamos que isso é MUITO lá nos Estados Unidos, adaptamos a nossa realidade. Aqui, a carga horária de trabalho semanal é de 44hs semanais, por isso usamos os valores "entre 40 e 50 hs" de trabalho naquela Qualidade. Isso é para ter em mente que a carga de trabalho necessária para se manter tal Qualidade é dura (por Folha do Outono).

(3) O Fetiche, antes conhecido por Dedão de Gaia, teve seu nome alterado para Luva do Caroneiro. Apesar do efeito ser praticamente o mesmo, a descrição do item que é feito o fetiche não é e, outra, o nome original também não é o mesmo do velho fetiche que há no livro antigo de tribo (Nota de responsabilidade de Bone).

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Ancião Iluminado

Um pouco demorado, mas enfim lançado. Livro de Tribo: Roedores de Ossos. Foi duro de fazer, as datas comemorativas chegaram, o carnaval se aproxima, o pessoal sai de férias, meu hd resolve dar problema, mas superamos tudo isso. O livro, assim como a tribo, é um sobrevivente.

A todos os que nos ajudaram, como sempre o fazem, meu muito obrigado. Até mesmo para aqueles que se limitavam a aparecer nos tópicos e nos incentivar com o trabalho. Vocês sempre são importantes em nosso trabalho. Obrigado a todas as mais de 2000 pessoas que aparecem na nossa comunidade. Comunidade essa que agora se agita com a proximidade de nosso primeiro evento. Lica e Camilinha, valeu pelo empenho, hein!?!?

Até nosso próximo livro, pessoal! E não deixem que as palavras desse livro façam com que vocês pensem na fantasia da pobreza criada pela White Wolf como real. A realidade é bem mais dura do que isso.

Cizinho "Dono-do-Pedaco"

Ragabash Roedor de Ossos Cliath

You give a little love
and it all comes back to you;
You've gonna be remembered
for the things that you say and do.

Lararararará...

Paul Willians - You give a little love
(Tema do comercial da Coca-Cola)

Poderia ter sido uma música do Elvis, mas foi o Paul quem conseguiu expressar em apenas duas frases tudo o

que representa este trabalho. O livro dos Roedores de Ossos, talvez seja o que melhor se identifica com a Nação Garou. É um custo insignificante o tempo e trabalho gastos nas traduções desta obra em meio à honra de estar presente nesses créditos. É gratificante ser um membro da Nação Garou, e é uma honra ser um representante dos Roedores de Ossos.

Tenho muito a agradecer à minha namorada, que foi grande ajuda na digitação, às longas madrugadas que me mantiveram traduzindo, e à Nação Garou, que me deu essa oportunidade de lutar contra a Wyrms lado a lado. Ah! E um grande abraço para a galera do RPG da Trindade!!!

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocrucible, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho

(som de alguém sendo chicoteado)

"Boa sorte em seu novo trabalho, rapaz!"

— Nação Garou

Bone "Sparks-of-Wisdom"

Theurge Fianna Cliath

Os párias, o lixo da sociedade Garou. Os Roedores de Ossos são um mal que todas as outras tribos precisam aceitar. Escondidos em seus cantos escuros, rastejando pelos becos e cantos escuros, escutando os lamentos e segredos daqueles abandonados, dos sem-teto. Os sussurros dos desesperados, no meio da noite, que só eles e o vento conhecem. Quanta sabedoria! Quantas histórias, quantas canções nas ruas. Os Roedores valorizam o pouco que tem. As sobras, os restos, o descartado, tudo para eles são tesouros inestimáveis, como só poderia ser para quem não tem mais nada a perder.

Os Roedores não jogam limpo, eles têm suas artimanhas, conhecem os velhos truques, sabem como fazê-los funcionar, como aplicá-los. E isso pode fazer a diferença para vencer a guerra do Apocalipse. Chega a hora em que os sobreviventes devem ensinar a toda sua Nação como fazer para vencer a batalha final.

Júnior "Desejo-de-ser-Lobo"

Ahroun Roedor de Ossos Cliath

Venho aqui para cantar a memória de minha matilha, de Caninos-Brancos, o Presa, orgulhoso e responsável, livre da loucura. De Cachoeira-Negra, a mística, que me ensinou o que eu necessitava e não o que eu queria, sábia e forte. De Patas Douradas, o Roedor de Ossos, o Galliard que melhor contou uma piada numa assembléia. A Pouca-Pena, o impuro, que muito nos envergonhou, mas se redimiou a tempo. A Despedaç-a-Wyrms, o Cria, feroz e sanguinário. Amigos, sinto saudades de todos, mas infelizmente, os bons tempos parecem não querer voltar mais. É com aflição que eu espero pelo dia de minha redenção e que nos possamos

nos sentar e simplesmente jogar de novo Abraços e que Gaia tenha piedade de todos.

Yann Marten "Sussurros-do-Invisível"

Philodox Filho de Gaia Fostern

Foi revisar o *Parentes: Os Heróis Esquecidos* e acabou esquecendo da vida... Mas ele volta, sabemos que ele volta!

Ideas to Mega Therion

Vampiro Malkaviano Anarquista

[sons de metralhadora sendo descarregana nas pessoas dentro da escola, seguido de um tiro de escopeta na propria cabeça]

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna (Romeiros Sussurrantes) Ancião

Este livro fez o que outros livros de tipo não conseguiram fazer (ao exemplo do odioso *Cria de Fenris*), que foi mudar minha visão sobre um ponto.

Realmente os motivos dos Roedores são razoáveis e

depois de ter lido (obrigatoriamente, visto que também revisei) este livro, hoje tenho mais respeito por eles que certas tribos por aí. Espero que mais de minhas opiniões possam ser evoluídas através de um maior conhecimento da cultura das outras tribos de Gaia.

E para terminar de lascrar geral na tabaca de Tchoula, deixo aqui a minha homenagem a Uere, da Seita da Casa de Joffison, que fez aniversário este mês, no dia 20. Abraços a todos que fazem parte da nossa seita: Joffison, Magno, Finarrah, Uere, Azulil, Tiba, Volúpia, David, Yankell, Eduardo, Mía (que até hoje espera o dia da guerra nuclear), Gizmo, Modra (e aos filhotes também). Abraço! (foi mal se esqueci algum nome).

=X

No fim das contas, não sei se lançaremos outro livro antes de nosso encontro, na Primeira Grande Assembléia do Nação Garou, dia 1 de março, na cidade de São Paulo. Caso seja, desejo um "até lá", caso não, desejo o "até o próximo livro" de sempre!

Abraços a todos (menos aos petistas, advogados e membros de fã clubes, seja de que for)



LIVRO DE TRIBO: ROEDORES DE OSSOS

Selva nas Ruas

Chame-os de maculados e eles irão rir de você. Chame-os de inúteis e eles irão lhe ignorar. Chame-os de cães e eles lhe deixarão sangrando no asfalto. Os Roedores de Ossos têm lutado para sobreviver no árduo reino da cidade por milênios, e eles estão prestes a parar de abaixar a cabeça para todos. Os mais humildes dos Garou estão prontos para provarem que posição social não é tudo – para sobreviver nas ruas do Mundo das Trevas, você precisa de presas.

Todo Lobo Tem o Seu Dia

Os mais perigosos dos lobisomens urbanos recebem o que lhes é devido no novo Livro de Tribo: Roedores de Ossos. Aqui você encontrará os truques para sobreviver que têm mantido os Roedores por tanto tempo, assim como os nuances de sua sociedade. O Livro de Tribo: Roedores de Ossos contém mais que o dobro de informação do que o original – história expandida, eventos atuais, convenções sociais, tradições ocultas, muitos Dons novos, rituais, fetiches e outras regras, pistas de coisas que estão por vir, e muito mais.

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

