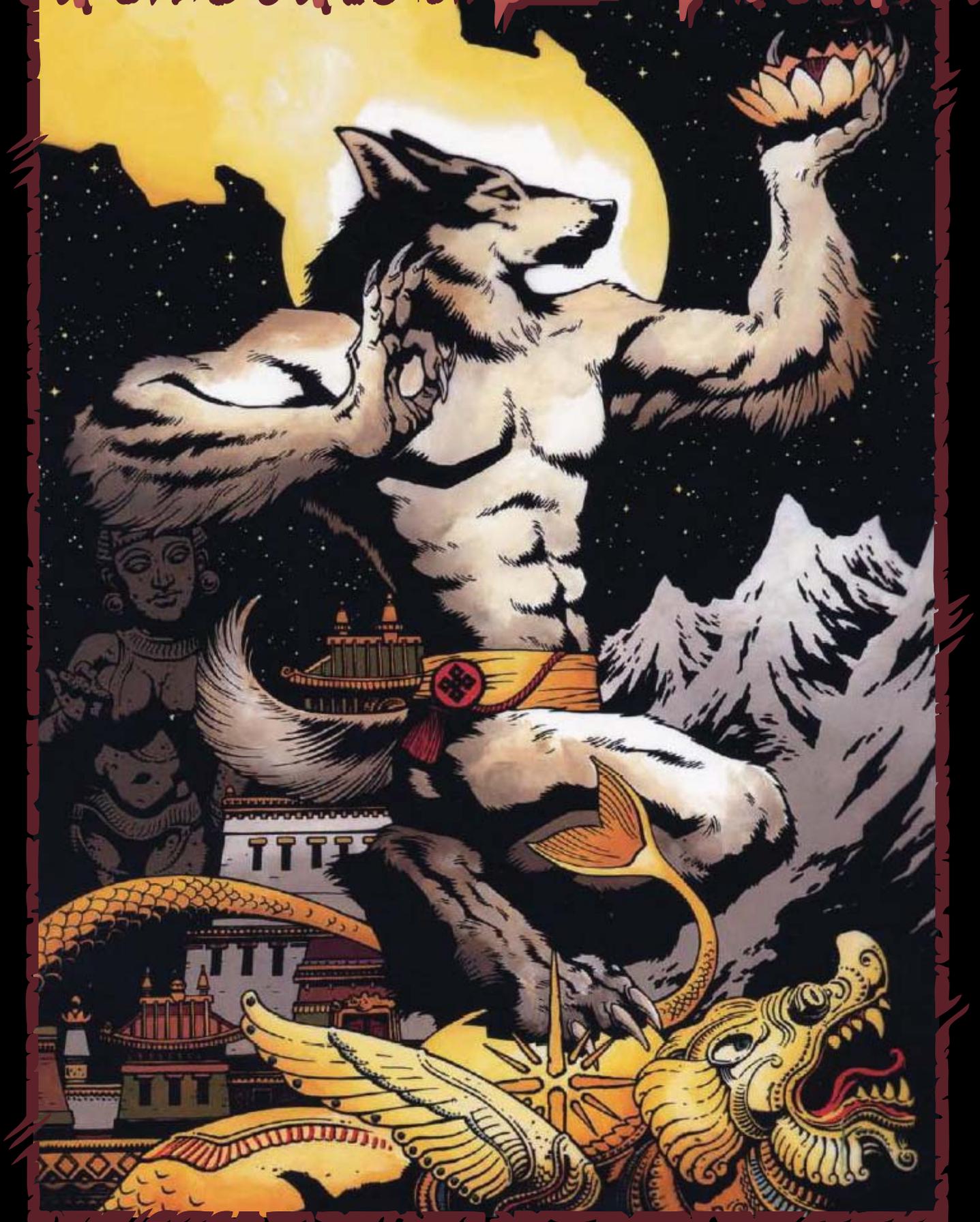


LIVRO DE TRIBO:

PORTADORES DA LUZ INTERIOR





LENDAS DOS GAROU

Na Torre do Silêncio

“Porque ninguém consegue permanecer sem agir, mesmo por um momento. Na verdade, inevitavelmente, todos são conduzidos à ação.”

— Bhagavad Gita, 3:05

Ko-zin do Repouso Quietamente carregou o corpo dela sobre seu ombro conforme sua perna se molhava de pus e sangue. A noite estava caindo sobre a paisagem árida e ao longe haviam as luzes tremeluzentes da cidade iraniana de Yazd. Havia um vento fraco e acima de suas cabeças a lua era uma fatia desnuda de marfim enfiada no meio de uma rede de pesca de estrelas.

À frente, o chão inchou e se ergueu em uma massiva e natural torre de terra e pedra — uma configuração seca, cor de sangue, chamada de Torre do Silêncio. A escalada seria mais longa e difícil, ele percebeu, e olhou para baixo por um momento na profunda e escura ferida aberta em sua coxa. Um fluido aquoso arrastava-se do corte, umedecendo seu pêlo e fazendo feder a doença. Preguiçosamente, se perguntou quanto eles demorariam antes de buscá-lo. Há quanto tempo eles o têm perseguido agora? Quase uma semana, pelo menos. Talvez eles não o achariam. Mas provavelmente sim.

Ko-zin respirou bem fundo, o pêlo cinzento em seu peito inchando por um momento. Ele exalou, centrando-se para a tarefa do porvir. Uma tarefa tão desagradável. Uma tarefa que ele havia visto muitas vezes, mas que não conseguia se acostumar. Ele cerrou seus dentes. Era hora de subir a Torre do Silêncio, para dizer adeus a sua amiga, a última de sua matilha. Um discurso de despedida e lamento. Suavemente suspirando, Ko-zin começou a subir.

...

A vara de bambu zumbiu pelo ar, acertando um pedacinho da parte de trás de suas coxas. Ko-zin, não mais velho que dezessete anos, contraiu enquanto chorava algumas poucas lágrimas.

Atrás dele, Mestre Nirrti era pouco mais que uma sombra na meia luz do crepúsculo que veio por entre as janelas abertas. Os músculos de Ko-zin doeram, seu corpo agonizou em gritos elétricos. Há quanto tempo ele estava ali de pé? Ele pensou se lembrar de ter começado isso ao amanhecer. Mas era difícil lembrar. Agora, as coisas estavam turvas e seu corpo enxarcado com sangue devido aos milhares de cortes. Todas as formas amaldiçoadas pela vara de bambu.

“Você não está se concentrando,” disse o Mestre, o atingindo novamente com a vara. Nesse momento em suas costas havia uma coleção de outros retalhos marcados reunidos. As malditas lágrimas brotavam nos cantos dos olhos de Ko-zin. “E você está se enervando. Cansado. Isto é inaceitável. Seus músculos se estremecem. Os cantos de seus olhos estão vermelhos. Como você espera permanecer tranquilo à face do mal? Kung-Kung é o mais terrível inimigo. Como você vai encontrar repouso se não consegue se concentrar?”

A vara atingiu de novo. A carne acima do ombro de Ko-zin abriu e escorreu escarlate fresco. Ele fez um som, um choramingar frágil.

“Sem barulho,” Mestre Nirrti desaprovou. “Você nem deveria estar sentindo isso. Nossos sentimentos só servem como distrações da proteção da Mãe Esmeralda. Se Ela morrer e nós com Ela, então é nossa culpa por sermos duros e termos abraçado o desequilíbrio.”

O monge Portador da Luz idoso circulou Ko-zin para defrontá-lo. Ele ainda se maravilhava quão velho o homem parecia. Um arbusto seco de lobisomem, e ainda cada vez que o acertava com o bambu, sentia como se fosse sacudido por um monstro. Nirrti piscou. E suspirou.

“Não estou convencido que você é digno desta tribo,” disse o Mestre, agitando de novo a vara. A vara desenhou um retalho na testa de Ko-zin. Suas pernas não podiam segurá-lo e ele caiu de joelhos, enterrando seu rosto nas mãos. O sangue verteu pelos dedos. Nirrti estalou a língua em desaprovação, aquele único som foi o bastante. Ko-zin sentiu a bile subir pela garganta e um fogo engolfando suas tripas. Antes que ele soubesse o que estava acontecendo com seu corpo, lágrimas saltaram de seu corpo humano e se tornou um cinzento monstro gigantesco. Ele saltou em direção ao mestre, mandíbulas abocanhando.

Ele acordou, várias horas depois. Ele estava de volta à sua forma natural, um humano esguio, sem nem ainda qualquer pêlo. Ele estava no chão do templo. A vara de bambu repousava em seu peito. O fracasso o assolava.

• • •

No alto, abutres esperavam. Pássaros negros, maiores que Ko-zin, aguardavam. Eles se misturavam. Bicos estalavam. Deveriam ser vinte deles. Ele lembrou a si mesmo do porquê deveria estar aqui. Esta era a sua casa. Seu emprego. Era apropriado.

Ele posicionou o corpo dela ao centro, ponderando por um momento ao desatar a cobertura macia e branca que envolvia apertadamente sua forma, para ao menos revelar seu rosto por uma última vez e assim poder beijar seus olhos fechados ou apertar sua testa contra a dela — mas ele se segurou. Isto era tradição. O caminho do povo dela. Apesar de sua natureza Garou, ela ainda se resguardava firmemente aos dogmas e crenças de sua cultura e de jeito nenhum ele ficaria entre alguém e suas inclinações familiares.

O corpo, de acordo com a lei do zoroastrismo, deve ficar imaculado. Sem contaminação de coisas externas. Por isso a Torre do Silêncio. Aqui, os corpos eram deixados ao vento, sol e chuva. **E aos abutres**, ele se lembrou, observando os pássaros negros. O corpo iria se decompor naturalmente, retornando para Gaia o mais puro possível. Era algo admirável. Ela era uma criatura linda.

De pé, Ko-zin estendeu com dificuldade uma tocha que ele tinha posicionado em um buraco na pedra. O aroma de óleo encheu as suas narinas conforme entoava uma súplica aos espíritos do fogo e, em instantes, luz e calor dominaram a escuridão que se assentava envolta deles.

Ele afastou um abutre corajoso, já procurando um quinhão da carne de sua companheira de matilha. Ele

reprovou o pássaro. “Não seja tão impaciente, abutre. Você terá o suficiente em breve. Mas, por agora, eu desejo ter um tempo em paz com minha amiga.” E ele se acorou próximo ao corpo em forma de casulo e secava seus olhos de lobo.

“Daitya”, ele disse. “Risada-da-Lua. Você é a última de meus amigos.” Ele passou uma garra ao longo do contorno dos ossos da bochecha dela que estavam por baixo da mortalha. “Nós enterramos Guanyin em... Quanto tempo tem? Abril, eu acho. Cinco meses atrás. Ela era bem piedosa, não era? Lembro quando éramos mais jovens e de como ela a protegeu enquanto você se escondia após ter se metido em confusão com aquele Rei Macaco.” Ele riu. “Guanyin era boa. A morte dela foi um desperdício, tão inesperado. Uma flecha de prata direto no olho. Devíamos ter sido melhor do que aquilo, todos nós.”

Ele preguiçosamente encostou com o dedo as duas lâminas — *wakazashi* — atada ao seu lado com a mortalha. Por um momento, ele imaginou a si mesmo cortando suas garras em volta da guarda da espada e se cortando, cravando seu próprio corpo em um monte de sangue. Ele captou a raiva rapidamente, destruindo a chama da raiva que ameaçava se tornar um incêndio. Essa era a natureza da Fúria. **Ela precisa permanecer dormente**, censurava a si mesmo. **Deixe o dragão dormir**. Ele se acalmou e continuou falando.

“Ao menos Jimmu-Tenno Espada-de-Sonho morreu em batalha. A lâmina dele desceu muito antes que o enxame o pegasse. Chitinous, coisa feia. Demônios direto das tripas de **Kung-Kung**. A Wyrn.” Ele cospe. A saliva atinge a pedra vermelha e novamente ele sentiu a fúria irromper dentro dele. Ko-zin reprimiu. “Mas ele nos protegeu. Ficou atrás para que pudéssemos atravessar a ponte Kagutsuchi para o Segundo Mundo. Nós escapamos. Você e eu, juntos.”

“Vimos Shigalu cair nos nossos sonhos. Lembra? Claro que você lembra. Aquelas imagens ainda me perseguem. Tantos de nós mortos, sem nenhuma causa, surpreendidos pelo monstro Zhyzhak e o exército demoníaco da Wyrn. Perdemos muitos naquele dia. E todos aqueles corpos de nossa tribo, enterrados em buracos ou jogados pelo desfiladeiro da montanha. Nosso coração espiritual parou de bater aquele dia.” Ele pressionou a palma da mão no pêlo de seu peito — ele mal podia sentir seu próprio coração bater. Parte disto era a maestria sobre o próprio corpo dele, que permitia ele regular o pulsar do coração (padrões de sono e controle muscular) com a precisão de um relógio. Mas ele não podia deixar de se perguntar se outra parte disso não era por estar um pouco morto por dentro. Primeiro, Guanyin e Jimmu — então, Shigalu. E agora, Daitya Risada-da-Lua, sua mais amada, a sua melhor amiga. **Meu coração não bate tão rápido por que ele está morrendo**, decidiu. Junto com seus amigos, junto com sua tribo.

Tristeza o abateu neste momento ao invés de raiva. Desespero era uma enorme boca se preparando para mastigá-lo e engoli-lo, jogando-o em trevas, onde seria

digerido até o fim do mundo. Outros lobos chamam isto de Harano. Ele não sabia como chamar isso, só sabia com certeza que não era o Caminho e que era a trilha que certamente o levaria a lugar algum. Ainda não. Mas ele sentia o chamar, puxando-o, tentando come-lo vivo, como um abutre com mil cabeças. Ele era um cadáver, ele pensou sombriamente, exatamente como Daitya. Comida de vermes, Daitya poderia ter dito, explicitando a situação como ela sempre fazia. Ou, talvez, até mais brincalhona, *comida da Wyrm*. Ele quase riu. Quase. Mas então a voz dela (na piada) se foi com o vento.

Ele novamente contemplou tomando a raiva e usando para quebrar sua tristeza, construindo-se com pedaços de ódio. Ele podia pegar os abutres e destruí-los. Ele podia afiar suas garras nas pedras cor de sangue da Torre do Silêncio até seus dedos se tornarem saliências escarlates. Ou podia sentar lá, ele pensou, e esperar por seu corpo se dissipar com o tempo (e com a ajuda dos pássaros), e talvez então ele pudesse vir — para também e, enfim, conhecer a verdadeira paz.

Ele estava prestes a falar com Daitya de novo, mas então chegou até ele uma essência, um odor acre adentrando suas narinas quando o vento subia. E então se foi de novo, mas permaneceu consigo em sua mente e ele soube exatamente que cheiro era aquele. Eles haviam chegado. Eles o haviam achado, finalmente.

• • •

Sete vidas atrás, Ko-zin não era Ko-Zin. Ele era Piedade-dos-Dragões, um curandeiro lupino, pequeno e desconhecido dentre os Portadores da Luz Interior do Reino Médio.

Sua matilha estava morta, exceto por Nezha, mas quem sabia onde ela tinha ido? Ela tinha dado as costas a todos eles e desistido. Ele sentiu o cheiro no ar para ver se podia segurar o odor. Mas sentiu apenas carne queimando. O trabalho daqueles sombrios Lobos-da-Wyrm. Jogando bebês ainda vivos a uma pira de madeira e livros. Queimando-os. Então caçando os filhotes de sua própria linhagem, fazendo-os cair com flechas de veneno de cogumelo amargo. *Fique calmo*, lembrou a si mesmo. *Descanse no conhecimento que você trará o equilíbrio para o mundo pelo exemplo. Não desista. Seus amigos e parentes nascerão novamente e você os encontrará em outros mundos.*

Ele emergiu da folhagem de um arbusto e encontrou o Rio Sagrado Ganges espirrando passagem lamacenta nas encostas inclinadas. Tocou com o focinho brevemente a terrível ferida que encharcava sua barriga e andou com cuidado para dentro das águas do rio, recuando passo a passo. Ele foi o mais longe que conseguia dentro de águas lentas sem desperdiçar suas passadas ou afundando até o nível de seu focinho, deixando o fluxo da água o lavar.

Era difícil dizer por quanto tempo ele ficou ali, com a água correndo dentro da ferida em sua barriga e amenizando-a. Ele sentiu estar se curando, lentamente. Mas então um estalo de um galho precedeu o assombroso cheiro adocicado e de sangue, então viu dois deles

emergindo do mesmo ponto donde veio. Lobos-da-Wyrm, em forma de batalha completa, bestas negras esguias com cabeça de chacal com machados simples e enferrujados pelo sangue. Eles o viram imediatamente quando vinham pela linha de árvores. Os horrendos focinhos se esticaram em sorrisos cheios de presas e eles se arrastaram pela água.

Piedade-dos-Dragões se virou para ir para o outro lado do rio, sem se importar com a corrente, porque uma vez no outro lado, ele tinha confiança que poderia despistá-los. Mas então ele os viu. Mais três bestas negras, pisando lentamente para dentro da água.

Ele pensou em lançar-se na água e deixar o rio o carregar. Ele pensou muito em atacar primeiro, saltando em um e rasgando a garganta. Mas então surgiu uma voz que era sua, tornando as vozes dos anciãos límpida como a de um jovem que era, vindo flutuando do fundo de sua consciência. *Permaneça parado. Permaneça em paz. Mostre a eles a dignidade e o equilíbrio que eles estão maculados demais para encontrar.*

Então as últimas palavras: *Morra bem, Piedade-dos-Dragões. Nos veremos novamente.*

Os Lobos-da-Wyrm saltaram em sua direção, então ele ergueu sua cabeça, de olhos abertos, sem piscar. Ele respirou bem fundo, enchendo seus pulmões enquanto caíam sobre nele. Eles retalhavam no caminho da queda com os machados e ele sentiu a dura lâmina cortar seu corpo. Eles o cortaram em tiras. Seus pedaços flutuaram rio abaixo, sangrando e separados.

• • •

A verdade era que eles estavam vindo por ela, não por ele. Daitya, se é que os espíritos e profecias devem mesmo ser tidos como verdadeiros (e às vezes eram às vezes não), era a última encarnação de uma longa linhagem de matadores da Wyrm. Antes dela era o equilibrador, *Ra-Herakhty*, e antes deste, o espírito dançarino chamado Aaron Dois-Sifões. A linhagem dela ia até a heroína Portadora da Luz Interior Feridun, a Lua Cheia guerreira que batalhou o rei maligno Zohak, um antigo servo da Wyrm. A vida dela foi gasta em disputa com Zohak e, mesmo como Daitya, ela freqüentemente levava a matilha em missões para desmanchar a depredação que o demônio adormecido tinha ajudado a pôr em prática sobre o mundo desprevenido. Ele era um inimigo de Gaia, Daitya não deixaria a sua Mãe Esmeralda cair pela depredação de tais demônios. Era dela o fardo de destruir Zohak e a classe dele, mas até então não havia conseguido. Não nas suas encarnações. O que deixou Ko-zin muito triste.

Ele permaneceu no alto da Torre do Silêncio, suas garras curvando-se sobre o cume. Lá, no meio das trevas, na planície fendida, ele viu as figuras negras iluminadas pela luz estremecida de lanternas elétricas. O vento subiu novamente, nesta hora o cheiro era claro. Ele apurou seus sentidos, mesmo embora ele soubesse que nem precisava, já que o fedor da Wyrm era suficiente para apunhalar seu cérebro. Seus olhos se encheram de lágrimas. *Quantos estão lá?* se perguntou. *Mil? Dois mil?*

Talvez mais. Era difícil dizer no escuro como esse, especialmente com Luna sendo pouco mais do que uma unha recortando o firmamento a noite.

Houve o som de tiros e uma rocha pequena do tamanho de uma bola de softball caiu cerca de dois pés dos pés de Ko-zin. Eles o viram, ele viu. Outro tiro atingiu o ar e ele ouviu o estalo da trovejada do disparo pouco distante de sua orelha. Ele não hesitou, não se mexeu. Eles estavam usando prata. Um tiro, para atingir a cabeça ou o coração, que poderia ser para ele. Ele aceitava.

Alguns deles estavam desordenadamente se aproximando da torre, ele podia ver agora. Somente alguns tinham armas — o resto eram camponeses. Donos de ranchos de porcos, agricultores de ópio, mineradores. Alguém nesta terra torturada que se deixasse aberto para a corrupção de Zohak (abrindo a porta para a Wyrn) cairia. Zohak ficava cada vez mais forte. Talvez aquele severo olho escarlate no céu fosse a causa do repentino surgimento de força de Zohak. Ou talvez fosse o contrário. Não importava. Nada disso importava mais. O exército era composto de servos demoníacos, semi-humanos cambaleantes consumidos em ódio e malícia. Ko-zin encheu seu peito ruidosamente, sentiu seu coração dar um rápido chute contra os ossos de seu peito. Ele queria que eles viessem por ele!

“Me mate,” sussurrou ao vento. “Beba meu sangue, por que ele envenenará todos vocês.” Ele sorriu jubilosamente, suas garras rangiam umas contra as outras. A morte estava chegando por ele. Ele a bem-recebia.

• • •

“Qual era a idade dele, na verdade?” Daitya perguntou. O barco sacudiu antes deles nas águas serenas do lago. O corpo escuro de Mestre Nirrti jazia nele, com seus pontos de Chakra decorados com botões florescidos de Lótus.

Ko-zin cruzou os braços. “Não sei com exatidão. Ao menos cem. Talvez mais”. Ele deu de ombros. “Talvez mais.”

Daitya inclinou-se sobre ele e descansou sua testa fria no ombro dele. Ele sentiu lágrimas quentes contra sua pele. Ele se afastou. Daitya o encarou surpresa e chocada.

“O quê?”, ela perguntou. “O que foi? Você está bem?”

“Você está chorando”, disse ele.

“Sim, e daí? Por quê?”. Ela enxugou as lágrimas dos olhos com as costas de sua pequena mão.

Ele fechou a cara. “Não deveria chorar. Não devia chorar por isso. Por que está chorando? Você nem conhecia ele!”

Daitya riu suavemente. “Sei que você não gostava dele, mas —”

“Não é isso,” protestou. “Mestre não ia querer lágrimas. Tal emoção é fraqueza, uma brecha no equilíbrio. Precisamos ser tranquilos, mas não expressivos. Transcendentes por nos mantermos distantes

de enraizarmos nas paixões de nosso corpo e mente.”

Daitya sacudiu a cabeça. Ele mexeu para frente o corpo e o barco como nuvens púrpuras esticou-se para frente. “Ele é um de nós. Um da nossa tribo. Você percebeu como ultimamente nossos números estão tão pequenos? Este retorno tribal às terras de nossos espíritos têm sido bom em um sentido, mas você vê mais guerreiros ou sábios nascendo sem ser rumores ou lendas? Não, Ko-zin, eu nunca conheci seu Mestre e, pelo que ouvi dele, certamente estou satisfeita de não ter conhecido. Mas ele era um de nós, um irmão em espírito, sangue e alma, eu mereço o direito de chorar por ele se eu assim escolher.”

“Não!” Ko-zin berrou, sentindo uma enorme vergonha cair sobre si permitindo aumentar a voz. Ele disse novamente, mas mais calmo dessa vez: “Não. Você não merece.” Ofendemos a ele perdendo nossa serenidade. Não aqui. Não nestes últimos instantes que temos com ele.”

Ele se surpreendeu pela reação dela. Ela sempre foi espirituosa, mas ele não esperava que ela jogasse um punhado cheio de terra da encosta na cara dele. Ela resmungou. “Você realmente mereceu o seu nome, irmão. Repouso Quietos? Um nome terrivelmente *preciso*.”

E então ela tomou distância. Riachinhos lamacentos driblavam-se descendo das bochechas dele. Mas não haviam lágrimas. Ele não as permitiria.

• • •

Uma flecha, rudemente montada, viajou na direção do olho dele. Na ponta quebradiça tinha prata líquida. Ele sentiu chegando. Ele convidou ela a perfurar sua mente para que ele pudesse perecer.

Mas então, por um momento, o tempo não agiu como deveria, e tudo pareceu distante e parado. Ko-zin sentiu seu coração saltar quando uma mão caiu sobre seu ombro, ele soube que de alguma forma o inimigo tinha feito um truque sobre si e agora eles o estavam flanqueando, fazendo sua morte menos honrosa por assassiná-lo pelas costas. Mas então ele sentiu a respiração dela, uma essência de jasmim e sangue, e ele virou-se para ver Daitya, de pé parada ainda envolta em seu casulo de mortalha. Ela curvou sua mão por trás das costas da cabeça dele e dobrou o rosto dele para encontrar com o dela, e pressionou um beijo através do tecido na testa lupina dele, ouvindo sua risada.

Então ela explicou: “Seus ancestrais se encontraram em uma reunião e sabe o que decidiram? Concluíram que não era ainda sua hora, Ko-zin. Eu concordo. Seu tempo de Repouso Quietos acabou. É hora de raiva, mas não de derrota. Controle isso, por que não é para você morrer assim. E não se esqueça de rir, meu amor.”

Ele queria sacudir sua cabeça e com uma garra destruir a mortalha que corria dos pés dela ao topo da cabeça e puxá-la de volta por que ela estava viva! Mas então ela se foi, um vapor em um vento veloz e ele estava de volta onde estava antes então, antes que percebesse ele tinha virado o corpo de lado, em uma tacada golpeou com uma mão forte. A flecha com ponta de prata atingiu



o chão quebrando-se em duas.

Ko-zin encarou a flecha quebrada por alguns instantes até que mais tiros ricochetassem nas pedras ali perto. *Eu ia deixar aquela flecha me matar*, pensou. Parecia um pensamento exterior, distante e estranho. Ele virou o corpo para ver o corpo de Daitya, amarrado e parado, no centro da torre do silêncio. Os abutres se aproximaram. Isso era o que ela queria. Qualquer coisa por ela, ele decidiu. Hoje, parecia, não era um bom dia para morrer.

•••

Algumas raras vezes, Ko-Zin não via o passado. Ao invés, via lampejos do seu futuro. Quando essas visões fugazes aconteciam, ele na maioria das vezes as mandava embora. Ele ainda não era um ancestral. O futuro ainda não estava aqui.

Mas às vezes, tinha um vislumbre de dúvida. Tempo, disseram a ele, era um enorme ciclo sempre voltando a si, então por que ele não poderia ver o porvir? De fato, não seriam termos como *adiante* e *retroceder* livres de significado quando usados em relação a natureza do tempo? Talvez ele fosse um ancestral. Talvez essa vida que ele estava vivendo era apenas a memória capturada na mente de uma futura encarnação e ele era talvez pouco mais do que um fantasma em uma mente iludida pelo sonho do saquê. Nesses momentos ele se sentia, ao mesmo tempo, muito vivo e muito vazio, e quietamente questionava se em algum momento ele morrera e nunca percebera.

No futuro, se via como um adolescente americano que tinha passado pela Primeira Mudança ainda jovem. Ele não era chinês ou indiano, sua pele era pálida como um prato de leite. Se sentia estrangeiro ou estranho, mas ao mesmo tempo, usando essa pele como disfarce. A alma dentro dele era a sua, não a dele. Ele podia sentir-se lá, sua identidade comungava com milhares de seus ancestrais.

Às vezes, ele via o que faria em seu futuro (ou, ele se lembrava, *já havia feito*). Ele sabia que a sua encarnação por vir ia ser um Lua Cheia, seu coração cheio de amor pela guerra e batalha. O jovem já era um aprendiz do campo Zéfiro, aprendendo os caminhos do bastão bô e a veloz e graciosa fluidez do Kailindô. Coisas que o próprio Ko-zin nunca havia aprendido. E o garoto era cabeça quente e impulsivo. Um adolescente muito curioso com teimosa devoção para qualquer que fosse a tola cruzada que ele estivesse se metido no momento. Ko-zin assistia o garoto agindo afetadamente atrás de uma garota tailandesa bonita, andando pela calçada de alguma cidade ocidental imunda. Ele viu o jovem Portador da Luz enchendo os olhos de lágrimas pelo filme na televisão! Ele também viu em sonhos o garoto indo atrás de inimigos, aquelas fétidas criaturas da Wyrn, com uma impetuosidade que excedia tudo o que Ko-zin considerava valoroso. Esta sua encarnação era ágil e hábil quando chegava a batalha — sua forma física possuía uma resistência nunca vista. Mas a mente tinha um grande desequilíbrio. Ele queria! Ele cobiçava! Ele

chorava, berrava e ria.

Quando ele viu essas coisas no olho de sua mente, Ko-zin quis morrer. Ele sentiu uma horrível vergonha de seu futuro. Ele queria alcançar além das fronteiras de ambos tempo e espaço e agarrar a garganta do garoto até que ele tivesse aprendido uma pitada de sabedoria. Ou melhor ainda, se ele pudesse entrar no futuro e trazer consigo a vara de bambu de seu mestre para ensinar ao garoto uma longa e dolorosa lição. Estas eram as coisas que Ko-zin sentia.

Mas agora, tudo aquilo mudara. Perguntas sobre tudo que ele tinha feito até este ponto mastigavam sua mente como um cesto de ratos. E fez ele questionar aquele garoto, aquele Portador da Luz juvenil que ele se tornaria quando finalmente morresse. De repente ele não odiava o garoto mais, porque certa vez, ele foi aquele garoto. O Mestre não havia ensinado mal, ele não o havia ensinado apropriadamente, de toda forma. As coisas eram infinitamente mais complexas do que um equilíbrio preto-e-branco. Vida não era algo jogado nas doses de uma escala. Os mistérios da vida e morte eram profundamente mais recônditos que aquilo, então Ko-zin abraçou o enigma como um fogo consumidor.

• • •

Ele era a tormenta encarnada. Um vento tempestuoso ou a navalha de uma lâmina.

Ele tinha saltado da Torre do Silêncio, caindo como uma pedra até o último instante, quando ele permitiu seu comando do vento amaciar a aterrissagem, então caiu no chão rachado agachado, ambas as lâminas cantando em suas mãos. As massas desceram sobre ele, mas ele não era paciente, ele não os esperava. Em uma volta ele cortava gargantas, piruetando com sua *wakazashi*, sangue e humores negros gotejando nele. As enormes mandíbulas da sua forma guerreira abocanhavam de perto braços e clavículas, quebrando como uma balsa de madeira sob pressão. Ele uivou, festejando no batismo da violência mesmo quando uma maça enferrujada achava utilidade em seu ombro ou mãos manchadas puxavam tufo de pêlo de sua pele. A dor somente aumentava tudo — foi há muito tempo quando as lâminas caíam de suas mãos, fazendo um estardalhaço ao atingir o chão como se algo fervesse dentro dele. Ele deixava-se levar pela primeira vez há muito tempo, destrancando a porta vermelha dentro do coração dele e jogando fora a chave nas trevas. Vertia dele transbordando, raiva dilacerando suas veias tão certo quanto ele dilacerava seus atacantes. Ao longe, um tiro foi dado e ele sentiu o sangue quente — seu próprio sangue — respingando de sua cara, mas sentia como se nada além de uma minúscula abelha tivesse picado e o encorajado ainda mais. A carne e ossos deles eram argila nas suas mãos hábeis. Caindo em grandes massas disformes. Membros perdidos. Morte encontrada.

Após tudo isso, a nuvem escarlate caiu de sua visão e ele percebeu que estava caído sobre as costas, o duro e rochoso chão, cavado sob suas costas limpas. O braço esquerdo tinha um grande sulco cavado no ombro e as extremidades da ferida ainda queimando com a sempre

presente memória de prata. Tudo em volta dele estava morto ou as poucas formas correndo para distanciar-se. Cada parte de seu corpo gritava de dor. Um olho tinha inchado. Alguns dentes quebrados na língua.

Ele tentou levantar. Não conseguiu. Caiu direto ao chão, fazendo com o choque sentir mais dor correndo pelo corpo. As garras de seus pés curvavam-se de frustração e ele tentou de novo, dessa vez ganindo e uivando até que finalmente conseguisse ficar de pé. Sangue vertia dele em pequenos riachos, coligando-se aos pés. A noite tinha oficialmente acabado com ele. Luna balançava como um estreito filamento no céu, cercada por sua manta estrelada.

Daitya estava certa. O tempo do Repouso Quietos tinha acabado, não é? Ele a imaginou novamente, de pé atrás dele, como um fantasma tangível, e ele havia perdido aquilo. Mas ele não faria justiça a ele morrendo, faria? Não iria puni-la, servindo o mundo dessa maneira. Ele iria sair com honra e sabedoria, não covardia.

Todos aqueles anos, ele pensou, *que eu perdi em meditação pacífica. Para quê?* Havia alguma utilidade, é claro. A habilidade de concentrar-se. Para não perder sua identidade e alma para o ativo empuxo de raiva, para manter algum semblante de têmpera e humildade. Mas era tempo de guerra, não uma era de paz. Na cabeça dele ele podia praticamente ouvir as rodas cósmicas girando conforme o grande Apocalipse se aproximava. O Caminho era uma trilha de inatividade, parado, de se tornar parte da corrente ao invés de um objeto que destoa dela. Esse era o caminho apropriado, o caminho pacífico, mas não faria diferença nesta era, Ko-Zin agora entendia. A corrente estava envenenada. Suas águas estavam negras. Não faria bem nenhum se tornar parte desta corrente, para deixar simplesmente passar em torno dele e destruir tudo em seu caminho. Era tempo de se tornar um obstáculo para essas águas. Era um tempo para guerra. Ele iria mais provavelmente morrer tomando este caminho — e sua morte seria cruel, terrível, muito além de dolorosa. Mas era o caminho apropriado.

Quietamente, Ko-Zin pisou pela carnificina que ele tinha conduzido e coletou suas duas armas dos campos de matança. Ele limpou as armas em seus pêlos, cuidadosamente evitando os ferimentos. Em breve ele teria achado algum tipo de água pura e lavaria seus cortes e retalhos, neles já sentia o fétido odor da mordida profunda da Wyrms em seu sangue. Mas isso era para depois. Agora, ele meramente encarava as estrelas acima de si, oferecendo a elas uma oração sussurrada de consolo e estímulo, perdão e obstinação neste tempo de pesadelo. Em sua mente ele as ouvia responder, uma tagarelante voz de pequenos sinos aturdindo palavras de força.

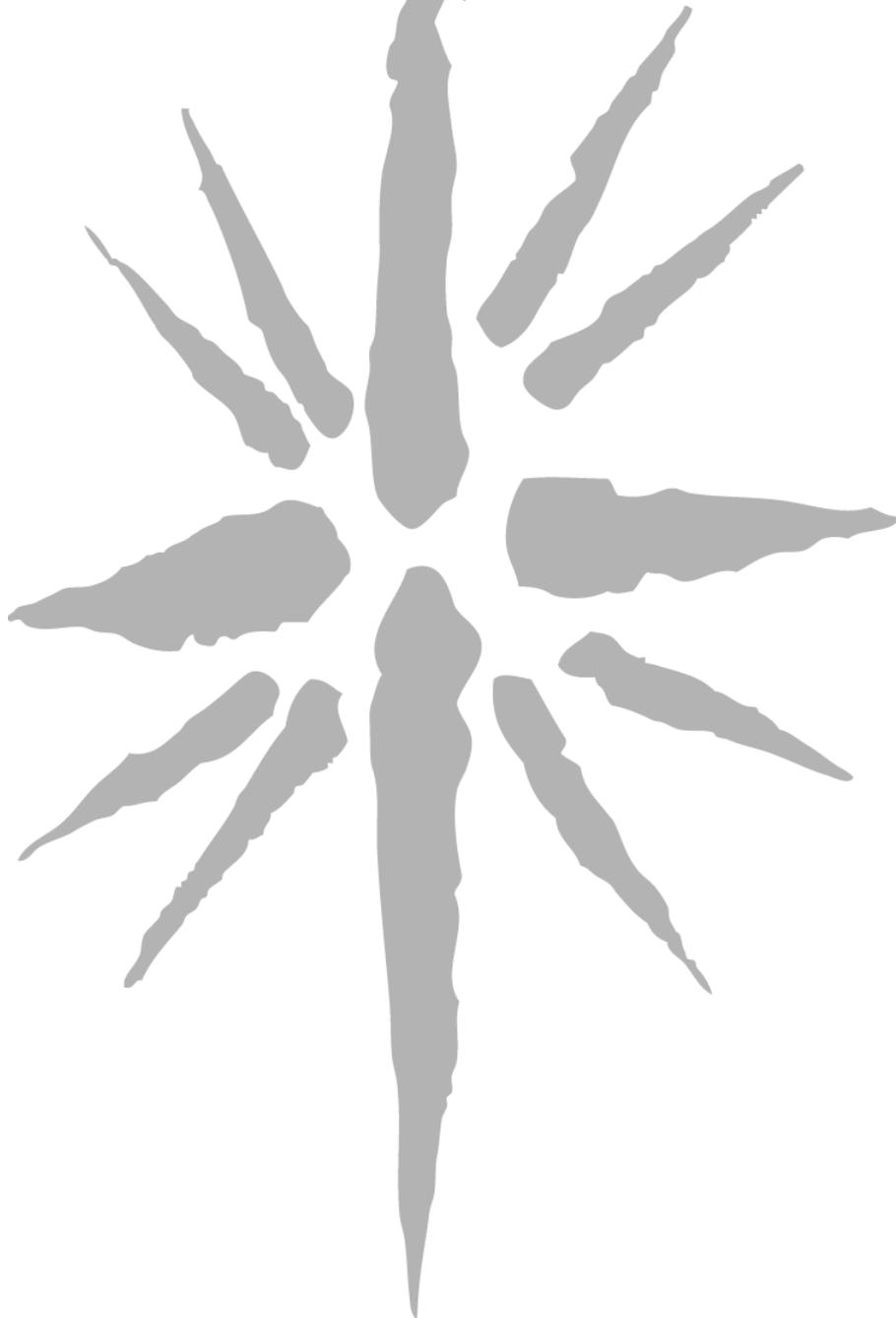
Ele ofereceu uma oração mais para seus companheiros de matilha mortos, também expressando uma promessa que suas mortes não teriam sido em vão.

Então, emoldurado pelo céu noturno, o pêlo coberto de vermelho, Ko-Zin fez como Daitya pedira. Ele riu. De agora em diante ele seria Ko-Zin dos Ventos Tempestuosos.



LIVRO DE TRIBO:

PORTADORES DA LUZ INTERIOR



Por Chuck Wendig
Lobisomem criado por Mark Rein•Hagen

Créditos

Autor: Chuck Wendig. **Lobisomem o Mundo das Trevas** criado por Mark Rein•Hagen. **Sistema de jogo Storyteller** criado por Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Edição: Allison Sturms

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte: John Bridges, Jeff Holt, Melissa Uran

Arte da Capa: Steve Prescott e Sherilyn Valkenburgh

Layout, Diagramação e Capa: Aileen E. Miles

Equipe de Trabalho desta Versão

Copyright: White Wolf

Título Original: Tribebook Stargazers Revised

Tradução: Chokos (*Cap. 1, 2, 3 e 4*), Pedro (*Lendas e Cap. 4*), Harlan (*Cap. 3*)

Revisão: Chokos, Sussurros do Invisível, Lica Maria e Gustavo.

MET e Tratamento de Imagens: Ideos

Diagramação e Planilhas: Folha do Outono

Capa e Contracapa: RGT

Aviso

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

Equipe do Nação Garou Traduções Livres
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349
contato: nacaogarou@gmail.com
(Nosso 18º trabalho, concluído em 30.11.2008)



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

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, 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, Demônio: a Queda, Wraith: the Oblivion, Changeling: o Sonhar, Werewolf: the Wild West, Mago: a Cruzada dos Feiticeiros, Wraith: the Great War, Mind's Eye Theatre, Trinity e Livro de Tribo: Portadores da Luz Interior são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

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

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

IMPRESSÃO E VENDA PROIBIDA. TRADUÇÃO DESTINADA A USO PESSOAL.

LIVRO DE TRIBO: PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Conteúdo

| | |
|--|-----------|
| <i>Lendas dos Carou: Na Torre do Silêncio</i> | <i>2</i> |
| <i>Capítulo Um: O Longo Rio das Estrelas (História)</i> | <i>13</i> |
| <i>Capítulo Dois: O Sopro das Orquídeas Mortas (Sociedade)</i> | <i>33</i> |
| <i>Capítulo Três: Os Testes de Equilíbrio (Personagens)</i> | <i>65</i> |
| <i>Capítulo Quatro: Compeões da Virtude Sofrida (Heróis)</i> | <i>93</i> |



Capítulo Um: O Longo Rio das Estrelas

“Levante-se! Desperte! Aproxime-se do grande e aprenda. Como a lâmina afiada de uma navalha é esse caminho, diz o sábio — difícil de se trilhar e difícil de atravessar”.
— Upanishads 3:14

Conselho dos espíritos antigos e saudáveis, venho até vocês com grande súplica. Peço diante de vocês que me seja permitido tempo, para que eu fale de minha tribo. Vejam, nós estamos no meio da morte. Nossos pulmões crepitam, damos arfadas desesperadas para conseguir ar. Nosso coração, no entanto, não é indolente, ele se agita, batendo mais rápido até que expira em uma precipitação de sangue. Posso farejar isso. Posso sentir. O fim está próximo. Talvez, o nosso fim. Talvez o fim de todas as coisas. O tecido e a trama do mundo sempre se movem em um círculo, curvando-se sobre si mesma, a serpente mordendo sua própria cauda à medida que as eras e épocas passam. Mas e se o círculo for quebrado? E se a serpente foi feita para abrir suas presas e soltar sua cauda? Talvez sejamos o primeiro sinal disso, o primeiro grão de areia do sino mais alto da ampulheta cósmica. Talvez sejamos a primeira tribo a cair.

Eu venho portando as vozes, canções, sussurros e orações de muitos. Alguns são membros de minha tribo que estão pelo mundo, vivendo suas vidas como acham melhor. Outros são membros da minha tribo que estão mortos e perdidos na história cíclica, mas que terão uma voz através de mim. Outros não pertencem à

nossa tribo, mas possuem sabedoria a ser compartilhada — afinal de contas, algumas vezes um estrangeiro possui uma percepção mais verdadeira do que alguém que está dentro de algo. Todos compartilharão coisas diferentes: histórias, idéias, sonhos e maldições. Vocês escutarão a nossa história, o comprimento e extensão de nosso propósito. Não há nada que diz que essas vozes devem concordar. Essa não é uma apresentação de uniformidade, apenas do maior ideal da Verdade e como ele pode ser expressado. Quanto a mim, sou apenas o ponto inicial para esses contos, um instrumento que toca incontáveis canções. Uma pequena voz entre milhares, como uma única estrela no céu.

Nossas histórias foram contadas nos Registros de Jade, mas há muito tornaram-se imprecisas. Venho até vocês agora, implorando para que ouçam as palavras de nossa tribo e permitam que elas entrem para a crônica eterna de nosso povo.

Isso é uma lamentação pelo meu povo? Uma trenodia sussurrada por um velho à beira da morte? Posso estar dando evidências de nossa inevitável morte, mostrando a vocês um pouco mais do que o epitáfio que merece ser gravado para nós nos próprios Registros de

Jade. Mas poderia ser mais do que isso? Algo diferente? Talvez seja a evidência de que há uma pequena centelha de vida queimando em nosso interior? Não serei eu quem decidirá. Sou um simples costureiro, cosendo um manto de estrelas e tristezas. O que se formará a partir disso, serão vocês quem decidirão, espíritos. O que quer que seja que farão com isso, esse é o registro de minha tribo, os Portadores da Luz Interior.

O Primeiro Portador

A primeira história será contada em nenhuma outra voz senão a minha. É sobre um tempo diferente, e não confio essa história a estranhos, especialmente àqueles que não são de nossa tribo. Não é a primeira história na cronologia, mas para nós, ela ainda assim é a mais importante! Ouçam-me agora, pois falo do primeiro Portador da Luz Interior:

Sou Li Tie-guai, ou Li da Bengala de Ferro. Me chamam assim porque meu pé direito é enrugado e virado, e o músculo da minha panturrilha é pequeno e fraco. E por isso, em todas as formas que caminho com duas pernas, uso uma pesada bengala feita de ferro. Sou um velho que viu muitos tempos e muitos lugares. Em breve morrerei, mas até mesmo à beira da morte serei capaz de sorrir quando pensar nessa história. Ah, vocês podem pensar que uma história como essa sairia da boca de um Sem Lua sorridente, mas prometo — é verdade! Contarei-a e verão quão intrinsecamente estamos ligados à própria criação do universo.

Mais tarde lhes contarei sobre o Imperador de Jade, mas confiem agora que ele era o sábio mestre do cosmo, e seu nome era Yu-Huang-shang-Ti. Ele tinha uma noiva, a bela T'ai-Shen. T'ai-Shen era a criadora do mundo, o belo espírito que dava vida ao solo e moldava todas as coisas vivas a partir da argila mágica da terra. Os dois se sentavam no Céu em seus respectivos tronos, observando o mundo crescer e mudar entre as forças triangulares da Paixão, Realidade e Escuridão. O Imperador de Jade, no entanto, tinha grande rivalidade com o Rei da Escuridão, uma grande e sombria cobra conhecida como Kung-Kung. Kung-Kung nunca estava satisfeito com seu papel, sempre queria mais. Os tronos do Céu pareciam saborosos aos olhos do Rei da Escuridão e ele sabia que se fosse capaz de usurpar o papel do Imperador de Jade, ele teria o verdadeiro controle sobre o mundo ao invés de estar sempre envolto nas disputas com as outras duas forças, a Paixão e a Realidade. Mas a Escuridão não foi criada para governar — a Escuridão é desequilibrada e faminta demais. O Imperador de Jade sabia que o domínio de Kung-Kung era de sofrimento e sangue. Apesar do mundo precisar de sua dose desses dois elementos sombrios, caso Kung-Kung conseguisse roubar os tronos do Céu, então o mundo se afogaria em uma dor terrível — e isso não podia ser permitido. E assim, o Imperador e o Rei estavam constantemente guerreando entre si.

Os governantes do Céu tinham um lobo que era

chamado de Pan Gu. O lobo era uma simples fera de pêlo manchado de cinza. Ele era humilde e não tinha uma natureza cruel, possuía também uma mente bastante astuta (afinal, Pan Gu era uma fera do Céu e recebeu uma inteligência maior do que os outros animais). Um dia, Kung-Kung fez uma tentativa fracassada de matar T'ai-Shen e o Imperador de Jade decidiu que as maquinações da cobra não seriam mais toleradas. Ele emitiu uma promessa aos moradores do Céu: "Aquele que me trouxer a cabeça da grande serpente Kung-Kung poderá casar-se com minha esposa, a bela criadora, T'ai-Shen!" Mas todos tinham medo da serpente sombria e ninguém se ofereceu para ajudar a cortar e roubar a cabeça dracônica de Kung-Kung. Mas o lobo ouviu por acaso e, naquela noite, enquanto o Imperador de Jade e T'ai-Shen dormiam, Pan Gu deixou o palácio e viajou por muitos mundos e muitas estrelas até que alcançou o profundo e subterrâneo palácio de Kung-Kung, o Rei da Escuridão.

O lobo foi até Kung-Kung e se deitou do lado da serpente e Kung-Kung estava impressionado e se orgulhou. O Rei da Escuridão anunciou ao mundo espiritual, "Ah-ha! O Imperador de Jade se enfraquece, pois seu humilde animal se juntou ao meu lado! Logo terei os tronos do Céu!" E assim, a serpente sombria declarou que daria um banquete em honra a sua ascensão ao trono, um banquete sem precedentes repleto de orgias medonhas e grotescos deleites. Todos dos piores espíritos foram convidados. Criaturas das mentiras, angústia, gula e luxúria foram permitidas a participar e todas se banquetearam nas refeições ao lado de Kung-Kung.

Mas a fome de Kung-Kung o dominava, sua escuridão sempre fora regida por seus apetites e, naquela noite, ele caiu em um grande sono enquanto seu corpo serpentiforme processava tudo o que havia consumido. Depois que todos os espíritos tinham partido e enquanto o Rei da Escuridão era consumido pelo seu profundo sono, Pan Gu se esgueirou até a alcova da serpente e arrancou com os dentes a cabeça da besta! Após isso, o lobo levou a cabeça de volta por muitos mundos, até os degraus do Céu, até o trono do Imperador de Jade e de T'ai-Shen.

Yu-Huang-Shang-Ti ficou impressionado. Era mesmo possível que esse simples animal — seu leal lobo — tinha dominado a esperteza e ingenuidade para se infiltrar nas câmaras subterrâneas da Escuridão e arrancar a gigantesca cabeça de Kung-Kung? Devia ser, ele decidiu, e ali ele soube que estava olhando para a mais sábia e leal criatura que sua esposa, T'ai-Shen, havia moldado a partir da substância do mundo.

O Imperador de Jade então decidiu oferecer sua própria esposa ao lobo Pan Gu, mas primeiro ele sabia que não era natural para a deusa acasalar-se tão abertamente com um animal tão diferente, então ele mudou Pan Gu. Ele queria que a fera tivesse o corpo de um homem, mas que ainda retivesse o coração e mente do astuto lobo que capturou a cabeça de Kung-Kung. E assim, Pan Gu recebeu a fluidez das formas, capaz de se

tornar homem e animal, transitivo e líquido, como a água e o vento. Pan Gu assumiu a forma de um homem com a cabeça de lobo enquanto o Imperador de Jade ofereceu a seu servo a mão de sua esposa, mas para a surpresa do Imperador, Pan Gu chacoalhou sua cabeça!

“Não mereço tamanha magnificência”, disse Pan Gu e, imediatamente, o Imperador sabia que era verdade. Mas Pan Gu continuou: “Não desejo ser o *marido* dela, mas seu *protetor*, pois agora, sinto que Kung-Kung está crescendo não apenas uma nova cabeça, e sim muitas, temo que sua vida e suas criações estejam em risco. Tudo é de T'ai-shen e desejo que permaneça assim”.

O Imperador de Jade disse tudo isso à deusa T'ai-Shen, que criou o mundo, e ela estava honrada com a recém afirmação de lealdade de Pan Gu. Ela disse que Pan Gu teria poder sobre a terra para protegê-la e que ele poderia viver em uma montanha com o mesmo nome que ela, T'ai-Shen. Lá ele seria o primeiro de seus muitos protetores, todos os quais teriam corações calmos e mentes fortes para que pudessem usar para protegê-la. E assim Pan Gu foi o primeiro de nosso povo, o primeiro dos Portadores da Luz Interior.

É uma história tola, mas é como são as histórias. É um conto em que acredito.

Dois Contos da Aurora

Vamos voltar um pouco, antes de nossas origens, para as origens de todas as coisas. Tenho duas histórias para contar. Como podem ter duas histórias, vocês dizem? Os outros crêem em uma história, não em duas. Nós cremos em muitas, mas essas duas são apenas exemplos. A verdade possui um jeito divertido de vestir muitas faces. É uma face verdadeira ou uma outra máscara? A verdade real é que isso não importa. Falo agora na voz do ancestral Daí Zheng, o Ministro Celestial:

Eu sirvo Yu-Huang-Shang-Ti, o Supremo Augusto Imperador de Jade. Sua corte está no mais alto nível do Céu e é onde resido, como um espírito que monitora todas as coisas. Antes existiu um vácuo. Um lugar impenetrável de nada, um núcleo de caos central exemplificado pela Escuridão. Nas bordas desse vácuo, forças conspiravam para agir. Essas eram as duas forças da Paixão e da Realidade. A Realidade era vazia sem a Paixão, mas sem a Realidade, a Paixão não tinha um corpo. Então, as duas se tornaram como dragões mordendo a cauda um do outro e, dessa forma, foram capazes de penetrar na Escuridão e se tornar uno com o vácuo. Esse foi o primeiro ato que criou a Roda das Eras.

A Roda girou uma primeira vez e a Era do Despertar abriu seus olhos, e com ela cresceu o Mestre das Dez Mil Coisas, Yu-Huang-Shang-Ti. O Augusto Imperador descobriu que essa era uma época de pura luz. A perfeição era uniforme e as três forças que criaram o universo estavam em um acordo ideal. Fora isso, o Personagem Augusto fez uma grande mágica para girar a Roda das Eras mais uma vez.

A segunda era, a Era das Dez Mil Coisas, prenunciada pelo ato de criação da esposa do Imperador, T'ai-Shen. Yu-Huang-Shang-Ti estava sozinho e exigiu alguém para equilibrá-lo. Assim T'ai-Shen nasceu, ela que podia criar todas as coisas a partir da argila do mundo. Primeiro ela criou os espíritos dos níveis mais baixos para os mais altos, então ela moldou as plantas, depois esculpiu a humanidade e, após o homem, vieram aqueles com dons especiais. Os Wan Xian, os *hsien*, os *hengeyokai*. O mundo ainda estava em equilíbrio. Para todas as coisas negras existiam todas as coisas brancas. Nada existia sem um parceiro, e a Roda das Eras se encaixou perfeitamente sobre esse pináculo de equilíbrio. Se a Roda pudesse ser parada ali, o mundo não estaria onde está hoje, precisando de protetores para defendê-lo dos instintos que o empurram para o esquecimento. Mas a Roda continuou a girar sem parar, e a terceira era, a Era das Lendas, desabrochou.

É dito que um único ato foi capaz de desequilibrar o mundo. Todas as coisas tinham seus iguais e seus opostos, e era por isso que a Roda continuava equilibrada. Mas de alguma forma, um irmão foi levado a matar o outro. Um espírito sussurrou em seu ouvido? A Escuridão decidiu que queria retornar sua proeminência no vácuo ou a Realidade acreditou que era mais do que a soma de suas partes? Não importa. O irmão foi assassinado, isso foi algo pequeno. Mas as coisas pequenas se transformam em grandes. Era apenas um pequeno desequilíbrio, uma minúscula imperfeição. Mas outras começaram a acontecer. Pequenas coisas, fora do lugar. A Roda das Eras estremeceu e começou a girar levemente para fora de seu eixo. As três forças de todas as coisas despertaram independentemente, sem mais se enxergarem como parte de um ser harmonioso e sim acreditando ser partes separadas, cada uma melhor do que a outra. Uma enchente de aranhas saiu do corpo da Realidade e começou a tecer teias ao redor de todas as coisas em um esforço de aprisioná-las. O coração flamejante da Paixão partiu para o ataque com tentáculos de loucura. E das entranhas da Escuridão surgiu o dragão Kung-Kung, cuja barriga estava repleta de vermes prontos para devorar o eixo da Roda das Eras para que o universo novamente caísse em um profundo e disforme vácuo. Os Reis Yama receberam seus domínios, antigos demônios que tinham corações de homens. O Augusto Imperador despertou os poderes dos homens para lutar contra os demônios, enquanto a Paixão enviou sua loucura para o sangue dos metamorfos. O mundo tremeu com a guerra que nunca cessaria.

A Roda começou a girar drasticamente sem equilíbrio e esse movimento deu origem à problemática Era das Provações, quando a morte era mais proeminente do que a vida. Aqueles de Sangue Metamórfico se atacavam enquanto a morte viva consumia os corações dos filhos do Augusto Imperador. As três forças que antes tinham sido uma, estavam ficando mais loucas a cada momento. Cada uma queria proeminência e o equilíbrio era um fantasma faminto sem peso. Os mundos

começaram a se separar. Céus, Infernos, mundos espirituais, tudo se separou e se isolou do mundo à medida que as hierarquias dos espíritos se perdiam na luta. As estradas para a virtude foram bloqueadas e todos os seres se tornaram mais sombrios, seus olhos desviaram-se da luz.

Essa escuridão da alma trouxe a quinta era, a Era das Sombras. A Paixão está cega e perdida. A Realidade prendeu e sufocou o mundo nas teias de seus filhos. A Escuridão se agarrou nas raízes do mundo. A Roda das Eras foi por pouco capaz de criar a era mais atual, a Era do Pesar.

Esse é o momento em que a Roda pode parar de girar. Ela se situa sobre uma esquecida fundação e, se isso enfraquecer, o mundo alcançará a imperfeição completa. Esse é um momento de horror. Demônios despertaram e voltaram para seus tronos. O débito cármico de todos os seres é pesado o suficiente para parti-los ao meio e a morte que caiu sobre o mundo é suficiente para fazer a Roda cair de novo no nada. Isso é o que pode acontecer. Onde antes existia a Criação, em breve não será nada mais que o Esquecimento.

Essa é uma história alternativa e menor, de um membro de nossa tribo chamado Deya Purana. Ela é uma porta-voz, como eu, nascida sobre a barriga inchada da lua. Ouçam:

Gaia sempre esteve aqui. No começo Ela era um som, uma única vogal dita sobre o mar do nada. Esse som era sem forma e alcançava todas as coisas, ecoando sobre si mesmo em milhares de camadas até que ele teceu um útero onde daria luz a seu corpo. No início, Seu corpo era nada mais que o vento e a água. O som carregava Seu espírito e era chamado de Wyld. A água abaixo se agitava com o movimento dos demônios-serpentes e a água era chamada de Raksha, a Wyrn. O vento carregava as gotas d'água e as ondas do som e os forçava a fazer todas as coisas, assim o vento era chamado de Weaver. A primeira coisa a ser criada foi uma montanha chamada Meru. Dessa montanha todas as criaturas, espíritos e deuses saíam. Raksha, a Wyrn, ficou com ciúmes dessas outras criaturas e começou a chacoalhar os mares ainda mais, tentando afogar esses seres (e toda a realidade) em suas águas caudalosas e venenosas. Gaia estava ameaçada, mas Ela deu dons aos guerreiros que se levantaram contra o ciúme da Wyrn e esses guerreiros eram bestas que podiam se tornar homens. Essas bestas atacaram Raksha e o forçaram a vomitar as Sete Coisas Preciosas: **Verdade, Harmonia, Canção, Céu, Paz, Fúria** e, mais importante de todos, **Amor**. Todos os de Sangue Metamórficos foram então feitos para proteger essas Sete Coisas Preciosas, mas para um grupo deles foi dada uma tarefa muito especial. Esses metamorfos receberam o fardo de não proteger as Sete Coisas Preciosas, mas compreendê-las e ensiná-las aos outros. Esses metamorfos eram os Portadores da Luz Interior.

A Maldição de Klaital

Agora vocês escutarão um jovem homem de nossa

tribo. Possui sua voz para que ouçam, então ouçam agora. Essas são as palavras de Peter Língua-Astuta:

Existem duas histórias. Uma as pessoas pensam que conhecem e a outra as pessoas *realmente* conhecem, mas têm medo de lembrá-la. Me acompanhou até aqui? Ninguém gosta de ouvir o que tenho a dizer, mas tenho sonhos, certo? Esses sonhos me fazem lembrar de tempos distantes, muito distantes. Eles dizem que tenho um espírito ancestral forte, o que incomoda as pessoas porquê, ei, eu sou americano. Sim, racialmente sou chinês, mas nasci nesse país e estou nesse país. O que deixa as pessoas nervosas quando conto a eles que Tudo Que Você Sempre Quis Saber Sobre Klaital está provavelmente errado.

A primeira história, a que as pessoas contam, é simples. Há muito tempo, existiu uma época em que os humanos se produziam como coelhos. Seus números cresciam como tumores e eles eram destreinados como macacos e começaram a consumir os recursos de Gaia. Cortar árvores, poluir rios com sua urina e fezes, colocar a tocha ou o machado em qualquer coisa que estivesse em seu caminho. As histórias dizem que a humanidade estava fora de controle e você quer saber? Isso provavelmente é verdade. Então, como resolver esse problema? A resposta correta seria ensiná-los, guiá-los, pastorear os macacos rumo a algum tipo de iluminação — mas a resposta correta dificilmente é a mais fácil e todo mundo prefere uma resposta fácil. Nesse caso, a resposta mais fácil era tão simples quanto **Mate todos eles, que Gaia os selecione**.

Aí você tem o Impergium. O massacre de homens começou, os humanos foram dizimados por dentes e presas, assassinados por seguirem seus instintos naturais. A astuta aranha-rainha cósmica, a Weaver, protegia seus filhos da melhor forma possível, insanamente tecendo teias para ajudar o homem a inovar e se proteger, mas não foi o suficiente. Até mesmo hoje em dia, com todos os avanços que a civilização permite, você realmente pensa em um homem contra um lobisomem — cacete, **dez** homens contra um de nós — num ringue, **mano a mano**, vai terminar bem para o humano? Isso não aconteceria agora, com certeza não aconteceu na época. Os homens construíram machados, muros, se esconderam atrás de coberturas de folhas e galhos para se camuflar. Mas os machados não eram capazes de cortar através de nosso couro, as muralhas não conseguiam evitar a nossa chegada e a camuflagem não adianta de porra nenhuma quando temos um instrumento de alta precisão como o focinho de um lobo, não é?

Essa é a parte da história que todo mundo conhece ou acha que conhece. Não haviam tribos nesse momento, apenas uma coleção amalgamada de filhos da puta furiosos e cabeludos, mas um deles começou a pensar e a falar diferentemente dos outros. O nome desse era Klaital, ele era considerado como um dos mais sábios e mais prudentes Garou. Klaital era um mestre — ele podia discernir segredos das estrelas e sussurrar contos de um tempo antes dos lobisomens e homens, quando apenas

vocês, espíritos, viviam no reino de Gaia. Então esse “mais sábio” dos lobisomens, falou contra a matança dos homens. Ele ergueu suas mãos e mostrou que a chacina apenas havia deixado os homens piores. Ameaçá-los como bestas os fez pensar como bestas e eles deveriam ser ensinados, não torturados. A história diz que Klaital percebeu quão sombrio e hipócrita o espírito dos Garou realmente é e que os lobisomens só estavam assegurando que os humanos ficassem ainda mais próximos de seu patrono, a Weaver, que em troca apenas fortalecia sua opressão contra a pobre Wyrn. Então Klaital chorou, afundou como uma pedra nas amargas águas da Harano e partiu. É por isso, diz a saga, que nos afastamos das outras tribos e a razão pela qual devemos permanecer sozinhos. Blá, blá, blá.

Mas vamos falar de verdade, a verdade *real*, a verdade *honest*a. Eu lhes direi como Klaital nos ferrou a partir de agora. Você provavelmente nunca escutará essa história novamente, ao menos que saia da minha boca. Importa se ela não for verdade? Estou mentindo? Talvez. Acho que não. Isso veio em sonhos até mim e eu sinto sua certeza se rastejando na medula de meus malditos ossos. A verdadeira história diverge quando Klaital vai dizer aos outros Garou reunidos para parar, para aprender a coexistir e iluminar os macacos, ao invés de matá-los como gado. Imagine isso: Klaital está em pé diante de uma multidão de lobisomens, bestas tempestuosas que se levantam extasiadas quando o sábio ancião fala sobre *equilíbrio* e *compaixão* para eles, e demais palavras acalentadoras. Enquanto ele está em pé, falando em seus modos simples, uma única pedra sai das árvores. Não uma pedra grande. Não maior do que o punho de um homem. E ela acerta nosso amado Klaital atrás de sua cabeça. *Whack!* Suas palavras foram interrompidas e um murmúrio coletivo e crescente percorre os homens-fera reunidos como ondas em uma poça agitada.

Então, os macacos atacam. Um pequeno grupo deles, não mais que duas dúzias, acreditando tola mente que seriam páreos para as criaturas da noite que vinham e afundavam suas garras nas gargantas de seus filhos. Eles tinham novas ferramentas dadas pela Weaver e pensando que estavam em vantagens, eles surgem na cena. Aqui você pensa, *Ah, é aqui onde os lobos atacam e matam os humanos arrogantes e Klaital tenta impedi-los, mas eles não conseguem ouvir suas palavras sensíveis de paz através da sangrenta carnificina?* Certo?

Errado. Klaital não falou contra a violência. Não, Klaital *liderou* o ataque, sua fúria consumindo seu coração e explodindo em seu sangue. Ele foi a primeira garra a arrancar carne do osso, a primeira mandíbula a morder um crânio de um homem. Ele provou sangue, sentiu o sangue o lavar como uma maré curativa e os outros Garou se uniram a ele. Eles chacinaram os macacos imprudentes como faziam com gado. Foi rápido, fácil e, ao final, o pêlo de Klaital estava manchado de sangue e restos mortais.

Que tal isso para o equilíbrio? A iluminação vem no fim de uma garra afiada? Aqui, nosso estimável e

venerado ancião prega uma mensagem de tolerância e tem que fazer um pequeno intervalo para matar alguns inocentes. Isso não ajudou muito sua causa. A vergonha que ele sentiu foi como uma grande âncora presa em seu coração. Sua alma se encolheu com o cheiro de morte que estava ao seu redor e ele foi se banhar no rio. Quando estava limpo, ele deixou os outros. Ele simplesmente partiu em outra direção, determinado a nunca voltar para a comunidade. Não por causa de sua vergonha nos outros, mas devido a sua vergonha em si mesmo. A indignidade do que ele havia feito o separava dos outros, ele decidiu. Era fácil demais observar o equilíbrio que ele tão cautelosamente prezava se transformar em uma fúria rubra. E assim Klaital decidiu que ele para sempre estaria aparte do mundo, então se tornou obcecado em dominar seu fogo interior. Ele escolheu manter sua fúria contida, encoberta, selada dentro dele. Dessa forma, um erro tão grave não aconteceria novamente.

Soa como alguém? Soa como, oh, qualquer Portador da Luz que você conheça? Soa como *muitos*, para mim. Klaital ferrou todos nós. Sua ação — e sua *vergonha* de tal ato — ainda canta uma triste canção em nosso sangue, ela nos desonra até os dias de hoje. Nós cavamos profundos buracos dentro de nós e enterramos nossa fúria e, no processo, nos separamos dos outros Garou. Isso é algo bom? Uns dizem que sim, outros que não. Eu mesmo não sei e não sou sábio o suficiente para decidir. Talvez essa seja a estrada que devemos percorrer ou talvez nós apenas pensamos nisso e, na verdade, é uma estrada que não leva a lugar algum. O que eu sei é quê, a história que conheço sobre Klaital não é aquela que eles contam na Escola dos Portadores da Luz Interior.

Uma nota a esse conto merece ser dita. Como uma tribo, nós somos obcecados com equilíbrio, paz, em manter nossa fúria controlada para que não quebreemos o ciclo. Estive em Xangai ano passado, na província de Shadong, buscando aprender alguns pequenos segredos de nossa tribo com um negociante *Tengu*, mas ele estava fora comprando cigarros, então parei para rezar em um templo local. Outro de nossa tribo estava lá. Não direi seu nome. Ele parecia sábio e era um Sem Lua, como eu, então decidir testar as águas e dizer a ele meu pequeno segredo sobre Klaital. Ele levou numa boa. E com “boa” eu quero dizer que ele arrancou um suculento pedaço do meu ombro, rasgou um corte do tamanho de um pé que deixou minhas costelas respirar ar fresco e então me arremessou do telhado do templo, onde caí cinco andares. Então desapareceu na noite. Que tal isso para o equilíbrio? Ah, Klaital, sua maldição permanece em nós.

A Guerra da Vergonha

Águas-Rapidamente-Ímóveis era um equilibrador, um Meia Lua, que viveu durante a época chamada de Guerra da Fúria, outros a chamam de Guerra da Vergonha. Seu espírito vive como nosso ancestral, falando a nós durante nossos momentos tranquilos. Ele nos diz agora sobre o tempo em que viveu:

Permita-me falar de equilíbrio. Esse é meu dom.

Equilíbrio, nós antes dissemos, vem da perfeição da sabedoria. E como alguém obtém a perfeição da sabedoria? Ao abster-se, nós dizemos. Alguém que está no caminho do equilíbrio, que caminha a mais fina linha entre o vasto e vazio desfiladeiro, não deve agir imprudentemente ou cairá para a morte. A abstinência deve ser aderida em nome de todas as coisas do mundo e de nossas almas. Abster-se de matar. Abster-se de atos de luxúria. Abster-se de atos de ganância. Abster-se das emoções de alegria, de tristeza e de fúria, pois essas sensações certamente lhe tirarão de seu rumo ao caminhar o tortuoso caminho.

Durante meu tempo, nossa tribo era pouca em quantidade, assim como é agora. Não nos acasalávamos como os outros. Houve um tempo em que os Garou decidiram que eles eram os maiores dos que tinham Sangue Metamórfico, que eles podiam exigir servidão dos espíritos e dos outros metamorfos. Os homens-gato mantinham segredos do mundo e os homens-rato enterravam relíquias arcanas nos túneis de seus ninhos. Os homens-raposa conheciam as respostas para muitas charadas e os homens-ursos se comunicavam secretamente com a própria Gaia. Os Garou ficaram com ciúmes. Esses dons deveriam ser deles, estava decidido, e assim eles se prepararam para tirar os dons dos outros. Primeiro eles pediram e foram recebidos com desdém. A próxima opção era tomar o que queriam pela força. Muito sangue foi derramado. Raças inteiras do Sangue Metamórfico foram para sempre perdidas, para nunca mais serem renovadas na grande Roda das Eras. Os javalis, morcegos, touros, todos exterminados do plano mortal, para nunca retornar. Os campos de batalha estavam encharcados com a morte.

Nós, os Portadores da Luz, nos contivemos. Nós nos abstemos de nosso julgamento. A escolha perfeita, nós decidimos, era o caminho da não-ação. O caminho da não-ação não era repleto de perigos. Não existiam preocupações em cair de nossa precária linha. Claro, nós aconselhamos. Encorajamos os outros Garou, até mesmo outros do Sangue Metamórfico, a tentar encontrar a perfeição da sabedoria e o equilíbrio que buscávamos tão desesperadamente. Alguns ouviram. A maioria não.

Um membro de nossa tribo, Kiru da Estrela de Cinco Cores, não concordava com nossa política de contenção. Ela foi até nossos membros mais velhos e tentou persuadi-los a intervir, a se erguer contra nossos irmãos mais brutais. Ela tinha estado na floresta, ela disse, e descoberto uma grande chacina dos Okuma, os filhos do Urso. Parecia, ela disse, que eles não tinham lutado, que apenas se reuniram e foram estripados como peixes no chão da floresta. Tinha sangue seco nas mãos dela, elas estavam vermelhas. Os anciões a negaram. Ela foi até a mim e me pediu para negar nossas limitações e revogar nosso medo para ajudá-la a proteger os de Sangue Metamórfico que eram tiranizados pelos nossos vizinhos Garou. Eu disse não a ela, então ela me disse que faria isso sozinha.

Ela nos deixou. Partiu, sozinha, na noite escura. Eu sabia que seria incapaz de me perdoar se não tentasse pará-la, pois ela se balançava na beira do desequilíbrio final. Ela precisava ser puxada de volta da borda para retomar o caminho. Kiru era minha irmã, éramos da mesma ninhada e eu não permitiria que isso acontecesse a ela. Fui atrás dela.

Ela era esquiva como uma cobra do mar. Assim que pensei que tinha encontrado um rastro que me levaria até ela, ela sumiu e a caçada saiu do curso. Em um ponto, eu tinha perdido seu cheiro por muitos dias e estava certo de que não conseguiria achá-la. Os espíritos já sussurravam que ela tinha percorrido atalhos secretos para os outros Garou, que ela havia sujado sua água e roubado suas armas marciais para jogá-las nos poços e lagos mais profundos. Mas então, no templo de Amidaji, ouvi dizer que havia uma grande batalha acontecendo não longe dali, nos campos de Dan-no-ura. Kiru estaria lá, eu sabia, então parti.

Mas era tarde demais. A batalha tinha acontecido como um fogo rápido e agora o campo antes esmeraldino estava manchado de vermelho. Corpos estavam por todas as partes, quase todos Okuma, seus grandes corpos volumosos como pilhas de lama, esfriando no sol poente. Moscas voavam no céu e cobriam os cadáveres. Através do rançoso cheiro da morte, senti uma pista familiar e meu nariz me disse que Kiru estava ali. Farejei as flores que ela tinha no cabelo e os óleos com os quais se lavava. Também farejei seu sangue.

Ela estava deitada sobre a forma guerreira de outro Garou, cuja garganta tinha sido cortada por um golpe feroz de garras ou presas — as garras ou presas de Kiru, eu imaginei. A barriga dela tinha sido aberta, suas entranhas ao seu redor.

Espíritos a socorriam. Borboletas saboreavam suas lágrimas, fantasmas sussurrantes tocavam levemente suas sobrelhas com folhas. Ela estava morrendo e me ajoelhei ao lado dela e disse que podia carregá-la para o templo, que lá nós a curaríamos e falaríamos sobre sua indiscrição. Kiru apenas sorriu para mim, seus dentes um pouco vermelhos e ela deu uma fraca risada.

“Musó”, ela disse (pois esse antes fora meu nome), “não foi minha indiscrição que me matou, mas sim a sua”. Eu disse a ela que não tinha entendido, que ela escolheu o caminho do excesso e em troca se colocou longe do equilíbrio. Novamente ela riu.

“Equilíbrio não é isso”, ela disse e eu não acreditei. Seus lábios feridos se esforçaram, me dizendo isso: “Equilíbrio é encontrar uma medida igual para todas as coisas. Em uma balança, se você colocar quatro pedras em um prato e quatro pedras em outro prato, então você verá equilíbrio. Há dois lados da balança para nós, meu irmão. Existe a **ação** e existe a **não-ação**. Você colocou todas as suas pedras de um lado da balança. Eu escolhi distribuí-las por igual. Compreendo a moderação e a contenção, mas eu também compreendo que quando o mundo me convoca para a batalha, eu tenho que estar lá. Quem é mais equilibrado então, você ou eu?”

Ela riu novamente e disse a ela que não acreditava nela, mas que isso não importava. Tentei levá-la e levá-la para o templo, mas ela tossiu uma terrível quantidade de sangue e líquidos em meu ombro... e então seus olhos morreram e sua alma se foi. Eu olhei para a cena mais uma última vez para ver a carnificina que tinha prevalecido por lá e em minha mente fui capaz de dizer que Kiru estava errada, que sua escolha foi na verdade o caminho do desequilíbrio. Fui para casa, abatido, para nunca mais pensar em Kiru novamente.

Não demorou para que eu caísse na tristeza que arremete o espírito e não importava se eu tinha escolhido a ação ou a inação, pois eu era incapaz de compreender verdadeiramente ambos. Eu só conhecia a tristeza, um poço dentro de mim que nunca compreendi. Eu morri depois disso, dúzias de anos depois. Eu nunca deixei isso, nunca me recuperei. A Guerra da Vergonha foi uma época terrível para todos nós, cada um de nós teve sua parcela de desgraça e vergonha. Nossa maior vergonha como uma tribo foi que nunca fizemos algo para ficar no caminho do verdadeiro desequilíbrio e minha maior vergonha é que nunca ajudei a única pessoa que realmente tentou. Assim é a passagem do tempo, todos os registros de nossa indignidade ficam claros para nós apenas quando já é tarde demais.

Os Acordos Celestiais

Alguns contos de nossa são menos mitos e mais história. Mas, ainda assim, esses momentos do passado estão ocultos de nós. Não estávamos vivos na época e, apesar de que alguns mantiveram registros escritos, estes foram destruídos com o passar do tempo ou foram tão bem escondidos (um testamento para quem os escondeu) que ainda têm que ser encontrados. Mas nossa tribo possui uma melhor conexão com nossos egos antigos do que as outras tribos. Eles pensam em seus ancestrais como mortos e separados. Mas os nossos ainda vivem como o ar dentro de nós e, na verdade, somos nós. Um membro de nosso povo sabe disso muito bem. Ele é Manjushri, o Nobre e Gentil, e em sua voz estão milhares de vozes. Prestem atenção, espíritos:

Eu sou a mãe e o pai de muitos. E sou o filho de muitos mais. Vocês são espíritos, mas sua memória é transitória. A minha é eterna. Houve milhares de Manjushris em mais de dez mil anos, cada um com um nome e uma mente diferente, mas exatamente o mesmo coração. Esse coração ainda bate em meu peito e viu uma vasta gama de história. Posso contar muito da história que foi perdida para nós. Minha espada de sabedoria pode ser capaz de reduzir sua ignorância até uma porção controlável.

Durante os dias antigos, a humanidade começou a traçar seu caminho para o que foi chamado de "civilização". Eles começaram a fazer construções mais altas do que suas cabeças, erguer estátuas de seus reverenciados líderes e a olhar para o céu enquanto pensavam sobre a pequena parte do "que tudo aquilo

realmente significava". Nosso povo, e com isso eu não quero dizer os Portadores e sim todos os Garou, tentou primeiro lidar com os clãs dos homens e depois com os de Sangue Metamórfico. De forma abençoada, ambas as tentativas falharam, mas em nós (e agora **quero** dizer nossa tribo) foi deixada grandes cicatrizes. Nossas almas foram rasgadas, esfarrapadas, como vestes comidas por traças. Deixamos os outros Garou e optamos por viajar sozinhos, vendo nosso caminho como o "mais elevado". Muitos dos quais ainda se lembram dessa escolha, usana hoje como uma das razões para termos deixado a Nação Garou na era moderna. Afinal, se nós fizemos isso antes, por que não podemos fazer novamente? (entretanto, como descobrirão, espíritos... a história tem uma forma estranha de retornar a onde começou).

Por termos deixado os outros lobisomens e devido aos nossos grandes erros com tanto os homens quanto os outros membros do Sangue Metamórfico, muitos de nós desejavam reparar a situação. Primeiro, nós ofendemos os homens e eles eram quem mais precisaram de nossa ajuda. Um de meus ancestrais conheceu um Portador da Luz chamado Rahula, cujo declarou que se tornaria o "Guardião dos Novatos". Homens e mulheres eram os mais novatos de todos e Rahula foi entre as cidades dos homens para ensinar a uma ovelha como cuidar de um rebanho. Rahula se tornou um conselheiro e quando ele não estava ocupado aconselhando ao lado de um trono, estava ensinando os outros de seu povo a fazer o mesmo. Logo, muitos dos Portadores da Luz estavam caminhando nas ruas dos homens, os iluminando da melhor forma que conheciam. Rahula, agora já um homem velho, elaborou o primeiro dos Três Acordos da Tribo das Estrelas: **O Acordo Celestial do Homem Ignorante**. Esse documento e declaração dizia, simplesmente, que tínhamos uma grande dívida com os filhos mortais de Gaia e que os ensinaríamos a serem fortes e a reverenciar sua mãe. Nós os instruímos a ler o futuro pelas estrelas e também a como navegar se guiando por elas.

Naquela época, nós encontramos muitos problemas com os outros que pareciam estar fazendo o mesmo que nós. Esses conselheiros, no entanto, não estavam buscando iluminar e ascender as nações, mas trazê-las para o sofrimento e depravação. Logo muitos reis caíram sobre o domínio de antigos demônios como Emma-O, Dagon ou Kaoru-Shinji. Nós os enfrentamos em cada pedaço de nosso caminho.

Com o tempo, nosso débito foi pago. Os homens que guiamos saíram da escuridão e foram capazes de se governar. Eles podiam assumir nossos papéis, um guiando o outro. Nossa mão não era mais necessária. E assim, partimos para nosso segundo débito, os de Sangue Metamórfico.

Uma Maheshvara, outra participante de nossa tribo, reconheceu nossa necessidade de pagar o segundo débito e assumiu a causa. Ela liderou um pequeno grupo de Theurges Portadores da Luz Interior que se chamavam de Caminhantes das Estradas Secretas. Eles estudavam a natureza das Linhas do Dragão, procurando desvendar as



verdades intrínsecas nessa vasta rede de linhas de energia. A partir dali, eles buscavam novas passagens para as Terras dos Espelhos da Umbra e também localizar corações de poder esquecidos na carne de Gaia que ainda pulsavam com alguma energia. Eles se aprofundaram na escuridão do universo, rastejando pelos mundos inferiores e voando pelos céus. Uma vez que eles descobriram essas estradas clandestinas e os locais sagrados, eles levaram toda a informação até as várias cortes dos hengeyokai, que ainda se recuperavam de suas perdas na Guerra da Vergonha. Uma então exigiu que todos os Portadores fizessem o que ela e seus seguidores haviam feito. Os outros precisavam se fortalecer e os Portadores da Luz os ajudariam como um favor pela indiferença do passado. Assim, o segundo dos Acordos foi feito, o **Acordo Celestial do Dom dos Mistérios do Céu**.

Nesse ponto, tínhamos nos separado quase que por completo dos outros Garou. Estávamos tão envolvidos com os caminhos dos homens ou dos outros de Sangue Metamórfico que os Garou suspeitavam que tínhamos partido e morrido, prestando respeito ao mandamento da Lítania que diz que não serás fardo para seu povo. De certa forma, foi isso que fizemos. E ninguém esperava retornar e caminhar novamente com os outros Garou... mas foi exatamente isso que aconteceu.

Um grande mal se ergueu das areias e das montanhas do deserto e ao redor do lugar hoje conhecido como

Oriente Médio. Não existe verdade sobre o que aconteceu. Alguns dizem que uma antiga caixa foi reaberta e que rancorosos espíritos escaparam, outros falam que grandes demônios não estavam satisfeito com a sua parte do mundo e assim tentaram conquistar mais territórios. Qualquer que seja a verdade, as escuras impressões da Wyrm foram espalhadas em tudo. Em cada vila queimada, cada massacre, cada ato de canibalismo. Todos os nomes da Corruptora foram falados: Kung-Kung, a Centopéia, a Traidora, Shaitan, os Yomi. E todas suas ferramentas foram usadas. Os **bakemono** devoradores de carne se arrastavam pela terra como zumbis, a venenosa chuva vermelha devorava a pele dos mortais, vampiros **kin-jin** deixaram as profundezas de suas cavernas à noite e farejavam sangue. Grandes monstros foram criados com o sopro da Wyrm.

Nossos irmãos Garou, liderados pela tribo dos Peregrinos Silenciosos, lutaram com essa maré negra a cada instante. Muito sangue Garou manchou as areias rochosas do norte, acima do vale fértil e, lenta, mas definitivamente, os Peregrinos foram fatiados em vários pedaços, com seus números diminuindo perigosamente. Murukan, o Rubro, um guerreiro de nossa tribo que era agraciado com o poder da predição (assim como muitos de nós), teve uma visão certa noite enquanto corria como lobo nas margens do Rio Ganges e viu que um tumor cresceu soberbo e inchado, e que se ganhasse mais poder,

não haveria nada que não pudesse consumir. O equilíbrio tinha sido quebrado. Gaia também seria devorada — nossa Mãe Esmeralda devorada em pedaços.

Murukan se apressou em criar e empregar o terceiro acordo: *O Acordo Celestial dos Reis Guardiões Emergidos*. Esse acordo exigia que todos os Portadores da Luz Interior primeiro reunissem seus aliados (tanto nas cortes dos homens como nas cortes do Sangue Metamórfico) e depois os levassem para os campos de batalha para tomar a vida do súbito poder da Wyrn. Esse era nosso dever, disse Murukan. Ele descreveu nossa tribo como um vaso vazio, desprovida de autonomia e de pensamento individual. Murukan explicou que éramos como balanças vazias, perfeitamente equilibradas, e que era nosso dever forçar esse equilíbrio ao mundo. A única coisa que nos preenchia era o tempestuoso ar da responsabilidade e obrigação. E era exatamente o que isso era. Obrigação.

Nós fomos. Levamos nossos aliados para a batalha. Os exércitos dos homens se arremessaram contra os odiosos *bakemono*. Os Corax arrancavam os olhos dos inimigos enquanto os metamorfos-aranha e homens-rato jogavam as bestas em armadilhas. Os Khan e os Nagah lutaram como demônios, lado a lado, conosco — e mais importante, com os outros Garou. Após muitos anos, depois de muita morte ter se transformado em vida no Ciclo da Existência, conquistamos a vitória, ainda que temporária, sobre os truques e perversões da Corruptora. E esperávamos que tivéssemos nos reunido com a Nação Garou, talvez permanentemente. Posso ver agora que estávamos errados.

A Guerra do Grande Desequilíbrio

Séculos se passaram. Nossos membros foram deixados para lidar com o mundo como achavam melhor. As outras tribos se organizaram rapidamente em trajetos solitários, navegando em uma direção ou outra. Nós não. Alguns Portadores permanecerem entre os reinos dos homens, influenciando as dinastias, baroniais e *califas* do mundo mortal. Outros se envolveram na política Garou ou ensinaram outros lobisomens um pouco (nunca toda) de nossas adivinhações secretas. Alguns viajaram em matilha, porém a maioria aderiu à nossa relação mentor-aprendiz. Nada era constante, todas as coisas estavam mudando. Mas nós sempre nos empenhamos para criar equilíbrio e harmonia, pois este era o nosso caminho.

Nos sentávamos embaixo das árvores e ensinávamos aos futuros *bodhisattvas* a natureza do equilíbrio. Estávamos nas sombras quando o sábio chamado Jeshua ben Yosef nasceu no deserto. Protegemos Beijing, a Cidade de Deus, dos espíritos famintos e dos demônios controlados por magos loucos. Permitimos que as pragas afundassem suas presas no mundo, pois primeiro elas eram meras agentes do Ciclo da Existência, pois era necessário que a morte sempre fosse uma parte natural do mundo. Vimos quando essas doenças foram libertadas pela Devoradora de Almas e pela Fera da Guerra por seus propósitos horrendos. Caminhamos entre os romeiros de

Maomé, ocupando seus ouvidos com o discurso de uma alma estável. Muitos dos registros do homem e dos Garou mostram que éramos ausentes do mundo. Isso não é verdade. Nunca nos ausentamos. Éramos silenciosos.

Mas nossos métodos silenciosos se encerrariam no fim do século XIII. Poucos distantes de nós percebem que até mesmo agora a grande divisão que se ergueu entre os membros de nossa tribo. Foi uma guerra civil? Sim, poderia ser chamada assim, pois nossas diferenças ideológicas eram tão vastas que nos fez combater uns aos outros. Nosso equilíbrio ruiu como um castelo de cartas enquanto derramávamos o sangue de outros Portadores da Luz Interior, e não o sangue da Corruptora, como deveríamos.

Nos platôs e estepes da Mongólia surgiu um povo nômade, intocado pelo resto do mundo, aja que eles tinham sido bloqueados da influência de todas as outras civilizações. Esse povo possuía modos de vida especializados, que eram apropriados apenas a eles. Eles permaneceram analfabetos e limitados tecnologicamente, mas eram pensadores fortes, estrategistas e, mais importante, sobreviventes. Tínhamos muitos Parentes entre eles e espalhados entre seu povo, existiam matilhas de Portadores da Luz Interior.

Da Rota da Seda vieram homens com naturezas ruins. Eles trouxeram a praga. Tinham invenções que confundiam a mente dos nômades e queimavam seus corações. E assim, os Portadores e seus Parentes começaram a ter sonhos. Esses sonhos mostravam um novo inimigo — ou na cabeça deles, o “verdadeiro” inimigo. Não era a Wyrn. A Corruptora antes era um agente de equilíbrio e foi enganada e presa pela sorrateira Rainha Aranha, que enlouqueceu. Sua loucura a tornou perigosa e, assim, ela tinha que ser destruída.

Quando os mongóis se encontravam organizados para a ação pelo brilhante senhor da guerra Genghis Khan, eles não sabiam que os Portadores da Luz caminhavam por de trás da ação. Os Mongóis se espalharam pelo mundo como fogo. Os parapeitos da Europa Oriental, as muralhas do Islã receberam os primeiros golpes. Muitos morreram. Os mongóis eram brutais. Quando eram incapazes de superar as forças, os Portadores da Luz se moviam pela noite, destruindo os recursos e líderes do inimigo até que suas fileiras estivessem suficientemente reduzidas. Tudo em nome da destruição do que pertencia a Ela, a Weaver.

Enquanto faziam isso, outro grupo de nosso povo surgiu no Reino Médio, na China e Japão. Era um grupo de Portadores da Luz que favorecia o caminho calmo e contemplativo. Poetas, profetas e filósofos. Eles escolheram uma vida serena de inação. Acreditava-se que a única forma das águas permanecerem plácidas era se não fossem perturbadas. Sua posição era de nunca perturbar o mundo, apenas observar e oferecer iluminação, direções e a verdade. Eles se espalharam em pares (novamente, a aliança mentor-aprendiz) para pregar seus modos entre os outros Portadores da Luz, Garou e os possuidores do Sangue Metamórfico.

O último terço de nossa tribo estava dividido entre aqueles que eram mais parecidos com os outros Garou. Esses eram Portadores que sentiram que o dever era mais importante que todas as outras coisas. O dever à Gaia, a uns com os outros, com os homens mortais. Eles viajavam em matilhas, raramente se estabelecendo em um lugar, mas sempre tentando afetar onde estivessem. Eles lutaram lado a lado com outros Garou, buscando transmitir temperança e equilíbrio antes de partir mais uma vez. Seu grande inimigo permaneceu como a Wyrn e seus demônios. Não havia demônio pior que a Corruptora.

Desnecessário dizer que as três facções não poderiam — ou não iriam — chegar a um acordo. Aqueles que favoreciam a inação foram entre os Portadores dedicados para defender sua causa, mas foram ignorados. Então, foram até as matilhas da Mongólia para implorar pela causa da inação e suas cabeças foram enviadas para o Oriente... separadas de seus corpos. Enquanto isso, os Garou da Mongólia e os Portadores dedicados lutavam sem parar, se atracando na garganta uns dos outros a todo momento, cada lado tentando forçar sua própria concepção de “equilíbrio” e lutando contra seu próprio “inimigo”. Os dedicados diziam que os mongóis estavam entregues a Wyrn e os mongóis diziam que os dedicados tinham sido ligados para sempre na seda pegajosa da Weaver. Nenhum consenso pode ser encontrado.

Os mongóis mudaram com o passar dos séculos que vieram chegando até mesmo a usar a avançada tecnologia chinesa, claramente as ferramentas da Weaver, mas os Portadores da Luz Interior que favoreciam a destruição das teias da Weaver simplesmente partiram para outras culturas e lugares. Eles ainda podem ser encontrados nos dias de hoje. Os Portadores dedicados à ação diminuíram seu número, incapazes de serem completamente aceitos por um grupo, não encontrando recompensas (apenas a morte) por seus favores ao mundo. Eles ainda permanecem em pouca quantidade no mundo de hoje, mas nunca ausentes. E os Portadores que favorecem a não-ação aumentaram seu número. Mais e mais de nossa tribo acharam que manter o equilíbrio em um barco significa nunca se levantar. Sente-se no centro, quieto e parado, e manterá o barco flutuando. Muitos ainda existem nos dias de hoje, apesar de muitos terem morrido em Shigalu.

A divisão ainda existe, a Guerra do Desequilíbrio continua e nossa tribo nunca foi a mesma desde a separação. Alguns estudiosos e profetas em nossa tribo acreditam que algum dia nós nos reconciliaremos e nos reuniremos sob uma bandeira comum, apesar de que temo que a “bandeira comum” será nada mais do que nossa morte total.

Os Portadores Na-Dene

Peter Wu é um membro científico e estudado de nossa tribo que pode parecer não estar conosco à primeira vista. Peter abraçou os caminhos do estudo e aprendizado que a Weaver tornou disponível a todos

nós. Ele trabalha bastante nas origens, história e futuro dos Portadores da Luz Interior, e como tal, uma discussão sobre nossa tribo certamente estaria incompleta sem sua opinião, não estaria? Somos orgulhosos de tê-lo como membro do nosso sangue. Aqui seguem suas opiniões:

Sou um pouco cientista, um pouco historiador. Consulto os espíritos ou as estrelas com a mesma frequência que consulto livros, fósseis ou resultados de DNA. Mas nesse caso, estou surpreso em descobrir algo que até mesmo os profundos espíritos não conhecem. Vamos falar do Novo Mundo.

Bem, primeiro, vamos voltar um pouco antes. Cinco mil anos mais ou menos, para ser mais exato. Nesse momento, rebanhos dos primeiros homens nômades levaram gerações para atravessar o Estreito de Bering (agora submerso, obviamente), e foi assim que as Américas tiveram sua população nativa. Esses residentes da Eurásia, ao chegarem aos continentes ocidentais, foram afáveis o suficiente para pintar algumas imagens nas paredes das cavernas para que nós encontrássemos muitos milênios depois. Essas imagens mostram figuras simples riscadas na rocha e ao redor de todas elas estão grandes cães. Ou, potencialmente, lobos. Pintados na periferia das imagens, em posições observadoras estão mais cães/lobos, mas essas feras estão sobre duas pernas. As teorias dos homens dizem que essas figuras representam deuses e espíritos primitivos ou, possivelmente, apenas bestas que atormentam as tribos. A cultura Garou, claro, diz que esses nômades eram mais ou menos pastoreados pelos Garou e, assim, os homens com cabeças bestiais representam os Wendigo, os Uktena e os Croatan.

Mas, se eu dissesse a vocês que acredito que alguns desses Garou também eram Portadores da Luz Interior? E que esses Portadores nativos estavam vivos até pelo menos os séculos XVII e XVIII? Espíritos, escutem com atenção. Vocês ouvem seus sussurros em algum lugar? Vocês sabem quem são? Porque eu sei.

Eu me remeto às anotações de um membro de nossa tribo, um Portador da Luz Interior estoniano chamado Karel Vento-Afável. Karel veio para o Novo Mundo no início de 1700, ajudando um pequeno grupo de navios a navegar o oceano, já que ele era “sortudo” com suas habilidades (apesar de ser fácil de assumir que ele não era sortudo, sim um membro bem estudado na navegação pelas estrelas e na comunicação com os espíritos do vento). Karel navegou para o que eventualmente se tornaria o estado de Nova York e em seus muitos anos viajaria para cima e para baixo da costa, ajudando navios a ficarem a salvo, da Virgínia aos estados franceses no Canadá. Por todo o caminho ele era capaz de falar com os espíritos desse “novo” local e rastrear seus segredos. Mas seus segredos o surpreenderam. Karel era atormentado por sonhos estranhos e mensagens dos espíritos do vento do norte. Eles diziam a ele sem parar: “SEU SANGUE ESTÁ AQUI ENTRE OS PERDIDOS”. Os sonhos mostravam a ele imagens de figuras sombrias iluminadas

pelo glifo de nossa tribo. Essas mensagens e sussurros levaram Karel, em seus últimos anos, a perseguir esse enigma, o que ele fez no profundo e nevado coração do Canadá.

Isso o consumiu quase até o fim de sua vida, mas ele encontrou um grupo de membros nativo da tribo (sem nenhuma ajuda dos outros Garou indígenas, devo dizer. Os Wendigo quase o mataram e os Uktena deram impiedosas charadas para ele resolver que eram quase tão úteis quanto o Nó Górdio). Seus números eram pequenos, não mais do que duas dúzias. Ele disse que eles “mal se pareciam conosco”, citando a pele escura e grandes corpos. Mas ele também menciona os olhos apertados encontrados entre os asiáticos e, mais importante, ele descobriu que seus modos eram similares aos nossos. Eles não eram voltados para a guerra, sim mais contemplativos. Isolados, essencialmente, e um pouco cruel com seus próprios corpos. Eles marcavam sua própria carne, buscando cicatrizes e se penduravam em grandes ganchos de madeira em “rituais de purificação”. Mas também eram muito próximos uns dos outros, muito familiares. E Possuíam muitos Parentes, aparentemente, e caminhavam entre eles como bestas livremente. Karel chamou esse povo de “Yenisei”, apesar de que eu, pessoalmente, os chamo de “Na-Dene”, baseado nas raízes lingüísticas sino-americanas que Karel aponta em seus diários.

Outras coisas que sabemos sobre os Na-Dene:

Seus jovens passam por longos rituais de passagem, se afundando na Umbra Celestial, viajando até os alcances distantes entre as estrelas e os mundos. Muitos nunca retornam e aqueles que o fazem são considerados membros completos da tribo.

Eles favoreciam um totem que era, pelo que Karel podia descrever, um espírito fantasma combinado com a fumaça e o vento. Ele era incapaz de comunicar-se com ele, mas o fazia em seus sonhos.

Os Na-Dene se dividiam em dois subgrupos: Os Matadores de Baleia e os Corvos. Karel não diz muito mais sobre o assunto, mas acredita que eles usavam essas designações como “equipes” para esportes, reuniões sociais e rituais.

Eles, assim como as tribos humanas dos Tlingit ou Eyak, tinham longas cerimônias “potlatch” (são grandes banquetes, rituais e orações que duravam muitos dias). Os convidados (como Karel) eram tratados com realeza e recebiam presentes ao fim da cerimônia. O próprio Karel recebeu uma pequena boneca feita de pedras e galhos.

Os homens favoreciam o silêncio. Sem palavras, apenas gestos manuais ou movimentos dos lábios, mas as palavras possuíam poder, parecia, e eram reservadas para momentos especiais.

E é aqui que tudo termina. Os Na-Dene desapareceram com o fim do primeiro diário de Karel, assim também fez Karel Vento-Afável. É como se eles nunca tivessem existido. Procurei profundamente para achar mais histórias. Falei com algumas das árvores mais antigas e dos ventos que mais sopram que pude encontrar

perto da localização aproximada desses membros errantes da tribo. Também estudei as pinturas nas cavernas e o que descobri? Que de alguma forma, os Na-Dene foram destruídos. Eles caíram da mesma maneira que dizimou a maioria de seus vizinhos nativos? Os acampamentos brancos se aproximavam da população indígena, levando a extinção de muitos habitantes indígenas. Os Garou europeus também eram parte dessa destruição — poderiam eles terem assassinado os Na-Dene? Ou criaturas da Wyrms os surpreenderam durante a noite? Eu não sei. Só posso dizer que a descoberta do Novo Mundo foi tanto um triunfo de sobrevivência quanto uma tempestade de sangue.

Rapidamente voltarei a uma das anotações de Karel, antes de conhecer os Na-Dene/Yenisei. Ele tivera um sonho e nesse sonho uma serpente descia das estrelas, como uma cobra desce dos galhos de uma árvore e dizia a ele que ele encontraria os membros perdidos da tribo e quê, algum dia, ele “nos guiaria para o lar”. Não sei o que isso significa. Nossa tribo agora, oficialmente, foi para casa (corretamente), mas não ouvimos sobre os ancestrais Na-Dene. Isso me intriga. Talvez Karel estivesse tendo um sonho devido à febre. Nunca saberemos.

O Vasto Abísimo

A voz de Manjushri retorna a nós agora, quando ele convoca novamente seus ancestrais para contar mais histórias de nossa tribo e suas ações. Aqui, visitamos a China no final do século XIX.

A separação da nossa tribo piorou à medida que os tempos modernos passavam. À medida que o tempo passou, essa distância cresceu entre nossos próprios membros e também era preocupante o cisma que lentamente nos separou do resto da Nação Garou. Vejamos 1839.

Um dos meus ancestrais na época, Tse Hui, estava ocupado promovendo a paz e o acordo entre os povos da China. O resto do mundo estava ultrapassando os chineses, acelerando ainda mais, e o povo chinês estava perdido com isso. Mas permaneceram leais a sua causa e começaram um curso de “Auto-Fortalecimento”, um movimento que levou o povo a uma grande agitação de produção e atividade. Essa era uma época que Tse Hui seria chamado de “O Veículo dos Ouvintes”, pois ele ouvia os problemas de seu povo (Garou, Parentes e outros) e os colocava no caminho da iluminação, esperando livrá-los da trama de sofrimento que estamos sempre ligados. Nesse processo de fortalecimento, o governo chinês declarou que não haveria mais ópio importado para o país, pois estava corrompendo a população e afastando suas mentes da pureza. Os britânicos eram os principais importadores da droga e haviam muitos investimentos nos negócios do ópio. Eles resistiram ao decreto e continuaram a importar independentemente das vontades do governo chinês.

Os chineses tentaram bloquear os navios mercantes e em certo ponto estabeleceu um bloqueio aos navios

para evitar que os britânicos entrassem nos portos. Os navios ocidentais foram bem sucedidamente desviados, mas meses depois, os britânicos retornaram. Dessa vez, com navios equipados com armas de fogo.

O conceito do “Auto-Fortalecimento” foi perdido na subsequente guerra pelo ópio. O povo da China superestimou suas chances contra o poder estrangeiro. Eles se equiparavam às armas britânicas, possuindo apenas artilharias antigas e armas ultrapassadas à sua disposição. Os chineses sofreram uma terrível derrota e o povo foi humilhado, torturado e até mesmo assassinado nas ruas. Tse Hui caminhou entre os chineses, tentando guiar os feridos para os templos e outros locais de ajuda. Ele esperava a qualquer momento ser atacado pelos soldados maculados pela Wyrm que vieram com os barcos britânicos. Tse Hui *foi* atacado — mas não pela Wyrm. Ao invés disso, representantes dos Presas de Prata e Senhores das Sombras estavam nos navios, representando os interesses estrangeiros e caminhavam como homens entre as avenidas apertadas, atirando nos vagabundos e esfaqueando aqueles que se rendiam. Tse Hui quase não escapou com vida.

Meu ancestral cuidou de suas feridas, que foram curadas alguns dias depois. Mas pior foram as feridas que marcaram sua alma, piores do que qualquer bala ou lâmina. Em 1842, a China assinou um “tratado” em Nanking com os britânicos. O tratado não dava concessões ao povo e garantia aos imperialistas britânicos um comércio extraordinário e poder governamental, humilhando duplamente o povo chinês.

Isso apenas piorou após a liberação daquele império ocidental. A Bretanha deu a muitos poderes estrangeiros acesso direto aos recursos da China e logo todo país europeu (e até mesmo os Estados Unidos) tinha suas raízes sendo fincadas no solo chinês. As fazendas foram tomadas com pouco trabalho, o povo colocado na chuva ou escravizado e carregado além dos oceanos. Enquanto isso, Tse Hui observava e aprendia, seu coração se tornava escuro e frio como ferro. Ele envelheceu e seu corpo ficou mais fraco, mas sua mente e coração cresceram com fúria e fogo. Ele enviou seus sussurros através de sua rede de Parentes, empurrando as figuras centrais aqui e acolá, até que suas palavras chegassem aos ouvidos da própria Imperatriz Matrona. Ela sabia que era o momento para que os demônios estrangeiros abdicassem de seu poder, assim ela ordenou uma afirmação de independência. Essa mensagem imperial, enviada a todas as províncias chinesas, terminou com um sentimento crucial: “não vamos pensar na paz”.

Tse Hui cultivava por todo esse tempo um grupo secreto de camponeses. A maioria era de humanos, expulsos e esquecidos, mas alguns eram Garou ou tinham sangue de Parentes. Esse grupo, os Punhos da Justa Harmonia, aprendeu antigas técnicas de luta e um pouco de magia antiga. Nos primeiros meses do ano de 1900, os Punhos atacaram qualquer poder estrangeiro. Missionários, mercadores, soldados — ninguém podia suportar o poder dos Punhos. Tse Hui havia descartado o



caminho da paz e vestia-se em trajes de guerra. E que guerra foi aquela. Os estrangeiros começaram a perder seu poder, foram encurralados e cercados em todas as cidades onde possuíam poder. Os Punhos quase venceram. Mas subitamente, no último momento, reforços chegaram de muitos países diferentes. Novamente, os Presas de Prata e seus lacaios Senhores das Sombras estavam presentes e, novamente, a China foi humilhada. A cidade capital foi saqueada e a Cidade Proibida incendiada. E Tse Hui foi capturado e executado pelos Senhores das Sombras como um "traidor" da Nação Garou.

Essa foi uma época negra para a China e para nós. Muitos de nosso povo saúdam a China e, mesmo aqueles de nós que, como eu, vêm de outras terras, nossas almas ainda sentem o sofrimento imposto a nossos ancestrais. Sentimos o conflito em nosso interior. Os estrangeiros vieram com muito poder e a tecnologia da Weaver. A Wyrn não era a entidade que prevalecia e, ainda assim, tudo se resultou em uma grande angústia. Os Garou que vieram e lutaram não eram tocados pela Corruptora, mas agiam somente em prol dos interesses do ocidente. Isso nos separou de uma vez por todas. Preparou o cenário para as coisas que viriam.

O Pesar Vindouro

Alguns de nossa tribo acham que os Tempos Finais não estão verdadeiramente sobre nós, que isso é pouco mais do que uma paranóia que acontece na virada do século e do milênio. Outros estão certos de que a Sexta Era está aqui ou logo estará. Alguns até mesmo acreditam que nosso trabalho é fútil e que nós, como eles dizem, estamos fazendo nada mais do que arrumando as cadeiras do deck do Titanic. Uma participante de nossa tribo, uma Galliard poeta dos mitos da Indonésia, acredita que a Era do Pesar já está acontecendo há muito tempo. Ela é Olhos-da-Estrela-Prateada e nos dirá sobre suas evidências:

Eu sou sua *dah ahiee*, sua tia, sua irmã e permito que minha voz seja levada até vocês, espíritos, porque o registro deve ser mostrado. Por muito tempo tivemos a prova de que os Tempos Finais estão chegando. Muitas coisas aconteceram para deixar a Roda mais próxima da próxima era, a Sexta Era, a Era do Pesar. Já aconteceu. Por que não fizemos nada?

Olhe para a morte de muitos, décadas atrás. Um de meus ancestrais era um Portador da Luz Interior que tentou libertar seus Parentes das terríveis atrocidades dos japoneses em Nanking. Centenas de milhares de seus amigos e família, torturados e assassinados. Dezenas de milhares de mulheres estupradas. Ainda sinto essa dor. Do outro lado do mundo, milhões morreram em Holocaustos distintos, muitos na Rússia, muitos na Europa. O contra-equilíbrio da dor e do sofrimento tomou um outro caminho e duas terríveis bombas foram lançadas, uma em Hiroshima e outra em Nagasaki. A Madame Branca, o terrível totem espiritual de tal atrocidade nasceu da carne atomizada e da luz branca. Mais tarde, ela colocaria suas mãos em muitas nações, até

mesmo em nossa terra natal na Índia, em 1974, quando os testes começaram em Pokhran. Até mesmo recentemente ela tomou muitas vidas, incluindo aqueles Portadores da Luz Interior da Seita do Rio Pusur, em Bangladesh, quando uma terrível arma e a tempestade subsequente destruíram aquela região.

Em 1962, nossas duas nações natais lutaram durante a Guerra Indo-China. Lutaram por fronteiras. Por terra. Por dividir a pele da Mãe Esmeralda em pedaços bem organizados e segmentados.

Por anos os comunistas chineses vieram aos nossos locais sagrados e estriparam a terra, levaram o povo e a usaram para seus fins industriais. Pergunte às pessoas do Tibet. Fale com os leopardos-das-neves de Shigalu. Veja onde estão seus espíritos.

Na Índia, as castas mais altas abusam das mais baixas. Eles dirigem carros e ônibus, vivem em casas com rede de esgoto. As castas mais baixas ou aqueles sem castas são ignorados, descartados, deixados para viver em poços, caixas ou becos. Defecando em fossas. Dormindo na imundice.

Em 1946, milhares de japoneses foram colocados em campos de trabalho na América. Hoje, centenas de homens e mulheres árabes são colocados secretamente por lá. Os Estados Unidos também vieram ao Vietnã e Coréia para matar os bebês e envenenar a terra e as árvores.

Tudo isso é fruto do trabalho da Aranha. A Weaver tece suas teias atrás de tudo isso, sempre apertando seus fios. Ela deve ser destruída antes que nós nos sufoquemos e morramos. A Wyrn é apenas um peão preso em sua armadilha. Esse século tem sido o Século do Desejo. O Século da Tomada. A Aranha aproveitou-se das fagulhas das necessidades humanas e as transformou em uma conflagração de *desejo* e deu aos homens as ferramentas para roubar, tomar e estuprar. Esse é um século ruim e virá um ainda por.

Aqueles que foram pegos de surpresa pela Era do Pesar ficaram cegos por todo esse tempo. O Apocalipse há muito tempo está chegando e nós permitimos que essa besta entrasse em nossa morada.

Shigalu e o Leopardo-das-Neves

Algo terrível, terrível. Quando Shigalu caiu, foi como se alguém tivesse pego um de nossos membros e despedaçado seus ossos. Foi uma grande perda e permanece como um veneno no espírito de todo Portador. Se Shigalu pudesse cair, se pensava, então nada estava a salvo. Então qualquer um de nós poderia cair para a morte ou corrupção, isso foi provado vezes demais nesses graves tempos que levam para os dias finais. Um dos poucos sobreviventes do massacre falará agora. Ele não é um de nós. Ele é um amigo, vindo dos Peregrinos Silenciosos, mais isso não diminui o que ele lhes dirá. Ele também é americano. Ouçam agora o conto da queda de Shigalu, como contado por Benjamin Hobb, também chamado de Shu-Ra Perseguidor-de-Lobos:

Se os espíritos ainda não estão convencidos de que o fim do mundo está sobre nós, vocês só precisam olhar para o que aconteceu em 2 de junho de 1998 para ter sua prova. Pessoalmente, eu não deveria estar lá. Estava no lugar errado, na hora errada e se não tivesse visto com meus próprios olhos, eu teria dificuldade para crer que a Wyrm era capaz de fazer o que fez naquele dia.

Eu estava no Tibet procurando por evidências (vivas ou não) de uma antiga e lendária raça de lobos, *Canis Niger*, o Lobo Negro Tibetano. Alguns me chamam de “Perseguidor-de-Lobos” porque é isso que eu faço. Tento encontrar nossos Parentes lupinos. Nasci dos humanos, mas temo que os nascidos entre os lobos estão gradualmente sumindo da Roda e nunca mais retornarão. A existência até hoje do Lobo Negro Tibetano é supostamente algo próximo a um mito, quase similar à do Pé-Grande, mas alguns Jaggings sugeriram que eles *ainda* caminham pela terra. Poderiam eles possuir nosso sangue em suas veias? Isso poderia ser despertado através do acasalamento ou de outras magias? Eu tinha que saber.

Infelizmente, eu era um idiota. Eu tinha todo o equipamento para escalada e apostei que qualquer coisa que não tivesse poderia ser substituída por uma pequena metamorfose aqui e ali — sabe, garra nas rochas ou umas grandes costas cabeludas para absorver uma queda? Eu estava em humano enquanto escalava, movendo-me por uma das muitas passagens profundas e largas que cortam o Himalaia. Estava frio 'pra cacete, eu estava com fome e por três dias eu não tinha visto sequer um lobo tibetano *normal*, muito menos o famoso lobo negro. Eu estava fora do meu elemento. Pensei em passar mais um dia e dar o fora dali.

Eu não estudei minha história. Também não pensei em contatar a seita de lá (na verdade, para ser honesto, eu sequer sabia que *existia* uma seita por lá). Se tivesse feito isso, talvez eu soubesse que o exército chinês controlava a área de forma ditatorial. Talvez eu também soubesse que metade das tropas tinha o sangue da Wyrm e que eles tinham um histórico de serem subitamente violentos contra os locais. Alguns dizem que a ignorância é uma bênção, mas não achei que funcionou para mim.

Devido eu desconhecer essas coisas, fiquei bastante surpreso quando estava escalando as muralhas da passagem, pendurado nas cordilheiras junto com blocos de gelo do tamanho do meu braço e um helicóptero passou por perto. Não liguei muito para isso. Merda, eu era apenas um cara, um cara com *aparência humana* dos pés à cabeça. O helicóptero passou novamente. Tinha um alto barulho de uma metralhadora disparando e as balas cravaram em minha cintura, pelas minhas costas e nos meus ombros. E então, eu cáí.

A única coisa que me lembro depois disso foi de acordar no monastério. Pensei que tinha ido para alguma estranha Umbra quando acordei, em um chão de pedra, cercado por braseiros, com um grande americano de aparência viking em pé, sorrindo. Achei que tinha realmente sido atingido por um caminhão quando ele passou seus dedos por sua grande barba vermelha e disse

que era um *Portador da Luz Interior* com o nome de John Campbell. Pelo que me disse, ele estava meditando com um dos guardiões quando ouviu os tiros à distância. Ele foi checar e me encontrou inconsciente no fundo do vale Lalung Leh. (Nota: Quando se está completamente surpreso, algumas vezes é um pouco difícil acompanhar essa coisa de “fator de cura”).

Isso foi em 31 de maio.

Passeis os próximos dois dias... não sei, apenas *ficando* por lá. Era algo como saído de um sonho. Não parecia frio. Digo, eu sei que era, mas eu mal podia sentir. Para onde quer que eu olhasse, havia algo para se compreender. Garou magros e resistentes como cordas na forma Crinos em robes laranjas, fazendo posições de *kata* ou comendo arroz das tigelas de madeira enquanto se sentavam no gelo e na neve. Todos eles pareciam lentos e com propósitos, como se existissem em algum lugar fora do Tempo, onde não importava. Não era meu estilo, mas eu apreciei o ponto de vista e, francamente, o descanso.

O monastério em si era bonito. Era grande e simples, e dentro da construção uma escada em espiral se erguia, passando pelos frisos intrincados e intensos, pelas pinturas e gravações. Todas elas mostravam os Garou ou a Roda da Vida (que parecia bastante com a Roda de Ptah para manter meu espírito altivo mesmo com meu fracasso na montanha). Lá fora, descendo um pequeno vale, um pequeno grupo de árvores saía da neve e todas pareciam perfeitamente esculpidas. Alguns mosaicos de cerâmica ou pedra ficavam no centro dessas arvores e bagunçavam os olhos só de olhar. Não posso descrever quão forte ou sábio eu me sentia estando por lá.

John, o grande filho da mãe, me levou para conhecer todo mundo. Era uma seita pequena, mas ele disse que sempre tinham novos visitantes. Alguns eram esperados e (ele me cutucou nas costelas) alguns inesperados. Ele não sabia quão certo estava. Isso aconteceu na madrugada do segundo dia de junho. Eu estava lá fora, tentando meditar e “varrer meus pensamentos”, mas não estava fazendo um bom trabalho. Novamente, se eu soubesse, talvez estivesse mais preparado (ou, talvez não).

Tibet, agora eu sei, por muito tempo esteve sob o dedão da China. Tropas de ocupação viviam ali por quarenta ou cinquenta anos. Com as tropas, veio a Wyrm. E naquele dia, a Wyrm veio marchando pela passagem, vestindo as peles e ossos dos soldados chineses. Eram muitos deles. Muitos para impedirmos, pois cada um deles tinha sido esvaziado e preenchido com uma mácula viva.

Dois helicópteros vieram primeiro. Eles passaram baixo pelo vale, apenas 3,5 metros acima do jardim de mosaicos e uma mão tocou meu ombro. Era John. Eu não havia percebido que ele estava atrás de mim e ele apenas suspirou fundo. Ele me disse, e nunca esquecerei disso: “espero que esteja pronto para lutar por algo que não é seu, Ben. *Pois sinto algo no ar*”.

Isso foi segundos antes das bombas de gás caírem sobre o local de meditação e começarem a emitirem gás nervoso. Tiros saíram dos helicópteros e uma grossa

coluna de soldados fomori começou a passar pela passagem. Eles tinham rifles e pistolas carregadas com prata. E quando sua munição acabou, eles ainda tinham seus braços cravados com ossos negros, dentes que pingavam um líquido negro e caudas que rasgavam como arame farpado.

Quando o sol se ergueu entre as montanhas, com um céu que era perfeitamente claro e perfeito para a paz e a calma, quase todos em Shigalu haviam morrido. Eles lutaram bravamente. E assim eu fiz. As duas irmãs, as duas guardiãs lutaram juntas, como um só animal, usando uma à outra como arma, eram dignas de se observar. Mas não foi o suficiente. Uma teve sua garganta cortada pela língua farpada de um soldado. A outra irmã chorou, e enquanto o fazia, um atirador de uma das montanhas próximas colocou uma bala de prata em sua cabeça. Enquanto eu assistia em horror, levei vários tiros de prata. John estava atrás de mim, me puxando antes que mais balas cortassem o ar onde antes estivera minha cabeça. Ele disse que havia poucos que sobravam e que eles me levariam para a Umbral. Eles estavam partindo.

Perguntei a John se ele viria e ele disse que não podia. Disse que antes ele tivera uma grande vergonha e que Shigalu o curara e ele devia sua vida ao lugar. Ele me entregou para Tara, a Vigia da Terra (e a protetora do jardim de mosaicos) e nós partimos com outros seis ou sete. Na Umbral, o pesadelo não tinha acabado. Malditos estavam por todos os lados, e pior, um Rastejante Nexus gritava, seu corpo rasgando e alterando a terra abaixo de

si, ficando negra com a mácula. Ele veio em nossa direção e eu sabia que estávamos mortos.

Mas então um grande uivo se ergueu e um terrível vento surgiu, mas não parecia tocar nenhum de nós. Porém, os Malditos e o Rastejante foram afetados pela forte rajada e empurrados para fora do caminho por essa corrente de vento Umbral. Isso nos deu o espaço necessário. Conseguimos escapar.

Todos estavam feridos. A própria Tara não parava de cuspir sangue e, no caminho, um dos outros Portadores, um lupino chamado “Inflama-a-Lua-Suavemente” morreu quando seus pulmões expiraram em um jorro de sangue de seus lábios. Descansamos muito depois e Tara se sentou com outro, Wu Ying, e falaram a respeito de vingança. Eles falaram muitas coisas e amaldiçoaram a Weaver e amaldiçoaram o caminho da inação e disseram que a Wyrm espalharia muito sangue.

Até agora, anos depois, ouço Tara, recrutando para um ataque vingativo ao caern roubado. Pelo que me disseram, a Wyrm destruiu os recursos do local e encheu sua barriga com a energia espiritual que saía do coração do caern. Mas Tara acredita que ele possa ser salvo. Em tempo, ela destrói tudo que ela associa com a Weaver, acreditando que ela é a verdadeira inimiga de Gaia.

Talvez ela tenha razão. Mas o que eu vi naquele dia não tinha as mãos estáticas da Weaver, tinha as impressões da Corruptora. Mas isso não interessa agora. O que importa é: estou vivo, e enquanto estiver, se qualquer — eu digo *qualquer* — Portador da Luz Interior



precisar da ajuda de Benjamin Hobb, ele a terá. Apesar de que não acho que minha ajuda será o suficiente. Eu temo pela tribo. Não acho que eles estarão por aí por muito mais tempo.

A Estrela Rubra

Irei novamente conjurar minha própria voz para dizer a vocês algo bastante perturbador. Espero que considerem minha voz por um curto tempo:

É dito que, na noite em que Shigalu caiu, os espíritos do vento uivaram na Umbra e nossos ancestrais derramaram lágrimas de sangue em nossos corações. Existe também uma lenda que essa noite é a mesma noite em que a estrela rubra surgiu no céu.

Alguns puderam vê-la, outras não. Alguns foram capazes de vê-la sempre, mas apenas na Umbra, enquanto outros foram capazes de vislumbrar e vê-la fora das Terras dos Espelhos. Outros não a viram em lugar algum, apenas em sonhos.

Ela surgiu, uma perfuração desconhecida no céu noturno. Há uma pequena história sobre uma figura em nossa história chamada Tian Gou Xing, um Portador da Luz das primeiras auroras que erroneamente transcendeu para o próximo plano ao invés de ficar para pastorear aqueles que estão perdidos. Em sua transição daqui para os Céus, ele se tornou incorpóreo, uma figura brilhante no céu, chamado de Estrela Lupina Celestial por sua seita. Na escuridão acima da cabeça de todos, Tian Gou Xing supostamente se dirigiu rapidamente para a rede de estrelas e ajudou a guiar os viajantes através das passagens cósmicas. Essa transição não foi fácil, diz a lenda, e aqueles desafortunados o suficiente para estar entre os Céus quando Tian Gou Xing caiu em sua fúria incansável normalmente não retornam de sua viagem. A história diz que, quando enfurecido, Tian Gou Xing fica vermelho e consome todos que estão próximos. É durante essa época que a lua ou o sol ficam eclipsados, pois é a Estrela Lupina Celestial que instiga tal escuridão.

A Estrela Rubra é Tian Gou Xing? Ele se tornou tão nervoso que não pode se acalmar? É uma indicação de para onde nossa tribo está indo? Alguns dizem que essa estrela vermelha é a Wyrm. Ou talvez o olho da Wyrm nos fitando. Ou talvez seja um portal para o coração da própria Wyrm ou que é uma grande estrela que se aproxima do mundo, pronta para extinguir toda a Gaia em um único golpe.

Eu não sei. Nenhum de nós sabe. Ouvi falar daqueles que foram aos Céus, mas não ouvi mais nada. O que sei é que, nos últimos meses, tenho sonhado com a Estrela Rubra todas as noites. Eu a vejo vindo na minha direção. Me observando. Ouço os uivos da Estrela Lupina Celestial e pela manhã escrevo orações secretas no *kangshin* para tentar agradar Tian Gou Xing e ajudá-lo a se encontrar. Mas não adianta. Os sonhos pioram e meu sono diminui. É um mau presságio.

Convites

Como os espíritos estão certamente cientes, nossa

tribo não faz mais parte do Povo do Poente. A Nação Garou ainda é uma aliada, claro, mas não mais nos provê abrigo ou comida. Nós, oficialmente, pertencemos às Cortes Bestiais, apesar de ainda existir aqueles que refutam essa afirmação, assim como os outros rejeitaram os Garou. Um dos membros do Sangue Metamórfico, um homem-corvo chamado Hairukoo, o Emplumado, tem um relato para compartilhar com vocês, sobre como nós decidimos deixar o ocidente e voltar para casa:

Shigalu caiu, o Leopardo-das-Neves sangrou em seu coração e o que os Garou ocidentais fizeram? Eles suspiraram, deram de ombros e piscaram como filhotes idiotas. Eles balbuciavam “sinto muito” e “minhas condolências” para as partes e então rapidamente voltaram para suas brigas e acasalamentos. Eu ainda sou jovem, mas mesmo eu conheço muitos Portadores da Luz Interior há tempos e eles não pertencem a esses animais. Eles fazem parte de nós. Por isso que foram convidados para ficar conosco, participar de nosso sentai, sentar-se conosco em nossas muitas Cortes e discutir assuntos como seres racionais e de coração calmo. Nós comemos em pratos, muito obrigado. Não afundamos nossos focinhos na lama para procurar por comida como fazem nossos primos ocidentais.

Veja, eu estava lá quando o convite foi feito. Fomos nos encontrar no outro lado das Montanhas Altai, numa pequena vila de Parentes situada no centro de longas extensões de pasto. Essa vila, Tonghai, é o motivo pelo qual o registro documentado declarando os Portadores como parte de nossas Cortes é chamado de “O Acordo Celestial de Tonghai”. Estavam sete de nosso povo encontrando com sete membros da pobre e difamada tribo. Cada um acompanhado de ajudantes e membros menores (onde eu me encaixo). Nos sentamos com chá e pão para discutir a situação. Como tudo com os Portadores, nada podia avançar sem intermináveis horas de dolorosas discussões e debates. É bom que ninguém peça a eles por decisões rápidas, não é? As conversas se prolongaram por boa parte da semana. E no final, seis dos sete Garou concordaram e disseram ***Sim, nos uniremos aos seus maravilhosos modos de vida.*** O sétimo, um Portador da Luz da Sibéria chamado Ulu Toyo'n recusou a fazer parte do que estávamos oferecendo e voltou para casa. Ouvi dizer que ele lidera o movimento para colocar a tribo de volta junto com o Povo do Poente, o que é um erro grave e extremamente descuidado.

Mas esse tolo estava em minoria e assim, os Portadores da Luz Interior aceitaram nosso caridoso convite. Seus espíritos mensageiros foram enviados sob os gloriosos olhos do Sol para os membros da tribo para dizê-los que seu novo caminho tinha sido iluminado por nossas graças. Pelo que ouvi, a fuga dos lobos ocidentais foi terrivelmente rápida e quieta. Eles simplesmente ***desapareceram.*** Eles tinham poucos laços com matilhas ou seitas e onde eles antes estavam, subitamente não estavam mais. Como uma neblina... em um minuto ela está lá e no próximo? Sem neblina.

E assim, nós os levamos para nossas Cortes. A Corte do Lago Murado possui muitos irmãos e irmãs Portadores da Luz, que ajudam a todos nós a determinar questões graves. Claro que eles ainda não são permitidos a liderar as discussões ou a tomar decisões autônomas. Eles não tiveram seus méritos testados da forma apropriada ainda. Isso acontecerá com o tempo. Com os anos, eles se tornarão parte do todo. Será uma época de grande equilíbrio, perseverança e temperança. Existem aqueles que apontam para nós e para nossos amigos Portadores e dizem: "Vocês decidiram fugir do Apocalipse!" Não, não. Os Últimos Dias, posso lhes assegurar, não serão rápidos. Serão como uma besta lenta, moribunda. Devemos aproveitar o tempo para pensar melhor em como reverter esse efeito. Agir rápida e bruscamente apenas nos afunda ainda mais na lama. Os Portadores da Luz Interior sempre souberam disso e é por isso que eles agora são considerados iguais (ou quase) a nós.

Retorno ao Lar

Por mais palavras sobre o assunto da debanda dos Portadores da Luz Interior da Nação Ocidental dos Garou, vocês podem se consultar com Jata, a Águia do Céu, um Portador da Luz Philodox:

Vocês podem ouvir, se prestarem atenção. O relógio atingiu a Sexta Era. Eles dizem que é o Tempo do Pesar e, para mim, isso faz perfeito sentido, pois tenho um monstruoso pesar em meu coração.

Quando deixamos o Ocidente, foi uma grande saída. Não importava onde estávamos. Simplesmente aproveitamos a escuridão da lua nova e partimos, como uma folha de papel ao vento. Também não importava com o que estávamos envolvidos. Parte de uma matilha? Não mais. Proteger um antigo espírito árvore, protegendo-o do veneno que busca suas raízes? A árvore agora está sozinha. Foi como se todas as coisas do Ocidente fossem uma ilusão, um anátema ao nosso próprio propósito. Por que ficar? Quem estávamos enganando? Ninguém nos queria, ninguém precisava de nós. E como uma criança aborrecida, pegamos nossos brinquedos e fomos para casa.

Eu era um guardião do caern. Pertencia à Seita do Céu da Manhã, no Caern do Riacho Sangrento, nos Apalaches na Carolina do Norte, nos Estados Unidos. Fui parar lá porque era um caern de grandes visões. Se alguém fosse bravo o suficiente, poderia acessar as profecias que existiam ao se banhar nas quedas d'água do centro do caern. E eu o fiz enquanto minha cabeça pode suportar. Vi coisas gloriosas e coisas terríveis. Em glória, vi triunfo no coração negro da África, onde uma terrível besta de dentes negros era destruída. Em terror, vi quando Gaia perdeu sua base e tornou-se incapaz de se erguer na grande tartaruga que a suporta e dali senti o fogo do céu e o gelo dos oceanos e pude sentir o sopro da Wym. Em confusão, observei quando centenas de sombras, olhando para a lua, silenciosamente se tranqüilizaram. Era um bom caern. Era um local forte.

Ainda assim, eu parti. A decisão foi feita e me

parecia a coisa certa a se fazer. Quando Shigalu caiu, meu coração se partiu, mas alguém me consolou? Não, suponho que não. E eles também não entenderam. Pelo menos, foi o que achei. Então quando chegou o momento de partir, eu estava mais do que disposto.

Três semanas depois, o caern foi atacado. Parecido como aconteceu com Shigalu, mas lá os soldados usavam uniformes de corporações e roupas de pára-quedistas. E o ataque também trouxe os Espirais Negras. A morte não veio rapidamente para os meus antigos companheiros de seita. Os espíritos, como vocês, sussurram que pelo menos três deles não foram mortos de imediato, mas levados para serem torturados e doutrinados nos caminhos da Wym.

Eu não pensei nisso. Não poderia. Mas houve quebras, rachas, fraturas e com o tempo os sonhos começaram. Não sonhos de profecia, mas sonhos de imaginação. Eu imaginava como foi quando os monstros cravaram suas garras na barriga grávida de Corrente-Cintilante, a Roedora de Ossos que era uma guardiã junto comigo. Nos olhos de minha mente eu os vi tomar a Coroa de Louros de nosso líder, um velho Presa de Prata chamado Lorde Yorick. Vi os filhotes chacinados. Na minha mente o riacho corria com sangue real, o sangue de amigos, *meu* sangue.

Isso teria sido impedido se eu estivesse por lá? Podia ser revertido? Eram minhas garras e presas as únicas coisas que faltavam para salvar todos eles? Não posso dizer. Não sei. Mas o que sei é que cometemos um erro terrível. Reconheço que estou em minoria, mas nós abandonamos nosso dever. Fizemos nossas malas e deixamos nossos postos, deixando a companhia daqueles que deveríamos estar sempre ao lado. E por quê? Porque sentimos que os outros Garou não foram *simpáticos* o suficiente? Porque eles não tinham o brilho apropriado nos olhos quando falamos de Shigalu? Fomos tolos. Nosso povo é criado contra tais simpatias. Somos filhos de Luna e fomos criados para suportar um milhão de sofrimentos desde que formos entregues a Gaia e, com o passar do tempo, nossos corações se endureceram e petrificaram. Nós esperávamos piedade? E por que ficamos nervosos quando não conseguimos?

E então, nós partimos. Mas eu voltarei. Mesmo que por pouco tempo, mesmo que apenas para honrar aqueles que caíram. Sei que não poderia tê-los salvo, mas eu deveria estar lá para morrer com eles. Eu fugi de meu dever, e como tal, fugi do aviso de Gaia. Agora, temo que eu seja sem valor.

Ofereço, por um momento, uma pequena interjeição e outra voz sobre o assunto que discorda com o que Jata disse. Aqui, agora, é o sussurro de Fu Xi, a Força-Fantasmagórica:

Eu sempre estive no Reino Médio. Em algum lugar, fazendo alguma coisa. Fui parte de muitos sentai, atacando os interesses dos bakemono, destruindo negócios secretos com os cruéis Kuei-Jin, viajando de corte em corte com os espíritos presos em garrafas de lágrimas. Eu sou como um espírito, minha pele é branca

como giz e está sempre descascando. Se você olhar com atenção, você pode ver os escuros rios arteriais correndo abaixo de minha carne branca, mesmo quando eu mudo, pois eu **também** fui abençoado com o maravilhoso benefício de nascer com nenhum tufo de pêlo ou cabelo por todo o me corpo. Excelente, não?

Aqui, ninguém se importa. Na verdade, eu recebo alguma reverência devido a como é minha aparência. Meu aprendizado dos espíritos, minhas audiências privadas com os seres das estrelas, podem acontecer sem serem interrompidas. E quando chega o momento, as pessoas escutam as orações que faço. Aqui, sou igual a todos. Estamos em equilíbrio.

Porém, dois anos atrás, eu estava em Hong Kong, reunido com um júri de espíritos (do plástico, do vidro e da eletricidade) em uma tentativa de cessar o tratamento prejudicial de outros espíritos dissidentes na área (espíritos da flor, da árvore e do céu). Mas, aparentemente, pisei em alguns calos. Os espíritos modernos já tinham jurado aliança a uma matilha local de Senhores das Sombras. Senhores das Sombras que não eram **Hakken**, não eram locais. Homens brancos, **gwailo**, **gaijin**, fantasmas mais fantasmagóricos que eu. E aqueles espíritos tinham línguas frouxas, eles partiram e falaram de mim. Não demorou para que os Senhores das Sombras se aproximassem para uma “conversa”, como eles delicadamente disseram.

Eu nunca fui um lutador. Sempre há um caminho melhor, um outro caminho que o distancia de tal indolente e tola luta. Não é o mesmo que dizer que não posso lutar! Ou que não tenho os meus truques. Mas esses truques não foram o suficiente. Os Garou vieram, balbuciando palavras em inglês e me colocaram em meu lugar. Eles não me mataram. Eles simplesmente me deixaram partir com cortes de garra e rasgos de presas o suficiente e me jogaram em uma lata de lixo. Chamaram a **mim** de fantasma. Chamaram a **mim** de **gwailo**. Idiotas.

Sobrevivi. Os cortes se curaram, exceto por um. Uma cicatriz rosada abaixo de meu olho. Por meses eu tive que restabelecer uma relação com os espíritos antigos, já que eles não “acreditavam” em quem eu era, pois aquela cicatriz indicava que eu talvez fosse algum clone porcamente feito para obter informações.

Sim, nós partimos. Foi um erro? Sem chance. A maioria de nós já estava por aqui. A Nação Ocidental dos Garou é um bando de faladores e Shih-tzus. Deixe que os espíritos saibam que estamos felizes com nossa decisão, que fizemos a coisa certa. Nos colocamos no lado correto da balança mais uma vez. Esse lado da balança, o lado oriental, não tinha peso o suficiente em sua plataforma,

então é nossa missão minimizar os problemas. Além disso, se o futuro seguir as visões, os Garou começarão a cair um por um. Ouço mensagens de outros irmãos que falam com os espíritos e eles murmuram em tons macios que **uma tribo cairá...** será a nossa? Ou nossa escolha nos permitirá permanecer?

Por fim, um terceiro ponto de vista. Meru Montanha-Alta, um grande mestre de rituais dos Portadores da Luz Interior indianos, nos diz sobre outra opção para nossas dissonantes fileiras de dispersos Garou:

Essa conversa sobre nosso glorioso “retorno” ou nossa covarde “retirada” me incomoda um pouco mais do que um barulho sem sentido. Existem aqueles de nós que nunca pertenceram nem à Nação Garou do Oriente e nem das Cortes Bestiais do Oriente. Nós somos os Portadores da Luz Interior da Índia e devemos aliança a ninguém. Somos sem castas, universais e irrestritos.

A Guerra Indo-China, há quarenta anos, expulsou muitos de nossa tribo da Índia e da China. Eles não podiam lidar com o conceito quê, por assim dizer, seus dois “pais” estavam lutando, por pouco mais do que uma tola disputa de fronteiras. Muitos entre nós não suportaram e assim partiram para o ocidente. Nessa época, a América e a Europa eram terras seguras e muitos se acasalaram por lá, esse é o motivo de vocês verem tantos Portadores de pele branca e negra.

Agora é o momento de voltar para casa. Algo terrível aconteceu há alguns anos, em 1999. Bangladesh, Índia e Paquistão sentiram as reverberações de um pesadelo que varreu tanto o mundo físico como as Terras dos Espelhos. A ajuda é necessária para cortar esse mal da Wyrn que nasce aqui, livre como nunca fora antes. Muitos de nosso povo caem para a Grande Corruptora, se desviando de Gaia e se curvando como cães para seu novo mestre. O equilíbrio não foi apenas desviado, foi despedaçado.

Esse “retorno ao lar” é uma nova oportunidade. Peço a vocês, espíritos, que convoquem todos nossos irmãos e irmãs e peçam a eles para negarem as algemas de ambos os lados do mundo, pois somos um só e não precisamos de conselho algum para nos guiar. Apenas as palavras de Gaia nos curarão e nos levarão ainda mais longe. Estamos aqui, estamos aguardando, e nossos números nessa terra se aproximam do número de nossos irmãos e logo eles ultrapassarão. Deixe a Nação Garou se afundar em política e deixe as Cortes Bestiais se contentarem com seus pomposos rituais. Nós estaremos aqui. Sacrificando nós mesmos e nossas almas por um bem maior. De fato, um retorno ao lar.





Capítulo Dois: O Sopro das Orquídeas Mortas

“Se conheces os demais e te conheces a ti mesmo, nem em cem batalhas correrás perigo”.

— Sun Tzu, A Arte da Guerra

A Tribo Hoje

Espíritos, presumo, que apreciem a honestidade tanto quanto eu. Como tribo, estamos enfrentando terríveis obstáculos. O que nos acontecerá? Estou fornecendo a vocês esse registro para que finalmente ele seja escrito nas estrelas para que possamos morrer em paz? Ou espero convencê-los de algo que ainda não foi visto? Nossa tribo está em grande dor. Não estamos em equilíbrio. Muitos de nossa tribo não lhes dirão isso. Eles irão usar uma expressão pacífica e lhes dirão algo que não é uma mentira direta, mas também não é necessariamente verdade. E assim, ao contar-lhes sobre a natureza dos Portadores da Luz Interior nos dias modernos, como nós somos, o que fazemos e para onde estamos indo, eu tenho uma escolha. Devo cobrir isso com meias verdades e olhares plácidos? Ou devo encontrar uma voz que reside nas profundezas, que chega aos sombrios alcances das estrelas e diz a verdade, não importando quão dolorosa ela possa ser? Prometo a verdade a todo momento. E assim, novamente, vou até Peter Língua-Clara:

Uma das jóias de nossa coroa foi transformada em pó. Shigalu? Foi-se. O caern do Leopardo da Neve? Destruído. Nesse monastério estavam os registros. Nossos registros. Longos pergaminhos, marcas nas paredes,

histórias escritas em pergaminhos dobrados com alguma semelhança a livros. Todos também se foram. Qualquer que seja o nome que vocês quiserem para a fera — a Wyrn, Kung-Kung, Escuridão, Centopéia, Raksha — veio e tomou tudo isso de nós. Mas somos Portadores da Luz Interior, certo? Não somos julgados pelas nossas posses. O que possuímos nesse plano material é transitório, passageiro, sem importância. Perdemos Shigalu? Nós o teremos novamente, seja nessa Era ou na próxima. E assim, como uma tribo, esse é o nosso chamado das trombetas, a época em que colocamos nossas diferenças de lado e nos tornamos um único todo. Saímos de todos os buracos de árvores e de todos os bancos de nuvens para retornar ao lar, para o Oriente, todos em uma única e unida frente.

Infelizmente, tudo isso é besteira. Vocês pensariam que fosse verdade, não pensariam? Muitos dirão que é verdade, que nós finalmente nos unimos, que apoiamos uns aos outros em todas as coisas. Mas isso não é verdade. O que é verdade é que: Shigalu e a subsequente volta para casa nos polarizaram. Existiam essencialmente três divisões antes — os Garou obedientes, os que odiavam a Weaver e aqueles que favoreciam o caminho da alma tranqüila. Agora, para acrescentar mais ingredientes na receita, mais duas separações aconteceram. Existem aqueles que foram para casa, que silenciosamente se retiraram da Nação Garou e agora pertencem somente às

Cortes Bestiais espalhadas pela Ásia. E existem aqueles que acham que são Garou, e apenas Garou, e que não abdicaram de sua posição no Ocidente. Se eu tivesse que dizer, diria que a maioria foi para casa. Parece que temos um número bem menor ao contar aqueles que ficaram para trás; mas não quero dar a impressão de que eles não existem. Estive por aí nesses últimos anos e vi muitos que permaneceram nos caerns, que ainda pertencem às matilhas ou que viajam como seres solitários para onde bem querem, independentemente de sua “filiação”. Eles estão por aí. E eles não serão comovidos.

Agora, para colocar *mais* lenha na fogueira, vamos examinar o fato de que nossos números são incrivelmente baixos. Haviam muitos de nós em Shigalu que morreram, mas mesmo antes disso, nossas fileiras estavam diminuindo a um punhado de grãos de arroz. Ninguém sabe exatamente quantos de nós restaram (apesar de que se tivéssemos a organização apropriada e não tentássemos sempre sermos tão alegremente ignorantes, talvez soubéssemos). Ouvi dizer que não somamos mais do que duas centenas, mas tenho esperança em meu coração de que há mais de nós por aí.

É aqui está o nosso segredo, bem aqui. Somos uma boa e esperta tribo. Muitos caíram para o Harano, é verdade. É difícil não se entristecer em uma época como essa, sou o primeiro a admitir. Mas o segredo é que nós também somos uma tribo *esperançosa*. Nossa compreensão desse lugar (e de nosso local nele) é bem mais aprofundada do que qualquer outra. Sabemos a forma como a Roda gira. Sabemos que a Sexta Era abriu seus olhos e começou a chorar lágrimas de tristeza pelo que vai acontecer. Mas também sabemos que todas as coisas que morrem inevitavelmente renascem e, de forma simples, o que vai... um dia volta. Temos muita esperança, cada um de nós. Para parafrasear Oscar Wilde “*estamos no fundo, mas olhando as estrelas, garota*”.

Novos Filhotes

A maioria da nossa tribo nasceu no Oriente. Foi assim antes e assim será, agora que nossos rebanhos de procriação foram localizados. Aqueles que nasceram e foram educados por lá agora encararão um desafio diferente do que tinham antes. Antigamente, o desafio consistia em existir em uma sociedade de Garou em que eles o desprezavam, não o compreendiam, o ignoravam ou alguma combinação entre essas três coisas. Outros Portadores da Luz estavam presentes, claro, e o afastariam dos outros Garou o máximo possível para inserir você nos caminhos de nossa existência. Sua Fúria seria temperada, você receberia uma compreensão de nosso papel em toda essa confusão. Mas, eventualmente, você estaria lá fora de novo. Entre eles. Entre os outros lobisomens. E raramente isso era fácil.

Agora existe um desafio diferente. Um que pode parecer mais fácil em uma primeira olhada, mas algumas vezes águas calmas escondem correntes turbulentas, entendem o que digo? A Nação Garou não é mais um fardo que precisa ser passado para nossos primos orientais.

Não, agora o fardo é o das *Cortes Bestiais*, e prometo a vocês que esse é um jogo completamente diferente. Desde o primeiro dia, um filhote Portador da Luz está imerso nos caminhos das Cortes Bestiais. Eles não podem sair disso até bem depois, o sistema da corte exige que eles comecem seu treinamento nas maneiras apropriadas da corte assim que entram. Isso significa conhecer cada linha dos códigos de comportamento, chamado de Mandatos. Também significa compreender o sistema de renome — e o Caminho da Virtude Esmeralda diferencia bastante do sistema de reputação da Nação Garou. Na verdade, pense no problema de status de um Portador, não importa o quão velho, sábio e poderoso esse Portador seja, isso *não é traduzido* para o Caminho da Virtude Esmeralda. Eles começam novamente. *Tabula rasa*, espíritos. Vocês podem imaginar um ancião Portador da Luz sendo ensinado a segurar sua xícara de chá por um Kitsune insolente? Não precisam imaginar, pois isso é real.

Tudo é diferente. Muitos mentores Portadores da Luz não sabem como instruir apropriadamente seus filhotes, já que eles mesmos recentemente foram instruídos nesses novos caminhos. Deveria o mentor levar o filhote até um Regente Kitsune? Por que é apropriado fazer alianças úteis com *alguns* dos Kuei-Jin que cheiram à Wyrn, mas não com outros? O que isso diz a vocês? Diz a vocês que pensamos que tínhamos nossa própria casa esperando por nós. Mas a verdade é que estamos simplesmente dormindo sob o teto de outra pessoa.

Então os filhotes do Oriente devem suportar seus novos rigores, rigores que os anciões de nossa tribo ainda não compreendem. Os jovens ficarão bem. Eles se adequarão apropriadamente com isso, desde o início, e em uma década eles serão criaturas diferentes do que nós éramos. Mas e os filhotes que ficaram — ou que nasceram — no Ocidente?

Basicamente, é trabalhoso para eles como de costume. Eles não aprendem os caminhos das Cortes Bestiais, pois não estão *nas* Cortes Bestiais. Eles ainda vivem na brutal Nação Garou, assim eles crescem como tal. Apesar de que, na realidade, muitos não são realmente levados para o mundo Garou. No Ocidente, a tradição de ensinar um filhote tornou-se um estilo de vida solitário. Um único Portador da Luz assumirá o aluno e os dois permanecerão juntos até que o ancião morra ou o jovem seja velho o suficiente para assumir seu próprio aprendiz. Eles ficam fora dos assuntos Garou até que seja absolutamente necessário e operam de acordo com seus próprios mandamentos. Não existem olhos velando por eles. Ninguém os prende às regras.

Alguns filhotes, claro, são treinados em uma seita — algumas vezes por um Portador da Luz Interior, e se nenhum estiver disponível, então o Garou que mais apto estiver para a posição é o mentor. Esses Portadores da Luz terminam como Garou obedientes e parecem menos com os Portadores do Oriente e mais como os Garou da Nação. Eles ainda seguem nossos caminhos, ainda tentam

controlar a fúria que queima no interior, mas no fim, eles fazem como os outros Garou fazem. Eles combatem a Wyrn. Eles protegem os caerns. Eles comem, dormem, respiram e se acasalam. Assim é com qualquer grupo. Vocês pensariam que podem colocá-los todos em um único estereótipo, mas é impossível. Julgar-nos é um caso de colocar mais serpentes em um saco do que você pode matar. Um esforço bravo, mas fútil.

Portadores Ocidentais

Parece ser um conceito errôneo e comum que os Portadores da Luz não podem ser verdadeiramente do Ocidente. Eles devem ser asiáticos em alguma forma, de algum jeito, certo? Em algum lugar deve ter uma pista dos olhos puxados e da pele amarela, certo? Não. Quando digo aos outros Garou que sou um Portador da Luz, eles gostam de apontar para meu cabelo vermelho e barba. Minhas sardas. Eles me chamam de Fianna. Ou Cria. Ou de Filho de Gaia, Roedor ou Andarilho do Asfalto. Eles preferem acreditar que eu seja uma Fúria Negra do que me aceitar como um Portador da Luz. Mas é verdade. Nós existimos. Não, não somos todos iguais e andamos juntos. Mas estamos por aí, em todas as raças, credos e cores. Vocês pensam que todos os Portadores da Luz do outro lado controlam seus instintos a ponto de se acasalarem **apenas** com asiáticos? Por favor.

Sejamos nós Portadores sem sangue asiático ou com sangue asiático que foram nascidos e criados no Ocidente, representamos um subgrupo único de nossa tribo que encara, apropriadamente, um dilema único. Se permaneceremos no Ocidente então a maioria de nossa tribo nos rotulará como dissidentes, traidores, amantes da Weaver, escravos dos Garou ou o que quer que seja. “Mas o Ocidente é o nosso lar”, nós gritamos. E somos zombados. Ou ignorados. Ou deixados para trás e considerados menos que um enteado mestiço. Então, com isso em mente, muitos de nós, Garou Ocidentais, temos deixado a América, o Canadá, Europa ou qualquer outro lugar e “ido para casa”, como o termo diz. Lá, nosso povo encara outro problema. Somos recebidos com sorrisos nos rostos, braços abertos e uma garrafa quente de saquê, mas lá temos um rio de preconceito oculto que corre contra nós. Nenhum de nosso povo recebeu uma posição — nem mesmo uma posição baixa — nas cortes desde então. Em um grupo sentai de guerra, recebemos papéis desonrosos. “Fique atrás e guarde isso”, ou pior, “ataque enquanto ficamos aqui atrás”. Se recebemos alojamento, ele é nas margens do território. Quando convidados a uma cerimônia do chá, nosso chá sempre é feito por último. Isso até mesmo reflete em vocês, **espíritos**, por lá. Eles franzem o cenho, estalam seus lábios etéreos e se perguntam por que um **gwailo** com sotaque americano está implorando a eles por ajuda.

Então, veja o dilema. No Ocidente, estamos em casa. Mas nossa própria tribo nos despreza e dói ter sua própria família o desprezando como se você tivesse deflorado sua prima. No Oriente, estamos “em casa” apesar do fato que não sentimos como em casa e nossa



própria tribo se importa comigo, mas os outros de Sangue Metamórfico das Cortes Bestiais (exceto os Hakken, eles têm sido bem úteis) nos olham como se fossemos **impuros** recém-nascidos. Aqui temos um claro caso de “maldito seja você se fizer, maldito seja se não fizer”.

E aqueles de nós que ficam no Ocidente, o que nós fazemos? Como eu disse, muitos continuam como sempre continuaram. Um Portador da Luz ensina o outro e eles fazem o melhor que podem como um par em frustrar a Wyrm e guiar os outros a algum nível de paz e iluminação. Mas essa tradição está sumindo. Os Portadores que ficaram no Ocidente são um pouco mais linha dura e parecem ter uma noção maior de seu senso de responsabilidade. Uma moda que percebi (e uma tendência que eu mesmo sigo) é que estamos coletando desesperadamente matilhas de Portadores nos dias de hoje. Antigamente tomávamos um dos dois cursos. Aceitávamos nosso lugar na dicotomia mentor/aluno ou entrávamos em uma matilha Garou de não-Portadores em uma tentativa de cumprirmos o dever de Gaia, apesar do desdém que frequentemente recebíamos. Mas agora, ver que existem matilhas inteiras de Portadores da Luz Interior correndo por aí... é algo esperançoso. Isso fala sobre os caminhos antigos, quando costumávamos ser uma poderosa força que viajava junta, operando como uma única unidade, assim como os sentai fazem no Oriente. Ouvei rumores que o Sentai de Jade está renascendo. Se for verdade, então, de fato, tenho grandes esperanças.

Portadores Orientais

Nossos maiores números estão na Ásia ou espalhados por toda ela. Muitos estão nas margens da influência das Cortes Bestiais (Índia e Paquistão), mas a maioria vive dentro dos principais domínios da Ásia — China e Japão, especificamente. Novamente, é praticamente impossível resumir os Portadores da Luz Interior do Reino Médio em uma única frase. Dizer que “os Portadores Orientais fazem **isso, isso e isso**” pode servir para um deles, mas então algum outro Portador aparecerá e provará que você está errado em todas as afirmações. Não somos grandes amantes da Weaver, deixamos isso para os Andarilhos do Asfalto, mas já vi Portadores que sabiam operar um sistema de computador, que podiam falar com os elementais do plástico e polímeros. Também se assume que todos nós sabemos kung-fu, que raspamos nossas cabeças e vestimos as túnicas laranja dos monges budistas. Certo, alguns da nossa tribo o fazem. Também conheci muitos Portadores que não saberiam diferenciar o Caminho Óctuplo ou a posição do gafanhoto de um telefone celular.

A maioria dos Portadores da Luz Interior do Oriente pertence às Cortes Bestiais. Eles seguem os Mandatos e travam batalhas contra os bakemono e todos os agentes da Grande Centopéia. Esses Portadores lutam uma batalha penosa. Eles são as crianças novas no playground, como isso seria e têm que ganhar o respeito e renome que possam ter recebido (ou não) entrem si mesmo e entre os

outros Garou. Eles lutam para obter posições nas cortes, para liderar os sentai, para entrarem nos registros das lendas. Os Portadores sempre caminharam longe dos métodos tradicionais dos Garou, mas o estigma das ações da Nação Garou ainda está preso neles como o cheiro de um gambá. Muitos ainda nos associam com a Guerra da Vergonha ou com o Impergium. Ocasionalmente um Portador Oriental deve ouvir um comentário sobre como “nós ajudamos a matar os metamorfos-ursos”. Se há um momento em que conter a Fúria parece impossível, aposto que é esse.

Alguns Portadores Orientais escolhem não viver entre as Cortes Bestiais. Não são párias, precisamente, mas não são convidados em nossos grupos de guerra ao menos que seja absolutamente necessário. E eles não podem realmente pertencer à Nação Garou aqui, então o que fazem? Eles fazem o que sempre fizeram, que é servir a Mãe Esmeralda (ou Gaia, ou T'ai-Shen), porém eles decidem o que é melhor. Alguns optam por ensinar e iluminar as massas mortais, alguns sentam com os **hsien** ou os Violadores de Nome em um esforço para aprender os mistérios que o passado e futuro possuem. Conheço Portadores que atacam as corporações controladas pela Wyrm na China, conheci membros da tribo que vivem vidas reclusas entre os Ainu do Japão, encontrei caçadores de demônios, cortadores de bambu, bodhisattvas e senhores da guerra lunáticos. Nossa tribo não é uma coisa só, não importando onde operamos. Estamos por todo o mapa e meu único problema é descobrir se essa é a nossa maior força ou maior fraqueza. E, falando de fraquezas...

A Cisma dos Três

É uma divisão irreparável, eu acho. Nossa tribo, quebra em três componentes amplamente separados, incapazes de se encarar olho no olho. Esse desarranjo cósmico raramente nos coloca em problemas físicos uns com os outros, já que esse não é nosso caminho. Mas também é como uma muralha construída de cada lado, impedindo que nossos números limitados aprendam uns com os outros, se ajudem e unam a força de nosso sangue que mingua a cada dia. Quando a divisão ocorreu? Eles dizem que em algum momento próximo das incursões mongóis. Mas acho que aconteceu antes disso.

Os Tradicionalistas

Os Tradicionalistas (também chamados de “os obedientes”) se consideram Garou, antes de mais nada. Muitos se uniram às Cortes Bestiais, como é a vontade da tribo, mas muitos ficaram para trás, permanecendo como parte da Nação Garou já que essa é a melhor forma que se identificam. Eles seguem os caminhos da moderação, mas raramente participam de abstinências ou qualquer outro tipo de comportamento que diminuiriam suas naturezas e instintos Garou. Eles são guerreiros, professores, filósofos, preocupados com seus caminhos espirituais, mas também preocupados com o destino de Gaia. Antigamente a maioria da nossa tribo participava dessa fatia do bolo,

mas não estou mais certo disso. Eles são pelo menos aqueles que mais frequentemente se interagem com as Feras das Cortes Bestiais e com os outros Garou. Em minha opinião, somos aqueles que sujaram as mãos, sabendo que seguir os preceitos de nossos ancestrais é o caminho da sabedoria. Os Tradicionalistas, incluindo-me entre eles, são os mais sábios dos Garou. Seguimos a compreensão de que todas as coisas devem ser feitas com moderação. Não é um grande segredo. Se apenas os outros compreendessem isso.

Os Transcendentais

Os Transcendentais pegaram suas naturezas Garou e as reprimiram. Eles mantêm esses instintos nas profundezas da escuridão de suas almas até que eles sejam afogados como filhotes incapazes. Aprecio sua linha de pensamento, que a paz e a inação os ajudará a purificar suas almas. Nossa forma tribal de pensar indica que devemos ser exemplos em todas as maneiras. A teoria sustenta que se todos tomarem conta de sua própria alma, o mundo seria repleto de boas almas, sem lugar algum para que a Wyrn floresça. Sim, em um mundo perfeito. Mas não vivemos num mundo perfeito, não é? Vivemos firmemente presos a realidade e uma vida inteira de meditação não curará o que nos aflige. Eles negam a si mesmo todos os prazeres, todos os vícios e toda e qualquer indulgência. A ação visível — uma ação sem pensar, sem uma longa contemplação — é vista como vergonhosa. Assim, na maior parte do tempo eles fazem pouco além de buscar a sabedoria interior, libertando seus terceiros olhos de qualquer obstáculo. E enquanto eles meditam, Gaia se lamenta. O caminho da moderação está há muito perdido para eles. A pior parte é que após nossa derrota em Shigalu, precisamos rapidamente é de curar as feridas. Mas muitos de nossa tribo aproveitaram esse tempo para abraçar a inação, não a odiá-la. Para mim, é apenas medo com um nome mais nobre e, com isso, nossa tribo fica ainda mais fraca.

Os Trapistas

Esses Portadores da Luz Interior (que não devem ser confundidos com a ordem de monges de mesmo nome) caminham no extremo oposto da desejada moderação de nossa tribo. Os Tranquilos desejam permanecer inativos sempre que possível, mas os Trapistas declararam guerra e permanecem assim a todo momento que respiram. Eles possuem apenas um inimigo e seu nome é Weaver. Esse membro da Tríade, dizem eles, “prende” a todos nós e devemos lutar sempre para nos libertarmos dessas “amarras” e jogá-las fora (entenderam o nome agora?). Mas eles não apenas pregam a desaprovação aos caminhos da Weaver. Não, esses Trapistas assumem a batalha contra a Rainha Aranha sempre que podem. Eles correm pelas cidades, buscando libertar Gaia (e nossa própria tribo), destruindo os refúgios mais fortes da Weaver. Na Umbra, eles vão longe e profundamente no mundo espiritual em um esforço de expulsar os espíritos aranha de onde quer que esses descansam e destruí-los. Em suas mentes, Gaia seria um lugar bem melhor sem as

teias da Weaver estrangulando-A, apesar de que em sua cruzada eles parecem esquecer que não apenas a Rainha Aranha ajudou a dar estabilidade ao firmamento, mas que a Wyrm ativamente se opõe e fere a Mãe Esmeralda. Eu não sou um grande amante da Weaver, pois essa insana rainha está fora de controle. Mas, novamente, aspiro enfatizar a vocês, Conselho de Espíritos, que buscamos a *moderação* antes de todas as coisas. Afinal de contas, essa é a natureza do equilíbrio. Quanto mais cedo o resto de nossa tribo (e dos outros Garou) aprenderem isso, será melhor para todos nós.

Opiniões Divergentes

Língua-Clara explica muito, mas ele tem seu próprio caminho, pois ele é um Tradicionalista devoto. Mas parece injusto não dar aos outros o direito de falar em nosso registro eterno, não é? Deixem que primeiro ouçamos um devoto dos Transcendentais, Saram Nevena-Copa-das-Árvores. Ele defenderá suas crenças:

Somos unidos por coisas que não conhecemos e não podemos ver. Somos unidos pelo vácuo. Não possui descrição, nem limites. Se você precisar de palavras para descrevê-lo, então você pode chamá-lo de inexaurível. E vasto. E sempre se movendo em grandes ciclos. Aqueles que não se movem em ciclos causam a si mesmos muita preocupação, muito stress e isso os destrói. Não há direção a ser tomada, não há trilha a ser seguida, não há ação a ser julgada. Se o cosmo é dessa forma, então nós devemos também ser dessa forma.

Nossos críticos acham fácil dizer que somos podados por nossa moderação, apoiando firmemente no curso da inação sobre o curso da ação. Mas não é tão simples assim. Olhe para um rio. O rio não age. Ele não se altera conscientemente, não se prende a uma moralidade que exige movimento. O rio simplesmente o é. Ele existe e move de acordo com sua natureza. A única vez que isso é diferente é quando um homem ou fera bloqueia o caminho do rio, e isso não é natural, e causa mais prejuízo do que benefício.

Isso é similar para nós. Não nos sentamos preguiçosamente, mas não agimos de acordo com os planos dos outros. Nós meramente somos. A intuição nos guia. Deixamos nossas mentes peregrinarem pelo vazio através dos períodos de meditação. Passamos fome, cortamos nossa carne e fitamos a intrincada rede de luzes no céu. Buscamos a sabedoria interior, não exterior.

As convenções sociais importam pouco. Assim como os caminhos pré-planejados. Enganamos tais decorativos e deixamos nossas escolhas serem o que devem ser, sem preocupação, sem forçá-las. No livro de Lao-Tzu, ele escreve, “A coisa mais frágil no universo sobrepuja o que há de mais resistente no universo”. Forçar as coisas é como quebrá-las. Forçar o equilíbrio, acorrentar a Mãe Esmeralda de uma forma prescrita de fazer as coisas, isso irá destruí-la, assim como a Wyrn o fará. Paciência é a chave. Os outros dizem que Gaia morre? Respondemos dizendo que *Gaia vive*. Quando chegar a hora que nosso movimento seja necessário, o faremos, assim como o rio

faz. Seguiremos o curso, eternamente.

Agora ouviremos a voz de um dos Trapistas, como Língua-Clara os chama. Eles são aqueles que se opõem à Weaver em todas as formas, buscando minar sua terceira força da Realidade. Sinto em dizer que esse orador que vocês ouvirão morreu não muito tempo depois de nos encontrarmos pela primeira vez. Ele era um lupino, raro entre seu próprio povo, e com manchas de puro negro em seu pêlo. Agora ele se foi, sua alma logo retornará e, por isso, deve haver certa felicidade. Por enquanto, escutem os ecos de seus rosnados. Ouçam Uivo-Que-Grita-Ao-Céu, um jovem e poderoso Ragabash que nos deixou cedo demais:

Pequenas aranhas. Mordendo, mastigando, cuspidando, tecendo. Sento nessa rocha e olho para o cemitério que meus irmãos chamam de "cidade". Cidade? O que é isso além de um lugar para os macacos brincarem? Uma floresta de concreto e um deserto de rocha negra e um horrível fantasma com olhos de vidro. Estou cansado da cidade. Já estive na cidade. Querem ouvir sobre as vezes que estive nesse lugar ruim? Contarei a vocês. Três anos atrás fui para a cidade e uma pilha de lixo, sujeira e vermes me atacou, o cheiro da Corruptora me fazia querer vomitar. Foi quando perdi parte de minha orelha direita. Dois anos atrás fui para a cidade encontrar uma mulher de duas pernas da nossa tribo para levar a ela um espírito que eu havia preso em uma rocha. E dois macacos de azul colocaram uma abelha de metal em minhas ancas. Um ano atrás, fui para a cidade para ajudar um dos metamorfos-raposa a resolver uma charada que foi dada a ele pelo Pai Cidade. A caminho do homem-raposa, um gigantesco homem de ferro e uma aranha de borracha vieram e passaram por cima de mim, despedaçando minha coluna. Levou meses para eu me curar. E apenas três semanas atrás fui para a cidade uma última vez. Lá encontrei e trouxe de volta os corpos de três da minha raça. Duas fêmeas e um filhote macho. A superpopulação de macacos passou por cima deles na cidade. Lá eles beberam de poças d'água, buscando água. Eles não sabiam que a água era veneno. Eles não sabiam que a água era o sangue das máquinas. Aquilo os matou. Esvaziou seus estômagos pelas bocas. Essa foi a última vez que fui à cidade.

Eu costumava gostar de quebra-cabeças. Pequenos jogos para afiar meu raciocínio. Como posso fazer um pombo voar até mim para que eu possa comê-lo? Como aquele peixe estúpido nada rio acima, ao invés de descê-lo? Como posso virar as armadilhas dos macacos contra eles mesmos ao invés de contra meu povo? Quantas pequenas luzes no grande céu são necessárias para esboçar as faces dos meus ancestrais lupinos? Eu sempre tenho dúvidas e sempre gostei de encontrar as respostas. A cidade era uma questão preocupante. O que nós fazemos com ela? É um local grande e terrível, mas muitos de meu povo dizem que é necessário. Mais um pedaço do todo. Nunca a compreendi, mas sempre tentei. Agora me cansei de tentar.

Não gosto mais de quebra-cabeças. Uma vez

perguntei a mim mesmo e a meus irmãos e irmãs, o que faríamos a respeito da cidade. Agora não pergunto mais. Com todos os caminhos levando a um terrível cemitério, lustroso com as teias de ferro e um parque de diversão para as loucas aranhas, eu não quero mais descobrir a cidade. Descobri minha própria resposta. Com outros de minha raça procurarei a Weaver que cria as pequenas aranhas, que criam a cidade e irei arrancar seu coração. Não haverá pensamento. Não terei que ponderar sobre isso como me ensinaram. Será rápido e justo. Então o equilíbrio irá realmente ser restaurado e seremos livres para percorrer as matas novamente, sem nos preocupar em beber veneno do solo. Poderemos fitar o céu e pedir para nossas antigas e mortas matilhas nos guiem. Poderemos voltar para os pequenos e seguros quebra-cabeças, pois teremos nos livrado do maior deles. A Rainha Aranha morrerá.

O Caminho da Tribo

Nós não temos muito em comum com as outras tribos ou mesmo com aqueles que possuem o Sangue Metamórfico. Nosso caminho é distintamente nosso, um misto de muitos povos, locais e tempos. Acho melhor explicar nossas crenças e trilhas que seguimos de maneira simples, pois somos criaturas simples. Agastya Dez-Flechas foi uma de nossas guerreiras mais velhas e sábias e, infelizmente, morreu durante os amargos eventos cataclísmicos que aconteceram em sua terra natal, Bangladesh, alguns anos atrás. Ouçam agora sua explicação de nosso verdadeiro caminho:

Eu sou uma Portadora da Luz Interior. Sou uma meia lua, nascida entre humanos. Contemplei muito os céus escuros acima e o escuro redemoinho de chá deixado em minha xícara e tenho muito sangue que nunca sairá de minhas mãos. Eu sou uma Portadora da Luz Interior.

Não somos uma coisa só. Não dividimos um único olho ou uma mente única. Quando observada de sua janela, como a neve parece? Branca, uniforme, em compasso. Mas cada floco, como sabemos, é diferente do anterior. Juntos eles formam uma coisa só, mas separados dificilmente são semelhantes.

Nossos métodos são muitos, mas nosso Caminho é um só. Ninguém é obrigado a seguir nosso Caminho, mas essa trilha corre pelos corações de todos nossos filhotes, uma semente que pode florir com apenas um momento de atenção. Damos lições uns aos outros, de sábio para estudante e, de modo mais importante, de estudante para sábio. Essas lições são o que compartilharei com vocês, para que vocês, espíritos, possam saber o que elas são e falar delas para que nós possamos renascer na próxima Era.

Os Dois Precettos

Todos os Portadores da Luz Interior aprendem duas coisas antes de serem permitidos a aprenderem outras coisas. Os mentores e os líderes de matilha possuem diferentes métodos de expressar essas lições, mas eles devem expressá-las.

Toda a vida é sofrimento. Esse é o primeiro preceito. Em todas as coisas há o sofrimento. Gaia sangra. Nós choramos. Os humanos se ferem uns aos outros. As palavras ferem. Lâminas cortam. Garras rasgam. Esse sofrimento está por trás de tudo. Não é a mesma coisa que dizer que não existe felicidade. Mas a felicidade só pode ser encontrada através da realização de que todo mundo e todas as coisas devem suportar um estado constante de sofrimento.

Por toda sua obviedade, essa é a lição mais difícil de se ensinar. Já vi mentores ou líderes de matilhas e seitas fazerem muito para ensinarem esse preceito. Vi filhotes enviados para minha cidade natal de Calcutá para testemunhar como, claramente, o mundo e seu povo são doentios. Vi filhotes forçados a meditar sem comida, descanso ou água para que aprendam tal verdade. Vi um sábio surrar um filhote com um bambu por dias, semanas, até mesmo meses até que o filhote estivesse pronto para aceitar a realidade do sofrimento. Quando o fazem, eles podem passar para o segundo preceito:

O único caminho para fora do sofrimento é o Caminho do Meio. O Caminho do Meio é o caminho da moderação final, do equilíbrio em sua totalidade. Todas as coisas são de Gaia, mas não se deve superestimar ou desvalorizar que o mundo a nossa volta seja um trabalho combinado da Realidade, Paixão e Escuridão. Coisa alguma é um inimigo a menos que busque causar o desequilíbrio. Nós mesmos devemos procurar pelo equilíbrio. Muitos professores impõem as lições que nossos ancestrais mais antigos exigiam de si mesmo aprender. Os professores forçam os alunos a extremos. Eles fazem com que os aprendizes passem fome, se cortem, mimem-se com prazer e dor. Logo a realização chega de que essas coisas são uma parte de todos nós, mas que não nos deve consumir. Todas as coisas são de Gaia, nós devemos provar Seus frutos, mas nunca os comer completamente. Moderação e temperança em todas as ações que fazemos é o único caminho para encontrar um estado constante de bênção fora do sofrimento eterno.

Cinco Verdades, Cinco Obstáculos

Um Portador da Luz que realmente conheça os Dois Preceitos então poderá conhecer as Cinco Verdades de nossa tribo e, além delas, os Cinco Obstáculos que estão em nosso caminho de aceitação da verdade.

A primeira verdade, a mais importante, é o *dever*. Alguns chamam isso de *dharma* e outros ainda chamam de *Gaiadhama*, pois nosso único dever é destinado à Gaia. Fomos criados para esse mundo pelo Imperador de Jade, somos seu presente para sua mulher para proteger sua criação e essa criação é Gaia. Gaia está rodeada pelas forças combatentes da Realidade, Paixão e Escuridão e quando essas três forças estão em equilíbrio, não há preocupação. Mas há muito tempo elas estão desequilibradas e assim, o primeiro preceito se faz verdade, toda a vida é sofrimento. Gaia sofre e aceitamos isso, mas desejamos que Ela escape de suas amarras. Então esse é o nosso dever para com Ela. Qualquer coisa por

Gaia, a qualquer preço. Se nosso dever no momento é sentar em uma pedra e observar as estrelas por uma visão da Quimera, então assim será. Se nosso dever é assumir nossos dons de presas e garras e rasgar os inimigos em pedaços no campo de batalha da carne de Gaia, então assim também será. Desde que façamos nosso dever com um olho na moderação, estaremos cumprindo a primeira verdade.

O que atrasa nossa devoção ao dever é a *letargia*. Podemos ficar cansados de nosso dever, fartos e indolentes na certeza de que não estamos fazendo bem algum. Isso pode nos levar à *Sombra*, chamada de Harano por alguns, e de lá é quase impossível de se escapar. Esse é um problema de nossa tribo, talvez o maior obstáculo para a verdade mais importante.

A segunda verdade é a *moderação*. Isso é exemplificado pelo Caminho do Meio, pois é fundamental que tenhamos total controle de nós mesmos. Mas é importante, pois todos nós nascemos com um núcleo de fogo em nosso interior, chamado Fúria. A Fúria, como o fogo, é quase incontrolável. Como alguém consegue conter uma chama instável? Você não pode segurá-la, apesar de ser capaz de sufocá-la. Porém, ao contrário do que muitos possam lhes dizer, a Fúria não é algo ruim. A Fúria é uma poderosa ferramenta que nos permite derramar sangue quando necessário. Causa dúvida? Deixe-me explicar. A verdade da moderação não implica que nos abstenos. Não rejeitamos de imediato, devemos apenas aceitar as coisas com grande moderação. Com a Fúria não é diferente. Muitos confundem Fúria com raiva, mas a raiva é um pensamento negativo que apenas aumenta o sofrimento. A Fúria é uma arma que pode, de tempos em tempos, ser libertada de sua prisão. Há um momento apropriado para lidarmos com ela e aqui está outra diferença crucial. Nós devemos controlá-la. Ela nunca deve nos controlar. Se ela o faz, nós sabemos que estamos em desequilíbrio espiritual e temos que aceitar a raiva.

O que atrapalha a moderação é o *desejo*. Nunca devemos ter desejos. Podemos querer, mas desejar é algo muito maior, algo pior. O desejo pode nos governar. O desejo de gratificação na forma de dor ou prazer pode nos ser prejudicial. Podemos desejar destruir. Ou podemos desejar o oposto, nunca tirar a vida e nunca destruir. Esses são caminhos extremos e não são úteis quando se busca a verdadeira moderação. Ele nos retira do Caminho do Meio.

A terceira verdade é a *sabedoria*. Não somos seres perfeitos, apesar de almejarmos ser, e a perfeição só é permitida através da sabedoria. A sabedoria não é uma pequena tentativa de tentar compreender todas as coisas. Sabemos que talvez nunca a alcancemos verdadeiramente, mas nossas tentativas nos equipam com armas para usar ao executar nosso dever. A Sabedoria é mais importante que a Honra ou Glória, que são úteis apenas para se provar dignos aos espíritos que nos guiam.

Dúvida é o obstáculo da sabedoria. É saudável questionar, mas nunca ser cético e duvidoso. O excesso

de dúvida sobrepuja a sabedoria e subitamente você se encontra se questionando *Estou fazendo a coisa certa? Ou entendi tudo errado?* Isso causa hesitação. Cria um vácuo na missão de reunir sabedoria e qualquer separação dessa missão é perigosa.

A quarta verdade é a *tranqüilidade*. A tranqüilidade é um estado da mente, um estado do ser e um lugar em si. Está localizada não no passado ou no futuro, mas no presente. Aqui não colocamos as energias negativas de nossas falhas ou os horrores do futuro. Deixamos tudo no presente e aqui somos capazes de alcançar nova sabedoria na jornada para melhor executar nosso dever. Se uma flecha é certa, o passado e futuro não importa, tudo que importa é a flecha no presente. A tranqüilidade é melhor descoberta através de meditação. Alguns meditam com a prática que nos deu nosso nome. Ao olhar para o céu noturno, nossos ancestrais clareavam suas mentes e simplesmente fitavam as estrelas, algumas vezes fazendo mais do que recitar as constelações (novas e velhas) sem parar em sua mente, como em um mantra. Outros o faziam nas Terras dos Espelhos e esperavam até que as próprias estrelas contassem suas verdades ocultas. Alguns não olham para os céus luminosos e ao invés disso fazem outras práticas para encontrar a tranqüilidade. Conheço muitos que participam de meditativas cerimônias de chá, fazendo pouco mais do que se sentando em silêncio, bebericando o chá em um ritual com a mente vazia. A tranqüilidade é a chave.

Oposto à tranqüilidade está a *preocupação*. Que função a preocupação tem a não ser nos bloquear a tranqüilidade? A preocupação não resolve os problemas. Apenas agita e cria um sofrimento interno. A tranqüilidade liberta nossa mente para que ela possa viajar para uma nova sabedoria, mas a preocupação tranca nossa mente, para que ela fique aprisionada e incapaz de aprender.

A quinta e última verdade é a do *vigor*. Dizemos a todos nossos filhotes para empregar o “vigor de armadura”, dizendo que suas buscas não devem ser desviadas. Sabemos que temos um grande dever e o vigor é definido como a fortitude para continuar com nosso dever sem parar. É a fortitude da ação. É o ato de se esforçar, de trabalhar incessantemente para alcançar um objetivo. Você não pode antecipar a falha antes dela acontecer, porque se você o faz, você já falhou (e é aqui que a tranqüilidade ajuda a clarear nossas mentes para seguirmos o caminho do vigor). Devemos sempre continuar. Nunca devemos parar em nosso dever. Se o fizermos, Gaia continuará a sofrer e com isso, o nascimento da Sexta Era, na qual o sofrimento a sobrepujará e destruirá todos nós.

Por fim, o que obstrui nosso vigor é o *excesso de confiança*. Podemos ficar satisfeitos com nossos trabalhos e conquistas. Na verdade, é recomendado que compreendamos quando fomos bem sucedidos, mesmo em pequena escala. Mas um sucesso em uma batalha não significa que a guerra acabou. O excesso de confiança gera o nosso vigor. Se estamos tão seguros de nós

mesmos, podemos parar de tentar superar o sofrimento e sair do Caminho do Meio. Então nosso dever para com Gaia se enfraquece e isso não deve acontecer.

Se algum de nós dominou todas as Cinco Verdades? Não. E aqui está uma razão.

O Coração da Iluminação

Bodhichitta é o coração da iluminação. É o clímax de todos os nossos ensinamentos, a conquista da perfeição. E nunca devemos alcançá-lo.

Esse mundo está preso em sofrimento. É um ciclo constante em que todas as criaturas vivas estão presas. Nós morreremos, mas ao morrer, ninguém está realmente livre. Nossa alma é, simplesmente, regurgitada de volta ao sofrimento, para que possamos tentar novamente nos tornar seres perfeitos. Continuamos a retornar, nossas almas reparadas em diferentes encarnações. É por isso que temos uma conexão mais forte com nossos ancestrais do que as outras tribos. É por isso que fazemos santuários para eles e somos capazes de falar com eles mais livremente que os outros, pois recebemos outra parte da verdade e essa verdade é o renascimento dinâmico que o sofrimento cria. Como seres iluminados, os Portadores da Luz Interior têm a chance de se tornarem tão perfeitos que nos livramos do sofrimento, paramos de renascer e somos permitidos a nos tornarmos uma verdadeira parte de Gaia.

Mas não devemos fazer isso. Nunca.

Não é para isso que estamos aqui. Fizemos uma promessa, um comprometimento. A iluminação dos outros é milhares de vezes mais importante do que nossa própria fuga individual do sofrimento. E acima de todos os outros está Gaia. Até que Ela seja salva, estamos presos aqui por promessas e juras. Buscamos a perfeição, mas não devemos ter pressa. Como Portadores da Luz Interior seguimos o Caminho do Meio, atrasando a nossa própria iluminação para que possamos guiar os outros e guiar Gaia para fora do círculo de sofrimento que abrange todos nós. Tiramos vidas. Há sangue eterno em nossas garras. Somos feras equilibradas com homens e há uma guerra sendo travada ao nosso redor enquanto as três forças da Realidade, Paixão e Escuridão tentam esmagar Gaia com sua disputa. Amaríamos ser espíritos como vocês, mas somos incapazes. Toda a vida é sofrimento e temos um dever para com Gaia de libertá-La antes de nos libertar. Esse é o nosso Caminho.

Campos

Até mesmo uma tribo como os Portadores da Luz Interior é dividida, estilhaçada em fragmentos que abrangem apenas uma parte do todo. Alguns desses chamados “campos” são bons, outros são ruins. Aqueles que são bons são simplesmente reuniões de membros da tribo para um propósito em especial, se focando em uma única tarefa dada por Gaia. Aqueles que são ruins se separam da tribo em um espírito de divisão e colapso. Certamente ninguém espera uma concordância total, mas picotar e espalhar nossa tribo

em minúsculos pedaços não nos faz bem. Apenas nos enfraquece nesse momento em que necessitamos de força. Dilui o nosso poder, enturva nossa visão. Espero apenas que quando testemunharmos os gritos finais de nossa Mãe, sejamos ou capazes de agir em uníssono ou aceitar nossa grande falha.

Ana-gamin

Primeiro, os Ana-gamin, ou os “Aqueles-Que-Não-Retornam”. Não pude encontrar nenhum deles, por razões que tornar-se-ão óbvias em breve, então fiz o melhor que pude. Encontrei um Peregrino Silencioso chamado Matthew Encontra-Sempre, que atravessou a Umbra com sua matilha em um esforço de ajudar a mapear algumas das estradas celestiais não mapeadas. Abram seus ouvidos, espíritos, e escutem:

Um de meus companheiros de matilha era um Portador. Chamada Mei-Lin Persegue-a-Névoa. Bela garota. Um pouco estranha. Amava-a como uma irmã. Ela tinha o impressionante talento de encontrar novas formas de sair de situações ruins. Era como se ela tivesse nascido para a merda da Umbra, sério. Bem, um dia ela e eu estávamos como batedores, fazendo isso de forma simples e fácil, perambulando pela Umbra Rasa, sem nada de mais. Subitamente, sai do lago espiritual cinco Garou em Crinos, todos vestidos com robes laranjas e tintas azuis, certo? Eu ri, mas Mei pareceu silenciada. Eles a chamaram e ela foi até eles. Eu fui também, para apontar para eles e rir e talvez mijar em seus pés, mas assim que cheguei a 3 metros de distância, um deles ergueu a mão e eu **congelei**. Não podia me mover. Mei balançou e se chacoalhou como uma cobra hipnotizada. Eles disseram a ela que eram os Anna-gammin ou algo do tipo, os Que-Não-Retornam. Que eram Portadores da Luz como ela e que haviam renegado o Gaiadharm, pois não era nada mais do que uma “Roda de Correntes” ou algo sem sentido assim. Eles começaram a balbuciar umas besteiras sobre *samsara* e sofrimento e outras merdas e então começaram a explicar que algum dia em breve, **todos** os Portadores da Luz Interior iriam para a Umbra, se aprofundar nos céus e nunca retornariam para a Terra. Eu fiquei tipo “que merda, isso é incrivelmente estúpido, certo Mei?” Mas antes que eu soubesse, ela estava segurando a mão deles e todos estavam entrando na água juntos. Em segundos a água estava sobre a cabeça dela, houve algumas ondas e ela se foi.

Não pude me mover por outra hora. Quando finalmente pude, sequer me importei de voltar para o resto da matilha e tentei rastreá-la. Entrei naquele lago, falei com espíritos, peguei seu cheiro e fui atrás dele. Foi a coisa mais difícil que eu já fiz. Vocês sabem como é fácil encontrar alguém na Umbra que não quer ser encontrado? É como tentar encontrar uma bolinha de gude na porra do Oceano Atlântico. De todo jeito isso não importava. Porque o rastro, tênue como era, desapareceu do *nada-nadinha* assim que cheguei até a Umbra Profunda. Aqui estou eu, rodeado por estrelas, fantasmas e espíritos perambulando pela escuridão e Mei

já se foi, já era. Nunca me senti mais sozinho. Perdemos uma boa companheira de matilha naquele dia. Não sei o que esses malditos “Que-Não-Retornam” pensam que estão fazendo, mas se eu os encontrar, vou quebrar seus dentes por terem colocado essa idéia *estúpida* em Mei-Lin e roubado uma das melhores Garou de Gaia.

O Fio Sagrado

Ouçam agora as palavras de Giratha Três-Deveres, o sábio guerreiro do grupo conhecido como o Fio Sagrado e ele lhes dirá sobre seus caminhos e propósitos:

O mundo continua a cair. A ladeira nos leva perpetuamente para baixo e ficou perigosamente escorregadia. A qualidade da realidade e os méritos espirituais dos habitantes da realidade estão declinando rapidamente e se algo não for feito, o que sobrar de local? As éticas da mente, corpo e alma serão perdidas para sempre e o mundo não será nada mais do que um poço de morte e depravações e, então, a Wyrm terá realmente ganhado.

Os Garou estão preocupados com os Garou. Estão presos nas teias da política, dos assuntos das seitas e dos rituais tribais. Tudo isso é tempo desperdiçado. Enquanto os lobisomens fazem seus tolos joguinhos, Gaia fica mais fraca e a Wyrm se fortalece. Esse local é feito para as maiores crias de Gaia, os humanos, e é no coração humano que a batalha por todas as almas será travada. É lá que a Wyrm vive, nos corações e mentes dos homens, e esse é o campo de batalha do Fio Sagrado.

Nós somos *ksatriyas*, guerreiros e sacerdotes, mas mais importante, somos professores. Estamos em todos os lugares. Nosso povo vai até os corações mais sombrios das populações nativas e dos mais populosos nós urbanos. Os alvos de nossa inspeção são homens e mulheres, *mortais*, que precisam de nossos caminhos condutores. Somos instrutores, antes de mais nada. Nos tornamos professores, conselheiros, treinadores e deixamos nas mãos humanas os caminhos para que eles alcancem algum tipo de pureza em seu interior. Não interessa o que ensinamos. A educação de qualquer tipo pode higienizar o espírito, seja ensinando-os histórias ou através de *katas* marciais. Quando precisamos, também protegemos nossos alunos. Caso estejam em perigo de um ataque físico ou místico, ficamos no caminho para que eles possam continuar em sua trilha de santidade. E por fim, caso aconteça (e rezamos para que nunca aconteça) de um de nossos filhos se afastar e escolher as estradas sombrias que levam para a Wyrm — então esses filhos devem ser destruídos. Essa é nossa tarefa mais triste e a mais séria. A corrupção não pode sobreviver.

Você nos reconhecerá pelo fio que prende nosso longo cabelo. Cada *ksatriya* do Fio Sagrado faz sua própria corda. Ela é noventa e seis vezes o comprimento dos quatro dedos do criador, cada um dos quatro dedos representa os maiores estágios da consciência do homem — *despertar, sonhar, sono sem sonho* e o *vácuo disforme*. O criador também colore a corda em três

partes, cada cor representando as três forças que lutam por dominância sobre Gaia. Preto para a Realidade, Vermelho para a Paixão e Branco para a Escuridão. Você nos verá com nossos estudantes mortais, nosso cabelo preso com nossos fios sagrados e verá que nossa tarefa em levar os homens para a iluminação é correta. Perseveraremos. A Nação Garou não nos interessa, nem as vontades e desejos das Cortes Bestiais. Estamos preocupados apenas com a predominância da qualidade na alma de toda a humanidade.

O Zéfiro

À medida que nossos dias se diminuem, assim faz o número de Portadores da Luz dispostos a sentar-se em seus caerns e ponderar sobre os mistérios esotéricos. Alguns desses Garou, buscando ação ao invés da inércia, escolhem se afiliar ao Zéfiro. Jack, o Abençoado-da-Lua conta a vocês os caminhos desse campo:

Há uma parte do Mahabarata que é o Bhagavad-Gita, é uma história que eu sempre achei importante. Há um guerreiro, Arjuna, que deve travar batalhas em Kurukshetra. Mas, antes da batalha, ele ordena que seu cocheiro (que acontece de ser Krishna, o avatar) o leve até o centro do campo de batalha, onde ele pode olhar para ambos os lados dos soldados reunidos. Entre as faces desses guerreiros, ele reconhece vários. Pais, filhos, irmãos, primos e amigos. Ele conhece muitas dessas pessoas, se sentou com elas, conversou, jantou em seus lares e eles no lar dele. E ele chora. Decide que não pode ir para a batalha. Não pode encorajar todas essas pessoas que ele potencialmente conhece e ama a se destruírem de forma sem sentido. Mas Krishna diz algo a respeito disso. O cocheiro explica a Arjuna: **Seu dever é ser um guerreiro. É assim que as coisas são, você não pode ir contra isso. Você deve matar seus inimigos e não deve parar até que toda a matança necessária seja feita.**

Nós somos Garou, e ou estando ao lado do Ocidente entre o Povo do Poente ou no Oriente entre as Cortes Bestiais, não se pode negar o fato de que somos guerreiros, e sempre seremos. Somos capazes de muitas coisas, é verdade. Canções, filosofias, poesias e danças. Mas somos **criados** para a guerra. Recebemos corpos que suportam dores incapacitantes. Temos garras e presas que são capazes de reduzir a carne da Wyrn em pouco mais do que pedaços irreconhecíveis de tecido fedido. Nossos uivos nos inspiram para a batalha, nossas formas nos permitem o máximo de liquidez no teatro da guerra. Existem muitas habilidades que nos ajudam em nossos deveres e aquelas que aprendemos com atenção e disciplina. Alguns aprendem a dançar com klaives, outros seguem o caminho marcial do ancestral Kai Lin.

Claro, não somos assassinos estúpidos. Possuímos mentes feitas para contemplarmos o que devemos fazer e o que fizemos. Nossos espíritos e ancestrais nos emprestam um coro de vozes que dá sentido a nosso dever. Nosso dever não é não tomar atitudes. É entrar no tumulto, nunca emergir. Vamos a todos os lugares, onde

devemos, onde há batalha. Se existe um grande caern cercado pela Wyrn, então é lá que estaremos. Se um espírito ancestral precisa de nossa proteção, assim será. Chegamos, fazemos nosso dever e então seguimos em frente. Não arriscamos com as complicações sociais, não participamos de assembléias a menos que seja absolutamente necessário. Existe um único propósito e esse propósito é a guerra.

Shigalu não nos ensinou nada? Estamos sufocados e rodeados por forças da Escuridão. Achamos que a contemplação vai ajudar a curar as pragas sem limites que enfraquecem a alma de Gaia? O Leopardo da Neve foi salvo ao ser observado de longe? Devíamos ter estado lá, todos nós, em defesa do mais sagrado de nossos locais — mas não estávamos. Nunca mais falharemos dessa forma. Iremos triunfar ou morrer tentando.

Mensageiros do Êxtase

Eu mesmo já vi um Mensageiro do Êxtase uma vez. Uma verdadeira visão! Eles são raros e duvido que estejam escritos em algum lugar dos grandes registros espirituais. Permitam-nos corrigir esse erro e adicioná-los no Registro de Jade. Ouçam agora sobre eles, das palavras do Garou Hakken, Kumono Fenda-das-Nuwens:

Eu esperava por uma mensagem da Corte na Estação Roppuku. Não vou lhes aborrecer com os detalhes da mensagem, mas ela era crucial, destinada a dar o nome do museu em Tóquio que continha um fetiche que fora considerado perdido por meus ancestrais há muitos anos. Eu estava no mar, em um navio de carga, esperando nas sombras por alguém para me entregar a mensagem no horário combinado. Não esperava que eles mantivessem sua palavra. Eles falaram um horário muito rápido, muito cedo. Ninguém conseguiria chegar até mim com tamanho entusiasmo.

Então dei uma olhada para as docas e vi algo na distância no mar que separava o barco da terra. Na verdade, **alguém**. Correndo. Sobre a água. A figura se movia rápido, muito rápido e chegou até o guindaste correndo. A figura meio dançava, meio balançava na corda como se fosse uma lontra de ossos ocos. Pude ver, mesmo na meia escuridão das luzes da cidade, que a figura era um homem e ele saltou no barco, quase ficando na ponta dos pés. Então começou a saltar de caixa em caixa na minha direção, sem fazer barulho, movendo como um silencioso grilo. Não sabia se deveria me preocupar ou mostrar minhas garras, mas quando elas finalmente apareceram, o mensageiro estava diretamente na minha frente, balançando como um guindaste na borda de um barril de plástico.

A figura era fina, como um pássaro, pouco mais do que um esqueleto tecido com finos músculos. Também estava completamente nu. Então ele me entregou um tubo com um pergaminho em seu interior, e lá o nome do museu. Eu estava impressionado. Chamei-o de Peregrino Silencioso, mas ele estalou sua língua para mim e, em **tibetano**, me disse que era um Portador da Luz Interior e

que pertencia a uma antiga tradição de sua tribo chamada de “*lung-gom-pa*”, ou os Mensageiros do Êxtase. Em sussurros, me deu uma rápida lição. Disse-me que eles eram poucos, mas que estavam por toda a parte. Eles transmitiam mensagens, itens, segredos de caern para caern e de corte para corte. Ele disse que através de muita meditação de seu *dharma* ele era capaz de alcançar a falta de peso quando desejava e então fez esse truque. Ele saltou do barril e se sentou em uma posição de lótus, como um nó em trança. Então saltou um metro no ar. Não desfez a posição das pernas. Não sei como o fez. Quando perguntei, apenas riu e disse que eu “deveria mesmo ver o Salto de Sete Milhas”. Então partiu, correndo. Nunca mais ouvi falar deles e nunca vi outro desde então.

Os Sucessores Celestiais do Devorador-de-Demônio

Muitos que conhecem sobre esse grupo o rotulam como um “Culto Apocalíptico”, bastante focado no fim e não o suficiente focado no presente. Não descobri se é verdade e é possível que eles sejam meras vítimas de uma imprensa perniciososa. Mas deixarei que outro conte o conto. Aqui está um dos Sucessores (também chamados de Devoradores-de-Demônios), Yao Jun, o Magistrado dos Ventos:

Antigamente, há muito tempo atrás, havia um Portador da Luz Interior que recebeu a tarefa de proteger o imperador da China, que diziam possuir um fino traço de nosso sangue correndo em suas veias. O Portador estava cheio de angústia e preocupação e achava que não ele não era correto e justo o suficiente para lidar com o dever. Ele acreditava que a única forma de sair dessa, e a única forma de deixar que alguém melhor fizesse o serviço, era cometendo suicídio, o que ele fez nos degraus do palácio imperial. Seu corpo frio foi descoberto pelo próprio imperador, que estava indo participar de uma cerimônia do chá com toda a família imperial. Ao descobrir o cadáver, o imperador não o tratou com a ignomínia que deveria, ao invés disso, fez com que o corpo fosse enterrado cerimoniosamente em uma das túnicas verdes reservadas para a família real.

O espírito do Portador não renasceu imediatamente, ao invés disso, viajou por de mil infernos, ponderando sobre seu dever. Ele sabia o que o imperador havia feito e jurou retornar à família para protegê-los. Ele lutou por esses infernos e reuniu 3000 guerreiros, e quando finalmente se libertou, não estava vivo, era um espírito — como seu exército. Eles descobriram que se passaram mil anos e que o atual palácio imperial estava sitiado por um antigo demônio que se dera o nome de Desolação. Com esses guerreiros, o Portador derrotou Desolação e salvou a família, jurando derrotar todos os demônios, de todos os lugares. Todos os espíritos dissiparam e nasceram novamente mais tarde. O nome desse Portador era Zhong Kui e nós somos os espíritos renascidos.

Nós somos os sucessores de Zhong Kui. Nossa missão é derrotar e destruir os demônios que bebem a alma de

Gaia como tumores famintos. Os demônios sempre estiveram aqui, quietos, sussurrando, mas agora seus números crescem e eles deixaram de serem silenciosos. Somos guerreiros e exorcistas das tradições tibetanas, mas viemos de todos os lugares. **Estamos** em todos os lugares. Se não estamos em batalha com um demônio, vocês não irão nos reconhecer. Somos um segredo. Podemos estar em matilhas de outros Portadores, outros Garou, ou parte de um sentai. Podemos conjurar vocês, espíritos, ou treinar um aprendiz, ou ainda nos confortar em um caern local. Mas vocês ainda não nos reconhecerão. Caso descobramos o cheiro de um demônio e entremos em batalha... aí sim vocês nos reconhecerão. Então vestiremos nossas túnicas verdes como a que Zhong Kui recebeu e atacamos com nossas adagas espirituais *phurba* em um esforço de ferir o cruel demônio presente no corpo do inocente. Aqueles que nascem para nós não saberão disso, mas aparecemos a eles com o tempo. E mostramos a eles a verdade, pois a verdade é impossível de ser negada.

Os demônios se aproximam. Suas fileiras incham-se como grandes bolhas de pus e sangue, e nós somos a lâmina quente destinada a furar tal pústula. Os outros dizem que enfrentamos o inimigo errado, mas ninguém percebeu como essas coisas fedem à Wyrn? Os outros dizem que estamos focados nos Dias Finais, mas se esses monstros antigos renascidos não são um indicativo do Apocalipse final, o que eles seriam? O campo de batalha se encharca de sangue. Os céus cospem doenças. E os demônios caminham novamente na terra, libertos, soltos e incansáveis. É por isso que nós, os Devoradores-de-Demônios, devemos estar alertas. Nós conseguiremos.

Onde estão os Seguidores de Klaital?

Klaital, um dos mais antigos progenitores dos Portadores da Luz Interior, está perdido. Sua alma não pode ser encontrada entre qualquer um dos Portadores e todos os esforços desviados para essa busca chegaram com mais perguntas do que respostas. Durante o pesadelo espiritual em Bangladesh em 1999, a encarnação atual do herói perdido em que mais se acreditava, Ayjis Artaq, desapareceu e ainda não foi encontrada. Sua matilha acredita que ele está morto, assim como o resto do campo dos Seguidores de Klaital. Mas onde está a próxima encarnação de Klaital? Os espíritos foram incapazes (ou indispostos) de dizer. Outros grupos, especificamente os Ana-Gamin, dizem que a encarnação caminha junto a eles e assim a vontade do grupo deve ser seguida. Alguns Portadores crêem que Ayjis Artaq ainda está vivo (e a encarnação de Klaital com ele) e outros crêem que a reencarnação de Klaital está se contendo até o “oficial” fim dos Últimos Dias. Do outro lado, alguns Portadores mais apocalípticos opinam que esses **são** os Últimos Dias e que por isso Klaital não pode surgir. A despeito da natureza da crença a cerca de Klaital, algo pode ser concordado — a ausência da encarnação é, de fato, um mau sinal.



Ouroboroans

Os últimos de quem falaremos são os *Ouroboroans*. Caíram esses irmãos muito distantes da árvore ou entraram em uma missão secreta que realmente ajudará a salvar o coração de Gaia? Eu não sou o árbitro final disso. Para lhes falar sobre sua perseguição sombria está aqui a voz de *Vishram Filho-da-Sombra*, um *Theurge dos Portadores da Luz Interior*:

Ouvem isso? Está fraco. Como um sussurrar de folhas secas. Ou o ranger de mandíbulas de insetos. Vocês sentem isso? Se sentem constritos, presos a um amargo abraço, sufocado, abafado e estrangulado? A Rainha Aranha prende todos nós em seus fios de ferro, não há um só de nós que **não** está preso em suas grudentas teias! Mas há alguém que está mais preso do que todos nós, alguém que está enterrado profundamente no coração da catacumba da teia da aranha, incapaz de ver a luz, incapaz de ser realmente livre como precisa ser. Falo do grande espírito que a maioria de vocês conhece como a *Wyrn*, mas que nós chamamos de *Ouroborous*, o *Equilibrador*.

Pensem nisso! Abram suas mentes e cessem a negação. A *Wyrn* era uma criatura de equilíbrio, e o que somos nós, os *Portadores da Luz Interior*? Também somos criaturas de equilíbrio! Esse pobre espírito quebrado é

nosso verdadeiro totem, nosso verdadeiro pai. Se vocês fossem presos contra sua vontade por incontáveis milênios, vocês não enlouqueceriam? Vocês não atacariam suas amarras e ameaçariam seus captores com bile e ácido? A *Wyrn* não é o perigo. Sim, nós já fomos informados disso, mas isso é uma mentira propagada pela própria Rainha Aranha. Vocês aceitaram a inverdade? Vocês cairão em sua armadilha como outros tantos o fizeram? Ou vocês nos ajudarão, vocês perceberão que nossa missão de **libertar** a *Wyrn* é a única missão correta?

A maioria vem até nós através de ataques de escuridão. Apenas quando você alcança o fundo da sua própria alma os seus olhos são capazes de se ajustar para a realidade das coisas. Alguns de nós se perderam em suas residências nas entranhas do Abismo, outros se debateram nos espasmos do Harano ou ficaram tão próximos da morte que puderam ver seus **olhos**. Quando ultrapassamos a verdadeira escuridão, a realização surge para nós como uma luz e nossa verdadeira tarefa surge como um presente. Existem dois passos para nossa tarefa. O primeiro é conhecer o *Equilibrador*, que muitos de nós fazem de forma cuidadosa. Alguns bebem o sangue dos Malditos para provar a corrupção para que possam conhecê-la. Outros passam um tempo nas entranhas de colméias dos Espirais Negras, aprendendo a Mensagem do *Equilíbrio*. Mas todos nós possuímos alguma mancha em

nossos corações, pois segundo a teoria, como alguém pode conhecer o Bem se nunca provou o Mal?

O próximo passo é a liberdade! Encontrar a Wyrm e a libertar de qualquer forma possível. Aprendemos rituais complexos de purificação que os outros Garou não suportariam aprender e os executamos naqueles que achamos dignos de liberdade. Malditos podem ser purificados, se você der duro o suficiente, sabiam? Provavelmente não. Outras coisas também. Os homens com o Equilibrador em seus corações devem ter tudo tomado deles. Seus lares, seus preciosos aparelhos de TV, seus amados, seus empregos. Retire todas as coisas que cheirem à Rainha Aranha e então podemos começar a trabalhar na desinfecção de suas almas estilhaçadas. Até mesmo os Espirais Negras podem ser salvos! No mês passado eu libertei uma dessas pobres e iludidas criaturas. Seqüestrei-o e o levei para os túneis abaixo da cidade e ali ensinei a ele a dor de seu mestre. Removi sua pele, seus dentes, seus dedos, tudo enquanto o pobre Dançarino estava preso em uma corda de prata, simbolizando a natureza paralisada do Equilibrador. No fim, o Dançarino não pode ser purificado, e algumas vezes a única forma para a verdadeira liberdade é a destruição, então eu devorei seu coração. Esse é o caminho.

Todos devem se unir a nós. Todos devem vir até nós para buscar a luz. Um homem sábio, que pode ter sido eu, uma vez disse: **a única forma verdadeira de consertar algo é quebrando**. Nós libertaremos o Equilibrador. Consertaremos e restauraremos o grande espírito para sua devida proeminência. E aqueles que ficarem em nosso caminho serão punidos.

Raças e Angúrios

De quem é a voz que vem até nós agora? É Peter Wu, cujo dever foi aprender tudo o que podia sobre nossa tribo. Ele irá informar o Registro de Jade com as verdades a respeito das separações intrínsecas a todos nós:

Hominídeos

Odeio dizer o óbvio, mas a maioria dos membros de nossa tribo nasce dos humanos. E por que eles não deveriam? Vamos falar de estatísticas. A maioria de nossa tribo saúda um desses dois lugares — China ou Índia. Esse dois locais possuem a incrível maioria de toda a população mundial. Além disso, as pessoas nesses países tendem a manter sistemas de crenças que são mais próximos dos nossos próprios preceitos e ensinamentos do que os outros. Assim, eles formam um grande e potencialmente iluminado rebanho de procriação.

Porém, existe uma condição. Nós somos seguidores do Caminho do Meio. Todas as coisas com moderação. O comedimento é uma parte necessária para todos os de nossa tribo e sem ele alguém poderia argumentar que nós não estaríamos separados do resto e seríamos criaturas completamente diferentes. E, como nos foi ensinado, o desejo é uma muralha que bloqueia o comedimento necessário. Mas aqui está um problema — simplesmente

porque é ensinado não significa que seja completamente compreendido. O desejo, entre muitos de nossa tribo, está frequentemente relacionado com atividade sexual ou, pior, prazer sexual. O sexo vem do desejo, ou assim acredita-se, e muitos Portadores da Luz Interior simplesmente se contêm ao tratar-se de sexo.

Resumindo, **nós não estamos procriando**. Pelo menos, não como deveríamos. Obviamente, existem alguns nascendo, mas não em grande escala. O problema com a lógica que evita tal cópula é que o desejo **não** deve ser relacionado com o ato sexual. O desejo é o vício excessivo da vontade, mas o ato sexual é uma de nossas práticas puras, tão pura quanto a meditação ou nosso sangrento dever em nome de Gaia. Alguns são capazes de superar o sexo, se preocupando com a vergonha que sentirão e o dano que sua iluminação sofrerá no processo. E assim, nossos números mesmo entre os humanos estão diminuindo.

Impuros

A cultura oriental nem sempre é tão acolhedora com os diferentes, ou pior, os deformados. A sociedade asiática é algo belo e se move como as marés e possui sua própria porção de individualismo. Ainda assim, ao mesmo tempo, espera-se certa uniformidade. Qualquer coisa fora da norma fica à mercê do desdém, devido ao desconforto causado, e se existe um grupo que está fora da norma (bem, cada vez menos nos dias modernos), esse grupo é o dos impuros.

É algo simples: os impuros estão nascendo. Nunca é de propósito, nunca é desejado, mas acontece. Agora, a maior parte de nossa tribo evidentemente está preocupada com o comedimento ou, como eu disse, com a completa negação de muitas coisas, e uma dessas coisas é o acasalamento. Assim, não muitos impuros surgem entre nossos números, pois traz grande vergonha. Alguns gostariam que nós não sentíssemos tamanha vergonha um pelo outro, especialmente em relação a algo como isso, que é tão sensível, mas nós sentimos. Gerar um filhote impuro implica uma fraqueza severa, causando uma brecha espiritual nos caminhos moderados e ascéticos que muitos de nossa tribo seguem.

Porém, a vergonha normalmente é reservada aos pais de tal filhote, mas a vergonha nunca é levada até o filhote em si. Os impuros ainda são Garou e não devem ser menosprezados. Claro, um pouco do desdém que a cultura asiática possui por algumas deformidades pode ser levado para alguns membros de nossa tribo, mas no geral somos uma grande família que é capaz de uma compaixão impressionante. Os impuros merecem nossa empatia, não o nosso escárnio e desrespeito. E em nove a cada dez vezes, eles recebem a empatia que merecem.

Os impuros, vejam bem, são normalmente explicados como Garou que manifestam fisicamente o Caminho do Meio. O pensamento sobre isso é claro, apesar da prática ser um pouco confusa. O pensamento é simplesmente que os impuros são o equilíbrio entre as duas raças. Todos nós somos amálgamas entre homem e

fera, mas as duas raças dominantes criam um pouco de desequilíbrio, uma sobreposição de uma raça ou outra. E os impuros? Os impuros são ambos, são iguais, meio-a-meio. Além disso, os impuros têm mais facilidade para aprender nossos dois primeiros preceitos. Devido a sua natureza fisicamente deformada, eles compreendem rapidamente que o sofrimento é a força predominante no universo. E sua herança genética dá a eles uma vantagem em aceitar o Caminho do Meio. Por isso, muitos dos nossos mais capazes aprendizes (e por seguinte, professores) foram impuros.

Mais um item é digno de nota: os impuros podem não nascer frequentemente entre os nossos números, mas eles o fazem entre as outras tribos. Quando eles são abandonados (e inevitavelmente o são), os Portadores da Luz Interior possuem uma forte política de adotar esses impertinentes Garou.

Lupinos

É difícil negar a matemática nessa questão. Existem poucos lobos no mundo. Eles estão morrendo, fazendo parte das listas de extinção em todos os lugares do mundo. Eles são caçados, envenenados, adoentados ou meramente cercados pelo mundo crescente dos humanos, sofrendo bastante. O número de lobos no mundo é baixo, então pense que o número de nossa tribo entre os Garou também é baixo, como acha que isso vai acabar? Isso demonstra, bem claramente, que nossa população de Portadores nascidos entre os lobos é assustadoramente baixa.

Isso não é o mesmo que dizer que eles não existem, é claro. Alguns de nosso povo se acasalaram com os raros lobos negros tibetanos e na Mongólia nossos números de lupinos são mais fortes do que já foram, já que existe uma base estável de subespécies de lobos eurasiáticos. Antigamente, também possuíamos grandes números na Índia. Apenas dez anos atrás, o governo começou a proteger o lobo indiano, uma pequena subespécie de lobo, mas as coisas mudaram novamente nos últimos anos. Alguns dos Dançarinos da Espiral Negra começaram a roubar crianças nas margens do rio e essas histórias vazaram para os jornais. Novamente os homens temiam os lobos na Índia e, apesar do decreto governamental, eles os caçaram impiedosamente.

Ouvi algo sobre uma lenda urbana de uma matilha de Portadores da Luz Interior lupinos que permanece no Tibete e China. Eu disse “lenda urbana” porque parece que ninguém pode confirmar diretamente a fonte primária que lidou com essa matilha, apenas a fonte terciária do tipo “um amigo de um companheiro de matilha meu”. Ouvei muitos nomes dados a essa matilha, mas há um único nome para o alfa da matilha: *Sussurros da Mãe*. Pelo que dizem, esse alfa recebeu “comunicações diretas” da própria Mãe Esmeralda e foi enviado em uma missão por muitos anos nas névoas profundas da Terra dos Espelhos. Lá, é dito, que *Sussurros da Mãe* foi capaz de, literalmente, rastrear o coração do universo, onde a Weaver prendeu a Wyrms em suas teias, e a matilha foi

capaz de ouvir a Wyrms choramingar como um pequeno filhote. Agora a matilha é algo como uma lenda em seus ataques mundiais às teias da Weaver. Eles atacam soldados chineses, destroem caminhões e comboios e até mesmo se infiltraram em fábricas apenas para as dizimar, sem deixar nenhum trabalhador vivo. Eles dizem fazer isso em nome do “equilíbrio” e do “dever”. Alguns até mesmo os citam como os melhores candidatos para retomar Shigalu. Eu, pessoalmente, não creio que eles existam. Soa muito mais como um desejo daqueles que querem se desviar do Caminho do Meio. Mas talvez seja verdade. Talvez.

Ragabash

Na Índia, os Sem Lua são chamados ou de “Luas Famintas” ou de “Barrigas de Lua”, pois eles são equacionados com espíritos trapaceiros e os trapaceiros tropeçam na sabedoria apenas com a orientação de suas barrigas famintas. Na China, os Ragabash não são chamados de nada diretamente, mas existe um termo diretamente associado a eles: *Wu-K'ung*. A tradução seria algo como “Desperto para o Vazio” e é considerado como sendo o comando predominante entre os Ragabash de nossa tribo.

O que isso quer dizer? Ouvei uma história de muitos Portadores Sem Lua que envolve um membro de nossa tribo chamado “Rei Macaco”. O Rei Macaco tinha ciúme de um antigo sábio de nossa tribo que tinha uma caixa de madeira ornadamente entalhada e dentro da caixa diziam estar o Elixir das Nove Luas, uma poção criada dos Pêssegos da Imortalidade e que diziam dar vida eterna e iluminação perpétua. Macaco, como chamaremos ele, não queria que outra pessoa tivesse isso. Ele queria para si próprio. E assim, ele se escondeu e passou pelas Terras dos Espelhos em todas as formas e por fim conseguiu roubar a caixa do velho sábio. Macaco abriu a caixa ali mesmo, não se importando em esperar que tivesse tempo para fugir, e bebeu o Elixir imediatamente. Ele provou o amargor fermentado dos pêssegos e então sua mente começou a se partir em pequenos pedaços enquanto ele cuspiu o conteúdo do elixir de volta na garrafa. Macaco caiu lá e descobriu que ele não se lembrava de seu nome ou de onde tinha vindo, apenas que tinha consumido o Elixir. O sábio o encontrou, sorriu e disse: “você engoliu o Elixir e agora não tem nada. *Agora* você é imortal e iluminado”.

Essa é a história. Não a compreendo de maneira apropriada, mas imagino que ela significa uma tranquilidade não convencional como a sustentada pelos Sem Lua de nossa tribo. Muitas das meditações feitas por esses Ragabash fariam até mesmo os mais bizarros mestres zen observarem com curiosidade. Eles fazem qualquer coisa por aquele “abalo rápido e aguçado” do *satori*, pelo que descobri.

Theurge

Os Portadores da Luz sob a lua crescente correm, talvez, mais risco de chegar a um estado de desequilíbrio — sim, mesmo mais do que os nossos irmãos e irmãs

Ahroun. Mas por que isso?

Pense nisso. Os Theurges (conhecidos por muitos como as “Luas Fantasma”, pois eles falam com os espíritos de todas as coisas) são responsáveis pelos maiores enigmas de nossa tribo. São os guardiões do conhecimento, os catálogos de toda nossa antiga magia e são os porta-vozes que se comunicam com a vida que existe além de nós e com as Terras dos Espelhos. Todas essas coisas são como quebra-cabeças que guardam as charadas mais profundas e obscuras abaixo de incontáveis camadas de perguntas sem respostas. Algumas vezes, um de nossos Luas Fantasma encontrará um desses enigmas e se agarrará nele como um mosquito que busca sangue, mas serão incapazes de digeri-lo por completo. Eles insistirão, retirando camada por camada do quebra-cabeça e nunca chegarão verdadeiramente próximos de encontrar a solução. Isso destrói suas mentes. Muitos deles se afastam, para viver longe de sua tribo — nós os chamamos de *Sennin*. Eles desaparecem, alguns viajam para regiões do mundo que ainda não foram visitadas e outros desaparecem na Umbra, para nunca mais serem vistos (apesar de existir o rumor que o estranho campo chamado “Os-Que-Não-Retornam” encontra os membros da tribo que vivem muito profundamente na Umbra e os forçam a se unir a eles).

E é uma vergonha que a posição deles ofereça a possibilidade de que suas mentes sejam perdidas. Eles são um de nossos mais valiosos bens. Para não dizer que são mais importantes que os outros, mas sua tarefa é, talvez, mais amedrontadora e menos clara do que qualquer outra, e por isso eu não os invejo. Porém, mesmo se eles perderem sua sanidade... apenas pergunte aos Luas Famintas, pois algumas vezes há grande sabedoria na loucura.

Philodox

Sob a meia lua, nascem nossos professores. Alguns os chamam de “Luas de Duas Mãos”, pois com as duas mãos pode-se medir o equilíbrio das coisas. Tanto no Japão quanto na China dizem que nós, Philodox, nascemos sob a “Lua do Vácuo”, pois não existe nada no vácuo. E apenas no espaço do nada pode-se encontrar honestamente a virtude e o equilíbrio.

Seja como for que nos chamem, somos considerados os juízes, sábios e estudiosos de nossa tribo. É nossa função aprender as histórias desse mundo e nosso lugar nele e definir como o equilíbrio de todas as coisas deve ser feito. Existem dois augúrios antes de nós e dois depois de nós. Até mesmo nossa lua é *meia*, sentado exatamente no meio e exemplificando o equilíbrio perfeito. A sabedoria que descobrimos e os julgamentos que damos são então passados para os jovens e idosos. É nossa a voz que é ouvida primeiro, pois somos respeitados em nossa posição de equilíbrio.

Mesmo assim, algumas vezes nossas buscas por tal equilíbrio anestesiaram nossas emoções. Veja os Sem Lua e os Lua Cheia e você verá loucura, diversão, vitalidade e pesar. Olhe para nós e você verá um lago calmo,

chapeado e plácido em cada olho e verá nossa maior qualidade e nosso maior pesar. Nos tornamos tão acostumados a ver todos os lados de uma jóia que fica cada vez mais difícil de apreciar a jóia por sua beleza, e não apenas como uma simples soma de suas partes. Mas essa é a forma como devemos ser. Podemos apenas torcer para que ainda encontremos felicidade e tristeza juntas, e que quando o fizermos, que elas não nos desviem de fazer as escolhas e julgamentos que cabem a nós tomarmos.

Galliard

Alguns dizem que nossos Galliards são nascidos sob a “Lua Mantra”. Existem um número de sílabas, palavras e canções sagradas e aqueles nascidos sobre o aspecto grávido de Luna presumidamente possuem um canal mais direto com esses mantras místicos. Para que servem os mantras? Mantras são criados para muitos propósitos, tanto na história quanto na realidade. Eles podem ajudar na aquisição de novos dons e rituais, espantar a Wyrn, comunicar com os espíritos, influenciar os pensamentos e ações dos outros, venerar os ancestrais de alguém, amedrontar o inimigo, dar confiança a um amigo etc. Todos os nossos Galliards têm escrita cuidadosamente uma lista de mantras para escolher usá-los em qualquer situação? A maioria não. A maioria sequer pensa sobre os mantras quando fazem o que fazem, é praticado predominantemente apenas por poucos Portadores da Luz anciões e a maioria deles vêm da Índia.

Porém, independentemente do que o Galliard crê, os ancestrais ainda sussurram que seu dever — quer ele reconheça ou não — é cantar as palavras secretas para todos nós. Eles não precisam estar cientes disso em termos técnicos, a verdade do Portador da Luz Galliard é que eles são um condutor conectado a uma canção universal e quando falam, cantam ou murmuram, eles se conectam a essa canção e nos passam uma minúscula fração da canção. E até mesmo essa pequena fração possui um poder gigantesco.

Outra nota sobre os nossos Galliards. Existem símbolos sagrados, com o propósito similar dos *mantras*, mas desenhados ao invés de falado. Há um sagrado para nós — ou pelo menos era. É um grande círculo com um círculo menor em seu interior e uma pequena linha conectando um ponto do círculo pequeno com um ponto do círculo maior. Acredita-se que esse diagrama estava tatuado por todo o corpo de nosso primeiro Galliard, Kalyana Semente-da-Canção. Ela o marcou porque aquele símbolo representa a existência de um mundo externo e seus caminhos (o círculo externo) e a vida interior do indivíduo (o círculo interno). O Galliard é a ponte entre essas duas coisas (a linha), conectando-os e introduzindo um no outro para que todos nós sejamos iluminados com a verdade de toda a realidade.

Ahroun

Uma breve lição sobre lingüística que é digna de nota: em japonês, a palavra *yama kaze* significa “vento da montanha”, e é composta por dois caracteres. Quando esses caracteres estão colocados um sobre o outro, eles se

juntam para formar *arashi*, ou “furacão”. Isso talvez seja a essência de nossos guerreiros. Eles são Portadores da Luz Interior, e como tal aprendem as lições do equilíbrio como todos nós fazemos. Mas até mesmo em sua calma, eles são severos como um vento da montanha e sempre correndo o risco de explodir em um furacão. É por isso que nós os chamamos de “Coração da Lua” ou “Lua de Sangue”, pois eles são encorajados a agir com seus corações. E o sangue primitivo corre por seus corações dando a eles grande paixão e movimento — mas eles sempre devem ser cautelosos. Pois dentro do coração e sangue do Ahroun está uma linha sombria de mercúrio chamada Fúria, e caso ela faça o coração bater rápido demais ou o sangue correr muito rápido, então o guerreiro perderá o controle. Ele pode não perceber a tarefa em suas mãos e parar de compreender seu dever. Até mesmo na Fúria o equilíbrio deve ser mantido.

É engraçado. Eu encontrei outros Garou, e até mesmo outras Feras que pareciam ter a imagem de nossos Corações da Lua como calmas, meditativos, que abraçam o pacifismo e entram em uma batalha apenas depois de grande deliberação. E sim, conheci alguns Corações da Lua que são assim. Mas a maioria deles compreende que há algo acima de tudo, e isso é o dever. O dever de um Ahroun não é se sentar e meditar. O dever de um guerreiro é abraçar a guerra, pois a guerra é uma das ações que cria a mudança. Temos outros membros da tribo que são de outras luas para equilibrar essa paixão, muitos outros são capazes de abraçar o caminho da inação sem romper suas obrigações. Mas não nossos guerreiros. Eles têm a responsabilidade de adentrar primeiro no campo de batalha. Lembro-me quando era um jovem filhote e conheci Hoderi Brilho-do-Fogo, um Coração da Lua de nossa tribo que trabalhou próximo aos Hakken para expulsar os Fantasmas da Wyrm de Nippon. Ele fez um comentário que ele sempre tinha “sangue manchando seus dentes” e que isso sempre seria assim. Primeiro eu me assustei e perguntei a ele como se sentia sobre isso e perguntei também se ele não estava indo contra tudo que a nossa tribo preza. Ele me disse algo e apenas isso: “Isso é o que é”. Depois eu compreendi. O fardo deles não é um fardo que temos que apreciar ou até mesmo entender. Como Hoderi disse, *é o que é* e nós devemos deixá-los fazer o dever que eles nasceram para cumprir.

A Triade

Novamente, convoco nossa professora que há muito partiu, Agastya Dez-Flechas. Há muito tempo ela estudou a ação entre essas três forças cósmicas e acho que ela é quem melhor pode lhes ajudar a compreenderem nossos sentimentos em relação a elas para que possam ser colocados no Registro de Jade:

Um Portador da Luz Interior deve conhecer sua ascendência. No início, antes do nascimento de todas as coisas tangíveis e intangíveis, três forças disputaram por dominância. Nós devemos saber o que elas são, como podem nos ajudar, como ferem Gaia e como devemos levá-las de volta para o equilíbrio. Pois essas três

monarcas se esqueceram de como compartilhar e nós devemos ensiná-las novamente como se tornarem uma, e não três, e libertar a Mãe Esmeralda de sua fúria.

A Wyld

Nós a chamamos de *Paixão*, pois é isso que a Wyld é. A Wyld não é algo individual na natureza como uma árvore ou mosca. A Wyld é natural, estranha, bela, gritante, insana e serena. Não é nada mais do que o fogo dentro de todas as coisas que nos incita a todo momento. Paixão é nossa Fúria. Paixão é nossa motivação. Está em nossas entranhas e em nossos corações, não em nossa mente. Não há um padrão para isso. Apenas uma energia disforme e sem limites. Foi a primeira das três.

Como Portadores da Luz, precisamos delas apesar de que devemos nunca depender dela. Os outros podem tentar condenar tal paixão, mas há momentos em que ela é necessária. Quando combinada com nossos outros modos, a paixão pode ser as asas em nossas costas ao invés das amarras em nossos pés.

A Weaver

Divida a paixão, reúna-a em pedaços controláveis e você terá a Weaver. Chamamos a influência da Rainha Aranha por um nome: *Realidade*. Pois é isso que a Weaver é. E aqui está a palavra essencial: *ser*. A palavra “ser” nos ajuda a definir as coisas. Isso é aquilo, aquilo é isto. Nessa palavra você encontrará a Aranha, trabalhando para dar profundidade e amplitude às nossas paixões. A Realidade não é o nosso estômago ou as câmaras de nossos corações. A Realidade é o labirinto da lógica no centro de nossas mentes. A Realidade foi a segunda das três.

A Realidade não é nossa inimiga, apesar de que alguns possam pensar assim. Sem nossos caminhos de Realidade, nós não teríamos tribos, nomes e estaríamos apenas vagando por um mar de caos disforme. Devemos proteger a Realidade sem, no entanto, ficarmos presos em suas teias, pois seus fios são pegajosos e sedutores. Quando fica fora de controle, nós os atiramos para a fornalha da Paixão e deixamos a Realidade derreter e voltar a seus modos primários. Mas ela é um terço do cosmo e devemos aceitar essa verdade.

A Wyrm

A grande serpente antes era *Equilíbrio*, mas agora é *Escuridão*. É uma semente de sombras plantada em nossos corações. Antes ela era um agente da mente cósmica, buscando fornecer uma balança com a qual equilibrasse as outras duas forças. Ela as moderava, se assegurando que elas existissem de forma apropriada para manter o cosmo em perfeita harmonia. A loucura da Paixão a inflamou? Ou as teias da Realidade a prenderam? Não importa. O que importa é que de alguma forma, a força do Equilíbrio viu a consciência ser desperta em sua mente adormecida e tornou-se dolorosamente consciente e desesperadamente egoísta. Ela quis o que as outras forças tinham e não mais buscava caminhar na trilha da moderação. A Wyrm antes estava em nossas

mãos, nos permitindo o equilíbrio, mas agora ela está por todo o corpo celestial, como um câncer. Uma semente de sombras plantada na esperança de nos sufocar na Escuridão. Era a terceira das três.

Como Portadores da Luz, nós somos Garou, e como Garou procuramos acabar com a dor da Wyrn. Mas essa não é uma tarefa fácil e também não é de fácil definição. Ela não envolve simplesmente destruir a Wyrn. Cortá-la apenas faz com que ela cresça, como as cabeças arrancadas de uma hidra. Não, nós devemos transformá-la no que ela antes era. Nós somos *Equilíbrio*. Assumimos a função. Devemos moderar todas as forças, pois somos as mãos igualitárias.

Os Mandatos

Não pertencemos mais à Nação Garou. Somos Garou sim, mas não pertencemos mais ao corpo político e assim, suas regras não são mais sacrossantas para nós como antes eram. A Litania ainda está em nossos corações, mas nosso novo código de conduta é o que há muito foi criado pelas Cortes Bestiais. Assim, aqui discuto sobre os Mandatos dos hengeyokai. Um membro de nosso povo viveu entre as Cortes Bestiais, apesar de informalmente, e é bem versado para explicar os Mandatos para nossa tribo. Ouçam Rastros-Estrelares-nos-Olhos-Noturnos, o estudioso cego:

Não te Esquives das Tarefas Atribuídas a Ti

Esse mandamento não é um que será difícil para nos adaptarmos. Todos nós estamos familiarizados com os conceitos de dever e propósito. Os outros Garou, *pféh*, conhecem o dever como conhecem a sabedoria, para não dizer mais. Eles preferem cheirar os rabos uns dos outros e pregarem medalhas de renome entre si do que aderir à responsabilidade pela qual foram criados. O Imperador de Jade não nos deu nossas tarefas apenas para que nós pudéssemos ignorá-las e fazer o que quiséssemos, foi? Não. Nós temos *dharma* e iremos cumpri-lo. Pura e simplesmente.

Porém, o que não é tão puro e simples é como as Cortes Bestiais vêem essa idéia. Vocês verão, na maioria das vezes, que eles estão aceitando a forma como escolhemos realizar nossas tarefas, mas de tempos em tempos, vocês verão um regente que acredita que o que nós consideramos ser dever, eles consideram ser uma perda de tempo. Nesse ponto, esperem ter uma luta se aproximando. Mas estamos acostumados a nos defender dos outros, não estamos? Pelo menos não é tão ruim quanto no ocidente.

Protege a Roda Para Que Ela Possa Girar Totalmente

Novamente, outro item que alegremente nos separa de nossos “irmãos” ocidentais (sou ousado por chamá-los assim?). A maioria dos Garou não conhece o conceito da Roda ou da virada das Eras como um todo que está

abaixo de suas caudas, mas nós, das Cortes Bestais, estamos bastante inteirados sobre essa idéia. As Eras nascem, passam e morrem e a Roda gira como os ponteiros de um relógio para outra Era. Ouvimos sobre o recente “tic-tac” e testemunhamos outra Era nascer, uma Era do Pesar que talvez seja a última porção de tempo que veremos. Muitas das Cortes, incluindo as de nossa tribo, desejam manter a Roda girando e impedi-la de entrar em colapso com ela mesma.

Mas eu encontrei outros — e só posso imaginar se eles estavam certos — que acreditam que talvez a Era do Pesar foi *designada* para ser a última. O sofrimento é o princípio guia desse universo, não é? E o pesar poderia ser um sinônimo para o sofrimento ou pelo menos uma conseqüência dele, certo? Nosso objetivo é soltar as cordas que ligam Gaia à Roda, e talvez, se as Eras se acabarem, nós teremos sido bem sucedidos em nosso objetivo? Claro que eu não estou sugerindo que tentemos destruir a Roda ou Gaia, estou meramente oferecendo um outro ponto de vista, só isso...

Não Te Atraves a Ensinar Ten Primo em Sua Tarefa

A idéia dessa é óbvia. Todos temos trabalho a fazer, nossas tarefas são nossas, e não devemos perder nosso tempo de trabalho para cegamente, *ahem*, ensinar outras coisas que nós provavelmente não compreendemos. Em sua base, essa é uma boa idéia. Os Garou nunca a compreenderam, não é? Não, não, eles são presos a obrigar todos a fazer o que eles acham que é correto, o que é, claro, uma das razões pela qual nós nunca demos muito bem com esses ingratos.

Porém, é hora de ser advogado do diabo novamente. Algumas vezes, o “seu primo” sai tanto do caminho que ele está a dois passos do Abismo, então o que você faz? Deixa o tolo aprender a lição da maneira mais dura (e possivelmente permanente), ou você casualmente *sugere* a ele que talvez ele esteja fazendo algo muito estúpido? Algumas vezes é necessário instruir nossos primos, estão vendo? Além disso, nosso laço de mentor-aluno é construído nesse conceito. A idéia, porém, que sustentarei é essa — não presuma a instruir seus primos a menos que eles desejem ou precisem dessa instrução. Não ultrapasse seus laços, mas os filhotes ainda têm muitas lições a aprender.

Honra Ten Território Acima de Todas as Coisas

Todos nós temos instintos territorialistas. Faz sentido, pois somos a soma de humanos territoriais e feras territoriais. E seria tolice ignorar tais instintos, já que eles são inerentes a nós. Na prática, é melhor não colocar seu focinho em uma colônia de ratos dos Nezumi ou dançar nas divisas de alguém se você não pertencer ao local.

Mas, honestamente, precisamos estar acima dessas bobearias e eu estou surpreso que as Cortes Bestiais — notoriamente mais sábias que os Garou — se apeguem a

uma idéia tão fora de moda. Gaia é uma vasta extensão e Ela é o dever de todos nós e as divisas de território apenas criam divisas no campo de batalha. É pragmático praticar isso para que você não tenha seu focinho arrancado, mas em teoria, acho que isso é estimulado de uma forma não tão moderada.

Deixa a Misericórdia Cuidar-Te na Corte da Nossa Mãe Grandiosa

Aqui está um que eu concordo com o princípio e com a prática! A misericórdia permite a todos nós trilharmos o caminho da moderação e nos dá um reduto contra a Fúria que queima dentro de nós. A Fúria é útil, sim, certo, aceito esse fato. Mas a Misericórdia, ah, isso realmente nos separa dos outros Garou (com exceção de uma ou duas tribos). Somos todos aliados, por que a briga? Por que cravar nossas presas e garras nas gargantas de nossos amigos? Eu, literalmente, assisti uma Fúria Negra e um Fenrir chegar a esse ponto nos esgotos de Hong Kong. Eles não apenas se cobriram com a água imunda e toda aquela merda fedorenta, mas ela perdeu um olho permanentemente e ele teve uma klaive ancestral partida em duas! E por quê? Porque a Fúria os governava e a Misericórdia não estava presente. Primitivos.

Honra Teus Ancestrais e Teus Anciões

Vamos até grandes distâncias pelos nossos ancestrais. Até mesmo um Portador da Luz Interior com os mais fracos laços com sua família manterá um santuário em seu domicílio que honrará **pelo menos** quatro gerações de seu sangue. Nossos santuários são grandes assuntos, sério. Fetiches, poesias, anotações, punhados de cabelos ou pêlos e outras coisas que nos permitem ter uma união com nossos espíritos ancestrais que as outras tribos não poderiam sequer conceber (Eu mesmo possuo um esqueleto completo de um de meus antepassados, um sábio Theurge que era chamado de Ho-chi, o Sem Orelha). Tratamos nossas encarnações passadas com enorme reverência, pois sabemos que esses ancestrais eram capazes de conseguir conhecimentos que ainda somos incapazes de descobrir.

Agora, honrar os anciões é um pouco diferente de honrar os ancestrais, mas sustentamos isso quase tão estridentemente. Entre os Portadores da Luz, é de sabedoria comum que seus anciões possuem um senso de dever maior do que você, e que como tal provavelmente obteve experiências incomparáveis. O respeito é concedido. Claro, nas Cortes Bestais, também esperamos dar tal honra aos anciões de lá. Se eles apenas nos dessem o mesmo respeito módico, então talvez fosse um pouco mais fácil de ceder tal honra, mas não ouse falar mais desse assunto por medo de tagarelar sobre tópicos triviais.

Honra os Pactos com o Mundo Espiritual

Claro, o motivo desse mandato é evidente. Apesar de que não deveria dizer "Honra todos os Pactos"? Se

alguém faz um pacto, isso não faz com que seja seu fardo não desonrá-lo? Por que apenas com espíritos?

Eu sei, eu sei, vocês são espíritos, como Li da Bengala de Ferro explicou em seu apelo a mim para que eu explicasse os Mandatos. Eu não pretendo lhes rebaixar! Deixe-me dizer que os Portadores da Luz conhecem os espíritos e o mundo espiritual bem melhor do que as outras tribos. Coloquem isso em seu Registro de Jade, certo? Temos caminhado e dado piruetas entre as estrelas, conversado com os deuses que vivem dentro dos muitos reinos e planetas e temos uma vasta teia de aranha de juramentos com incontáveis seres luminosos como vocês! Juntos, os espíritos e os Portadores da Luz forjaram muitos pactos e continuaremos a fazê-lo até morrermos nessa Era. O que, claro, temo que seja dolorosamente breve.

Não Lutes Contra Humanos Nem Contra Feras

Absolutamente verdadeiro. O Sangue Metamórfico que corre quente em nossas veias é um equilíbrio de fera e homem, portanto não devemos guerrear com nenhum deles. Afinal, T'ai Shen não fez os homens e animais a partir do próprio corpo de argila de Gaia? Somos todos um só, pura e simplesmente. Esse é quase uma extensão do Mandato que afirma que devemos ter misericórdia, não é? Os Portadores da Luz não destroem humanos ou animais. Nós ensinamos, iluminamos, guiamos ambos para uma compreensão do sofrimento, mas nunca guerreamos contra eles. É contra-produtivo e um fardo ainda maior para Gaia.

Porém, os outros não são tão esclarecidos sobre essa noção, são? As tribos dos Garou ignoram esse conceito como um elefante em um local fechado. Só os Garras Vermelhas não poderiam sequer falar desse Mandato sem engasgar (na verdade, ouvi rumores terríveis de que eles devoram carne humana)! Infelizmente, a Nação Garou não é a única traidora dessa causa — algumas das Cortes Bestiais se apressam em ignorar esse Mandato também. Deparados com a extinção, os Khan iniciaram suas guerras e os Tengu são tão envolvidos com os humanos que é impossível para eles serem moderados a esse respeito. Temo por todos nós, pois quando os humanos descobrirem a nosso respeito (e eles podem fazer isso sim), eles podem nos expulsar da carne de Gaia como gotas de água da ponta dos dedos.

Não Deixes Nada Nem Ninguém Violar os Lugares Sagrados

Esse é um princípio inviolável. Não pode ser discutido. Nossos locais sagrados são os olhos, ouvidos e o coração de Gaia. Nesses locais, comungamos com nossa mãe, encontramos tranquilidade e sabedoria para sustentar nosso dever. Creio que quando esses locais caem, é mais um prego no caixão da Roda, e ela começa a girar cada vez mais irregularmente com cada local perdido por nós. Devemos protegê-los...

... como Shigalu deveria ter sido protegido. Oh, não me interpretem mal, espíritos! Nós, Portadores da Luz, fizemos nossa parte. Não devemos ser culpados. Os outros *hengeyokai* e espíritos secretos reportaram a mim notícias graves e esses sussurros diziam que as tropas da Wyrm que destruíram a seita e o caern foram conduzidas em uma pequena parte por Garou dos Senhores das Sombras e Presas de Prata! Bestas corruptas e orgulhosas! Onde eles estavam para ajudar a proteger o Caern do Leopardo-da-Neve? Um dos mandamentos da Lítania não diz para que protejam os locais de Gaia? *Pfeh!* Olhem para os Garou ocidentais e vejam como eles lutam pelos locais sagrados ao invés de se unirem para salvar e protegê-los. Veja quantos corações de Gaia pararam de bater (ou que agora batem apenas para a Grande Centopéia) porque eles estavam preocupados demais com suas brigas e disputas de glória. Então você verá que existe um veneno atacando a Nação Garou. As Cortes dos *hengeyokai* estão lado a lado por seus lares e seus locais sagrados, e continuarão assim enquanto respirarmos. Esse dever é *supremo*.

Ao Redor do Mundo

Geng Khai é um membro de nossa tribo que viajou bastante em seu tempo com Gaia, ele e os ancestrais em seu interior fizeram grandes jornadas por muitos anos e, por causa disso, ele tem muito a contar sobre o mundo. Eu estive em alguns lugares, mas não sou tão qualificado quanto Geng Khai (cujo nome, apesar de que ele não contará isso, significa "Ovo Astuto"). Escutem, pois falo com sua voz para vocês, lhes dizendo sobre o mundo visto através dos olhos dos Portadores da Luz Interior:

Olá, *puen*. Vocês, espíritos, são meus amigos, não são? Por isso eu os chamo de *puen*.

Então, vocês querem ouvir sobre as nações e locais do homem através das palavras de um de nosso povo. E esse "um de nosso povo" sou eu? Excelente. Sou um brilhante guia turístico. Eu estava dizendo isso outro dia ao meu mentor, um homem-tigre chamado Koi. Eu disse a ele, "Koi, eu sou um brilhante guia turístico", e ele não teve escolha a não ser concordar. Vamos começar.

O Triângulo Dourado

Começarei aqui, pois é não só de onde eu sou, mas também onde passei muito do meu tempo. Nasci na Tailândia, em uma espremida coleção de choças chamada Bin Hin Tael, ou a "vila da pedra rachada". Depois, quando me tornei o que e quem eu era, fiz um novo lar, a Seita da Dama *Songkran*, um caern cravado profundamente no coração das belas cavernas no vale Thoed Thai (o *Songkran* é o momento em que o sol se move de um símbolo estelar para o próximo, o caern foi despertado em um dos *Maya Songkran*, ou o grande dia em que o sol se move para o ano novo. A "dama" de *Songkran* foi a fundadora de nossa seita há mais de mil anos atrás, uma bela rainha Portadora da Luz chamada Céu-Descendente, que faria grandes progressos nas

primeiras alianças com o Sangue Metamórfico das Cortes Bestiais. Mas estou divagando, algo que verão que faço facilmente).

Éramos uma seita de guerreiros fortes e de curiosos questionadores. Não poderia haver outro jeito, pois viver no Triângulo Dourado era como montar um acampamento nas divisas de um campo de batalha. Aqui a Wyrm tinha muitos territórios e perambulava por todo o solo. Por que é tão perigoso aqui? Deixe-me explicar.

O Triângulo Dourado é uma área selvagem, indomável que circunda o ponto onde os extremos de Burma, Tailândia e Laos se encontram. É nessa área que três quartos do ópio para a heroína do mundo é cultivado. É um local de mercenários, exércitos de drogas e uma total falta de lei oculta nas sombras escuras da selva. Aqui, pobres fazendeiros dão seu suor para produzir as plantas que alimentam o mercado de drogas, afinal, por que cultivar tomate ou tabaco quando a plantação de ópio traz dez vezes mais dinheiro? Para não mencionar as dez vezes mais potentes propriedades viciantes. Se eu ganhasse 100 *bhat* para toda vez que encontrasse um fazendeiro que fosse viciado em ópio, eu seria um homem rico, entende? E se não é a heroína, é o *ya ba*, a "pílula insana", também conhecida como meta-anfetaminas.

Além disso, muito desse comércio de narcóticos ilícito é organizado por um antigo demônio que dorme em uma estátua de um dragão negro. Eles o chamam de Zhang Sa e eu encontrei (e destruí) seus servos muitas vezes. Eles são criaturas podres, apenas semi-vivos e o fedor da Wyrm vem deles em ondas pútridas.

Alguns dizem que foi a presença corrupta desse demônio que causou a perda de nossos irmãos ursos na região. Esses homens-urso antes eram grandes guardiões da sabedoria secreta conhecida como a Irmandade Wa. Eles eram homens locais que passavam o conhecimento antigo através de sussurros e canções. Mas um século atrás, que muitos dizem coincidir com a chegada da estátua do dragão negro que abriga Zhang Sa, a Irmandade Wa passou por uma terrível mudança. A lenda diz que eles foram forçados a descer a espiral e se tornaram os medonhos Ursos Demoníacos. Eu os vi, perambulando como sombras nos pântanos profundos de cada borda do vale, com lama pingando de sua odiosa couraça. Aqueles que os encontram dizem que eles não possuem mais a grande sabedoria e que, na verdade, são incapazes de lembrar até mesmo o que aconteceu no dia anterior. Apesar de estranhos, eles aparentemente se dividiram em dois campos "ideológicos", se você ousar chamá-los dessa forma! Um campo mata humanos e pega suas cabeças, mas as preferem frescas, ou "molhadas". O outro campo corta a cabeça, mas gosta de deixá-las ao sol para "secar". Esses "cabeças molhadas" e "cabeças secas" lutam entre si todos os dias. É triste ver o tanto que a Irmandade Wa decaiu.

Outros problemas persistem em minha volátil terra natal. Em Burma (agora Myanmar), companhias maléficas vêm para extrair os recursos de Gaia. Árvores caem, os rios correm pegajosos com filetes de óleo, a bela

casca do céu fica escura com os vapores sufocantes. E os homens que vêm com essas companhias exploram os aldeões, algumas vezes estuprando-os ou os assassinando sem motivo algum. Foi uma dessas companhias que, quinze anos atrás, destruiu nossa seita e fechou o acesso ao coração de nosso caern com atroadoras detonações.

Vocês podem achar que isso entristeceu meu espírito, que me derrotou. Ou ao invés disso, me enfureceu e me levou a uma grande violência. Não. Minha esperança e crença em todas as coisas boas nunca diminuíram. Nós temos um ditado, eu o digo diariamente para meus irmãos falecidos e meus amigos que ainda vivem. Eu digo, *Phu Chi Fah*, ou “a montanha sempre aponta para o céu”. Sempre acreditei que coisas boas viriam, mesmo através de coisas ruins. E isso foi provado, pois a seita cresce novamente. Muitos amigos antigos (e muitos novos companheiros que nunca encontrei) reivindicaram a área e fizeram grandes progressos em descobrir o coração perdido de *Songkran*. E não é um local apenas de Portadores da Luz, e sim de muitos guerreiros diferentes de todo o Sangue Metamórfico. *Phu Chi Fah!*

Japão

Fui para a Terra do Sol Nascente não muito depois de ter saído do Triângulo Dourado. Viajei para lá procurando um dos diretores da companhia maléfica que estava envenenando o meu lar. Ele era um homem chamado Hideo Issunaki e seu asfixiante terno preto

continha mais do que os olhos podiam ver. Ele tinha se oferecido para a Grande Corruptora e recebeu poderes terríveis. Eu era jovem demais para lutar contra ele, mas ainda assim eu fiz. Acabamos no poço de elevador da Torre Landmark em Yokohama. Não me pergunte como. Foi uma batalha terrível, ele me golpeou com garras e uma língua como a boca de um mosquito e o tempo todo aqueles espíritos aranha deformados continuavam a rastejar para fora dos canos e dutos de ventilação para morder grandes pedaços de minha carne.

Você sabia que a Torre Landmark tem o elevador mais rápido do mundo? Tem sim. Esse mesmo elevador esmagou Hideo Issunaki e me fez perder minha mão esquerda. Ele veio descendo rapidamente e eu tentei escapar arrebatando as portas fechadas e quase consegui. Mas o monstro de coração negro segurou minha mão e me puxou de volta no último segundo. Minha mão se foi. Nunca consegui fazê-la crescer novamente. Foi devido a suas garras envenenadas terem se afundado em meu punho antes que eu a perdesse? Não sei.

Essas coisas acontecem. Hideo foi destruído, que é a parte importante. Mas desde então, nas minhas outras duas décadas de vida, tenho voltado ao Japão muitas vezes.

Poucos foram capazes de me convencer que o Japão é o lugar maravilhoso que muitos dizem ser. Possui suas belezas, claro. Mas é uma terra destruída, uma ilha separada do resto do mundo. Se eu tivesse que defini-lo? Diria que o Japão é o filho bastardo da Rainha Aranha e



da Grande Corruptora, pois a Weaver e a Wyrn se uniram em um terrível matrimônio nesse país. Como pode? Aqueles que já estiveram lá sabem do que eu falo e aqueles que não estiveram me olham de maneira divertida e dizem, *mas eles são amantes da natureza!*

Não existe natureza no Japão. A presença de Gaia foi capturada, contida, sufocada em uma não-existência. Cimento e concreto são os espíritos dominantes e eles fizeram alianças com espectros do vidro e aço, plástico e eletricidade. Mas onde estão as frondosas cerejeiras, os cedros vermelhos, as belas florestas de coníferas e os cogumelos raros? Temo que apenas nas pinturas e poesias. O Japão até mesmo ajuda a destruir a floresta tropical da Malásia e, como dolorosamente descobri, de Burma e Tailândia. O Japão não possui consciência, nenhuma conexão com o espírito global. Eles são piores do que qualquer um do ocidente quando se trata de estuprar a preciosa Gaia. Os rios possuem dúzias de represas, as baleias são caçadas, o oceano é repleto de poluição. É dito que a poluição fotoquímica em Tóquio começou a ter um pequeno nível de consciência e começou a agir de maneira predatória. Temo se esse estranho rumor seja verdadeiro.

O Japão é um dos lugares mais sismicamente ativos do planeta. Os terremotos que acontecem por lá são um sinal da dor de Gaia. Ela se sacode como um cão pulguento, esperando expulsar os parasitas que mordem sua carne. E o que posso dizer? Ela está certa.

Existem alguns aliados meus no Japão. Os poucos Portadores da Luz Interior que são ativos no Japão vivem, em sua maioria, entre a pobre população nativa de Ainu, seguindo seu meticuloso e estranho totem, a Sábia Lontra (eles contam uma história engraçada sobre como a Lontra é responsável pelas imperfeições de todos os Garou. É dito que quando Luna moldava os Garou com a matéria cósmica do tempo e espaço, ela foi chamada para uma importante missão. Ela chamou a Lontra para terminar o serviço, dando ao animal instruções explícitas de como terminar. Mas a Lontra decidiu terminar de pescar no rio cósmico primeiro e então decidiu se deitar ao sol enquanto observava o cesto de estrelas e, logo depois, se esqueceu completamente de terminar os Garou e então, era tarde demais. Assim, somos uma criatura incompleta e a Lontra acha isso muito, muito engraçado). Não se deve ignorar, também, as Cortes das Nove Caudas. Os metamorfos-raposa possuem grandes domínios por lá e codificaram um grande livro de regras, protocolos e procedimentos para as Cortes no Japão. Se vocês quiserem maiores explicações, recomendo que visitem Hari Pegada-na-Neve, o “guia” Kitsune local. Ele vive próximo a Ainu, na parte mais ao norte da Ilha Hokkaido.

Mais uma nota sobre nossos aliados por lá: os Hakken não estão entre eles. Eles viraram suas costas para a Nação Ocidental, assim como muitos de nossa tribo, mas, além disso, fazem pouco para se distinguir dos outros. Muitos de nossa tribo os consideram amigos. Eu não. Eles continuam arrogantes e manipuladores e são

capazes de dobrar a honra para servir a seus desejos sempre que lhes é confortável. Cuidado com eles e nunca faça jogos com esses *gengli* arrogantes.

China

Dizer “*Sim, a China é isso*”, ou “*Não, a China não é assim*” não é tão simples. É tão impossível quanto fazer um único julgamento sobre todos os povos, todos os Garou ou, até mesmo, todos os Portadores da Luz. É uma miríade de possibilidades. E, vocês já olharam recentemente no mapa? É um lugar muito grande a China. A China possui 22 províncias diferentes, 5 regiões autônomas, 4 municipalidades, tudo cobrindo quase nove milhões e meio de quilômetros quadrados. Dentro de suas fronteiras, a China tem mais de 1,2 bilhões de homens e mulheres vivendo em seu interior, um sexto da população total do mundo. Por isso, ela não é tão facilmente categorizada. A China desafia a descrição. Mas sou bravo, teimoso e tolo, então tentarei.

De todos os lugares do mundo, é onde existem mais Portadores da Luz Interior do que em qualquer outro lugar. Alguns são refugiados do Tibete, mas muitos nasceram na China e lá permanecem até os dias de hoje, vivendo entre as várias Cortes Bestiais. Outros vieram do ocidente, sabendo que pouco encontrariam no Tibete. Existem muitos de nós por lá e muitos locais sagrados que significam bastante para nossa tribo.

Um deles é a Montanha Songgao. É aqui que nossas maiores assembleias acontecem uma vez por ano, não muito depois do verdadeiro ano novo. Apenas os Portadores da Luz são encorajados a participar. Os outros metamorfos e Garou não são bem-vindos. Aqui, no pico dessa montanha, nos engajamos em contar mitos e lendas, fazemos nossas reclamações e algumas vezes lutamos com garras e presas para resolver as discordâncias. Mas tais lutas físicas são raras — em seu lugar, muitas discussões são resolvidas através de grandes períodos de jogos. Nós nos desafiamos abertamente com jogos complexos, alguns retirados da antiguidade, outros do berço moderno da Weaver. Lá, fazemos tais jogos, usando nosso raciocínio e lógica para resolver os enigmas colocados diante de nós. Há também uma estranha história sobre a Montanha Songgao. No local de reunião, existe uma rocha com a forma de um dragão dormente e é dito que se todos os membros da tribo vivos se reunirem naquele local durante nossa grande assembleia, a rocha se partiria em duas! E no centro da rocha estaria uma criança, um Portador da Luz Interior impuro, mas sem nenhuma deformação. E todos os impuros naquele local seriam curados de suas deformidades. É uma boa história.

Outro local querido para nossa tribo são as câmaras abaixo do Templo do Dragão Branco na Província de Kiangsu. É lá, dizem, que um sábio Portador da Luz que viveu em uma cabana no Lago Dongting surgiu um dia para ensinar os monges Garou do local os segredos de se movimentar com o vento. Essa forma modificada de Tai Chi levava em conta o corpo metamorfo dos Portadores da Luz Interior e usava essa habilidade entre nossas outras

habilidades naturais para criar uma nova arte marcial. Esse antigo Portador da Luz foi Kai Lin, dizem. Lá, nas câmaras abaixo do templo, as tapeçarias que ainda estão penduradas são os tratados da arte do Kailindo. Muitos ainda treinam por lá hoje em dia, pois lá é o centro do aprendizado de tal arte.

O último lugar que falarei para vocês não é um local tão bom, mas um local que todos os Portadores da Luz deveriam ir. O Jardim do Pêssego Lunar, não muito distante da Cidade Proibida, era nosso caern mais forte na China. Porém, centenas de anos atrás, os Portadores ficaram complacentes. Eles fizeram muitos tratos com os homens da Cidade Proibida e passaram muitas noites com os homens mortais nos Salões da Suprema Harmonia, engordando e se deliciando em comidas, canções e vinhos. Uma noite, no solstício de inverno, eles retornaram para seu caern apenas para ver um ataque de um grupo de forasteiros encantados, possuídos pelo espírito de Kung-Kung, o Corruptor. E com eles estava um antigo dragão, enlouquecido pela mácula e esse rei dracônico (chamado Ao Guang) e os servos de Kung-Kung assassinaram todos os Portadores da Luz Interior do local e consumiram o espírito totem. Agora o caern está morto, um bosque de pessegueiros negros, mas ainda vivos. Eles ainda possuem frutas, mas os pêssegos são amargos e deixam os homens doentes. Estranho que os pêssegos simbolizem vida longa, não é? Os Portadores da Luz Interior podem ir até lá para meditar sobre o que significa ter uma vida moderada e quão vital é proteger nossos locais sagrados. Se um Portador da Luz entrar nas Terras dos Espelhos de lá, ele será atacado pelos espíritos dos Garou que morreram, pois suas almas não puderam transcender como uma mensagem para nossa tribo. É um local terrível, repleto de medo e melancolia. Todos deveriam ir até lá. Aqueles que se recusam são fracos.

Há mais uma coisa digna de nota sobre a China, algo que eu, Geng Khai, acredito que será escrito em nosso registro com sangue nos anos vindouros. Eles dizem que um grande demônio despertou na China, novamente saindo de seu sono. Eles chamam essa besta de Kaoru-Shinji. Seus motivos são incertos, mas é dito que ele já convocou seus cultistas maculados pela Wyrn para voltarem a seus braços abertos. Mas posso sentir suas necessidades no vento. O Fim do Mundo começará verdadeiramente aqui, na China. É isso que o demônio quer. Ele deseja adiantar o último suspiro de Gaia. É aqui que o Apocalipse surge, como uma fedorenta maré vermelha.

Tibete

O Tibete é um escravo. Antigamente nosso lar, agora o que é além de uma alma esmagada pelas mãos de um tirano? A China faz coisas terríveis ao pequeno Tibete. Seu povo sofre. É torturado. Obrigado a trabalhar em campos de trabalho. Assassinados, seus corpos são queimados ou escondidos nas passagens das montanhas.

Sei que deveria dizer mais sobre esse local tão sagrado para nós, mas o que se tem a dizer? Fomos exilados. Shigalu morreu. Muitos de nossa tribo tentam

retomar a terra. Alguns campos atacam com a intenção de libertar o triste coração do Tibete. Mas os chineses de lá, eles chamam nossos ataques de “terrorismo”. E impõem represálias ao nosso povo. Agimos e os tibetanos sofrem. A reação é indesculpável.

Precisamos de um exército. Existem aqueles do nosso lado que trabalham para isso, mas não é tão fácil. Em breve, talvez. Em breve iremos para casa. E quando formos, nossa tribo encontrará uma vida nova mais uma vez. Faremos novas raízes e todos testemunharão nosso glorioso renascimento.

Coréia

Pobre Coréia. O norte é governado por um louco que tortura e faz seu povo passar fome, e eles estão prontos para invadir o sul a qualquer momento! E assim o sul — mais civilizado, mas ainda assim com padrões insuficientes de paz e civilização que todos buscamos nesse mundo — é submetido a seus violentos e caóticos vizinhos. É um local assustador para se visitar.

Mais assustador é fato de que existem dois grupos de nossa tribo que estão em sua própria estranha batalha, uma batalha não delimitada por fronteiras ou política. Veja, antes, na antiga Coréia, os Portadores da Luz estavam proxicamente entrelaçados com a crescente sociedade. Nós nunca mostramos nossos verdadeiros seres, nunca revelamos nossas formas, mas as pessoas estavam cientes de nossa magia. Até os dias de hoje, ainda existem pessoas nas Coréias que vão até os membros de nossa tribo procurando sabedoria ou profecias.

Mas em algum momento dos últimos cem anos, um racha surgiu. Agora existem dois grupos — os *Naerim Mudang* e os *Tangol Mudang*. O primeiro grupo é de xamãs viajantes. Eles vão para lá e para cá, oferecendo ajuda e direcionamento para aqueles que precisam. Mas os *Tangol Mudang* são sedentários, e mais, se consideram do “sangue verdadeiro”. Eles reivindicam uma linhagem que vai até Klaital e esse argumento de linhagem pura faz com que olhem para os outros com desdém. É uma separação terrível e nos faz parecer como os tolos Presas de Prata! A “guerra” deles raramente se torna violenta, é mais uma “guerra das sombras”, com um sempre sobressaindo ao outro, sempre sabotando lares, aliados e amigos. Perturbador, eu diria. Nenhum dos campos é um *puen* para mim.

Índia

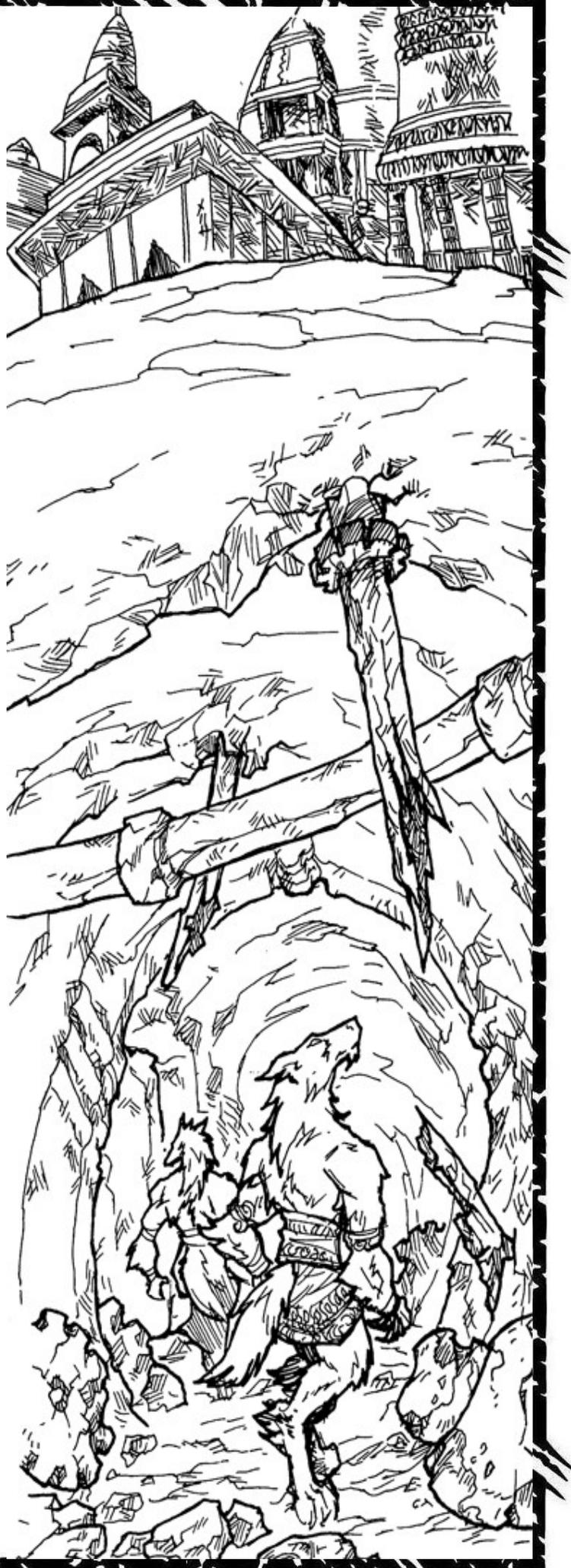
Por que ninguém acha que temos uma forte presença na Índia? As pessoas são tão estúpidas que acreditam que se um Garou não tem olhos puxados e não sabe artes marciais ele *possivelmente* não pode ser um Portador da Luz? *Pfeh!* Nossa tribo ainda está na Índia, mesmo depois de tantas perdas. Existem até mesmo muitos em nossa tribo que acreditam que não somos originários do Tibete ou China, e sim que nascemos nos vales hindus milhares de anos atrás! “Nenhum poder na Índia”, hahaha. Tolos.

A Índia é, na verdade, lar de dois dos nossos mais fortes caerns restantes. O primeiro existe nas catacumbas

profundas abaixo das entranhas de Calcutá. Eles o chamam de o “Ponto Místico”, mas ouvi o local ser referido por cem nomes diferentes, incluindo “Câmara do Eco” e “Canal das Vozes”. Meio milênio atrás, esses túneis labirínticos abaixo da cidade estavam infestados de servos de um antigo Maldito chamado Dagon, mas um grupo de guerreiros de nossa tribo atacou o local incansavelmente por um período de décadas. Por fim, eles expulsaram o inimigo e purificaram a área e a tomaram para si, mas com o tempo, notaram coisas estranhas em seu novo lar. Primeiro foi o estranho maquinário que estava pelo local — engrenagens de pedra rachadas, objetos em forma de sinos manchados com sangue e coisas do tipo. Depois foi o surgimento do zumbido flutuante. As paredes e o chão parecem zumbir — e quase falar. Os Garou de lá logo descobriram que se meditassem sobre esse zumbido e tentassem encontrar a voz por trás dele, eles poderiam descobrir segredos perdidos sobre o passado e futuro. Com os anos, muitos de nossa tribo (e de outras) fizeram peregrinações até esse caern em uma tentativa de decifrar as vozes, mas apenas poucos se vêem capazes.

O outro caern é uma biblioteca cravada na cadeia de montanhas que separa a Índia do Paquistão. Esse caern não foi tão sortudo quanto o anterior. Apesar do caern permanecer oculto devido aos grandes poderes que o ocultam magicamente de olhos curiosos, ainda está em uma área de muitos conflitos. Mas há algo pior que aconteceu nos últimos anos, em 1999, pelo que entendi. Vejam, a biblioteca foi fundada por um Portador da Luz *ksatriya* que era o guardião de muitos de nossos registros e pergaminhos, mas estava morrendo. Ele sabia que não conseguiria superar as montanhas, então ele decidiu que ali ele morreria e que sua alma chamaria outros para irem até lá. Mas um grupo de espíritos horríveis não o deixaria descansar — esses espíritos, chamados Dakinis, eram criaturas terríveis, com grande desejo pela crueldade! Eles são apavorantes e horrorosos — suas faces são como caveiras, grandes emanções de luz branca saem de suas órbitas e seus ombros ossudos são guarnecidos com as entranhas dos inocentes. Eles cavalgam nas costas de tigres mortos-vivos e abutres gigantes e atacaram o pobre *ksatriya*. Mas ele não se acovardou e passou os últimos dias de sua vida em um ritual para forçar os *Dakinis* a *proteger* nossas antigas escrituras. E assim, sua alma chamou os outros Portadores da Luz que vieram e construíram uma biblioteca ali, após descobrir que seus pergaminhos eram ferozmente defendidos por esses espíritos monstruosos.

Infelizmente, uns anos atrás, algo aconteceu nessa região, algo terrível. Esse fato despertou o mal por toda a terra e, naquelas montanhas, quebrou o encanto que prendia os espíritos Dakini à biblioteca. Eles fugiram, balbuciando e babando, e agora estão livres. De tempos em tempos eles organizam ataques ao caern, e esses ataques ficam mais assustadores a cada tentativa. É algo terrível. Se alguém pudesse descobrir o ritual que o *ksatriya* usou, talvez eles não pudessem ser presos



novamente?

Estados Unidos

A maioria de nós vem da China e Índia. Muitos de nossa tribo nascem e ficam por esses locais. Mas existe um outro local que abriga muitos de nosso povo, seja por nascença ou por escolha, e esse local é a América.

Mesmo depois do “retorno ao lar”, mesmo depois do decreto que dizia que nós não mais estaríamos juntos dos outros Garou, os Estados Unidos ainda permanece um local que abriga muitos de nossa tribo. Alguns vivem nas áreas das grandes cidades dedicadas ao nosso povo, como Chinatown ou Little Índia, ou qualquer outro nome. Outros se aproveitam dos locais abertos que os Estados Unidos (e seu vizinho, Canadá) têm a oferecer. Existem até mesmo caerns de Portadores da Luz de alguma proeminência que ficam por lá. Na província chamada Colorado, existe uma rede de antigas minas de pratas. Essas minas foram exploradas há cerca de cem anos por milhares de trabalhadores chineses e até nos dias de hoje, muitos dos seus ancestrais vivem na área. E essas minas são mais do que parecem ser, pelo que me disseram! É dito que nas profundezas dos escuros túneis Umbrais da mina vive um grupo de pequenos espíritos — parentes de nosso próprio totem — que sabem a história do mundo do Primeiro ao Último Dia. Eles orbitam o coração do caern, e, pelo preço certo, contarão um pouco do que sabem. Nossa tribo cuida desses espíritos para se assegurar que eles não caiam nas mãos erradas. Somos ajudados pelos Uktena locais, que também são adeptos da compreensão dos grandes mistérios da Mãe Esmeralda.

Creio que temos muito trabalho para fazer nos Estados Unidos. Não importa o que o decreto disse, o oriente e ocidente não estão separados aos olhos de nossa Mãe, estão? Não, eles são iguais, são equilibrados e devemos enxergá-los da mesma maneira. Sim, os Estados Unidos é uma terra de grande liberdade. Se você viajar pelas cidades e vilas de Bangladesh, encontrará morte, praga e cadáveres. Ninguém é livre para viver como quer, mas nos Estados Unidos? Todos são livres para seguir a vida como querem, para o bem ou para mal. Mas essa liberdade também traz um grande potencial para grande desequilíbrio, pois todos são livres para escolher por isso também. Essa liberdade extrema é um terrível poço de procriação para a influência da Wyrn, que está mais presente ali do que, talvez, em qualquer outro lugar.

E assim, o dever manteve muitos Portadores nos Estados Unidos. Temos Parentes por lá e temos deveres por lá. Aqueles que ainda estão na América reconhecem que todos nós devemos fazer nossas tarefas com forte dedicação, ou falharemos. Os Estados Unidos é um campo de guerra e lá ainda lutamos.

Europa

Somos escassos nessas terras da Europa. Alguns de nós ainda estão por lá? Claro. Mas é um local grande e nós somos poucos, então o senso comum vai lhe dizer que encontrar um de nosso povo por lá é uma situação como achar uma “agulha no palheiro”, entendem?

Parte disso é devido aos poucos caerns que tínhamos por lá terem morrido. O caern da Pergunta da Mãe que tínhamos no Monte Snowden em Gales foi abandonado e deixado para os Fianna locais. O caern chamado Penhasco Branco era um que dividíamos com as Fúrias Negras locais na ilha grega de Santorini, mas a Wyrn farejou um estoque de fetiches secretos armazenados por lá. Logo o lugar foi invadido por Dançarinos da Espiral Negra e homens corrompidos, e foi esmagado como um copo plástico. O último dos nossos caerns europeus era um bem pequeno nas margens da Floresta Negra na Alemanha. O caern era um fenômeno único, pois nunca vi algo parecido antes ou depois. O coração de poder na verdade se *movia*. Ele nunca ficava em um local por mais de uma semana, normalmente não mais de uma única noite. Ele aparecia como um riacho um dia e como uma árvore antiga no seguinte. Uma matilha só de Portadores da Luz, a Matilha do Olho da Quimera, rastreou e protegeu esse caern (que era chamado, obviamente, de Olho da Quimera). Outra coisa incrível é que a Floresta Negra é repleta de Crias de Fenris, *mas eles nunca souberam que o Olho da Quimera existia*. Nem sobre os Portadores! Hahaha! Eles não conseguiriam parar um momento para colocar suas cabeças de cachorro no chão para farejar aquela estranha energia que aumentava e diminuía de lugar para lugar. Oh, eles chegaram perto, pelo que sei, mas nunca conseguiram. De qualquer forma, agora não importa. Houve uma batalha na floresta, um poderoso Dançarino da Espiral Negra enfrentou os Crias com um antiga arma chamada Lâmina da Wyrn. Essa arma maculada foi destruída, mas tirou a vida de muitos Garou e apesar da casca ter sido destruída, o espírito da arma não foi, pois os Crias que lidaram com isso eram destreinados e impacientes. E agora, o espírito corrompeu a floresta e, como essa, o Olho da Quimera não cintila mais. Ele partiu e não pode ser encontrado. Após um ano procurando por ele, a matilha deixou a Floresta Negra e partiu para se unir às Cortes Bestiais.

E assim, sem caerns e sem grande necessidade de falar sobre os mesmos, a maioria do nosso povo deixou ou está deixando a Europa. Como eu disse, muitos ainda vivem por lá — mas aqueles que o fazem tendem a ser de um tipo raro que escolheu viver nas cidades (afinal de contas, a Europa dizimou suas áreas da Wyld) e não se dariam bem em qualquer outro lugar.

África

Existem alguns lugares que eu, Geng Khai, nunca estive, e, infelizmente, a África é um deles. Vocês acharam que eu já tivesse ido até lá, não é? Eu tenho muitos amigos entre os Peregrinos Silenciosos e alguns deles *nasceram* em diferentes partes da África. Então por que eu nunca fui até lá? Não sei dizer. Talvez seja medo. A única coisa que todo mundo teme acima de tudo é o desconhecido, e se existe um lugar desconhecido pra mim, esse lugar é a África. Ainda assim, existem coisas que ouvi e coisas que sei sobre o chamado continente negro, então lhes direi nosso lugar por lá.



Na Namíbia existe um protetorado das Cortes Bestiais governado por um dos nossos, um Garou impuro chamado Céu-Cadente. Ele reivindica, pelo que entendo, que seu sangue retrocede a quase duzentos anos, quando um grupo de homens da tribo Nguni ajudou a liberar um pequeno grupo de escravos chineses de seus senhores franceses. Céu-Cadente é um pouco radical. O meio-ambiente precisa se soltar das terríveis amarras da Wyrn, isso eu sei e concordo. Mas Céu-Cadente e seu sentai furioso atacam homens e vilas impiedosamente, buscando remover os venenos dos pontos de chacra da Mãe Esmeralda. Ele mata em nome da justiça. Ele mata em nome de nossa tribo. Isso me desagrada.

A Umbral

As Terras dos Espelhos! Ah. Liberdade. Eu estive próximo e distante desses grandiosos locais. Perambulei pelos salões vazios do palácio primordial do Imperador de Jade. Venci os espíritos do vácuo nos anéis prateados de Saturno. Fui até o coração da própria Quimera e surgi com segredos que *ainda* estão enterrados nas profundas câmaras rubras de meu coração!

Nós, os Portadores da Luz Interior, possuímos uma íntima relação com a Umbral. Sei o que vão falar — *todos* os Garou não possuem uma relação especial com as Terras dos Espelhos? Claro. Seria tolice sugerir o contrário. Mas os Portadores da Luz possuem uma ligação única com a Umbral. Por quê? Existem muitas razões.

Primeiro é que a Umbral é um lugar de mistérios. Na Tellurian, o solo, a matéria, as regras e as leis da ciência são impenetráveis, a não ser por raras exceções. Na realidade, a Weaver, tem um grande domínio por aqui e não irá abandoná-lo! Mas na Umbral? As coisas não são tão firmes. Quanto mais longe você vai, menos certas as coisas se tornam. E é aqui que nossa tribo prospera. Entre nós estão algumas das maiores mentes, capazes de resolver os mais complicados nós e resolver os enigmas mais antigos. Muitos de nós se aprofundam *bastante* para encontrar não só as respostas, mas também novas questões. Nós falamos com os espíritos que não possuem representações terrestres, exceto na forma de idéias ou verdades. Encontramos muitas soluções, mas sempre surgem novas ambigüidades. É assim que gostamos!

Depois é que, sabe as estrelas que fitamos toda noite? Como alguém chega até essas estrelas? Pela Umbral, claro. Nós olhamos para os Céus para encontrar equilíbrio, tranquilidade e a verdade. Mas algumas vezes, não é o suficiente. Então, devemos dar o próximo passo e *ir* para os Céus. É um local não mapeado por nenhuma tribo, a não ser a nossa. As outras têm medo de caçar nesses amplos espaços, mas tal vazio não nos assusta. Estamos acostumados com o vazio. Pois o vazio é o equilíbrio de todas as coisas.

E o equilíbrio é a terceira razão pela qual temos nutrido uma poderosa ligação com as Terras dos Espelhos. Antigamente, o mundo espiritual e o mundo real eram juntos, tão ligados quanto as partes separadas de nossos corpos estão unidas. Mas imagine se sua cabeça

subitamente se separasse de seus ombros. Ou, mais apropriadamente, imagine o que acontece quando sua alma e sua carne não são mais um só. A carne se torna fraca e a alma se perde. Isso é o que aconteceu com Gaia. É um dos maiores e mais sombrios desequilíbrios. Um desequilíbrio que no coração de nossos corações desejamos desafiar e mudar.

Então, sim. A Umbra! Um local perigoso repleto de sabedoria. Vocês nos encontrarão por lá. Verão nossos filhotes passando por seus Rituais de Passagem nos insondáveis locais nas Terras dos Espelhos. Verão muitos de nossos anciões guiando outros Garou através de labirintos, pois apenas nós conhecemos o caminho. Então, quando vocês olharem para o outro lado... ha ha! Fomos embora, mais uma vez.

Estereótipos

As Tribos

Michael Caminha-nas-Cinzas é um de nossos irmãos de tribo americano. Alguns anos atrás, Michael viajou para o Reino Médio para levar os restos mortais de seu mestre para a terra natal do mesmo. Desde então, Michael tem ido para lá e para cá entre os dois lugares, servindo como um emissário informal entre os mundos tão diferentes. Ele agora irá nos contar, em suas palavras, sobre os outros Garou, sobre os outros de Sangue Metamórfico e todas as outras bestas além deles:

Fúrias Negras

Por que todas mulheres? Todo o mundo é uma dicotomia de duas ou mais coisas. Yin, Yang. Preto, Branco. Bom, Mau. Homens, Mulheres. O círculo completa-se assim. Um sem o outro é apenas uma metade, e uma metade não vai ajudar merda nenhuma nos dias por vir.

Não tenciono ofendê-las. As Fúrias são boas no que fazem. São sábias e bem versadas nos caminhos da guerra. Mas elas criaram uma unilateralidade entre si, deliberadamente escolhendo o desequilíbrio. Talvez haja uma sabedoria nisso e eu não consiga perceber, mas na minha cabeça, isso soa como favoritismo e quase uma inveja cega. Nesses tempos, precisamos de toda a ajuda que conseguirmos.

Roedores de Ossos

Tudo nesse mundo está sofrendo, pelo que nossos antigos mestres diriam, mas não sei se alguém compreende esse preceito tão bem quanto os Roedores de Ossos. Confúcio disse que pode-se ser pobre na vida, mas rico no Caminho, significando que o dinheiro não significava nada comparado com uma forte base de rituais, compreensão e significado. Os Roedores são ricos, quando se entende dessa forma.

Sempre confie naqueles nos níveis mais baixos da escada. Eles perderam tudo ou, no caso dos Roedores de Ossos, sacrificaram tudo voluntariamente. Eles não possuem nada além da perfeição de sua própria sabedoria

(bem, algumas vezes possuem um cheiro ruim e um punhado de pulgas, mas esse é o preço do conhecimento).

Filhos de Gaia

Preocupa-me que eles se considerem os filhos favoritos da Mãe Esmeralda, mas seus corações estão no lugar correto. Ouvi os outros Garou falarem dessa tribo e eles sempre falam com desprezo, como se eles fossem um punhado de pombos e hippies que não compreendem o “verdadeiro assunto”. Mas, verdade seja dita, eu vi muitos Filhos que lutam com uma tenacidade e habilidade como qualquer outro e apesar deles poderem não nomear seus modos como tais, eles estão ligados aos caminhos da moderação e do equilíbrio mais do que provavelmente pensam.

É desonroso dizer “sempre confie em um Filho”, já que encontrei alguns que eram loucos com idéias estranhas, mas no fim, nossas duas tribos se complementam. Eles são bons amigos e companheiros de matilha ainda melhores.

Fianna

Eles se distraem constantemente de qualquer tipo de purificação e iluminação. Qualquer hora que um deles entra no caminho, eles decidem fazer algum tipo de festim, festejo e hedonismo, e aí é *tchauzinho, iluminação*. Eles conhecem muito o amor, mas também conhecem muito o ódio. Esse certamente não é o Caminho Central.

Se eu estiver contando a vocês algum tipo de comentário que chegará até os antigos registros espirituais de nossa tribo, saiba que sou apenas uma voz entre muitas. Mas nunca os achei bons aliados ou bons amigos. Eles são muito livres, muito desapegados. E são tão concentrados quanto uma granada de mão.

Crias de Fenris

Conheci um Cria uma vez enquanto viajava pela Hungria. Disse a ele que eu era um Portador da Luz Interior e ele decidiu que era o momento de provar a superioridade européia sobre a cultura asiática (mesmo eu tendo apenas um punhado de sangue asiático).

Então lutamos, apesar de minha relutância. Ele ofereceu uma boa luta. E por “oferecer uma boa luta” eu quero dizer que ele “teve seu traseiro entregue a ele em uma sacola”. Após isso, ele se deferiu a mim e eu o ensinei alguns bons truques de meditação. Algumas vezes os astros se movem em órbitas estranhas...

Andarilhos do Asfalto

Muitos de nossa tribo acham que a Weaver é o verdadeiro inimigo supremo e que a Wyrn é praticamente uma vítima. Eu, pessoalmente, não concordo. Entretanto, penso que a Weaver está nesse jogo como uma entidade egoísta e uma entidade que não se importa em sufocar o mundo em sua realidade estática.

Assim, os Andarilhos do Asfalto tendem a me deixar desconfiado. Eles têm tamanha dependência da

tecnologia, que só posso me perguntar quanto tempo levará até que eles sejam corrompidos. Alguns já devem estar. Vocês já viram aqueles que enterram fetiches da Weaver em suas próprias carnes? Todas as coisas precisam ser tratadas com equilíbrio. Não recomendo rejeitar os espíritos e ferramentas da Weaver só por causa do selo de sua criadora, mas também não recomendo que dependa delas. Os Andarilhos do Asfalto, ao que parecem, estão em um caminho muito estranho ao nosso.

Garras Vermelhas

Se existe uma tribo que está mais próxima da extinção que nós, aposto que são os Garras. Eles têm um terrível desequilíbrio em suas almas e um ódio que percorre seu sangue como poucos que já vi. Geralmente, eles são capazes de usar esse ódio para fins positivos, o que ainda me surpreende que uma coisa tão ruim possa ser voltada para o lado *bom*. Temo, no entanto, que algum dia isso dê errado, e permaneça errado.

Ainda assim, essa tribo merece nada além de respeito e admiração. Eles ainda estão vivos. Ainda fazem seu trabalho. Alguns são até mesmo razoáveis para se lidar. Mas em todo caso, tenha um fetiche e Dons de calma em seu arsenal, pois até mesmo um relógio de pulso pode te levar à morte.

Senhores das Sombras

Essa tribo é um claro exemplo de que uma maçã estraga um cesto inteiro. Nesse caso, são várias maçãs, mas acho que a metáfora ainda é válida. Existem muitos grandes Senhores das Sombras que são pouco mais do que lobisomens com complexos de Napoleão. Eles acham que têm o direito de governar e que ainda assim sempre são tratados como segundos, como o mais novo de dois irmãos. Infelizmente, essa reputação atrapalha aqueles Senhores das Sombras que são comprometidos com o dever e a honra, que são capazes de ir para uma batalha sabendo que podem precisar doar suas vidas para Gaia para mantê-la viva por mais um pouco.

E os Hakken são, generalizando, excelentes aliados. São um pouco frios e, definitivamente, distantes, mas seus caminhos são honrados, seus mandamentos atraentes, por procurarem por perfeição e equilíbrio como nós (apesar de usarmos maneiras diferentes). Conheci alguns e confiei em noventa e nove por cento deles. Não posso, necessariamente, dizer o mesmo sobre os Senhores das Sombras ocidentais, mas se lembra do que eu falei sobre maçãs estragadas?

Presas de Prata

Novamente, vamos falar de Confúcio. Ele disse, “Bons homens não se entristecem que os outros não reconheçam seus méritos. Sua única ansiedade é para que ele não falhe em reconhecer os méritos deles”. Isso são os Presas de Prata na minha cabeça. Seu orgulho impede que eles sejam bem sucedidos. Eles compreendem os sacrifícios envolvidos com a tarefa da liderança, mas ninguém deu a liderança a eles a não ser por eles mesmos. E nos dias de hoje, parece que os únicos que até mesmo

reconhecem tal liderança são outros Presas de Prata. Os outros os consideram pouco mais do que bobos da corte vestindo trajes reais. Suas mentes estão enlouquecendo.

Talvez eu esteja sendo muito duro. Se os Presas aprendessem a humildade e tentassem alcançar alguma perfeição de sabedoria ao invés de assumir que já a possuem, então acho que eles realmente mereceriam o manto de líder. Mas por hora... eu tenho sinceras dúvidas de seu direito de governar.

Peregrinos Silenciosos

Provavelmente eu seja a pessoa errada para dar uma opinião sobre os Peregrinos, já que tive muitos amigos entre eles. Provavelmente estou sendo influenciado, mas mesmo ao tentar examiná-los objetivamente acho que eles se mostram bem mesmo quando examinados detalhadamente. Eles conhecem o conceito da Roda que gira e sabem de nosso lugar nela. Eles viajam, como nós, e muitos são solitários, como nós. Existe, obviamente, um grande débito em suas almas, mas quem sou eu para dizer que não temos um débito similar ou até mesmo mais profundo? Até então, encontrei poucos nos quais não se podia confiar e nenhum que não apareceu quando era necessário. Ouvi dizer que um deles estava em Shigalu quando este caiu, lutando lado a lado com nosso povo.

Não sei mais o que falar sobre eles. Talvez eles deveriam ser mais enraizados, mais concentrados? Talvez eles deveriam se integrar melhor na Nação Garou (o que é um conselho que nós, Portadores, rejeitamos abertamente). Quaisquer que sejam seus problemas, eu estarei ao lado dessa tribo.

Uktena

Os Uktena, para ser honesto, me assustam. A intimidade deles com os caminhos extremamente antigos é inescrutável. Já se sentou com um desses estranhos? As coisas que você vê nunca serão repetidas, nem mesmo nos locais mais estranhos das Terras dos Espelhos. Seus lábios e mentes simplesmente não agem bem o suficiente para acompanhar a informação. Os Uktena nos mostraram enigmas que deixaram alguns de nós *insanos*.

Alguns dizem que os Uktena estão próximos demais da Wyrn, mas nunca encontrei nenhum que estivesse. Por mais bizarro que eles sejam, eles são místicos e magos como esse mundo nunca viu. Eu os vi se negarem e se engajarem em tamanha abstinência que faria o Dalai Lama se envergonhar. Eles são poderosos. E, infelizmente, estão morrendo.

Wendigo

Ninguém nunca percebeu que o totem deles, o nominal espírito canibal, está um pouco próximo demais da encarnação da Wyrn, a Devoradora de Almas? Os rumores dizem que, de tempos em tempos, um Gaffling Wendigo se afasta dos outros e que um fraco cheiro da Wyrn se une à sua matéria efêmera. Espero que isso não seja um sinal da tribo. Os Wendigo precisam controlar sua Fúria como muitos de nós. Nós a usamos como uma faca. Eles a usam como um martelo.

As Feras

Odeio ter que falar por toda a tribo sobre esses — ou qualquer — outros metamorfos, mas suponho que posso fazer isso de forma direta.

Bastet

Os Bastet. Eles possuem uma nobreza a sua volta e eu não desconfio deles. Mas você sabe, eles não vão te escutar, não vão escutar a razão e provavelmente não irão se escutar. São ferozmente independentes e não gostam dos Garou. A maioria dos Portadores da Luz que conheci, independentemente de quão abertos sejam, se resumem a não ficar no caminho de um homem-gato.

Os Khan das Cortes Bestiais são similares, mas de alguma forma mais numerosos. Não vi muitos homens-gato fora das Cortes Bestiais, para dizer a verdade. Os Khan parecem corretamente dentro dos padrões — peculiares, particulares e solitários. Mas também vi, em ocasiões diferentes, Khan individuais preparando um sentai para a guerra. É algo impressionante, digno de respeito.

A melhor forma que consigo resumi-los é: os homens-gato não estão por aí para nos ferir. Eles também não estão aí para nos *ajudar*. Eles merecem respeito e nós o daremos a eles sempre que possível. Além disso, eu me afasto e deixo que façam seu trabalho.

Corax

Vocês já viram um Corax arrancar os olhos de um cadáver? Eu já, e é algo que você nunca esquece. Estou certo que, como espíritos, é algo que não lhes preocupa. Mas, definitivamente, me preocupou.

Fora isso, eu, pessoalmente, gostei da maioria dos homens-corvo que encontrei. Eles são bem recebidos pela maioria dos Garou. Seu senso de humor, apesar de geralmente mórbido, me fez rolar no chão em mais de uma ocasião, e isso é o suficiente para mim. Por vezes demais, eu acho, nosso povo esquece como rir. Quando isso acontecer, chame um Corax, *rápido*.

Os Tengu são basicamente como os Corax, mas das Cortes Bestiais. Eles não agem diferentemente. São mais nervosos e melhores organizados, mas não muito. A única coisa que posso dizer sobre os homens-corvo ocidentais e orientais é que eles sabem, ou são capazes de descobrir, praticamente qualquer coisa. Isso me custou em várias ocasiões, mas apenas um falhou comigo. E somente porque eu era americano. Imagine só.

Kitune

Eu ainda não estou certo do que pensar dos metamorfos-raposa. Conheci muitos deles, cada um com uma cor, riscos e crenças levemente diferentes dos outros. Eles dizem possuir uma profunda aliança com as Cortes, mas se há algo que descobri sobre as raposas é que eles juram aliança primeiramente a eles mesmos, com todas as outras coisas vindo em um distante segundo lugar. Não pretendo sugerir que não confio neles; apenas sei que me sinto confiante com eles quando nossos objetivos estão

alinhados, mas me sinto incerto quando eles não estão.

Ratkin

Um antigo amigo meu, Céu Profundo, era um colecionador de tesouros. Ele tinha um simples leque de papel e em seu interior estava um espírito do vento da montanha, e quando ele agitava esse leque (não importando quão levemente), ele podia conjurar uma forte ventania para desequilibrar seus inimigos. Esse tesouro um dia foi roubado por um metamorfo-rato Nezumi que os locais chamavam de Aichi Duas-Caudas.

Céu Profundo se aprofundou em Xangai para encontrar Aichi e ficou consideravelmente perdido nos bairros abaixo da cidade. Por dias ele ficou perdido, vagando por túneis de esgoto e passagens fechadas pelo governo até que finalmente se encontrou com o Nezumi. Céu Profundo exigiu seu tesouro de volta e em troca ele não feriria Duas-Caudas. Aichi era disciplinado e devolveu o leque. Um dia e meio depois, Céu Profundo voltou dos túneis de Xangai e retornou para a luz — e no momento em que o leque atingiu a luz do sol, ele se transformou em um punhado de palha ligada por fezes de rato. Os Ratkin são bons no que fazem, e o que eles fazem de melhor permanece completamente indigno de confiança.

Zhong Lung

Sábios, lentos e ponderados são os Dragões. Há muito tempo, pelo meu professor, tive que ir até eles para buscar uma informação. Sentei-me entre um círculo de suas mulheres (a quem eles chamavam de “tias”) e tive que suportar incontáveis histórias e períodos de meditação que fizeram até mesmo a *minha* mente cansar. Eles me deram a informação que queria. Quando a levei para meu professor, ele a descartou, dizendo que já sabia o que eu havia aprendido. Quando perguntei a ele por que me enviou para falar com eles, ele sorriu e disse que foi uma “lição de paciência”. De fato foi.

Os Outros

Vampiros

Ouvi dizer que existem dois tipos diferentes de vampiro, que os monstros que bebem sangue em locais como China e Japão são diferentes de seus irmãos ocidentais. É verdade? Talvez. Eu encontrei vampiros nos Estados Unidos e vampiros na China e eles, de alguma forma, pareciam diferentes. É apenas uma diferença cultural ou é algo completamente estranho? Não posso dizer. Entretanto, aqui está o que eu *posso* dizer:

Vi vampiros em Sacramento que claramente não eram as mesmas criaturas como as que encontrei em Boston. As de Sacramento eram horríveis de se olhar, tinham uma decadência maior, uma doença e eram deformados. As fora de Sacramento eram... odeio dizer isso, mais parecidas conosco. Tinham características da besta neles — olhos amarelos, como um lobo. Ou longas e lascadas garras que podiam fazer crescer da ponta de seus dedos. Mas esses monstros tinham algo em comum: seu

sangue e pele morta fediam à Wyrm.

Na China, é praticamente a mesma coisa. Vi todas as cores e tipos desses monstros, mas com uma diferença. Nem todos eles tinham o fedor da Wyrm. O que isso significa? Que eles são só melhores em se passar por humanos? Existe algo por lá que evita que suas almas mortas caiam no precipício? No fim das contas, cuidado com eles mesmo assim. Só porque o fedor da Wyrm deles não te faz dobrar e vomitar não significa que eles não sejam monstros. Todos eles estão profundamente fora do equilíbrio, não importa o que você ache. Vigie suas costas quando você tiver um vampiro — *qualquer* vampiro — nas proximidades.

Magos

Existem muitos nomes para esses seres. Aqui nos EUA, eles são referidos simplesmente como magos, ou bruxas. Além mar, você ouvirá eles serem chamados de Violadores de Nomes ou, em certos círculos, Povo do Trovão. Os rumores dizem que eles são humanos (com todas as falhas e tolices que acompanham o nome) que de alguma forma capturaram grande poder. Isso varia da habilidade de mudar uma nota de um dólar em uma nota de cinco dólares... até a habilidade de fazer o Monte Fuji desaparecer em uma nuvem de gelo e poeira. Andei ao lado de alguns, mas a única coisa que aprendi é que você realmente não pode fazer julgamento sobre eles como um grupo. Alguns são mais nobres do que qualquer humano que já conheci e outros possuem corações tão negros quanto o da Wyrm. Existiram alguns que chamei de amigos, mas por outro lado...

David Koizumi vive em Oahu, e antes era um dos guardiões do Caern dos Cinco Peixes em uma gruta da ilha principal. Agora David está em um estado terrível; sua mente está perdida. Segundo as histórias, ele encontrou um desses “magos”, uma bela mulher que — com o tempo — convenceu David de que era uma antiga Celestina que veio do céu para escolhê-lo para ser seu guerreiro. Não sei se foi um tipo de magia ou se foi o jeito enfeitado, mas David deixou que ela se aproximasse bastante dele. E também do caern. Uma noite, ele acordou para ver a sagrada caverna sobre ataque de um pequeno grupo de humanos com poderes horríveis à sua disposição. A mente de David foi quebrada como um pequeno galho e o coração espiritual do caern foi deixado seco, como um osso sem a medula. Os outros Garou ainda não foram encontrados até hoje.

Então, tenha cuidado.

Caçadores

Nosso povo tem sido caçado por anos e continuará a ser caçado enquanto caminharmos sobre a macia carne de Gaia. Nós precisamos apenas de dar passos sábios e tomar cuidado antes de atravessar a rua, por assim dizer, e continuaremos a não chamar atenção. Sei de outros que acham que os humanos não são páreos para nós. Agora alguns deles estão mortos. Tire suas conclusões.

Existe esse rumor que alguns caçadores receberam poderes para nos ferir? Alguns sussurram um conto sobre

uma velha mulher agarrando e erguendo um Garou em sua forma guerreira? Existem outros contos. Um jovem Theurge, que deve ter se enganado, disse que, no mundo espiritual, um dos corpos dos caçadores era incorpóreo, com dois olhos brilhantes. Um olho negro como ébano e o outro vermelho como rubi. Não posso dizer se essa história é verdadeira ou não. Honestamente, parece magia para mim. Quem quer que sejam, se eles não te incomodarem, então você não deve incomodá-los.

Aparições

No Japão, eles têm algo chamado de “fantasmas famintos”. Até então, eles são minha única exposição aos reinos dos mortos. Qualquer outra informação além dessa é melhor ser questionada a um Peregrino Silencioso, pois eles são conhecidos por serem bem versados nos caminhos dos mundos mortos.

De qualquer forma, esses “fantasmas famintos” são espíritos que estão, de alguma forma, perdidos, confusos ou carregados com grande pesar. Então eles permanecem vagando por aí, ocasionalmente incomodando membros de sua antiga família ou antigos conhecidos. Ouvi falar que alguns ficam maus e pregam peças ou são até mesmo capazes de ferir as pessoas. Entretanto, isso é engraçado. Tem um dia no Japão chamado de a Maré do Retorno dos Fantasmas. Os barcos ficam ancorados nessa noite e é dito que o deus Emma-O chama os fantasmas para casa, que percorrem as ondas e desaparecem. E eles realmente desaparecem. Eles vão até esse Emma-O, que ouvi dizer ser um demônio? Não sei, mas falando em demônios...

Demônios

Eu estava na Chinatown da Filadélfia quase dois meses atrás. Estava procurando um homem que tinha uma mística estátua de Ho Toy de jade que tinha sido roubada do altar de um amigo há muitos anos, mas a loja estava fechada. E então senti, isso, lá dentro de meu nariz, como uma dor atrás de meus olhos. A Wyrm estava presente. Eu rastreei o cheiro até um beco que fedia vômito e alho podre e não pude crer no que vi por lá.

Tinha uma mulher deitada sobre sua barriga, presa, sua face pressionada contra uma poça escura e oleosa. Acima dela estava algo que era apenas vagamente humano. Tinha asas terríveis, como um metamorfo-corvo, mas sua face era deturpada e brilhava com uma aura reluzente de cores escuras. Sua mandíbula era enorme, deformada como a de uma serpente e repleta de dentes afiados como agulhas. A criatura não me notou à primeira vista. Ela gritava para a mulher, dizendo algo como, “*Agora você acredita?*” Eu transformei rapidamente e ataquei, sabendo que tinha apenas uma única opção. Mas a criatura agiu um segundo antes que eu me aproximasse e ela se movia *rápido*. A criatura me arremessou em uma pilha de lixo. A força que ela possuía...! Ainda não acredito. Lutamos duramente pelo que foram minutos, mas que sentimos como horas. A criatura me feriu bastante. Mas ainda bem, eu acho que ela se feriu *um pouco* pior. Fui deixado no beco, sangrando de meus múltiplos ferimentos e a última coisa

que vi foi essa terrível besta voar e desaparecer acima de um prédio. Não sei o que era. Quando me recuperei (alguns dias; aquelas marcas de mordida ainda são cicatrizes das quais não me livrei), fiz umas pesquisas. Descobri o equivalente a nada. A abominação parecia ter saído da mitologia. Um espírito *oni* japonês ou a imagem do demônio judaico-cristão. Não sei. Mas espero que alguém descubra. Não gosto de fomori que aprendem a assumir a forma de grandes figuras mitológicas.

Uma nota de rodapé: a mulher está bem.

Os Mortos Que Caminham

Seguramente, até mesmo os espíritos perceberam que os mortos subitamente começaram a caminhar em

grandes quantidades, não é? Parece ser um fenômeno recente que justifica uma preocupação. Por toda minha vida nunca vi nenhum e nunca ouvi falar deles existirem a não ser em lendas ou raros eventos mágicos e então, o que acontece? Vejo dez em questão de duas semanas. Isso foi há alguns anos. E tenho visto muitos desde então. Eles estão por toda Ásia, onde são chamados de *Kuang Shi*. Eu estava viajando em Seul e os encontrei perambulando nas vielas escuras, roubando comida. Não estavam ferindo ninguém e não cheiravam completamente a Wyrn. Mas claramente isso é um sinal de um grande desequilíbrio no mundo. Algo se quebrou. Apenas outro sinal de que a Era do Pesar realmente abriu sua boca para devorar a todos nós.





Capítulo Três: Os Testes de Equilíbrio

Na Escola Ichi o aluno principiante deve treinar desde o início o uso simultâneo das duas espadas, a longa e a curta, empunhadas uma em cada mão. Isso porque, no caso de perder a vida numa luta, é inconcebível morrer sem fazer uso pleno de todas as armas, deixando uma delas presa à cintura.

— Miyamoto Musashi, O Livro dos Cinco Anéis

Os Portadores da Luz Interior não podem ser facilmente definidos. Uns são mestres da contemplação silenciosa enquanto outros são neófitos inclinados a restaurar a harmonia do mundo com suas presas, garras e lâminas. Ainda que dispersos pelo mundo, eles mantêm seu foco na harmonia e no equilíbrio interior, sendo que a maior parte dos seus Dons, rituais e habilidades refletem isso. As informações contidas neste capítulo são únicas aos Portadores e quaisquer outros Garou que desejem aprendê-las terão muita dificuldade em fazê-lo (e é necessária a aprovação do Narrador). Esperamos que este capítulo ajude a captar a essência desta tribo, provendo detalhes mais completos e também servindo com fonte de novas idéias.

Antecedentes

Ainda que diferentes de seus primos ocidentais, os Portadores da Luz Interior ainda são Garou dos pés à cabeça, o que acarreta vantagens e desvantagens que vêm com todo lobisomem. Seus Antecedentes são a princípio os mesmos de qualquer outro Garou, mas aqui apresentamos algumas idéias para ajudar a criar o seu próprio Portador. Estas formas de explorar os

Antecedentes não estão gravadas em pedra, sendo apenas opções para lhe ajudar a personalizar seu personagem.

Aliados

Aliados são uma parte pequena, porém crítica, da vida de um Portador da Luz Interior. Seus números diminuem a cada dia e amigos são desesperadamente necessários, ainda que cada Portador tenha apenas um ou dois amigos de verdade. Apesar de serem considerados reclusos, normalmente isso diz respeito quanto a outros Garou. De tempos em tempos, alguns raros membros da tribo se misturam com os humanos (geralmente Parentes) para pregar o equilíbrio às crianças mais vulneráveis de Gaia. Ao longo da história alguns membros da tribo estiveram em contato direto com imperadores, professores, aprendizes e guerreiros, empreendendo todo tipo de esforço para guiá-los por um caminho de verdade e moderação. Um caminho que se distanciasse das depredações da Wyrn. Ajudar os outros por vezes significa receber ajuda em troca e pode levar seu nível de Aliados além do primeiro ou segundo ponto.

Ancestrais

Qualquer Portador da Luz Interior foi criado tendo

em mente seus ancestrais. A maioria dentro das tribos tem um alto nível de consciência quando se trata dos que vieram antes, sabendo, seus nomes, feitos e suas linhagens. Isso os leva a ter uma relação muito especial com eles, as quais são mantidas através com orações, libações e pequenos altares.

Os Portadores da Luz Interior são mais inclinados a fortalecer seus vínculos com a sabedoria ancestral do que a maioria e é muito apropriado que ele gaste pontos em Ancestrais. Também é recomendado que o jogador comece o jogo com uma lista (e breves descrições) de pelo menos um ancestral por ponto possuído neste Antecedente. Em outras palavras, possuir três pontos em Ancestrais significa que o jogador deve detalhar **pelo menos** três de seus antepassados Portadores, já que eles podem aparecer no jogo mais tarde.

Contatos

A maioria dos Portadores não possui contatos. Ele preferem aliados fiéis à Gaia do que considerações “menores” de meros associados. O que não significa que isso não ocorra. Aqueles que escolhem viver entre a humanidade podem inadvertidamente vir a ter Contatos, mas não é comum que os membros desta tribo o façam.

Um Portador da Luz Interior entre as Cortes Bestiais poderia possuir uma vasta gama de contatos sobrenaturais, desde Parentes das Feras até as próprias Feras. Um Portador que permanece predominantemente não afiliado às Cortes Bestiais e permanecem no Ocidente podem ter Contatos entre a Nação Garou, mas isso é mais fácil de ser dito do que feito.

Fetichê

A maioria dos Portadores rejeita a prática da criação de fetiches, assim como o seu uso. Depositar confiança em quaisquer objetos — místicos ou não — promove a fraqueza nas faculdades do Garou, segundo eles. Utilizar um fetichê não significa aprender algo por si próprio, sendo um modo “fácil” de se conseguir as coisas. Entretanto, não é o caso com todos os Portadores, já que alguns os utilizam, como todos os outros Garou. Estes objetos podem ser desde algo simples (um seixo encontrado num riacho, simbolizando o fluxo natural de todas as coisas) até algo complexo (como um antiquado telescópio utilizado para observar o céu). Alguns Portadores criam também fetiches para a guerra — espadas, por exemplo, curtas ou longas.

Ainda que por vezes um Portador crie um fetichê que dê a ele Dons sobrenaturais em batalha, a maior parte utiliza espíritos relacionados à tranquilidade e moderação (geralmente ligados à água ou ao vento). Em termos de jogo, um Portador não pode comprar nenhum ponto de Fetichê durante a criação do personagem — ele não herdou nenhum fetichê de seus companheiros de tribo ou mentor — mas podem adquirir ou mesmo criar fetiches ao longo da crônica.

Parentes

Um dos estranhos enigmas enfrentados pelos

Portadores da Luz é que enquanto seus números diminuem a cada dia, o número de seus Parentes tem permanecido estranhamente estável pelos últimos anos. A rede de Parentes disponível aos Portadores da Luz Interior é vasta e profunda, composta tanto por pessoas cujos membros da tribo mantêm um olho sempre atento, até por familiares distantes dos quais apenas se ouviu falar, mas nunca foram de fato descobertos. Porque o grande número de Parentes (pelo menos recentemente) não proporcionou um número representativo de nascimentos para a tribo ainda é um mistério. Em parte talvez seja porque uma parcela da tribo é relutante quanto a procriação, pois acreditam estar isso intrinsecamente ligado à luxúria e ao desejo — duas características pouco populares entre os Portadores. Ainda assim, qualquer Portador que possua um Parente ao seu alcance com certeza será leal e devotado a ele.

Raça Pura

Personagens com Raça Pura são raros entre os Portadores da Luz, especialmente se considerarmos o quanto suas fileiras têm-se significativamente reduzido nestes tempos perigosos. Mas mesmo quando isso acontece, faz-se pouco alarde entre os membros da tribo, dado que eles não são muito propensos à tal pompa e circunstância. Quando um membro de Raça Pura da tribo é encontrado, ele é recebido como uma bem-vinda exceção e pouco mais que isso. Eles podem receber tratamento preferencial de algumas maneiras, mas em geral a maioria dos Portadores da Luz Interior não irá automaticamente tratar com diferença membro com Raça Pura. É apenas uma característica incomum e não a marca do valor de alguém (apesar de ser importante notar que espíritos e Garou de outras tribos podem considerar este Antecedente mais importante do que os próprios Portadores).

Aqueles Portadores da Luz Interior que possuem o Antecedente tendem a nascer com uma forte intuição, que pode ser traduzida como altos valores em Instinto Primitivo e Enigmas. Portadores da Luz Interior com Raça Pura costumam também possuir características físicas do raro lobo negro tibetano. Seus pêlos são lisos, negros e seus olhos são diferencialmente verdes. Seus Atributos Físicos podem ser os primários. Aqueles com valores menores em Raça Pura tendem a ter uma aparência mais mestiça, malhada. Seu pêlo pode ter várias cores entre o preto, mas no geral possuem uma mistura de pêlos cinza e branco. De tempos em tempos eles até nascem com olhos de cores diferentes — um pode ser verde, característica do lobo de Raça Pura, enquanto o outro pode ser cinza ou azul.

Recursos

Alguns dizem que dinheiro é o que gira o mundo — mas os Portadores não poderiam se importar menos com isso. Dinheiro é, para a maioria dos membros desta tribo, pouco mais do que um meio para se alcançar um fim. Se dinheiro é necessário em dado momento, que assim seja. De outra maneira, poderiam os Garou adiar o Apocalipse

pagando a Wyrn? Não, e o acúmulo de dinheiro significa muito pouco. Alguns o evitam, independentemente dos usos ocasionais do dinheiro. Aqueles Portadores que são ascetas ferrenhos ou acreditam que a Weaver é o verdadeiro inimigo irão evitar o dinheiro como se esse fosse possuído por germes. A maioria dos Portadores da Luz Interior nunca terá ponto algum de Recursos e, se eles tiverem, (consulte o Narrador antes de adquirir este Antecedente) raramente passa do primeiro ponto. Personagens Portadores iniciantes não podem comprar pontos de Recursos.

Rituais

Os Portadores da Luz Interior são bem preparados para compartilhar seus rituais entre todos os membros da tribo — ou pelo menos com aqueles que compartilham crenças similares. Rituais não são considerados um conhecimento “secreto”, pelo menos dentro da tribo. Raramente, no entanto, os Portadores da Luz irão compartilhar suas práticas e cerimônias com outros Garou ou Feras das Cortes Bestiais. Os rituais que um Portador aprende são como prova da solução de enigmas de anos, os outros devem se esforçar para descobrir as respostas e devem fazê-lo sozinhos.

Totem

De vez em quando, a união “Mestre e Aluno” de muitos Portadores da Luz Interior fará uso de um único totem. O totem escolhido depende do histórico e da ancestralidade de ambas as partes, mas geralmente será a Quimera. A Quimera é um totem popular primeiramente por ser o guardião da tribo, depois porque permite aos seus filhos encontrar as verdades por trás das ilusões. Uktena também é um totem popular por razões similares.

Hoje, muitos Portadores da Luz Interior têm negado a parceria Mestre e Discípulo e se voltado para suas raízes e formado matilhas exclusivamente de Portadores da Luz Interior. Essas matilhas podem favorecer qualquer totem, mas raramente irão seguir totens de Guerra que são caóticos ou instáveis (Fenris, Grifo e Wendigo). A maioria opta por totens de Sabedoria ou Astúcia.

Nomes de Portadores

As convenções para nomear dos Portadores da Luz Interior são diferentes das outras tribos e variam mesmo dentro da própria tribo. Nestes tempos modernos, a natureza dos nomes dos Portadores não estão presas à regras rígidas e sim a algumas tradições que ainda são carinhosamente mantidas.

Por exemplo, Portadores da Luz chineses (ou do leste asiático) tendem a colocar aqueles que passaram recentemente pela Primeira Mudança em elaborados rituais. Esses rituais de nomeação consistem em destruir seus nomes anteriores (assim diminuindo seu sentido de “eu”) e também em ocultar sua identidade da Grande Corruptora, Kung-Kung. Acredita-se que a Wyrn é capaz de farejar seus antigos nomes, mas ao serem renomeados, os espíritos malignos não são capazes de encontrar os recém-transformados Portadores. Os novos nomes que

Fraqueza Opcional de Tribo

Os Portadores da Luz Interior responderam muitos dos grandes mistérios da vida e levantaram mais questões ao descobrirem essas soluções. Eles são perseguidores da verdade e desfazer os incontáveis nós que o universo provém como enigmas é uma de suas missões. Enigmas são úteis de muitas formas. Além de ajudar a resolver problemas antigos e melhorar as condições de Gaia, os enigmas ajudam os Portadores a encontrar seu foco e suprimir sua Fúria. Muitas charadas e enigmas são frustrantes ao ponto de movimentar a Fúria de um Garou e os Portadores muito se orgulham de aplacar esse instinto enquanto permanecem intensamente focados e tranquilos.

Infelizmente, este foco também é um problema. Muitos Portadores se tornam obcecados com problemas enquanto não conseguem solucioná-los. Sendo assim, quando um Portador falha num teste de Enigmas, ele começa a meditar demais sobre aquilo, se tornando obcecado. O lobisomem tem problemas para descansar até que a solução seja encontrada, o que pode trazer uma série de problemas, a critério do Narrador. A dificuldade de seus testes de Fúria pode ser reduzida em um até que o mistério seja resolvido. Ele pode distraí-lo até o ponto em que muitas ações se tornem difíceis, o que pode elevar em 1 a dificuldade de testes de Percepção, Prontidão, Furtividade e até Investigação. Isso poderia inclusive reduzir em 1 a parada de dados dos testes de Enigmas envolvendo outras charadas além da que ele já se encontra envolvido. A fraqueza tribal dos Portadores é opcional, é claro, no entanto, ajuda a dar mais profundidade à tribo com um todo.

são dados (eles não podem escolher) geralmente são nomes próprios e não necessariamente simbólicos ou relacionados à feitos como os outros Garou costumam fazer. No entanto, ocasionalmente, tais nomes (como “Perseguidor-de-Estrelas” ou “Rio-da-Lua-Corrente”) pegam após alguns feitos dignos de tais adições.

Na Índia, no entanto, os Portadores da Luz Interior têm permissão para escolher seus nomes. Eles também têm elaborados rituais de nomeação (nos quais heróis do passado e espíritos de todas as direções são saudados), mas uma vez concluídos esses rituais, espera-se que o Portadores da Luz Interior busque um nome para si. O nome é tipicamente o de um herói do passado da tribo e pode ainda receber um epíteto simbólico. Este epíteto não é tanto sobre o que o Portador é ou fez, mas sobre o que ele pretende para si. Ele pode se chamar *Vaitreya*, a *Cantora de Sangue* ou *Vaitreya Canção Sangrenta* caso seja uma Galliard capacitada em combate que pretende inspirar seus irmãos com canções de guerra e glória. Também, diferente das convenções dos Portadores da Luz Interior chineses para nomes, os nomes dos membros indianos da tribo podem mudar ao longo de suas vidas.

Conforme novos feitos são cumpridos ou sua vida muda, eles podem assumir dúzias de nomes diferentes ao longo desta encarnação.

Portadores da Luz que nascem ou experimentam sua Primeira Mudança no ocidente tendem a ter nomes derivados de uma mistura de convenções, geralmente similares à dos Garou a sua volta. Eles podem pegar um nome ocidental (tal como Geoffrey ou Peter) e afixar ou um termo chinês (*Huang Xi*) ou um epíteto apropriado para a tribo (“Cauda-de-Cometa” ou “Abençoado-pelas-Estrelas”).

Nova Perícia

Contemplar Estrelas

Guolao, o Longevo, encostou seu cotovelo no tambor de bambu e enxugou o suor de sua testa. A forma como o sentai foi atacado repentinamente e todo aquele sangue... não, ele decidiu, ele não pensaria naquilo. Ao invés disso, ele olharia para as estrelas, como ele sempre fez e buscaria a paz interior. O piscar de olhos de Vênus o acalmou. A costura das Sete Irmãs o preencheu de tranqüilidade. Um fraco rastro de meteoro atravessou o cinturão de Órion e o aliviou. Se apenas aquela estranha estrela vermelha não fosse tão perturbadora. Mas o que poderia ser feito?

Há muito os Portadores da Luz Interior tem feito bom exemplo de seu nome e fitado os Céus em busca de respostas. Contemplar estrelas é tanto uma forma de meditação quanto um apelo pela verdade ao próprio cosmo. O movimento dos corpos celestiais, quase cíclico, é simplesmente um versão maior do microcosmos do mundo e das vidas de seus habitantes. Esta habilidade é uma combinação de astronomia e meditação. Ela permite a alguém também compreender o que vê no céu noturno quanto decifrar seus significados metafóricos e ocultos. Um Garou pode usar isto para se orientar utilizando a paisagem celestial da Umbra, ou (a critério do Narrador) pode utilizar seu valor de Contemplar Estrelas para complementar uma jogada de Enigmas relacionada à alguma charada.

- Estudante: Você conhece o nome dos 9 planetas e das estrelas maiores.

- Universitário: Você conhece a maioria das constelações e consegue traçar os movimentos dos corpos celestiais.

- Mestre: Você conhece todas as constelações e o nome de muitas estrelas, além de ser capaz de relacionar o movimento dos corpos celestiais com o movimento de todas as coisas.

- Doutor: Você está consciente dos eventos celestiais (cometas, chuva de meteoros) e consegue relacioná-los à vida cotidiana.

- Catedrático: O céu noturno não lhe guarda segredos.

Possuído por: Astrônomos, Portadores da Luz Interior Anciões e Theurges.

Especializações: Meditação, Resolução de Charadas,

Planetas, Estrelas e Constelações.

Novas Deformidades de Impuro

• Marcas de Nascimento

As marcas de nascimento de um impuro não são manchas ou pequenos pontinhos na pele. Geralmente cobrem a maior parte do corpo, sendo que nessas áreas não crescem pêlos. Elas também podem ser encontradas no rosto, às vezes. Tipos de marcas incluem manchas roxas como gotas de Vinho do Porto (que podem ser altas e fofas), vermelhas da cor de sangue ou marcas azuis como tumores (geralmente nos membros e parecem como uma doença, apesar da natureza inofensiva), e manchas de máculas (que podem cobrir o corpo todo em manchas rosas, independente da origem racial). Essas marcas nunca serão algo possível de ser escondido, elas não podem passar despercebidas. São deformidades por completas, cobrindo toda a carne com suas manchas coloridas. Elas aumentam a dificuldade de lidar com outros Garou e espíritos em um.

• Terceiro Olho

A deformidade do terceiro olho pode ser considerada sagrada entre alguns Portadores da Luz Interior (especificamente aqueles da Índia ou do Tibete, para os quais o terceiro olho pode representar um elevado grau de iluminação), mas ainda é uma deformidade física. O “olho” não é um órgão funcional e pode, inclusive, nem parecer um olho de fato. Esta deformidade manifesta-se comumente na testa (ainda que possa aparecer em qualquer lugar do rosto ou da cabeça), e geralmente parece um globo leitoso, sem pupila, cercado por dobras de pele em excesso. O olho secreta fluídos constantemente e ocasionalmente estremece. Para lidar com qualquer um, seja humano ou Garou, o olho acarreta +1 de dificuldade em testes Sociais. Cobri-lo é uma opção, mas uma opção dolorosa. Ocultar a deformidade com algo (uma bandana, um chapéu) irrita o local, e essa irritação acarreta uma penalidade de -1 em todas paradas de dados de testes Mentais, pois atrapalha a concentração.

Dons

Os Portadores da Luz Interior não são uma tribo que baseia-se em seus Dons, preferindo resolver seus problemas e charadas com sua própria ingenuidade, mas eles ainda os têm e os usam. Os Dons a seguir podem ser ensinados a qualquer Portador de posto apropriado.

- **Borboletas de Papel (Nível Um)** — Os antigos magos da corte do imperador chinês eram capazes de conjurar uma nuvem de borboletas de papel no ar. Os Portadores que dominam este truque são capazes de usá-lo para criar uma atmosfera de calma ou para distrair um oponente. Este Dom é ensinado, como é apropriado, por um espírito-borboleta ou -traça.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Performance (dificuldade 6). Um enxame de agitadas borboletas (uma dúzia por sucesso) feitas de papéis de cores variadas surgem no ar ao redor da cabeça

do Portador. As borboletas podem ser instruídas a irem em qualquer direção (até um número de metros igual a Força de Vontade do lobisomem). Se o Portador estiver utilizando este Dom para distrair um oponente, as borboletas levam um turno para alcançá-lo. Os sucessos conseguidos na ativação do Dom são usados para subtrair os sucessos do alvo em sua próxima ação não-reflexiva. Isso ocorre numa base de dois para um, no entanto. Cada sucesso na ativação do Dom subtrai *dois* sucessos do oponente (em outras palavras, se o Portador conseguir três sucessos ele pode retirar até seis sucessos da próxima jogada do oponente). Se o Portador tiver sucessos sobrando, ele pode aplicar à próxima ação do oponente no próximo turno.

MET: Dom Básico. Ao gastar uma Característica de Gnose e fazer um teste Mental (reteste com *Performance*) contra um alvo, o Portador da Luz pode fazer com que o oponente perca, em seu próximo teste, um número de Características igual à duas vezes o nível de Gnose permanente do Portador. Caso isso reduza um oponente a zero Características, ele ainda pode tentar o teste, mas perde automaticamente todos os empates (se o alvo possuir um poder que normalmente o permite vencer todos os empates, esses dois efeitos se cancelam e o teste é resolvido normalmente). Se desejado, o Portador pode optar por dividir esse modificador de Características entre as próximas duas ações do oponente, apesar de que os modificadores não podem se aplicar a ações já ocorridas e que o Portador não pode usar esse Dom contra o mesmo alvo até que os efeitos do uso prévio tenham acabado. Além disso, múltiplos usos simultâneos desse Dom contra o mesmo alvo não possuem efeito cumulativo. A cargo do Narrador, Dons como *Invocar a Brisa* ou poderes similares podem diminuir ou cancelar de imediato os efeitos desse Dom.

• **Desequilibrar (Nível Um)** — Um Portador da Luz que possua esse Dom causa problemas consideráveis a todos os seus atacantes. Aqueles que o atacam se sentem mais atrapalhados e menos certos a cada ataque bem sucedido. Um elemental da terra ensina esse Dom.

Sistema: No início de um combate corpo-a-corpo (esse Dom não pode ser ativado após o primeiro turno do combate), o jogador gasta um ponto de Gnose. Se um atacante completar um golpe bem sucedido contra o Portador da Luz, o próximo teste do atacante para golpear será com +1 de dificuldade. A cada turno subsequente o Portador pode gastar um ponto de Fúria para continuar com a dificuldade de +1 para acertar por outro turno.

MET: Dom Básico. Desde que não seja ativado depois que o primeiro turno do combate, o Portador pode gastar uma Característica de Gnose para imediatamente infligir a Característica Física Negativa: *Estabanado* em um atacante que esteja envolvido em um combate corpo-a-corpo com ele (atacantes múltiplos podem todos serem alvos de uma só vez, desde que a Gnose seja gasta e todos eles estejam dentro do alcance). Esse Dom dura enquanto o Portador da Luz estiver disposto a gastar Características de Fúria — uma Característica por atacante a cada turno.

Porém, apesar de não poder ser aplicado a inimigos que estão atacando à distância, ainda aplica-se a inimigos que estão em combate corpo-a-corpo e depois tentam fugir, desde que o Portador continue a pagar o custo de Fúria para manter o Dom.

• **Canalizar (Nível Um)** — A Fúria é tanto uma bênção quanto uma maldição para os Garou e os Portadores sentem isso duplamente. A Fúria, apesar de certamente um recurso vital, também é um elemento perigoso. Muitos Portadores da Luz buscam novas formas de aplacar e direcionar sua Fúria e aqueles com esse Dom possuem pelo menos mais uma opção. Um Garou usando esse Dom pode canalizar sua Fúria para uma única ação, ajudando-o a executar essa ação, da melhor forma possível. Esse Dom é ensinado por um espírito do fogo.

Sistema: Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode gastar até três pontos de Fúria temporária em uma única ação. Cada ponto gasto dessa maneira dá ao Garou um dado extra para o teste da ação escolhida.

MET: Dom Básico. Uma vez por sessão, o Portador da Luz pode gastar uma Característica de Fúria para ganhar um reteste em uma única ação. Além disso, nesse reteste, considera-se que o Portador da Luz tenha um número de Características igual a seu nível atual de Fúria. Apesar do equilíbrio interior ensinado por esse Dom torná-lo apropriado para o uso em qualquer situação, não apenas tarefas físicas ou combates, o Narrador pode exigir um teste de frenesi por usos desse Dom para executar tarefas particularmente intensas ou fisicamente exigentes.

• **Aranha Bêbada (Nível Dois)** — Esse Dom é principalmente praticado por aqueles Portadores da Luz Interior que acham que a Weaver é o verdadeiro inimigo de Gaia. Com essa habilidade, o Portador pode afetar os centros lógicos de qualquer espírito da Weaver, deixando sua mente em grande discórdia. Se o espírito não for parte de qualquer manifestação física espelhada no mundo “real”, o espírito é meramente enganado e confundido. Se executado em um espírito eu é parte da alma de uma máquina, ele faz com que a máquina funcione significativamente de forma menos eficiente e assim seja mais difícil de se usar. Um computador afetado de tal maneira pode não fazer o que o usuário deseje. Apertar “enter”, por exemplo, pode acionar a tecla “backspace”. Ou abrir um documento pode fazer com que ele pareça ser inútil. Esse Dom pode ser ensinado ou por um espírito-barata ou um espírito da água.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Carisma + Ofícios (dificuldade igual a Gnose do espírito). Se o espírito estiver “sozinho” e não for associado a nenhuma máquina no mundo real, então cada sucesso do teste reduz a Força de Vontade do espírito para agir em um. Se o espírito for associado com uma máquina, então cada sucesso aumenta a dificuldade para usar o aparelho em um, já que ele age de forma estranha, errônea e lenta. Os efeitos duram toda a cena.

MET: Dom Básico. Ao gastar uma Característica de Força de Vontade e fazer um teste Social (reteste com *Ofícios*) contra uma dificuldade igual a Gnose do

espírito, o Portador da Luz Interior pode tentar danificar o funcionamento lógico de um espírito da Weaver. Se for bem sucedido, os espíritos encontrados “sozinhos” são considerados com um número de Características menor em todos os testes de Força de Vontade igual à Gnose ou Força de Vontade do Portador da Luz (o que for maior). Espíritos de máquinas fazem com que os aparelhos comportem-se e funcionem mal; essa desordem é melhor deixada nas mãos do Narrador, apesar de que no caso de armas ou itens sendo usados diretamente na cena, esse Dom força o usuário a retestar o primeiro teste bem sucedido feito com o aparelho a cada turno, fazendo com que a falha seja mais provável devido à “pane do sistema” ou “funcionamento mecânico defeituoso”. Ambos os efeitos duram pelo restante da cena e múltiplos usos desse Dom não têm o efeito cumulativo.

• **Os Cinco Elementos (Nível Dois)** — Existe uma ressonância mística — *wuxing* — que existe entre os elementos da água, fogo, terra, metal e madeira. Esses elementos são as forças básicas que fundamentam todas as coisas no mundo e a ressonância entre elas é algo que um Portador da Luz Interior, com esse Dom, pode ouvir e utilizar. O Portador pode pegar a reverberação entre os elementos e ajustá-la temporariamente. O resultado é que, por um curto tempo, aquele elemento pode ser alterado em outro. Esse Dom só pode ser ensinado por um avatar da Quimera.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Enigmas (dificuldade 7, ou 9 para afetar metais particularmente raros ou duros). Cada sucesso permite que trinta centímetros quadrados de um elemento em particular (água, terra, fogo, metal ou madeira) seja transformado em outro elemento do mesmo grupo. Fogo pode se tornar madeira, água pode se tornar terra, assim por diante. A dimensão do elemento não muda — um fogo na lareira ainda permanece com sua “forma”, mas agora será feito de madeira, terra ou até mesmo água (a água também não muda sua forma, ela na verdade permanece com a mesma, mas simplesmente deforma seu contorno por ser líquida). O efeito dura por um número de turnos igual ao nível de Gnose permanente do personagem.

MET: Dom *Básico*. O uso desse Dom exige um teste Mental (reteste com *Enigmas*), com uma dificuldade baseada em quão resistente ou raro o material a ser trabalhado é. O sucesso permite que uma quantidade do elemento igual ao número de Gnose ou *Enigmas* do Garou (o que for maior) multiplicado por trinta centímetros quadrados seja alterado em outro elemento de um dos tipos tradicionais. Perceba que a forma ainda se mantém, mesmo para objetos transmutados para líquido. Apenas manifestações básicas dos cinco elementos podem ser geradas por esse Dom — ele não permite que um Portador conjure isótopos radioativos, elementos exóticos etc. Esse Dom dura um número de minutos/turnos igual ao nível de Gnose do personagem.

• **Porta-voz do Sucessor (Nível Três)** — De acordo com uma antiga e quase esquecida tradição dos Portadores da Luz Interior, um Garou moribundo pode

pedir que um “porta-voz” venha sentar-se a seu lado e ouvi-lo. O porta-voz então iria até o resto da seita e entregaria os segredos do Portador morto, suas histórias ou últimos desejos durante uma assembleia fúnebre. No decorrer do tempo, esse Dom foi concebido para ajudar nessa tradição. Com ele, o porta-voz pode literalmente “gravar” a voz do Garou moribundo e “reproduzi-la” através de sua própria boca depois. O registro é literal — é exatamente a mesma voz, não a voz do porta-voz. Aqueles que conhecem o Dom raramente o usam em seu propósito original, pois ele pode ser usado para gravar a voz de *qualquer pessoa*, por qualquer motivo. Esse Dom pode ser ensinado ou por um espírito-sinsonte (pássaro que imita sons) ou pelo avatar da Galha.

Sistema: Ao “gravar” o jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade 7). O número de sucessos dita por quanto tempo o porta-voz pode anunciar vocalmente as palavras do alvo. Cada sucesso permite que até dois minutos sejam gravados. Se o Portador da Luz desejar registrar mais, o jogador deve fazer outro teste. Se o teste resultar em uma falha crítica, o jogador que usa esse Dom perde sua voz por um dia. Quando o “porta-voz” quer reproduzir a conversa mais tarde, ele pode fazer a qualquer momento, gastando um ponto de Gnose.

Se o alvo não estiver ciente do uso do Dom (ou estiver ciente e tenta negar seu uso), o alvo pode então testar Manipulação + Lábria (dificuldade 7). Cada sucesso nesse teste remove um dos sucessos do teste do usuário do Dom.

MET: Dom *Intermediário*. Gravar a voz de um alvo disposto só exige uma audição paciente, dois minutos por nível de *Empatia* que o ouvinte possuir podem ser gravados dessa maneira (dois minutos no mínimo). Esse Dom pode ser usado apenas uma vez por cena, mas pode ser usado repetidamente em múltiplas cenas, se as circunstâncias permitirem. Reproduzir a conversa custa uma Característica de Gnose. Registrar a voz de um alvo indisposto ou que estiver ciente exige um teste Mental (reteste com *Empatia*) contra as Características Sociais do alvo (o alvo retesta com *Lábria*). Aparelhos atuais de gravação podem ser usados para simular os efeitos do Dom no jogo ou o jogador simplesmente anuncia “Estou falando com a voz de <nome do alvo>” antes de reproduzir a conversa gravada. Note que esse Dom não fornece qualquer poder especial para lembrar as conversas gravadas — é bem possível que um ouvinte desatento não se lembre exatamente o que foi dito até que ele reproduza em voz alta mais tarde!

• **Favor do Vento (Nível Três)** — Um Portador da Luz Interior pode usar armas, mas a maioria não precisa. Esse Dom permite a um Portador tomar a arma de um oponente em seu ataque. Esse Dom é ensinado por um espírito do vento.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Destreza + Esquiva (dificuldade igual à pontuação de Raciocínio + Armas Brancas do oponente). O Portador da Luz deve estar em combate corpo-a-corpo e usar esse Dom enquanto seu oponente faz um ataque de

armas brancas contra ele. Os sucessos do Portador da Luz Interior diminuem os sucessos do teste de ataque do oponente. Se os sucessos do Portador forem maiores do que os obtidos pelo oponente ao atacar, então o Portador da Luz Interior é capaz de roubar a arma de seu oponente e usá-la no próximo turno.

MET: Dom *Intermediário*. Um Portador da Luz Interior só pode usar esse Dom contra um oponente que esteja portando uma arma branca contra ele em um combate corpo-a-corpo. Para tentar roubar a arma de um oponente, o Portador deve gastar uma Característica de Força de Vontade e permitir que seu oponente o ataque. Ele pode tentar se *Esquivar* normalmente, mas não pode ferir seu oponente durante esse turno. Se ele conseguir evitar o golpe, ele pode imediatamente pedir por um Teste Simples — em caso de vitória ou empate, significa que ele roubou a arma de seu oponente e pode usá-la no próximo turno. Devido à velocidade e natureza mágica do Dom, o adversário não tem a oportunidade de usar *Armas Brancas* ou outras Habilidades e poderes para retestar esse Teste Simples. Uma falha indica que a arma permanece com o oponente, apesar de que o Dom pode ser utilizado novamente se o Portador assim desejar.

• **Conjurar os Chu-Mong (Nível Quatro)** — Há muito tempo, os Portadores da Luz Interior do Tibete fizeram um pacto com uma antiga tribo de espíritos da montanha chamada os *Chu-Mong* (duendes da neve). O pacto era de proteção mútua e um Portador da Luz Interior que use esse Dom pode despertar a utilidade desse pacto, ao menos temporariamente. Ele conjura o espírito de um Chu-Mong para ajudar a proteger o Portador da Luz em questão. Apenas um Chu-Mong pode ensinar esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa a Gnose do Portador da Luz. A dificuldade não é a área da Película — a dificuldade baseia-se na temperatura. Quanto mais quente estiver, mais difícil será conjurar um *Chu-Mong*.

| Temperatura | Dificuldade |
|-----------------|-------------|
| Abaixo de -17°C | 5 |
| -17°C a 0°C | 6 |
| 0°C a 9°C | 7 |
| 9°C a 18°C | 8 |
| 18°C a 26°C | 9 |
| Acima de 26°C | 10 |

Uma falha crítica no teste invoca um duende da neve que é hostil em relação ao Portador da Luz que usou o Dom.

MET: Ao gastar uma Característica de Gnose e fazer um teste de Gnose contra a dificuldade dada na tabela acima, o Portador da Luz pode tentar conjurar um Chu-Mong, usando as mesmas estatísticas fornecidas. Se o teste falhar, o Guardião Espiritual deve imediatamente fazer um Teste Simples — no caso de falha, o Chu-Mong aparece como pedido, mas é hostil com o Portador da Luz.

Duende da Neve (Chu-Mong)

Um Chu-Mong é uma pequena criatura (como um primata, em tamanho e aparência) coberta por finos cabelos brancos, com longas garras e uma mandíbula repleta de presas amarelas.

Força de Vontade 8, Fúria 5, Gnose 6, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar e Congelar.

• **O Tecido de Seda (Nível Quatro)** — Esse Dom retira seu nome de uma antiga tradição dos Portadores da Luz Interior. Acredita-se que aqueles que não são metamorfos não podem entrar nas Terras de Espelho do Umbra porque são impuros. Eles não possuem um núcleo de substância celestial do cosmos em seu interior, como possuem os Garou e as outras Feras. Mas muitos Portadores da Luz ainda desejavam mostrar aos mortais (e outros que eram incapazes de acessar a Umbra) as verdades escondidas e os enigmas encontrados apenas nas Terras de Espelho. Antigamente, os Portadores da Luz podiam purificar os outros com um tecido de seda, esfregando o tecido nas pessoas, para que eles pudessem entrar juntos na Umbra. Agora essa habilidade foi transformada em um Dom. Esse Dom permite um Portador da Luz a levar um outro humano (ou outro indivíduo banido da Umbra) consigo quando percorre atalhos. Esse Dom é ensinado por um Engling.

Sistema: O jogador deve fazer dois testes para percorrer atalhos, um para o Portador da Luz e outro para o seu “convidado”. Porém, o Portador da Luz deve gastar um ponto de Gnose para o convidado vir junto com ele. Se o teste para levar o convidado resultar em uma falha crítica, a pobre alma estará perdida em algum lugar na Umbra — até mesmo em locais tão horríveis quanto o Abismo ou o Reino da Atrocidade.

MET: Dom *Intermediário*. Apesar de muitos Portadores da Luz Interior rodarem esse Dom com rituais preparatórios e lições para amenizar o choque da jornada, em resumo tudo o que esse Dom faz é permitir que o Garou faça um teste adicional para percorrer atalhos para levar um “convidado”. Esse teste é tratado como um teste de travessia normal, exceto que o Garou paga os custos. A critério do Narrador, uma falha particularmente dramática nesse teste de travessia pode ter todo tipo de resultados desagradáveis e, até mesmo se ocorra tudo normalmente, o Garou deve se lembrar que seu convidado ainda depende dele para conseguir retornar. Esse Dom não pode ser usado em um alvo que não esteja disposto a ir, nem pode ser usado sobre caçadores imbuídos (veja *Laws of the Reckoning*).

• **Encarnação Ancestral (Nível Cinco)** — A conexão de um Portador da Luz Interior com seus ancestrais pode ser descrita como mais “intensa” do que as dos outros Garou. Esse Dom é a prova disso. Os poucos Portadores que conhecem esse Dom não só são capazes de acessar as profundezas de suas memórias ancestrais em busca de ajuda, mas também são capazes de literalmente

tornarem-se um (ou muitos) de seus ancestrais por um curto período de tempo. O Portador da Luz brilha com uma luz pálida e exibe as características físicas (alterando sua aparência) de um ou vários de seus ancestrais. Por um tempo, o Portador pode também utilizar a riqueza de conhecimento e a habilidade de seus antepassados e usá-las para aprimorar suas próprias ações por certo tempo. Esse Dom é ensinado por um Epipling da Verdade

Sistema: O jogador gasta três pontos de Gnose. O Portador exibe um número de características ancestrais igual aos pontos de seu Antecedente Ancestrais (por exemplo, Naipury Lâmina-Solar tem Ancestrais igual a três. Ela exibe três características dos ancestrais que mudaram sua aparência. De seu ancestral Estrela-de-Prata, ela ganha uma crina de cabelos cinzas, de seu ancestral *Fu-Kui-Kang* ela ganha os brilhantes olhos amarelos e de seu ancestral Gi-om Mostra-o-Caminho ela recebe uma longa cicatriz por todo seu focinho). Pelo restante da cena, o Portador pode acrescentar seus pontos de Ancestrais em *qualquer* teste que fizer.

MET: Dom *Avançado*. Apenas Portadores da Luz com o Antecedente *Ancestrais* podem comprar esse Dom. Para ativá-lo são necessárias três Características de Gnose e os efeitos duram pelo resto da cena. Pelo restante da cena, o jogador adiciona duas vezes seu nível de *Ancestrais* em todos seus testes e pode optar por gastar níveis de *Ancestrais* para retestar qualquer teste relacionado a uma Habilidade durante esse tempo. Esses retestes funcionam igualmente aos retestes comuns das Habilidades, mas podem ser usados em adição aos retestes de Habilidade em um único teste. Porém, apenas um reteste recebido por esse Dom pode ser usado em um teste simples. Gastar níveis de *Ancestrais* dessa maneira não diminui o benefício da Característica ganha ao ativar esse Dom. Esse Dom só pode ser usado uma vez por sessão e o Garou deve acrescentar um número de alterações físicas em sua aparência igual ao seu nível de *Ancestrais*, para refletir como o Portador da Luz literalmente tornou-se um (ou vários) de seus ancestrais através desse Dom.

Dons de Mantra

Os Dons a seguir são baseados em mantras. Mantras são expressões vocais do próprio tecido e trama do cosmo e apesar de qualquer pessoa poder aprender a falar um mantra, apenas poucos aprendem os Dons potenciais que estão associados com eles. Esses Dons são praticados predominantemente pelos Portadores da Luz Galliards da Índia, mas qualquer Portador pode aprender a usá-los.

• **Semente do Discurso (Nível Um)** — O mantra dito para esse Dom é *Ohm-Vak-Bija*. Isso representa a natureza primitiva do discurso e dá ao Portador que usa esse Dom uma compreensão sobrenatural da força fundamental por trás de todos os nomes e palavras. Ao meramente entoar o mantra e ativar o Dom, o Garou é capaz de harmonizar a natureza fundamental do som dito e o conhecimento que vem com ele. Esse Dom é ensinado por um avatar do Cuco.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose após o

Portador da Luz Interior falar o mantra. Pela duração da cena, o lobisomem ganha a habilidade de compreender a estrutura básica sujeito/verbo de todas as frases faladas a ele, independente da língua usada. Por exemplo, “O que você está fazendo aqui?” seria traduzido (para o Portador da Luz) como “Você faz?” ou “Deixe esse ídolo no chão”, pode ser traduzido como “Você larga”. Esse Dom captura apenas a essência mais básica de uma frase dita (a “semente”), mas ao falar em uma língua completamente estrangeira, isso pode fazer toda a diferença.

MET: Dom *Básico*. Ao falar o mantra e gastar uma Característica de Gnose, o Garou compreende a estrutura básica sujeito/verbo de qualquer frase dita em sua presença pelo resto da cena. Ele pode usar os dedos no formato de um “L”, de *Lingüística*, apesar de que ele deve se lembrar e relatar sua limitada compreensão àqueles com quem está se comunicando.

• **Som do Sofrimento (Nível Dois)** — O mantra dito para esse Dom é *Ohm-Kama-Rudra*. A vida é sofrimento. Entre os Portadores da Luz isso não é uma filosofia, é um fato. Uma vez que alguém perceba que o sofrimento é a força dominante do universo, ele pode passar para uma vida mais rica e completa — ou assim diz a teoria. Com esse Dom, um Portador da Luz pode causar uma temporária “realização do sofrimento” em um único indivíduo. O indivíduo afetado por esse Dom é tomado por uma sensação de tristeza e não pode evitar cair aos prantos. Pela duração desse poder, o alvo é deixado sentindo vazio de substância e cheio da dor do mundo. Esse Dom é ensinado por espíritos da dor e da chuva.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Empatia (dificuldade 6). O alvo fica incapacitado por um turno por sucesso obtido, já que é afligido por uma tristeza e pesar terríveis. O alvo pode defender-se caso seja atacado e também pode agir caso as circunstâncias coloquem sua própria vida em risco.

MET: Dom *Básico*. Esse Dom custa duas Características Mentais e exige um teste Social (reteste com *Empatia*). Além disso, o Portador da Luz Interior deve falar o mantra e perguntar ao alvo sobre o quanto ele compreende a dor do mundo (ele não precisa receber atenção ou até mesmo ser compreendido, mas a questão ainda assim deve ser feita). Sucesso indica que o alvo é tomado por tristeza e pesar por um número de minutos/turnos igual ao nível de *Empatia* do Portador. O alvo pode se defender caso seja atacado ou se retirar do perigo, caso seja necessário, mas do contrário, ele não se moverá ou iniciará qualquer ação agressiva. Esse Dom só pode ser usado em um alvo uma vez por cena e deve ser interpretado da melhor forma possível pelo alvo pelo resto da cena.

• **Queima do Fogo Mental (Nível Três)** — O mantra pronunciado nesse Dom é *Ohm-Hana-Daha*. Significa a natureza ardente e flamejante da raiva e ira e se relaciona diretamente com o uso da Fúria de um lobisomem. A Fúria, assim como o fogo, é uma entidade incontrolável, que consome tudo. Ela não pode ser

libertada ou domada e pode causar muito dano ao ser acessada. Os Portadores da Luz, como via de regra, não se opõem ao uso da Fúria, mas compreendem que ela pode ficar descontrolada — e Fúria absoluta é uma arma terrível a se contemplar. Esse Dom permite ao Portador punir outros Garou por tentar acessar sua incontrolável fonte de poder desnecessariamente. Qualquer oponente do Portador da Luz sente a raiva literalmente sair por seus poros. Esse Dom é ensinado por um espírito do fogo.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Instinto Primitivo (dificuldade 6) e gasta um ponto de Fúria. Esse Dom permanece ativo por dois turnos para cada sucesso obtido. Qualquer Garou em um raio de 9m de distância do Portador que gastou o ponto de Fúria recebe um nível de dano letal automático e inabsorvível. Se o teste para usar o Dom resultar em uma falha crítica, o Portador da Luz perde todos seus pontos temporários de Fúria.

MET: Dom *Intermediário*. Esse Dom exige o gasto de uma Característica de Fúria e um teste Social (reteste com *Instinto Primitivo*). Se for bem sucedido, todos os Garou no raio do número de passos igual ao nível de Gnose do Portador recebem um nível automático de dano letal para cada Característica de Fúria gasta. Esse Dom dura por um número de turnos igual ao nível de *Instinto Primitivo* do Portador e não diferencia entre amigos ou oponentes — até mesmo o próprio Portador não está imune. Uma armadura não protege contra esse dano e ele não irá matar um Garou — qualquer Garou que morreria com o dano recebido é levado à inconsciência, apesar de que ele ainda pode receber danos normalmente durante esse período. Perceba que apesar de algumas tribos apreciarem o valor desse Dom para aplacar surtos de ira desnecessária, expor seus supostos amigos e aliados ao fardo desse Dom sem uma razão *muito* boa, provavelmente fará com que o Portador ganhe alguns inimigos, se também não corresponder a uma perda de Renome.

• **Buscar o Vácuo (Nível Quatro)** — O mantra pronunciado para esse Dom é *Ohm-Há-As-Kha-Prem*. A Umbra, também chamada de Terra dos Espelhos, é um vácuo vazio de matéria verdadeira e construída com nada mais do que fios efêmeros de substância espiritual. Muitos Garou são confiantes em viajar dentro da Umbra. Eles devem encontrar seu destino e chegar até lá através de trilhas da lua ou farejando o rastro de espíritos. Os Portadores que usam esse Dom têm uma certa facilidade em chegar a qualquer lugar nas Terra dos Espelhos — desde que outro Garou ou espírito já esteja lá. Usar esse Dom leva o lobisomem diretamente para o local escolhido por ele, não importando onde ele esteja no momento. O Portador da Luz deve estar na Umbra para usar esse Dom. Ele é ensinado por um espírito da sombra.

Sistema: O Portador da Luz que utiliza esse Dom deve falar o mantra enquanto está na Umbra. Ele também deve ter algum pedaço do Garou que ele está “buscando”, normalmente uma parte do corpo do lobisomem (um tufo de cabelo, um dente, uma garra) ou uma das posses do Garou (uma arma, uma peça de

roupa). No caso de viajar até um espírito específico, o Portador só pode viajar até espíritos com quem ele literalmente lutou (apesar de que a “luta” pode ser uma disputa de raciocínio e inteligência, e não precisa ser, necessariamente, um conflito combativo). O jogador então testa Raciocínio + Enigmas. A dificuldade do teste baseia-se na localização do alvo. Se o alvo estiver na Umbra Rasa, dificuldade 7. Na Umbra Profunda, dificuldade 8. E, por fim, na Umbra Negra, dificuldade 9.

MET: Dom *Intermediário*. Um Portador que use esse Dom só precisa repetir o mantra e segurar um pedaço ou uma posse valiosa do Garou que ele quer encontrar na Umbra. No caso de espíritos estarem sendo procurados, apenas aqueles a quem o Portador tenha derrotado em alguma forma de competição podem ser alvos desse Dom. Uma vez que essas condições sejam cumpridas, o Portador da Luz Interior faz um teste Mental (reteste com *Enigmas*) para encontrar a rota mais segura e mais direta a seu objetivo. A critério do Narrador, jornadas particularmente longas podem exigir vários testes a cada determinado período de tempo. A dificuldade desse teste depende da localização do alvo individual — na Penumbra a dificuldade é de seis Características, na Umbra Rasa é de oito Características, a Umbra Profunda tem dificuldade de dez Características e a Umbra Negra de doze Características.

• **Liberção da Carne (Nível Cinco)** — O mantra a ser pronunciado por esse Dom é *Ohm-waha-guru-dhayan*. Alguns Portadores da Luz Interior (principalmente aqueles entre os Tranqüilos) afirmam que toda carne é fraca e, como uma âncora, arrasta consigo o espírito. Os Portadores que usam esse Dom se encontram “liberados” de suas formas físicas, tornando-se insubstanciais e incorpóreos.

Sistema: Nenhum teste é necessário para se tornar incorpóreo, mas o jogador deve gastar um ponto de Gnose para reduzir a forma física do Portador para uma forma insubstancial. Quando esse Dom é ativado, o Portador se torna literalmente como um fantasma prateado de sua forma física e pode ser visto com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7). O Portador não pode realizar ações a não ser por se movimentar e até mesmo isso necessita de grande concentração. Para se mover de um lugar para outro, o jogador deve fazer um teste de Raciocínio + Meditação (dificuldade 7). Só um sucesso é necessário para o movimento, mas a forma fantasmagórica não andarão mais rápido do que a velocidade normal de caminhada do lobisomem. Uma falha indica que o personagem não pode se mover, uma falha crítica no teste interrompe a concentração do Portador impedindo-o de permanecer na forma não-corpórea, além de reduzir sua Gnose a zero. O Portador da Luz pode ficar na forma incorpórea por quanto tempo quiser e não pode ser ferido fisicamente por outras criaturas físicas *ou* espíritos. Para voltar à uma forma física e corpórea, o Portador gasta outro ponto de Gnose e sua forma fantasmagórica se torna corpórea imediatamente.



MET: Dom Avançado. Ao gastar uma ação e uma Característica de Gnose, o Portador da Luz Interior pode se tornar completamente insubstancial e invisível. Apenas aqueles que fizerem um teste Mental bem sucedido (reteste com **Prontidão**) podem detectar o Portador enquanto ele estiver nesse estado. Nem os espíritos e nem criaturas físicas podem ferir um Portador nessa forma e ele também não é afetado por Dons ou ataques que espíritos. O Narrador tem a palavra final se algo pode ou não ferir o Portador, mas tais danos devem ser **extremamente** raros ou a essência do Dom se perderá. Enquanto está nesse estado, o Portador só pode viajar de um lugar para o outro em velocidade normal de caminhada, apesar de que obstáculos físicos ou espirituais não serão desafios. Devido a intensa concentração necessária, um teste Mental (reteste com **Meditação**) contra uma dificuldade de seis é necessário para invocar a concentração necessária para se mover. Uma falha indica que o Portador não pode ir a lugar nenhum naquele turno. O Portador pode voltar a sua forma física gastando outra Característica de Gnose.

• **Forma de Pensamento dos Doze Ministros (Nível Seis)** — O mantra a ser dito para esse Dom é *Ohm-ka-la-rim-sa-ka-la-rim-ha-ka-la-rim*. Esse Dom permite a um Portador atingir o verdadeiro equilíbrio espiritual por um momento. Nesse momento, todos os desejos extremos e as emoções impuras são

afastadas por um jorro incontrolável do Eu. Um estalar de energia viaja como um raio a cada um dos pontos de chakra do Portador. Dura apenas um segundo e então se esvai. Mas ao despertar, o Portador é deixado mais poderoso e brilhando com uma aura de luz verde. Existem apenas um punhado de Portadores que foram dignos o suficiente para aprender esse Dom e ele só pode ser ensinado por um avatar da Quimera.

Sistema: O jogador gasta um ponto temporário de Gnose, Fúria e Força de Vontade. Pelo restante da cena, o Garou ganha uma série de bônus de Características: +2 de Percepção, +3 de enigmas, +3 de Empatia e +2 de Briga. Existem outros dois benefícios. Primeiro, qualquer Garou que esteja a três metros do Portador que usa esse Dom descobre que seus níveis de Gnose temporários são restaurados. Além disso, esse Dom aniquila qualquer corrupção que estivesse contida no lobisomem que usou o poder. Assim, qualquer mácula da Wyrn que o personagem tinha desaparecerá.

MET: Esse poderoso Dom exige o gasto de uma Característica de Força de Vontade, Gnose e Fúria para ser ativado. Pelo restante da cena, o Portador da Luz Interior torna-se um impressionante equilíbrio de habilidade marcial e acuidade mental. Ele é considerado como se tivesse duas Características a mais em todos os testes Mentais e recebe três níveis adicionais em **Enigmas** e **Empatia**, assim como dois níveis adicionais

em **Briga** — esses bônus pode fazer com que ele exceda os limites normais de Características e Habilidades. Além disso, qualquer outro Garou que esteja a três passos do Portador quando ele ativa o Dom tem suas Características de Gnose imediatamente restauradas a seu máximo e o Portador que usa o Dom é automaticamente purgado de qualquer mácula da Wyrm.

Dons de Campo

Os Dons abaixo são segredos bem guardados, abertos apenas para aqueles membros dos respectivos “campos” que os encorajou em primeiro lugar. Esses poderes são destinados a ajudar os Portadores de diferentes seitas e subgrupos a alcançar qualquer objetivo que os separe do resto de sua tribo.

Devoradores-de-Demônios

Os Devoradores-de-Demônios (ou, “Os Sucessores Celestiais do Devorador-de-Demônio) favorecem Dons que dão peso e poder a seus objetivos, que é livrar o mundo de todos os demônios. Os Devoradores-de-Demônios, talvez mais do que qualquer outro campo, baseiam-se em seus Dons para ajudá-los em sua missão.

- **Sentir os Endemoniados (Nível Um)** — A diferença entre um servo da Wyrm e um mortal possuído por um demônio é sutil. Enquanto a maioria dos demônios emana uma mácula da Wyrm perceptível, estranhamente alguns parecem ser capaz de se mascarar e escapar de tal percepção. Além disso, Sentir a Wyrm não identifica a natureza da mácula, então a natureza da criatura (que é um demônio) passa despercebido, o que pode ser percebido tarde demais. Esse Dom ajuda a contornar esse problema. Ele não dá um sentido literal, mais do que um espiritual — o olho na mente do Devorador-de-Demônios registra essa interrupção no tecido da realidade e percebe a fonte demoníaca. Esse Dom é ensinado por um chimerling.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade depende da proximidade e intensidade do demônio (ou da vítima possuída por um deles). Sentir um único demônio no mesmo quarto seria dificuldade 6, sentir um demônio do outro lado de um rua lotada de pessoas seria dificuldade 7 e detectar a influência infernal de um demônio após a criatura já ter partido seria dificuldade 8.

MET: Esse Dom funciona exatamente como o Dom: **Sentir a Wyrm**, exceto que ele permite a detecção e identificação de quaisquer demônios e energias demoníacas na área. Apesar de **Sentir a Wyrm** também poder ser usado para detectar demônios, ela não os identificará como qualquer outra coisa a não ser uma fonte genérica de “mácula da Wyrm”, por isso muitos Portadores aprendem esse Dom caso esperem ver várias batalhas contra demônios, para melhor e mais rapidamente identificarem seu verdadeiro adversário.

- **Devaneio de Kol-Kin (Nível Dois)** — Os demônios são trapaceiros maliciosos inclinados para o caos. Suas almas foram corrompidas pela Wyrm de tal

Lobisomens e Demônios

Só porque dizemos “demônio”, nós não necessariamente queremos dizer das criaturas de **Demônio: A Queda**. Na cosmologia de **Lobisomem**, demônios como os anjos caídos judaicos-cristãos não existem. Porém, na tradição animista dos Portadores da Luz asiáticos, os demônios são encarados de forma diferente. Para alguns Portadores, demônios são simplesmente espíritos maléficos que existem livremente no mundo para causar danos e outras vezes são capazes de possuir mortais indispostos (ou dispostos). Deixados a cargo da interpretação, isso pode parecer terrivelmente parecido com Malditos e fomori, e talvez sejam compreendidos dessa forma. Fica inteiramente a cargo do Narrador qual interpretação é mais favorável ao jogo, seja com os personagens de **Demônio: A Queda** ou simplesmente outra deturpação de antigos inimigos da Wyrm.

forma que há pouca humanidade real em seu interior, independente de como eles pareçam externamente. Eles não podem ser confiados. Eles não podem ser deixados sozinhos. Esse Dom ajuda a prendê-los e a impedi-los por um tempo. Os olhos do Portador tornam-se espelhos pálidos, brilhando levemente mesmo na luz do sol. Qualquer demônio que olhar para os olhos do Portador ficará em silêncio, incapaz de mover ou falar. É dito que essa habilidade foi passado a partir do progenitor do grupo, Zhong Kui, que a usou para manter um demônio em xeque enquanto sua matilha se preparava para a matança. Esse Dom é ensinado por um Luno.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose. Nenhum teste é necessário para ativar o Dom. Os olhos do Portador tornam-se reflexivos e qualquer demônio (ou pessoa dominada por um deles) que fitar os olhos do Portador entram em um tipo de transe (perceba que o alvo não pode ser possuído por **Malditos**, apenas demônios e seus vassalos são afetados por esse poder). O demônio recebe um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) no começo para resistir ao poder dos olhos do lobisomem. Esse Dom fica ativo enquanto o Portador da Luz Interior manter seu olhar (piscar não o interrompe) ou até que o demônio seja atacado. Esse Dom funciona apenas em um demônio ou indivíduo possuído por demônios por vez.

MET: Dom **Básico**. Ao gastar uma Característica de Gnose e fazer contato visual com um demônio ou alguém possuído por um deles, o Portador da Luz essencialmente paralisa a criatura — ela não pode mover ou fazer qualquer ação, até mesmo falar, enquanto o Portador mantiver seu olhar. Um demônio pode fazer um único teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Portador da Luz ou seu nível de Gnose (o que for maior) para tentar se livrar. Uma falha indica que ele está preso. Atacar ou ameaçar diretamente o demônio cancela esse Dom imediatamente e ele não poderá ser tentado

novamente em tais oponentes pelo resto da cena. Um Portador da Luz Interior só pode escolher um alvo com esse Dom por vez.

O Fio Sagrado

Os *ksatriyas* do campo do Fio Sagrado dos Portadores da Luz Interior tendem a se focar em Dons que dão a eles a habilidade de passar sua sabedoria a seus alunos de forma mais efetiva e Dons que ajudam suas habilidades de combate para proteger seus fardos.

- **Chamar a Arma (Nível Dois)** — A casta guerreiro-professor do Fio Sagrado é capaz de focar-se nos poderes místicos por trás de cada palavra. Até mesmo um *ksatriya* sem uma arma pode conjurar uma usando nada mais do que o som de suas próprias palavras. Esse Dom é ensinado por um espírito do vento.

Sistema: O Portador da Luz invoca uma oração (leva um turno completo para fazer isso). O jogador então gasta um ponto de Gnose e testa Raciocínio + Lingüística (dificuldade 6). O primeiro sucesso conjura uma cimitarra fantasmagórica e translúcida do ar. A lâmina curvada como lua causa um dano base equivalente à Força (letal), com uma dificuldade para acertar igual a 7. Cada dois sucessos além do primeiro aumenta a parada de dano causado pela arma. Se o jogador tiver três sucessos, uma lâmina opaca será criada (feita essencialmente de vento congelante) que causa Força +1 de dano letal, com uma dificuldade de 7 para acertar. A arma dura até o fim da cena e então desaparece em uma nuvem de pó.

MET: Dom **Básico**. Gastando um turno inteiro em oração (apenas ações defensivas) e gastando uma Característica de Gnose, o Portador da Luz pode conjurar uma cimitarra fantasmagórica de puro ar. Essa lâmina é considerada igual a uma espada comum, para propósitos de Características Bônus, dano e assim por diante. Porém, apenas o próprio Portador da Luz pode manejá-la e caso ela caia ou ele seja desarmado de alguma maneira, ela desaparece e o Dom precisa ser usado novamente. A espada permanece por uma cena, caso fique na mão do usuário do Dom.

- **A Calma do Tutor (Nível Dois)** — Os Portadores da Luz Interior do Fio Sagrado são professores, antes de mais nada. Eles possuem grande amor em compartilhar informações e iluminar os outros ao conhecimento, aqueles com esse Dom podem descobrir que seus alunos são um pouco mais “iluminados” do que os outros. Com ele, um *ksatriya* pode realmente abrir a mente de um aluno um pouco mais do que ela é, permitindo ao aprendiz absorver mais informação, mais rapidamente. Esse Dom é ensinado por um espírito ancestral dos Portadores da Luz Interior.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Expressão (dificuldade é 10 menos a Inteligência do aluno). Cada sucesso dá ao aprendiz um número de dados bônus em um teste que utilize a Habilidade em específico. O aprendiz não pode usar esses dados bônus em qualquer Habilidade, apenas em uma única Habilidade a escolha do *ksatriya*.

Se o Portador da Luz do Fio Sagrado exigir que aqueles dados devam ir para um teste envolvendo a Habilidade de Investigação, então o aprendiz não tem escolha a não ser colocar os dados em um único teste envolvendo Investigação.

MET: Dom **Básico**. Ao ensinar uma lição e fazer um teste Social (reteste com **Expressão**, o professor não pode demonstrar piedade) com seu pupilo, o Portador da Luz Interior deve propor a seu aluno um número de Características igual a seu nível de **Expressão** em um teste simples envolvendo uma Habilidade de sua escolha. O aluno escolhe quando essas Características bônus são aplicadas, apesar de que ele deve usá-las na Habilidade especificada quando o Dom é usado. Usos múltiplos com uma mesma Habilidade não são cumulativos e um aluno não pode receber mais aplicações desse Dom ao mesmo tempo do que suas Características de Força de Vontade ou um número maior que os níveis de **Expressão** do usuário do Dom, o que for menor. Esse Dom não pode ser usado no próprio Portador da Luz, apesar de que pode ser usado para uma Habilidade que o aluno possua em nível igual ou maior que o próprio *ksatriya* que o ensina — algumas vezes os olhos inocentes dos menos experientes vêem novas formas de fazerem as coisas que até mesmos os antigos mestres ainda não percebem. Esse Dom dura pelo resto da sessão ou até que as Características bônus sejam usadas.

- **Olhos da Ignorância (Nível Cinco)** — O *ksatriya* que usa esse Dom pode olhar nos olhos de um alvo e, por um período de tempo, literalmente arrancar todo o seu conhecimento, deixando o alvo ignorante e inepto. Esse Dom pode ser ensinado por um espírito-coruja.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Um sucesso nesse teste permite a “saber” intrinsecamente os Conhecimentos do alvo (e os pontos em cada Conhecimento). Além disso, para cada sucesso, o *ksatriya* pode subtrair dois pontos das características de Conhecimento do alvo. Esse Dom dura por um dia, ponto no qual o *ksatriya* perde os pontos de Conhecimentos adquiridos e o alvo recupera os que foram “perdidos”.

MET: Dom **Avançado**. Ao gastar uma Característica de Gnose e fazer um teste de Gnose contra a Força de Vontade do alvo, o Portador da Luz Interior pode subtrair um nível de Habilidade relacionada a conhecimento para cada Característica permanente de Gnose que ele tiver. Além disso, pela duração do Dom, o Portador ganha os níveis de Habilidade que seu alvo perde, até seu máximo de Habilidade (níveis extras além desse limite são simplesmente perdidos). Alguns exemplos do tipo de Habilidade que podem ser alvo desse Dom incluem **Acadêmicos**, **Computador**, **Enigmas**, **Direito**, **Cultura**, **Medicina**, **Ocultismo**, **Ciência** e **Sobrevivência**. Habilidades mais físicas ou intuitivas como **Esportes**, **Briga**, **Esquiva**, etc. não podem ser roubadas com esse Dom. O Narrador tem a palavra final

sobre quais Habilidades podem ou não podem ser alvos do Dom. Esse Dom dura o resto da sessão, tempo no qual o alvo imediatamente recupera suas Habilidades perdidas e o Portador da Luz Interior as perde, também, de imediato.

Mensageiros do Êxtase

Os Mensageiros do Êxtase apóiam-se em suas flexíveis e aéreas formas físicas para completar suas missões como mensageiros cósmicos. Seus Dons refletem tal apoio.

- **Ossos de Pássaro (Nível Três)** — Os Mensageiros do Êxtase são conhecidos por serem notoriamente leves. Seus corpos, pouco mais do que ossos e músculos bem torneados, podem se mover rápido e são parcialmente flexíveis devido a seus lendários ossos “ocos”. Isso os permite correr rapidamente sobre quase qualquer substância.

Sistema: O Mensageiro do Êxtase é capaz de correr em praticamente qualquer substância sem penalidade. O teste é sempre de Destreza + Esportes, mas a dificuldade é variável, dependendo do perigo, complexidade ou fragilidade da superfície.

| Superfície | Dificuldade |
|------------|-------------|
| Água | 5 |
| Neve | 6 |
| Lava | 7 |
| Lâminas | 8 |
| Parede | 9 |
| Teto | 10 |

MET: Dom *Intermediário*. Esse Dom permite ao Portador da Luz correr sobre praticamente qualquer superfície sem sofrer penalidade, desde que ele não pare de correr enquanto atravessa. Na maioria das vezes esse Dom é automático, desde que as condições sejam cumpridas, mas, a cargo do Narrador, superfícies verdadeiramente perigosas como lava ou superfícies estranhas como o teto podem exigir um teste Físico (reteste com *Esportes*) para serem atravessados com sucesso.

- **Salto de Sete Milhas (Nível Três)** — O nome desse Dom é um pouco errôneo, uma vez que ele, tecnicamente, não permite a um Mensageiro do Êxtase saltar sete milhas no ar. O que ele faz, no entanto, é aumentar efetivamente a rigidez e tensão de seus músculos, tornando o Portador um adversário leve e poderoso. Ele pode se mover rapidamente, saltar alturas incríveis e aterrizar de forma segura. Esse Dom é ensinado por qualquer espírito-pássaro.

Sistema: Uma vez aprendido, esse Dom está sempre “ligado”. Ele permite ao Mensageiro do Êxtase *triplicar* sua distância de salto (*Lobisomem*, pág. 197).

MET: Dom *Intermediário*. Uma vez aprendido, esse Dom permite ao Portador da Luz triplicar as distâncias de seus saltos e dá a ele um reteste automático de graça em todos os testes não-combativos que envolvam saltos.



Rituais

As tradições dos Portadores da Luz Interior incluem muitas cerimônias e costumes, muitas das quais se traduzem diretamente em rituais sobrenaturais. Muito do que um Portador da Luz aprende é exemplificado através desses rituais. Os rituais não são meramente um meio para um fim, não são ferramentas destinadas a dar uma nova habilidade ou poder. Eles executam tradições destinadas a dar aos Portadores uma compreensão mais profunda de si mesmo, de sua tribo e seus ancestrais — e como tudo isso se conecta com a Mãe Esmeralda. Sim, eles frequentemente vêm com benefícios dados pelos espíritos. Mas até mesmo sem essas bênçãos, o Portador da Luz ainda executaria os rituais porque é um dever dele como membro da tribo. A maioria dos rituais entre os Portadores da Luz Interior não são secretos, já que são destinados para que todos os compreendam e (quando estiverem prontos) executem.

Rituais de Pacto

O Ritual do Encontro

Nível Um

A população de Portadores da Luz Interior vivos diminui a cada dia e, como tal, muitos da tribo se consideram sortudos quando encontram um novo (ou anteriormente desconhecido) Portador. Esse ritual, conhecido na Índia como o “Ritual do *Namah-te*” e na China como o “Ritual do *Gong Xi*”, é destinado a permitir que dois membros da tribo se cumprimentem com o respeito apropriado. O ritual é uma saudação tradicional que foi usada por muitos séculos. Dois Portadores que se encontrem pela primeira vez colocam a palma de suas mãos contra seus peitos e curvam suas cabeças um para o outro. Eles se mantêm curvado por quanto tempo for necessário e então cada Garou pega um punhado de cinzas ou de solo e unta a testa do outro Portador com isso. Por fim, ambos Portadores murmuram uma oração para Gaia. Os sentidos desse ritual são muitos. É um desejo de uma amizade duradoura, mas também é o desejo impronunciável de ter ambas as mentes unidas em serviço a Gaia (a Mãe Esmeralda) e o Imperador de Jade. Ambos os Garou são iguais aos olhos dessas duas forças cósmicas, mesmo se não forem tecnicamente do mesmo posto. Nesse encontro, os egos são colocados de lado e os dois são — apesar de rapidamente — unidos a serviço de Gaia.

Sistema: Um Portador da Luz Interior só pode executar esse ritual quando encontrar outro Portador pela primeira vez. Se os dois já se encontraram antes, o ritual pode ser executado, mas sem nenhum benefício espiritual. Cada Portador curva sua cabeça por um número de minutos igual ao Posto do *outro* Portador da Luz. Quando o ritual é completado, o jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade 6). Se 1 ou 2 sucessos forem obtidos, o Portador ganha um único dado para qualquer teste Social que envolva o Garou encontrado.

Porém, se 3 ou mais sucessos forem obtidos, o Portador também ganha um ponto de Força de Vontade junto com o dado de bônus.

MET: Ritual *Básico*. Uma vez que o ritual seja executado como descrito anteriormente, o mestre do ritual deve fazer um teste Social padrão (reteste com *Rituais*, o outro Garou não pode demonstrar piedade); se for bem sucedido, ele é considerado como tendo duas Características a mais em todos os testes Sociais amistosos com o outro Garou pelo resto da sessão. Esse ritual pode ser usado apenas uma vez quando se encontra um outro Portador da Luz pela primeira vez. A cargo do Narrador, o uso bem sucedido desse ritual quando se encontrar um Portador proeminente ou espiritualmente importante pode dar ao mestre do ritual uma Característica temporária de Força de Vontade.

Expulsão do Ego

Nível Quatro

Esse ritual permite um Portador da Luz Interior a amortecer seu próprio ego para que ajude aqueles mais próximos a ele (normalmente sua matilha ou *sentai*). O lobisomem medita por uma hora sob a lua e continuamente recita, na linguagem em que quiser, as seguintes palavras: “Dou meu corpo aos famintos, meu sangue aos sedentos, minha pele aos nus e meus ossos como combustível para aqueles que sofrem do frio. Dou minha boa sorte aos azarados e que o ar de minha vida restaure os mortos. Que a vergonha me apeteça se eu recuar desse sacrifício! Que a vergonha alcance todos os que hesitarem em aceitá-lo!” Aqueles que ele escolhe ajudar com esse ritual descobrem seus espíritos mais leves e uma agudeza renovada em suas mentes.

Sistema: O jogador testa Força + Rituais (dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade para cada lobisomem em sua matilha ou *sentai* que ele pretende ajudar com esse ritual. Se ele desejar estender os benefícios desse ritual a outra matilha ou *sentai*, ele deve gastar dois pontos de Força de Vontade para cada indivíduo que não esteja em sua matilha. Pelo período das próximas 24 horas, aqueles “abençoados” com as vantagens desse ritual podem ignorar todas as penalidades de fermento. Ao final desse período, o Portador da Luz que executou o ritual *deve* dormir por oito horas completas. Até que ele o faça, ele age com uma dificuldade de +1 em todos os seus testes.

MET: Ritual *Avançado*. Ao meditar por uma hora em sua forma natural e ser bem sucedido em um teste Físico (reteste com *Rituais*) contra uma dificuldade de cinco Características mais uma Característica para cada membro de sua matilha/*sentai*, o Portador da luz pode deixar a si mesmo e seus companheiros imunes a todas as penalidades de fermentos pelo resto da sessão/dia. Cada companheiro protegido por esse ritual custa ao Portador uma Característica de Força de Vontade, gasta quando o ritual é completado. Ele pode tentar incluir Garou que não são membros da matilha com esse ritual, mas tais indivíduos adicionam três Características na dificuldade

desse ritual e costumam duas Características de Força de Vontade ao invés de apenas uma. Qualquer interrupção a sua meditação força o Portador a começar o ritual novamente — ele deve permanecer fora do contato de todos durante o período de meditação, dentro e fora do jogo. Depois que a duração do ritual passar, o Portador não pode fazer nada exceto dormir pelas próximas oito horas, e tem uma penalidade de uma Característica em todas as ações feitas durante esse tempo.

Thaipusam

Nível Três

O ritual chamado “Thaipusam” é um ato de consagração destinado a separar um Portador da Luz Interior do mundo profano e oficialmente torná-lo parte da grande esfera sagrada. Poucos Portadores o praticam. Ele é mais proeminente entre os Portadores da Índia, apesar do fato de que suas origens estão entre os povos nativos da Malásia. Assim como suas raízes, o Thaipusam é um ato de perfuração ritualística. O Portador, após lavar suas mãos com leite e mel, perfura sua própria carne para colocar um anel. Enquanto canta o mantra universal (*Ohm*), sal é esfregado no ferimento para aumentar a dor e assegurar que ele não se cure imediatamente. O anel não precisa ser feito de qualquer material específico, apesar de que os Portadores favorecem anéis simples de aço, jade ou hematita, apesar de que alguns decoram seus corpos com adornos mais ornamentados. A localização da perfuração no corpo também é insignificante. Muitos furam suas orelhas, lábios, mamilos e alguns até mesmo vão mais longe ao furar suas genitálias, a carne ao redor da garganta ou pedaços de pele apertados em suas testas. Muitos anciões Portadores da Luz podem ser vistos com incontáveis anéis adornando seus corpos.

Sistema: O jogador testa Vigor + Rituais (dificuldade 7). Se o teste for bem sucedido, o mestre do ritual recebe um único e inabsorvível nível de dano agravado. Pelo mês que segue à execução do ritual, o Portador da Luz pode entrar e sair livremente da Umbra, sem precisar de um teste. Meramente ao se concentrar na dor purificadora do *Thaipusam* permite a ele passar entre mundos com um simples pensamento. Esse ritual só pode ser executado (por seus benefícios) uma vez por ano.

MET: Dom *Intermediário*. Ao executar uma cerimônia apropriada e fazer um teste Físico (reteste com *Rituais*), o Portador imediatamente sofre um nível de dano agravado, que não pode ser bloqueado por armadura ou qualquer outra forma de defesa. Desde que essas condições sejam cumpridas, por um mês lunar completo, ele pode entrar e sair da Umbra sem precisar fazer um teste de Gnose. Tudo que precisa é de uma superfície refletora. Se as sessões da crônica forem geralmente tidas distantes da duração do ritual para que ele deixe de ser útil, o Narrador pode estabelecer que a duração normal do ritual é alterada a um número definido de sessões. Geralmente entre duas e quatro sessões é o suficiente. O dano causado pelo ritual pode ser curado normalmente, sem qualquer consequência ao ritual.

Ritual do Reequilíbrio

Nível Três

Essa variação do Ritual de Renúncia foi tudo, menos perdida — alguns Portadores da Luz o conhecem e o enxergam como a única forma de aumentar os números da tribo. Nesse ritual, um Garou de outra tribo perde sua afiliação tribal e torna-se um Portador da Luz de sangue, se não nascimento. O Garou que deseja se tornar um Portador não pode executar esse ritual em si mesmo; ele deve ser executado nele por um mestre de ritual disposto e capaz. Nesse ritual, o mestre do ritual deve levar o Garou sob a lua nova e juntos eles devem ficar em um corpo de água corrente (um riacho ou rio serve). O mestre do ritual deve, com uma garra, entalhar o glifo dos Portadores da Luz Interior no corpo do Garou e deixar o sangue se misturar com a água corrente. O Garou não deve deixar esse ferimento cicatrizar-se imediatamente, e deve permitir que ele demore e torne-se uma cicatriz natural. Após sete dias passados, o Garou é agora um membro completo da tribo dos Portadores da Luz Interior, independentemente de sua tribo de origem.

Sistema: O ritual é executado de acordo com a descrição acima. O jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade igual a Fúria +2 do Garou alvo, até um máximo de 10). O ritual retira a tribo do Garou e também remove qualquer aspecto de Posto. Os Garou que recebem voluntariamente esse ritual começam no Posto 1. O Garou pode manter seus Dons que aprendeu com sua tribo antigo, mas é improvável que aprenda Dons novos, a não ser em circunstâncias muito especiais. Porém, os Dons de Portadores da Luz Interior estão disponíveis a ele agora. O Garou nunca poderá retornar a sua antiga tribo, nem irá ganhar o favor de seu antigo totem tribal.

MET: Ritual *Intermediário*. Ao executar uma cerimônia de purificação e fazer um teste Social (reteste com *Rituais*) contra uma dificuldade de duas Características mais o nível de Fúria do Garou alvo, o Portador da Luz pode lavar seu alvo de antigas alianças e recebê-lo na tribo dos Portadores da Luz Interior. O Garou alvo desse ritual se torna Cliath mais uma vez, agora da tribo dos Portadores da Luz Interior — apesar de ainda reter os Dons aprendidos de sua antiga tribo, é extremamente improvável que os espíritos de sua antiga tribo estejam dispostos a ensinar ao desertor novos Dons e ele nunca poderá voltar, independentemente das circunstâncias. Apenas Garou que estejam dispostos a isso podem aceitar esse ritual.

Rituais de Caern

Ritual do Coração Pulsante

Nível Cinco

Nos dias de hoje, os caerns dos Portadores da Luz são lugares particularmente vulneráveis. Existe, porém, um perigoso ritual da tribo que alguns aprenderam a usar caso seu caern esteja ameaçado e além da habilidade de seus guardiões para protegê-lo. Com esse ritual, um Portador

da Luz pode levar o poderoso coração do caern para seu **próprio** coração e esconde-lo para que seu poder seja plantado em um novo local, ou pelo menos adicionado à força de um caern já existente. Ao executar esse ritual, um único Portador da Luz Interior deve primeiro ser bem sucedido em executar o Ritual de Abertura de Caern. Uma vez que esteja completo, o lobisomem deve então consumir alguma parte da terra ao redor do caern — isso pode ser feito com a terra do chão, água de um lago ou até mesmo pedaços de tijolo ou concreto se for um caern urbano. Por fim, o Portador deve implorar ao espírito totem do caern, implorando e bajulando até que o coração do caern seja abdicado por um tempo, levado até o órgão ainda pulsante do Portador da Luz Interior. Mas esse ritual tem um grande preço. O Portador da Luz que assume esse fardo morrerá depois de executar o ritual, já que sua carne é simplesmente frágil demais para lidar com as potentes energias que acompanham o espírito do caern. Seu tempo para colocar novamente o coração do caern na carne da Mãe Esmeralda é bastante limitado. O conhecimento desse ritual é extremamente raro.

Sistema: Como dito, o Portador da Luz deve primeiro abrir o caern usando o Ritual de Abertura do Caern. Após consumir uma parte do caern, o jogador deve fazer um teste para que seu Portador da Luz entre em uma disputa de súplicas e pedidos contra o espírito totem do caern. O jogador do mestre do ritual testa Carisma + Performance, com uma dificuldade igual ao nível do caern +4. Até mesmo um simples sucesso permite que o coração do caern seja “carregado” pelo Portador da Luz, mas cada sucesso aumenta o tempo que o Portador pode “carregar” o caern consigo. Um sucesso permite que o Portador da Luz mantenha o caern em seu interior por um número de **horas** igual a 10 menos o nível do caern. Cada sucesso além do primeiro obtido no teste permite que um dia inteiro seja acrescentado no tempo permitido. Se o Portador da Luz tentar manter o caern em seu interior passado esse “tempo limite”, ele recebe um nível de dano agravado inabsorvível por hora, até morrer. Se o Portador da Luz Interior morrer, o caern morre e não pode ser recuperado.

“Liberar” o coração do caern em um novo local exige que um número de pontos **permanentes** de Gnose sejam gastos igual ao nível do caern. Se o Portador da Luz Interior não possuir a Gnose exigida para gastar, ele recebe dois níveis de dano agravado por ponto de Gnose que faltar. Ele deve gastar pelo menos **um** ponto permanente de Gnose dessa maneira ou o caern não será ancorado ao novo local. A qualquer momento enquanto estiver “carregando” o coração do caern, o Portador **pode** simplesmente rejeitar o espírito do caern e expulsá-lo de seu corpo sem nenhum teste ou gasto de Gnose — mas isso destrói o caern e ele não pode ser recuperado.

MET: Ritual **Avançado**. Após abrir o caern e consumir parte dele, o Portador da Luz deve implorar ao espírito totem do caern para permitir esse ritual, entrando, por fim, em um teste Social (reteste com **Performance**) contra uma dificuldade igual ao nível do

caern mais quatro Características. Se bem sucedido, o Portador da Luz Interior pode “carregar” o coração do caern em seu interior por um número de cenas/horas igual ao seu nível de **Rituais** — cada incremento além desse causa um nível de dano agravado, que não pode ser evitado ou curado de qualquer maneira até que o caern seja libertado. Se o Portador da Luz morrer antes de libertar o caern, esse morre junto com o Portador e não pode ser recuperado. A carga do Narrador, para propósitos dramáticos a duração desse ritual pode ser aumentada para dias ao invés de horas com o gasto de uma Característica permanente de Força de Vontade. “Liberar” o coração do caern em um novo local exige o gasto de um número de Características **permanentes** de Gnose igual ao nível do caern, se o Portador da Luz não tiver a quantia exigida de Gnose, ele completa a diferença ao custo de dois níveis de dano agravado por Característica de Gnose que falta. Ele pode fazer isso mesmo que o dano o mate, sacrificando sua vida para assegurar que o caern continue em seu novo local.

A qualquer momento enquanto “carrega” o caern, o Portador da Luz pode voluntariamente rejeitar o espírito do caern e expulsá-lo de seu corpo, mas isso destrói imediatamente o caern e ele não pode ser recuperado. Desnecessário dizer que tal ato vil é, talvez, a maior traição que um Garou pode executar e a menos que o Portador da Luz possa justificar a ação **extremamente** bem (para não dizer rapidamente), ele provavelmente enfrentará uma morte extremamente cruel nas mãos de seus companheiros Garou. Por outro lado, nenhuma forma de controle ou persuasão (sobrenatural ou não) pode forçar o Portador a abandonar o caern contra sua vontade — tais tentativas falham automaticamente. Ele deve fazê-lo de vontade própria, por bem ou por mal.

Rituais de Morte

Vigor do Falecido

Nível Dois

Duas coisas são importantes para muitos Portadores da Luz Interior: a veneração de sua ancestralidade e a obstrução da Fúria incontrolável. Esse ritual é uma resposta, de alguma forma, para ambos desses “deveres” dos Portadores.

Com esse ritual (que só pode ser executado na lua de nascença do lobisomem) um Portador da Luz conjura seus ancestrais para ajudá-lo a aprender algum controle (apesar de temporário) sobre sua raiva, ira e fúria. O Garou deve sentar no meio de uma sala vazia ou, se for em campo aberto, deve executar o ritual onde ninguém esteja à vista. Então, o Portador da Luz deve confeccionar um altar provisório para seus ancestrais, reunindo itens que eram importantes para seus ancestrais ou que de alguma forma simbolizam os falecidos. Por fim, o Garou também deve colocar duas tiras de papel, uma em cada palma da mão. Nessas tiras de papel, chamadas **kangshin**, deve estar escrita uma lista dos nomes de seus ancestrais. A partir daí, o Portador medita sobre seus antepassados e

busca iluminação vinda daqueles que vieram antes dele.

Quando a manhã chegar, o lobisomem descobrirá que sua Fúria foi diminuída. A fúria primitiva em seu interior foi aplacada e até o próximo amanhecer da lua de seu augúrio, o Portador pode tentar negar qualquer frenesi com uma simples memória da sabedoria de seus ancestrais. O vigor dos falecidos é então transferido, por um curto tempo, para o Garou.

Sistema: O Portador da Luz deve executar o ritual como descrito acima. O jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade 8). Se até mesmo um sucesso for obtido, o ritual é bem sucedido. Quando bem sucedido, o Portador da Luz pode tentar negar qualquer frenesi em potencial que possa acontecer até o surgimento da lua de seu augúrio. O jogador pode retestar qualquer teste de frenesi que falhou durante esse período, o resultado do segundo teste prevalece. Se o teste para executar o ritual falhar, nada acontece. Se surgir uma falha crítica, o Portador entra em um frenesi instantâneo que dura pelo restante da cena. Esse ritual só funciona quando executado sob a lua de nascença do Portador da Luz Interior.

Recomprar a Alma

Nível Dois

Também chamado de “Ritual de *Lalu-chilu*”, esse ritual é destinado a ajudar um Portador da Luz a rastrear a próxima encarnação de outro membro de sua tribo. As encarnações são importantes para os Portadores da Luz — quando um deles morre, acredita-se, enquanto seu espírito descansa por um tempo, a Mãe Esmeralda o devolve rapidamente para o mundo para fazer seu trabalho novamente. O dilema então é, por que não existe o mesmo número de Portadores da Luz Interior agora como tinha no início dos tempos? O problema é que não estão nascendo novos Garou. O corpo é como um vaso e apesar de estar no útero, ele está vazio da encarnação ancestral. Mas a biologia já é determinada. Apesar do espírito ancestral poder “tornar-se” uma nova criança, essa nova criança provavelmente *não* será um lobisomem dos Portadores da Luz. Assim, as encarnações ainda estão nascendo, mas como Parentes, não de Garou.

Para executar esse ritual, o mestre do ritual deve estar presente na morte do Portador da Luz cuja alma ele deseja rastrear. Uma vez que o Garou tenha falecido, esse ritual deve ser executado dentro de doze horas, ou não proverá resposta alguma. O Garou que executa o ritual mistura um pouco do sangue do Garou caído em uma tigela com a mesma quantidade de leite. O líquido deve ser misturado com os próprios dedos ou mãos do mestre do ritual, e então um pedaço de bolo ou pão deve ser colocado na mistura. O mestre do ritual come o alimento e, quando dormir pela próxima vez, ele receberá uma visão do recém-nascido que abrigará a próxima encarnação do Portador da Luz morto. Ele também receberá uma localização, mas nenhum nome ou outra informação pertinente. Muitos Garou que executam esse ritual então buscam o recém-nascido pego nessa migração de almas, na esperança de que um espírito campeador de

parentes estará lá e que a criança seja um Garou.

Sistema: O Portador da Luz Interior deve executar o ritual como descrito acima, com todas as condições presentes. O jogador testa Percepção + Rituais, e a dificuldade do teste é o nível de Fúria permanente do Garou falecido. Quanto maior os sucessos, mais duradoura a visão. Isso permite ao mestre do ritual ver detalhes com mais clareza, a identidade (ou outras informações pertinentes) da criança. A cargo do Narrador, o jogador pode testar Percepção + Investigação, com a dificuldade igual a 10 menos o número de sucessos obtidos no teste para execução do ritual. Esse teste pode permitir que o Portador da Luz pegue detalhes chaves que podem ajudar a rastrear a criança. Note que a presença desse ritual não garante que qualquer Portador da Luz passará por uma segunda encarnação; se todos os Portadores da Luz estivessem reencarnados, a tribo não teria espíritos ancestrais.

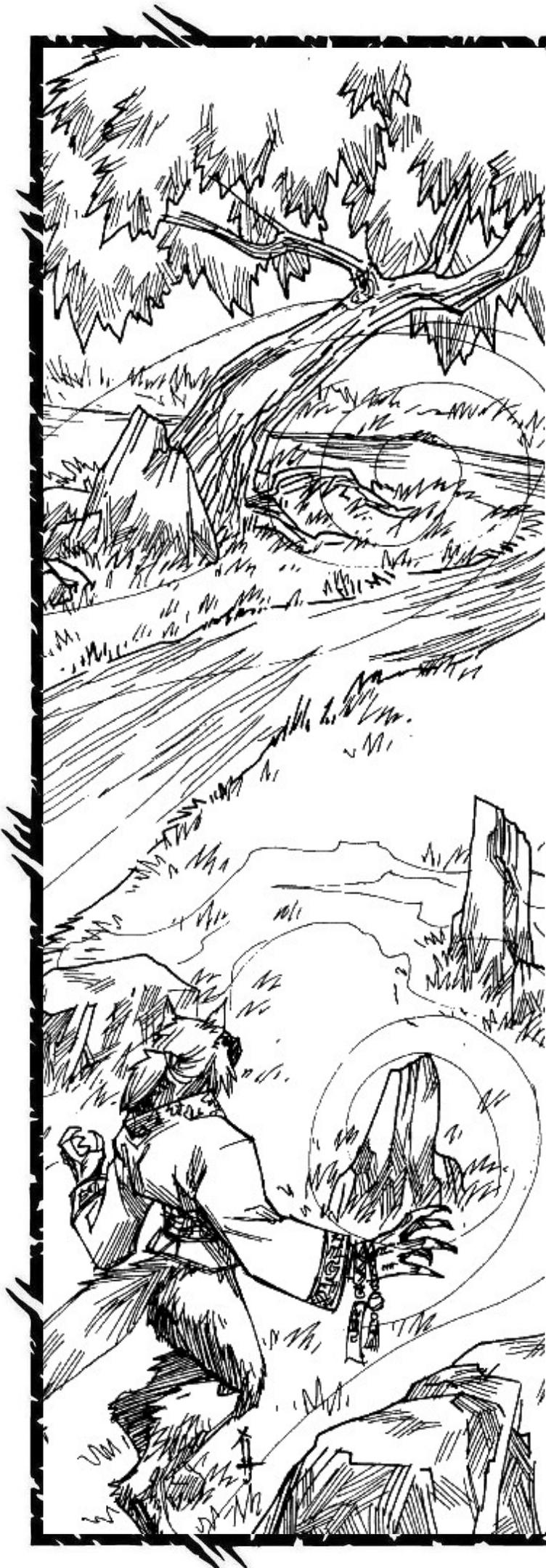
MET: Ritual *Básico*. Esse ritual deve ser executado exatamente como descrito acima, com todas as condições presentes. O Portador da Luz Interior então faz um teste Mental (reteste com *Rituais*) contra uma dificuldade igual à Fúria do Garou falecido. Se bem sucedido, o Portador da Luz descobre um número de fatos sobre a criança igual a seu nível de *Rituais*, além de uma informação adicional para cada Característica Mental que estiver disposto a gastar. A cargo do Narrador, o Portador pode também fazer um teste Mental (reteste com *Investigação*) para rastrear a criança, caso o ritual seja bem sucedido, apesar de que deve-se notar que esse ritual não age como um sistema infalível, é simplesmente uma coleção de visões e informações que deixam mais fácil que a criança seja rastreada. Note também que esse ritual não garante que um Portador da Luz receberá uma segunda encarnação, apesar de que caso ele não receba, esse ritual sentirá esse fato também.

Rituais Místicos

Ritual do Sábio

Nível Dois

Os Portadores da Luz, sempre em uma busca para responder os enigmas do cosmo, frequentemente viram-se para as adivinhações para resolverem alguns dos enigmas mais oblíquos do universo — algumas vezes até resolvendo questões que ainda não foram feitas. Existem muitas formas de adivinhações disponíveis aos Portadores (ou a qualquer pessoa, na verdade). Sciomancia é a adivinhação através de sombras ou da escuridão. A adivinhação através da fumaça é chamada de Capnomancia. A Onomancia é a adivinhação através das letras no nome de uma pessoa. Tephromancia é a adivinhação através das cinzas, catoptromancia é a adivinhação através dos espelhos e a Austromancia é a adivinhação que usa o vento como guia. Existem, também, outras ferramentas de adivinhação popular. A forma escolhida para a adivinhação não importa, apenas que o Portador da Luz a use e acredite nela. O Portador



da Luz Interior utiliza suas ferramentas divinatórias como apropriado (o que pode envolver arremesso de ossos, dados ou subir a um pico e examinar os ventos). Os itens diante dele então literalmente serão imbuídos com suas contrapartes espirituais. Os dados podem começar a rolar com vontade própria, os ventos podem começar a soprar e sussurrar nos ouvidos do Portador e as cinzas podem ser suspensas no ar e revelar uma face. As verdades secretas são transmitidas ao Portador da Luz, apesar de que não são particularmente claras à primeira vista.

Sistema: O mestre do ritual testa Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). Ele deve executar a adivinhação por pelo menos o tempo de uma cena inteira. Cada sucesso no teste para executar o ritual permite ao personagem “coletar” um dado adicional de enigmas que pode ser usado depois. Esses dados de bônus não precisam ser todos usados de uma só vez (Por exemplo, Matthias Gira-Céus executa o ritual e consegue quatro sucessos que se transformam em dados para testes futuros de Enigmas. No dia seguinte, ele tenta resolver uma charada frustrante dada a ele por seu mentor, então ele usa três dos quatro dados. Na noite seguinte, ele está contemplando estrelas, buscando a verdade de sua missão nos corpos celestiais e acrescenta seu último dado de bônus no teste de Enigmas pedido pelo Narrador). O dado adicional, se não usado após 24 horas, perde-se. Um Portador da Luz só pode executar esse ritual uma vez por semana e assim não pode acumular os bônus desse ritual por executá-lo várias vezes em seqüência.

MET: Ritual *Básico*. Executando feitos de adivinhação por uma cena e fazendo um teste Mental (reteste com *Rituais*), o Portador da Luz pode conseguir um número de Características bônus igual seu nível de *Rituais* mais duas Características por Posto do mestre do ritual. Essas Características bônus só podem ser aplicadas em testes que envolvam a Habilidade *Enigmas*, apesar de que não precisam ser usadas no mesmo teste. Outro Garou ou Parente pode ser beneficiado com esse ritual caso o mestre do ritual assim deseje, mas eles devem estar presentes durante todo o processo de adivinhação e possuir pelo menos um nível na Habilidade *Enigmas* para que o ritual seja de alguma utilidade. Esse ritual só pode ser executado uma vez por sessão e usos múltiplos não são acumulativos.

Ritual da Semente do Desejo

Nível Três

O desejo, em si, é inevitável. Todo mundo quer algo, e poucos Portadores da Luz negam isso. Porém, muitos Portadores também negam abertamente seus próprios desejos, cedendo apenas para desejos benéficos dos outros (ou os desejos do mundo). Luxúria, ganância, gula — esses “pecados” tradicionais são também as sementes do desejo que aflige a todos. Os Portadores pareceriam o modelo de negação de desejos, e muitos deles o são. Infelizmente, porém, essa repressão também dá espaço à teoria de que toda ação tem uma reação igual e oposta, e algumas vezes, reprimir os desejos de alguém faz com que

eles apareçam depois, com o dobro da força. Por quanto mais tempo alguém nega o desejo, algumas vezes fica mais difícil de negar o doce sabor do *querer*.

Esse ritual ajuda a abreviar isso, a um certo nível. Quando executado, ele literalmente dá uma forma espiritual ao desejo do Portador, na forma de um espírito-Instintivo. Na Umbra, ao redor do Portador, o espírito-Instintivo se manifesta e pode comunicar-se, ser derrotado ou, até mesmo, ser preso em um fetiche. Se o espírito for enfraquecido, assim será o desejo “ruim” prevalecente do Portador. Esse ritual é executado apenas por aqueles Portadores que possuem desejos *realmente* negativos. Por exemplo, um Portador da Luz com um hábito ruim de comer chocolate ou um amor inquieto em seu coração normalmente não conta como alguém cercado por instintos negativos. Apenas aqueles Portadores que são amaldiçoados com desejos dolorosos (ou que já os possuem) são alvos desse ritual. Um Portador da Luz Interior que é viciado em medicações dolorosas (ou, alternativamente, à dor) é uma boa escolha, assim como um Portador da Luz que possui um perigoso amor ao dinheiro, mulheres ou álcool.

O mestre do ritual deve gastar pelo menos oito horas na companhia do “atormentado”. Após completas as oito horas, o mestre do ritual deve falar o mantra do desejo (*Ohm-Klim*) sobre o alvo antes de soprar pó de ossos em sua face.

Sistema: O ritual deve ser executado como dito acima. O jogador testa Carisma + Rituais. A dificuldade começa em 10, e pode ser reduzida pelo número de pontos de Força de Vontade gastos. O mestre do ritual e o alvo do ritual podem gastar Força de Vontade para reduzir a dificuldade desse teste. Os sucessos alcançados determinam o temperamento e comportamento do espírito-Instintivo que se manifesta de acordo com os seguintes resultados:

Sucessos/Efeitos

- 1 O espírito vem eventualmente e é inicialmente hostil.
- 2 O espírito se manifesta rapidamente, mas ainda é inicialmente hostil.
- 3 O espírito se manifesta imediatamente e é neutro.
- 4 O espírito se manifesta imediatamente e é passivamente benigno.
- 5 O espírito vem imediatamente e é amistoso.

Se o teste resultar em uma falha crítica, existem conseqüências desastrosas. O espírito-Instintivo não se manifesta, mas torna-se uma mácula da Wyrms, que aflige a ambos, o alvo e o mestre do ritual.

Se o espírito-Instintivo for conjurado e o alvo lidar com ele, ele é então “liberado” do desejo negativo (apesar de que esse desejo pode surgir novamente, se não for resolvido). Se o espírito não for tratado da forma apropriada e for permitido escapar e voltar para sua “casa” no Portador da Luz no final da cena, o alvo perde

um ponto de renome de Sabedoria e o mestre do ritual perde dois. O espírito-Instintivo tem as seguintes Características:

Força de Vontade 7, Fúria 9, Gnose 5, Essência 20-30, **Encantos:** Materializar, Rajada, Corrupção

MET: Ritual *Intermediário*. Após executar o ritual como descrito, o mestre do ritual deve fazer um teste Social (reteste com *Rituais*), contra uma dificuldade de doze Características — cada Característica de Força de Vontade gasta pelo mestre do ritual ou pelo alvo do ritual reduz essa dificuldade em uma Característica. Se for bem sucedido, o mestre do ritual deve imediatamente fazer três Testes Simples (reteste com *Rituais*) — se vencer os três testes, o espírito-Instintivo aparece e é amistoso. Se vencer pelo menos, mas não todos os testes, o espírito-Instintivo aparece e é neutro. Se falhar em todos os testes, o espírito-Instintivo é hostil em suas intenções pelo resto da cena. Uma vez que o espírito apareça O mestre de rituais e o alvo devem encontrar alguma forma de lidar com ele e com que o desejo representa — barganhas, disputas de charadas, debates, etc. Simplesmente atacar o espírito é considerado um ato de destrato extremo e o ritual é considerado falho se o melhor que o Portador da Luz Interior pode pensar para subjugar o desejo é combatê-lo. Além disso, ninguém a não ser o mestre do ritual e o alvo pode interferir. Se for possível negociar com o espírito até o final da cena, o Portador é liberado de seu desejo (apesar de que ele pode retornar, caso o Garou não seja cuidadoso) e ambos os Garou ganham Renome em Sabedoria; se o espírito não for manipulado da maneira apropriada até o final da cena, ele retorna ao corpo do Portador e ambos os Garou perdem Renome em Sabedoria. Desnecessário dizer que, o Guardião Espiritual deve ser avisado sobre o uso desse ritual, principalmente com antecedência, para que ele tenha tempo para aprender sobre o desejo em questão e preparar uma incorporação aterrorizante da corrupção interna do Portador.

Rituais de Punição

Peregrinação da Não-Existência

Nível Quatro

Esse ritual é forçado a um Portador da Luz Interior que cometeu um doloroso pecado contra sua seita ou tribo. É reservado para alguém que trouxe grande vergonha para si mesmo e para outros. As mãos do Portador da Luz são amarradas e ele é conduzido por um período de meses até um número de locais sagrados dos Portadores. Em cada caern, o Garou ofensor deve comer cinzas enquanto os guardiões do caern condenam e então ignoram o Portador. No último caern, ao completar essa amarga peregrinação, toda a identidade e memória do Portador se vão, desmoronando como um castelo de cartas que não pode ser reconstruído. Ele se torna uma *tabula rasa*, uma folha em branco, incapaz de recuperar as memórias mais simples e íntimas — nem mesmo seu próprio nome.

A maioria das tribos vê esse ritual como o ápice das punições, mas poucos o enxergam como uma recompensa. Alguns acreditam que um dos mais altos estados da existência é, na verdade, o estado da *não-existência*, e buscam ter esse ritual executado sobre si para que suas almas possam transcender. Há inclusive uma crença menor que diz que esse ritual é útil para curar a Harano. Porém, para que faça valer a pena, deve-se encontrar uma forma de permitir que as velhas memórias e a identidade voltem à superfície após o ritual ser completado, mas ainda ninguém conseguiu fazer isso acontecer.

Sistema: O mestre do ritual deve viajar com o Portador da Luz a ser punido e deve levá-lo até um número de caerns igual ao nível de Fúria do ofensor. O Garou a ser punido deve ser levado ao coração de cada caern, onde os guardiões se reúnem, ajudando no ritual como descrito acima. Uma vez que a peregrinação é completada e todos os caerns foram visitados, o jogador testa Carisma + Rituais (dificuldade igual ao Posto do ofensor + 4). Se bem sucedido, o Garou punido perde todo o renome e deve começar novamente. Ele também perde sua identidade e todas as memórias associadas com ele. Todas as outras Características, porém, permanecem as mesmas. Se esse ritual falhar, assume-se que é um sinal da Mãe Esmeralda, que o Portador da Luz Interior ofensor pode ser redimido de outra maneira. Uma falha crítica nesse teste indica que o mestre do ritual perde cinco pontos de Sabedoria, e o Garou ofensor não perde nada (incluindo sua memória).

MET: Ritual *Avançado*. Após viajar por um número de caerns como descrito acima, o mestre do ritual deve fazer um teste Social (reteste com *Rituais*) contra uma dificuldade igual ao Posto do Garou ofensor mais quatro Características. Se bem sucedido, o Garou a ser punido perde todo o Renome e Posto, e deve começar novamente, com todas as memórias de sua antiga personalidade perdidas juntamente com sua reputação. Suas Características permanecem as mesmas, apesar de ele ser incapaz de usar quaisquer Dons de Posto maior que o seu e deve reaprendê-los quando alcançar o Posto apropriado novamente (eles custam uma Característica de Experiência a menos para serem reaprendidos). Uma falha no teste para executar esse ritual geralmente acredita-se indicar que o ofensor pode ser redimido de outra maneira. Desnecessário dizer que, devido à natureza desse ritual e o número de locais que exige, é melhor que ele seja tratado nos intervalos dos jogos, e o Narrador é altamente encorajado a fazer com que seja o mais memorável possível — esse pode muito bem ser o último viva do Portador da Luz ofensor, pelo menos com essa identidade.

Pequenos Rituais

Cerimônia do Chá

A cerimônia do chá dos Portadores da Luz Interior é tanto uma ocasião social quanto uma prática meditativa.

Ela permite a um Portador da Luz centrar-se, através de conversas descomplicadas e através da calma simplicidade de beber um chá quente.

Sistema: O Portador da Luz Interior deve fazer a cerimônia do chá com pelo menos mais uma outra pessoa (essa pessoa não precisa ser um Garou) uma vez por dia durante um ciclo lunar completo. Caso o Portador o faça, ele ganha um dado extra em todos os testes envolvendo a compreensão de motivações e desejos dos outros. Se o Garou perder um único dia da cerimônia, ele deve começar novamente durante o próximo ciclo lunar.

Veneração Ancestral

Como já foi dito, os Portadores são, geralmente, mais próximos de seus antepassados e espíritos ancestrais que a maioria dos outros Garou. Eles tendem a erguer e manter altares, algumas vezes simples, outras vezes elaborados, para seus antepassados, esperando ganhar favores deles e elevá-los acima de suas estações quando vivos. Muitos Portadores da Luz sentam-se nesses altares e rezam em um esforço de venerar seus ancestrais, parcialmente honrando-os e parcialmente ganhando uma conexão maior com eles.

Sistema: O altar do Portador da Luz deve ser composto por itens apropriados para seus ancestrais — itens antigos, imagens, escritos ou qualquer outra coisa que lembre uma memória honrada e sábia. Se o Portador venerar e rezar no altar por pelo menos uma hora, todo dia, por um mês, ele pode retestar um dado de qualquer teste de Ancestrais (porém, o segundo resultado é o que permanece), desde que ele faça um esforço para continuar venerando seus ancestrais diariamente.

Qualidades e Defeitos

Marcas de Nascimento Mewa

(Qualidade: 1 ponto)

Seu corpo decorado com pequenas marcas de nascença marrom ou rosa, cada uma não maior que uma moeda. Essas marcas de nascença, conhecidas na Índia como *mewas*, são consideradas “sagradas” e aqueles portadores de tais marcas são tratados com honra. As marcas também são usadas como forma de adivinhação e geralmente são similares a padrões estelares ou constelações. Aqueles com essas marcas possuem um dado extra em todos os testes Sociais envolvendo Portadores da Luz Theurges. Essa qualidade *não* pode ser assumida por um Portador da Luz impuro como a deformidade “Marcas de Nascimento”.

MET: considera-se que você possui duas características a mais em todos testes sociais amistosos com Portadores da Luz Theurges, mesmo que eles ainda estejam por ver suas marcas — eles simplesmente são mais prováveis para estarem bem-intencionados com você, mesmo que não saibam o motivo no momento. Essas marcas não precisam ser visíveis para que você receba os benefícios dessa Qualidade, apesar de que os jogadores que passam pelo problema de representá-las

com maquiagem podem receber uma Característica de Experiência adicional, a critério do Narrador.

Alma Tranquila (Qualidade: 3 pontos)

Seus ancestrais eram particularmente calmos e espirituais. Como é extraordinariamente simples para você entrar em um estado meditativo como transe. Além disso, a meditação permite uma vantagem que outros podem não perceber. Uma tentativa bem-sucedida de meditação (3 ou mais sucessos) combinada com pelo menos uma hora destinada a meditação dá ao usuário um ponto temporário de Força de Vontade.

MET: Ao usar a Habilidade **Meditação** para entrar em um estado de transe ininterrupto pelo menos meia hora, o Portador da Luz Interior pode recuperar uma Característica de Força de Vontade. Esse benefício só pode ser concedido uma vez por sessão e não pode ser usado mais vezes por história do que os níveis de **Meditação** do Portador da Luz.

Ancestral Enfurecido (Defeito: 4 pontos)

Um de seus ancestrais era um Portador atípico. Ele não apenas era distante do caminho da moderação buscado pela maioria da tribo, mas ele abraçava a furiosa ira e permitia que a Fúria o consumisse. Como tal, sempre que um teste de Fúria alcançar **três** sucessos (e não quatro), você entra em frenesi. Ao fazer isso com frequência pode dar a você a vergonha de sua tribo, junto com um dano potencial ao seu Renome Sabedoria.

MET: Uma vez por história, normalmente em um momento crítico dramático, o Narrador pode automaticamente dizer que você entrou em frenesi imediatamente quando for suficientemente provocado — você não tem direito a um teste para resistir esse frenesi, e não pode gastar Força de Vontade para subjugar-lo ou direcioná-lo, mas não precisa temer cair em um Frenesi da Wyrn. Se as circunstâncias forem particularmente apropriadas para a vida ou personalidade de seu **Ancestral Enfurecido**, esse frenesi dura pelo restante da cena. O Narrador tem a palavra final sobre quais circunstâncias ativam-no para ser levado ao estado de frenesi, e você será encorajado a trabalhar com o Narrador para desenvolver uma história de personalidade para seu ancestral. Note que você não precisa possuir o Antecedente **Ancestrais** para comprar esse Defeito — de fato você pode não ter idéia do porque você possui esses estranhos sentimentos de tempos em tempos...

Totens

Apesar de que outras tribos possam buscar e seguir os Totens abaixo, os Portadores há muito tempo possuem pactos especiais com esses espíritos em particular.

Totem de Respeito

Suzaku, o Pássaro Vermelho

Custo em Antecedentes: 5

Suzaku foi um dos primeiros pássaros que proclamou

a aliança com a Mãe Esmeralda e como tal foi capaz de assumir um lugar de proeminência e liderança entre todos os outros pássaros. Essa ave imperatriz é soberba e desdenhosa com aqueles que não estão com ela. Mas todos os que a seguem como seus filhos são tratados com muito favor. Ela ensina seus filhos a serem bem-nascidos e sempre buscarem ser um indivíduo “melhor”. Suzaku tem uma rivalidade com o Falcão e seus seguidores.

Características: As matilhas escolhidas por Suzaku recebem três dados nos testes de Liderança. A ave imperatriz também purifica o sangue de suas crianças, destilando-o em uma linhagem mais forte. Cada um de seus filhos pode aumentar um ponto em seu nível de Raça Pura (apesar de que não se pode elevar acima de 5).

Dogma: Suzaku exige que todos os membros das matilhas que o seguem devem gastar todos seus esforços (em outras palavras, pelo menos um terço de seus pontos de experiência) aumentando suas habilidades sociais (que podem ser Atributos, Habilidades ou Dons sociais, a cargo do Narrador).

MET: Os filhos de Suzaku ganham um reteste de graça em todas as Disputas **Sociais**, e podem aumentar seu nível de **Raça Pura** em um, desde que não excedam cinco níveis desse Antecedente no processo.

Totem de Guerra

Bya-akko, o Tigre Branco

Custo em Antecedentes: 6

Bya-akko é um caçador veloz e sorrateiro, movendo-se como vento. Mas ele também é uma criatura triste, pois seus filhos de carne e osso, os tigre albinos, há muito desapareceram do corpo de Gaia e ele alterna momentos de profunda melancolia com rompantes de raiva. Ele pode ser calmo e sábio num momento, para no seguinte demonstrar-se um maníaco sedento por sangue. Bya-akko identificou o inimigo que ele acredita ter destruído seus filhos — **a Weaver**.

Características: Bya-akko garante a cada um de seus filhos um ponto de Destreza para ajudá-los a se manterem atentos e velozes. Ele também confere a sua matilha três dados extras em qualquer jogada de ataque ou defesa que envolva garras ou presas (mas nunca armas brancas). O Tigre Branco aprecia quando seus filhos confiam em suas próprias armas naturais quando estão em batalha.

Dogma: Os seguidores do Tigre Branco não podem carregar ferramentas da Weaver. Objetos com mais de uma parte móvel ou dispositivos eletrônicos, são os que atraem a ira Bya-akko. Objetos simples (klaives, roupas, pés de cabra etc) não o incomodam em particular.

MET: Bya-akko garante aos seus filhos uma Característica **Ágil** grátis, e eles são considerados três Características acima em todos os testes ofensivos ou defensivos que envolvam especificamente garras ou presas (não armas brancas). O Narrador pode suspender este último benefício caso os jogadores constantemente inventem situações fantásticas apenas para justificar receber este benefício.

Totem de Sabedoria

Seiryuu, o Dragão Azul-Celeste

Custo de Antecedente: 8

Seiryuu é um antigo dragão dos mares, tão antigo e primordial quanto a própria água e é primo do Uktena. Ele viaja pelas mais profundas escuridões do oceano, onde vasculha as profundezas atrás de segredos perdidos e respostas para enigmas já esquecidos.

Características: Seiryuu permite aos seus filhos somar seu valor permanente de Gnose em quaisquer jogadas que envolvam Enigmas, possibilitando assim que resolvam as charadas mais enigmáticas do mundo. Ele também concede a habilidade de respirar debaixo d'água, já que muitas verdades perdidas só podem ser encontradas nas águas profundas do mundo.

Dogma: Seiryuu pede a seus filhos que banhem-se duas vezes ao dia.

MET: Os filhos de Seiryuu somam seu nível permanente de Gnose em suas Características para qualquer teste de **Enigmas** e podem respirar debaixo d'água. Eles, entretanto, não possuem uma imunidade especial à pressão ou temperatura das profundezas.

Totem de Astúcia

Genbu, a Tartaruga Negra

Custo em Antecedentes: 7

Uma tartaruga velha e sábia, negra como a obsidiana, Genbu é um pensador lento, mas poderoso. Ele normalmente é tomado erroneamente como um Totem de Sabedoria devido ao seu apoio no pensamento

para resolver os problemas, mas ele também gosta de usar o pensamento para enganar seus inimigos. Ele é um adversário astuto, normalmente subestimado e seus elaborados esquemas são geralmente bizarros e imprevisíveis. Os filhos de Genbu são parecidos com ele — aparentemente seres sedentários que aguardam até o momento certo para lançar sua armadilha feita com muita astúcia.

Características: Genbu dá a cada um de seus filhos um ponto permanente de Manipulação, mesmo que isso eleve o Atributo acima de 5. Também dá a seus seguidores o poder de parecerem inofensivos e indignos de serem atacados. Genbu dá a suas matilhas três dados nos testes de Furtividade e Lábia que só podem ser usados quando tenta - se evitar um ataque ou outro perigo.

Dogma: A Tartaruga Negra pede que seus filhos sempre pensem antes de agir.

MET: Os filhos de Genbu recebem a Característica **Fraudulento** de graça, mesmo que isso faça com que eles elevem seu máximo de Características na categoria. Além disso, as matilhas de Genbu recebem um reteste de graça em todos os testes **Furtividade** e **Lábia** quando tentam evitar

um ataque ou outro perigo (sem contar ações como infiltrar a fortaleza inimiga ou preparar uma emboscada para o adversário).

Fetiches

Os Portadores da Luz Interior confeccionam fetiches apenas quando absolutamente necessário, mas apenas



quando serve para complementar as habilidades inatas de um Portador da Luz — não para substituí-las. Alguns exemplos de fetiches dos Portadores da Luz (incluindo três Fetiches Ancestrais) estão listados a seguir.

Lanterna-Charada

Nível Um, Gnose 7

Se um Portador aprisionar um Chimerling em uma lanterna chinesa vermelha, ele pode criar este fetiche. Quando ativado, a luz da lanterna (que brilha por conta própria) projeta uma charada com sombras na parede. A charada pode ser real para todos, independente de qualquer barreira lingüística que possa existir. Todos que podem ver a charada devem fazer testes de Força de Vontade (dificuldade 8) para não tentar resolvê-la. A charada pode ser resolvida por um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8). Durante esse tempo, aqueles que tentam resolver o enigma de sombras não podem agir, exceto se defender. O poder desse fetiche dura por uma cena inteira (ou até que a charada é resolvida, o que acontecer primeiro).

Cinzas do Tigre

Nível Dois, Gnose 7

Este fetiche consiste num conjunto de minúsculos sinos, quadrado e ornados e são geralmente utilizados em volta dos pulsos, presos por uma corda de couro. Estes sinos foram, no passado, utilizados pelos magos das cortes chinesa e da indiana para acalmar animais selvagens. Atualmente, eles servem para um propósito levemente diferente. Os Portadores da Luz prendem o espírito de uma brisa calma ou de uma corredeira suave. Ao ativar o fetiche, o Portador da Luz Interior pode balançar os sinos para acalmar e praticamente imobilizar todos os espíritos num raio de metros igual à sua Gnose. Todos os espíritos afetados têm seu movimento reduzido a três quartos e não pode iniciar nenhum ataque contra o Portador *ou* a qualquer coisa ou alguém. Os espíritos podem, no entanto, defender-se caso sejam atacados.

Adaga Phurba

Nível Três, Gnose 6

A *phurba* é uma arma comum tanto entre os campos dos “Devoradores-de-Demônios” e dos “Mensageiros do Êxtase”, já que é uma arma originária do Tibete e era utilizada predominantemente por ambos os grupos. No entanto, muitas delas existem fora destes campos, podendo ser utilizadas por qualquer Portador.

Esta adaga possui um cabo longo com uma lâmina curta e achatada. A empunhadura é decorada com muitas faces aterrorizantes de fúria. A lâmina normalmente possui inscrições de orações invocadas contra o mal. É uma arma criada para o exorcismo, mas também pode ser utilizada com uma adaga comum. A arma causa a Força do usuário em dano agravado (como uma faca fetiche), exceto contra demônios. Contra demônios a arma causa Força +3 de dano agravado. Em um teste de ataque que obtém três ou mais sucessos, a lâmina drena um único ponto de Força de Vontade do alvo. Para criar uma

phurba, um Portador da Luz Interior deve prender um espírito do sofrimento ou do pesar na lâmina.

Fetiches Ancestrais

Fetiches Ancestrais estão acima dos fetiches “comuns”. Não foram itens criados às pressas, mas itens que outrora foram empunhados pelos maiores dos ancestrais; são tesouros raros e maravilhosos, do tipo que só se obtém após longas buscas. Não se pode simplesmente pegar um fetiche destes e esperar ser capaz de usá-lo, nem mesmo sua função mundana. Portar um fetiche ancestral requer uma ligação íntima com ele, um feito que requer o gasto de um ponto permanente de Gnose. Não fazê-lo implicará na queima das mãos de quem quer que toque o objeto, causando um nível de dano agravado não-absorvível. Estes fetiches são objetos únicos e se ligar a um deles garante dois dados extras em quaisquer testes de Ancestrais.

Gan Jiang, o Relâmpago Atado

Nível Seis, Gnose 8

Gan Jiang era um forjador de espadas dos Portadores da Luz. Suas famosas técnicas de coagir os espíritos do seu metal a obedecê-lo permitia a ele dobrar o aço várias vezes, produzindo poderosas lâminas, fortes e afiadas. Ele proveu muitas armas para sua tribo, criando sempre fetiches para que eles carregassem em batalha. Ele possuía grande habilidade para lidar com os espíritos, um tato natural para cativá-los, e colocá-los em suas armas.

Um dia, no entanto, a compreensão de Gan Jiang com os espíritos o venceu. Gan tinha um filho impuro com uma outra Portadora da Luz Interior, então um Jagglings da Quimera veio e contou uma perturbadora profecia: seu filho impuro guardaria grande ressentimento em relação ao pai, por tê-lo feito uma besta desfigurada e este ódio seria imenso já na sua infância. O que Gan Jiang não sabia é que este Jagglings era na verdade um espírito de Kung-Kung e o que a Grande Corruptora queria era envenenar a mente do forjador de espadas. Gan Jiang assassinou sua prole naquela noite, temendo que tivesse criado um monstro.

A tribo descobriu sua transgressão e o puniu com uma maldição. Dali em diante os metais não cederiam mais aos seus golpes e sua forja não seria sequer capaz de esquentá-los, muito menos deixá-los maleáveis. Ele então se retirou para o interior, para encerrar sua vida em Harano. Mas, antes de fazê-lo, criou sua última espada, que não precisou do uso da forja ou de seus dons de ferreiro. Ele chamou a espada com seu próprio nome e a deixou nas mãos de outros Portadores da Luz Interior como forma de compensação pelo seu crime.

Este é uma espada *Tai-Ji*. A lâmina é feita de moedas imperiais unidas num padrão chocante (de alguma forma semelhante a um relâmpago). A empunhadura é feita de madeira e envolvido em uma tira de couro. É uma espada humilde, sem sequer o menor fio. Em seu interior está preso um avatar de Chi-Rin, um Incarna similar ao Unicórnio.

Quando ativada a espada cria um fio repentino. Ela direciona a mão do usuário em golpes súbitos, permitindo ao Portador da Luz atingir os pontos *chakra* mais vulneráveis do oponente. Todo teste de ataque feito com esta espada tem a dificuldade de -1 e causa Força + 5 de dano agravado. A ativação dessa arma também dá mais um benefício. Quando empunhando Gan Jiang, o Portador da Luz sente seus próprios *chakras* vivos e vibrantes, ajudando-o a proteger-se de danos. Ele recebe +2 dados em quaisquer jogadas de absorção.

Fanruo Jushu, A Loucura do Arqueiro

Nível Sei, Gnose 7

Este fetiche ancestral é um conjunto de arco e uma aljave antigos que antecedem registros históricos. Poucos Portadores foram capazes de discernir a verdade por trás deste item, salvo que é excepcionalmente antigo e que os espíritos não estão dispostos a falar sobre ele. Rumores correm que esta é uma relíquia legítima de um antigo mito dos Portadores. A lenda é a seguinte: o Portador chamado Sete-Eclipses foi um dia chamado à corte para lhe dizerem que o Sol estava nervoso. Duas vezes mais quente que o normal, parecia furioso. Sete-Eclipses então saiu a céu aberto, sentiu o calor e fitou o Sol: uma gigantesca orbe no firmamento. Diante dos seus olhos, o Sol se dividiu e, subitamente, eram dois Sóis. Essa divisão continuou até que dez Sóis estavam no céu. As plantas queimaram com o calor, o cabelo dos homens se soltava do escalpo e a terra foi transformada em areia negra. Mas nada aconteceu com Sete-Eclipses, então ele trouxe esse arco e disparou suas flechas mágicas em cada Sol, extinguindo um após o outro. Ele destruiu nove dos dez Sóis, mas o Sol original continuou a se inchar e crescer.

Foi aí que Sete-Eclipses viu — um breve flash negro atrás do fogo solar e para lá ele direcionou sua próxima flecha. Cuspido para fora das chamas solares estava uma nuvem de penas negras e um *corvo-jun*, um espírito maligno servo da Wyrn, saiu do ventre solar. As penas da ave transformaram-se numa chuva refrescante que retirou Gaia de sua agonia ígnea — mas o corvo-jun ainda não estava derrotado. Ele voou para o arco de Sete-Eclipses e o envenenou. Sete-Eclipses enlouqueceu.

As lendas sugerem que este fetiche ancestral seja o arco de Sete-Eclipses. Ao ativá-lo, a aljave de Fanruo Jushu é preenchido de flechas que nunca se esgotam. Qualquer teste de ataque com o arco tem um sucesso automático (apesar de que ele pode ser removido devido a falhas críticas). O dano de cada uma dessas flechas é de sete dados de dano agravado.

A “loucura do arqueiro” vem do fato que, ao ser ativado, o arco temporariamente envenena a mente do usuário (dizem que ainda é a influência do corvo-jun). O Narrador deve escolher uma perturbação, que não impeça o ataque e, durante ativação (uma cena), o Portador da Luz Interior sofrerá com os efeitos dessa perturbação.

O Véu Amarelo de Karapatri

Nível Seis, Gnose 7

A figura de Karapatri é uma imagem de advertência

entre as lendas dos Portadores da Luz Interior. Karapatri (também chamada de Dama da Escuridão Infundável) era notável entre os Ministros espirituais do Imperador de Jade. Alguns dizem que sua linhagem sanguínea incluía a matéria espiritual dos juizes místicos do próprio Imperador. Karapatri aparentemente mergulhou num misto de tristeza e raiva quanto à forma em que o mundo se tornou que decidiu fazer algo quanto à isso. Seu primeiro passo seria expurgar a corrupção da sua tribo.

Aqueles que Kapatri acreditavam estar “fora do caminho”, de alguma forma ou outra, recebiam sua visita. Ela nunca media uma visita como a outra. Um Portador da Luz podia ter cometido um crime tão grave quanto colocar em risco um caern sagrado, enquanto outro membro da tribo poderia simplesmente ter bebido demais na noite anterior. Karapatri aparecia durante a noite e surgia como uma cópia exata do transgressor. Eles se viam refletidos no corpo dela, mas a visão que viam era pútrida e decadente, e os seus próprios pecados podiam ser lidos em seus olhos. Karapatri fazia sua aparição utilizando-se de um presente do próprio Imperador de Jade, o Véu Amarelo.

É dito que o Véu Amarelo, propriamente dito, nunca foi encontrado por um Portador, mas que o próprio procura um usuário, uma alma digna e capaz de usá-lo como o anjo justiceiro que a tribo necessita em dado momento. Outros sugerem que o Véu vai para as mãos de um Portador que, sem ter conhecimento, descende de Karapatri. A verdade permanece incerta.

Ativar este fetiche faz com que o usuário seja visto pelo alvo como uma imagem distorcida dele mesmo. Confrontar com seu gêmeo corrompido possuiu vários efeitos. O primeiro é um sentimento terrível de depressão e asco por si mesmo, que resulta na perda de dois pontos temporários de Força de Vontade (no caso de Garou, isso também é refletido na forma de dois pontos temporários de Fúria, além da perda dos pontos de Força de Vontade). O observador também deve responder todas as perguntas do usuário do Véu, e deve fazê-lo com veracidade (ainda que a “verdade” seja a do interrogado). É importante lembrar que o processo se passa como um sonho para o observador, que passa por um transe enquanto o fetiche é utilizado. Quando o usuário do Véu vai embora (ou desativa os efeitos do fetiche), o alvo é tomado por um desejo de fazer “o que é certo”, ainda que esse impulso seja relativo para cada indivíduo. Qualquer teste que o alvo faça durante o próximo ciclo lunar relacionado a “fazer a coisa certa” são feitos com um dado extra.

Amuletos

Chá do Imperador

Gnose 6

Para criar essas folhas de chá, um espírito de jade deve ser preso a elas. Elas são pretas e com um aroma profundo. Elas podem ser colocadas no chá e consumidas normalmente, mas também podem ser mastigadas para terem efeito. Consumir o chá de qualquer maneira aguça

os sentidos do Garou temporariamente. Pela próxima hora, o Portador da Luz pode acrescentar um dado a todos os testes envolvendo Percepção.

Pó Estelar

Gnose 7

Esse amuleto facilita a passagem de um Portador da Luz Interior para a Umbra. Esse pó branco e brilhante deve ser espalhado em um círculo no chão. Quando o Portador da Luz pisa no círculo e tenta percorrer atalhos, ele descobrirá que a Película foi reduzida em um, diminuindo, assim, também a dificuldade. Para criar o Pó Estelar, deve-se prender um espírito da noite ou dos céus em pó de ossos ou na terra de uma sepultura.

O Sentai de Jade

Um *sentai* é um grupo de guerra hengyokai. É similar a uma matilha Garou, mas geralmente são reunidos de acordo com a necessidade. Raramente eles se reúnem através da escolha. Muitos Portadores da Luz Interior do Oriente, como membros das Cortes Bestiais, tornaram-se parte de um *sentai* de acordo com as necessidades e vontades das Cortes. Eles lutam ao lado de outras Feras em um esforço de libertar o Reino Médio das depredações da Wyrn.

Recentemente, no entanto, um estranho fenômeno aconteceu. Antigamente, como diz a lenda dos Portadores da Luz, o Imperador de Jade escolheu um pequeno número de Portadores da Luz Interior para servir como seus olhos e mãos no mundo. Esses Portadores da Luz, acidentalmente reunidos sem um pré-conhecimento mútuo, formaram o *Sentai de Jade*. Por muitas centenas de anos, muitos *Sentai de Jade* vieram e se foram. Alguns morreram em batalha, outros caíram devido à idade avançada e outros enlouqueceram em suas missões. Mas então, subitamente, a voz do Imperador de Jade se foi. Ele não escolhia mais Portadores para o *Sentai de Jade*, e de fato não existia *sentai* algum. O mundo no último milênio ficou sem um grupo como esse. Mas, recentemente, após a queda de Shigalu e com o retorno dos Portadores da Luz Interior para suas terras natais, aconteceu novamente. Um *Sentai de Jade* foi criado.

Escolhendo o Sentai de Jade

Diferente da Matilha de Prata da Nação Garou, o *Sentai de Jade* não é escolhido por outros metamorfos. Não existem disputas de vontade, jogos de glória, sabedoria ou honra. Não há qualquer competição, pois os membros desse grupo são **convocados**. Não é a voz do Imperador de Jade que os convoca, como antigamente, mas a voz de seus Ministros. Um Portador da Luz Interior ouve a voz em seus sonhos, uma grande e alta canção que os chamam até a Montanha Songgao na China. Lá, os Portadores da Luz (que podem ser escolhidos de todas as partes do mundo) se reúnem e aguardam por instruções posteriores. Aqueles que resistem ao chamado ganham uma Perturbação à medida que enlouquecem por negar a força cósmica que os chama.

De três a cinco Portadores da Luz Interior (e eles devem ser Portadores da Luz, nenhum membro de outra tribo ou Feras são chamados) formam o *Sentai de Jade*. Seus augúrios e Postos não importam, apenas que eles sejam Portadores da Luz Interior. Uma vez escolhidos, e uma vez que se encontrem no topo da Montanha Songgao, seus antigos laços de matilha e totem são rompidos em uma rajada de luz branca e eles recebem (apesar de alguns dizerem que são “atrelados”) o status de membros do *Sentai de Jade*.

A Missão

Os objetivos e missões do *Sentai de Jade* permanecem obscuros. Claramente, eles estão servindo a um poder maior, pois as palavras dos Ministros ressoam com muito poder. As instruções que eles seguem normalmente estão a serviço de Gaia e podem envolver o resgate de um caern caído, uma procura por um espírito ancestral ou falar em um conclave Garou. Algumas vezes, porém, as instruções são inescrutáveis e estranhas, e podem pedir tarefas extremas do grupo. Eles podem ser direcionados a assassinar um homem de negócio aparentemente livre da mácula da Wyrn. Mas por que? Nenhuma explicação é oferecida, apenas a modesta compreensão de que isso deve ser feito para assegurar o equilíbrio do cosmo. Irá o homem de negócios erguer uma horrenda companhia que rasgará os recursos de Gaia? Ou ele se tornará a casca mortal de um antigo Maldito? Nenhuma verdade é dada, apenas que a ação deve ser feita para que Gaia permaneça a salvo.

O *Sentai de Jade* pode recusar — ou falhar — as missões dadas pelos Ministros do Imperador de Jade. Ao fazê-lo, no entanto, eles prejudicam seu Renome (-3 de Honra, -3 de Sabedoria) e podem receber uma Perturbação (a cargo do Narrador).

Deixando o Sentai de Jade

Não se pode optar por deixar o *Sentai de Jade*. Morrer, claro, é uma das formas de deixar o grupo. Ser um membro do *Sentai de Jade* é uma vida perigosa, uma vida que não permite descanso e coloca todos em um estado de risco constante. Entretanto, caso um membro morra, o resto do *Sentai* é automaticamente debandado. Não há mais comandos dos Ministros e todos os benefícios de se tornar um membro do *Sentai* desaparece. Nesse momento, outro grupo será escolhido para servir o Imperador de Jade e seus Ministros.

E a outra forma predominante de deixar o grupo é quando os Ministros simplesmente acham melhor debandar o *Sentai*. Não há lógica ou razão dada por trás dessa decisão, os membros do grupo apenas saberão que, subitamente, eles não são mais parte do lendário grupo. Eles podem retomar suas vidas por vontade própria e fazer o que quiserem, pois não estão mais presos. Muitos dos que são descartados ou partem para uma vida de quieta meditação (somando-se às fileiras de Portadores da Luz Interior Tranqüilos) ou caem para a Harano, por serem tão rejeitados.

Os caprichos dos Ministros não são claros. Alguns

grupos de *Sentai de Jade* poderão existir como membros até que estejam velhos e atrofiados, enquanto outros podem servir por um ano e serem “liberados” uma vez que seu incomensurável propósito tenha sido cumprido.

Totem do Sentai de Jade

Feng-Huang, o Imperador dos Pássaros

Custo em Antecedentes: Nenhum. Esse totem só pode ser assumido por membros do Sentai de Jade.

Feng-Huang é uma das criaturas celestiais originais que ajudaram o Imperador de Jade e T'ai-Shen a criarem o mundo. Feng-Huang é, atualmente, similar à Fênix, no fato de que é um pássaro imortal. Mas existem algumas diferenças. Primeiro que Feng-Huang, apesar de possuir a aparência geral de uma Fênix flamejante, não passa por ciclos de morte e ressurreição. Feng-Huang é uma criatura realmente imortal com um ininterrupto ciclo de vida. Além disso, Feng-Huang é na verdade *dois* pássaros combinados em um único corpo. É um aspecto macho da fênix (*Feng*) e um aspecto fêmea (*Huang*), combinados em um só corpo com duas cabeças. Feng-Huang é sábio, apesar de uma entidade estranha, que fala em grandes charadas e enigmas para seus filhos. Ele aceita qualquer Sentai de Jade que os Ministros escolherem.

Características: Os membros do Sentai de Jade com o totem Feng-Huang ganham 3 pontos temporários de Renome em cada categoria (Glória, Honra e Sabedoria). Cada Sentai de Jade também ganha um dado adicional em todos os testes envolvendo interação com espíritos e um dado adicional em todos os testes de Gnose. Os filhos de Feng-Huang também recebem -1 de dificuldade em ataques executados contra as criaturas da Wyrms.

Dogma: Os membros do Sentai de Jade não podem recusar os comandos dados pelos Ministros. Se o fizerem, perdem Renome (3 em Honra e 3 em Sabedoria) pela primeira transgressão e a segunda transgressão dá a eles uma Perturbação além da perda de Renome. A terceira transgressão opondo-se às tarefas dos Ministros faz com que o Sentai de Jade seja defeito. Todos os benefícios de Feng-Huang desaparecem.

Interpretando um Portador da Luz Interior

Os Portadores da Luz Interior são *quase* uma tribo esquecida. Para começar, seus números são baixos e sua população continua a diminuir. Eles se levantaram e deixaram o mundo ocidental para voltar a suas terras natais, mas mesmo isso foi um retorno amargo. Alguns de seus irmãos lobisomens os odeiam por essa escolha, outros anseiam por seu retorno e alguns até mesmo os dispensaram como uma casualidade da guerra. Mas os Portadores da Luz não querem ser dispensados tão prontamente. Após sentar e curar suas feridas, eles agora buscam um retorno — senão propriamente para a Nação Garou, pelo menos a sua antiga força.

É um bom momento para pisar no calo desses

trágicos Garou, já que existe um alto nível de espera **potencial** nas asas de cada membro da tribo. Eles são um grupo complicado, com fileiras quebradas e sem direção. Interpretar um deles não é um pequeno desafio. Aqui estão algumas poucas coisas a se lembrar caso você faça do seu próximo personagem (ou do seu atual) um Garou Portador da Luz Interior:

Os estereótipos não precisam se aplicar. É fácil cair em uma armadilha com os Portadores da Luz. Algumas vezes é fácil demais confundir essa tribo com um bando de artistas marciais, focados no Tao, Garou monásticos e sábios, mas isso está drasticamente longe da verdade. Há aqueles que se encaixam um pouco nessa descrição, é verdade. Apesar do tema geral da tribo ser algo, o grupo é composto por **indivíduos**, e cada indivíduo pode ser amplamente diferente um do outro, e amplamente diferente do estereótipo formado. Os Portadores da Luz podem, por fim, ser qualquer coisa que você quer que eles sejam, desde que de alguma forma encaixem no esquema da tribo. Podem ser senhores da guerra sedentos por sangue da Índia, cientistas espirituais de Chicago, filhotes lupinos insanos do Tibete ou um guerreiro revolucionário do Camboja. Eles não precisam saber artes marciais, não necessariamente precisam de pontos em Meditação (ou se eles possuem, eles talvez não **gostem** de meditar), e também não precisam ser asiáticos. A tribo é predominantemente asiática simplesmente porque essa é a localização geográfica de onde eles nasceram. Mas eles há muito tempo estiveram longe de suas terras natais no Oriente. Sua herança tribal é baseada no acasalamento e, nesse tempo fora de casa, eles se acasalaram com pessoas de todas as raças, credos e estilos de vida. Um Garou Portador da Luz pode, literalmente, ser **qualquer pessoa**.

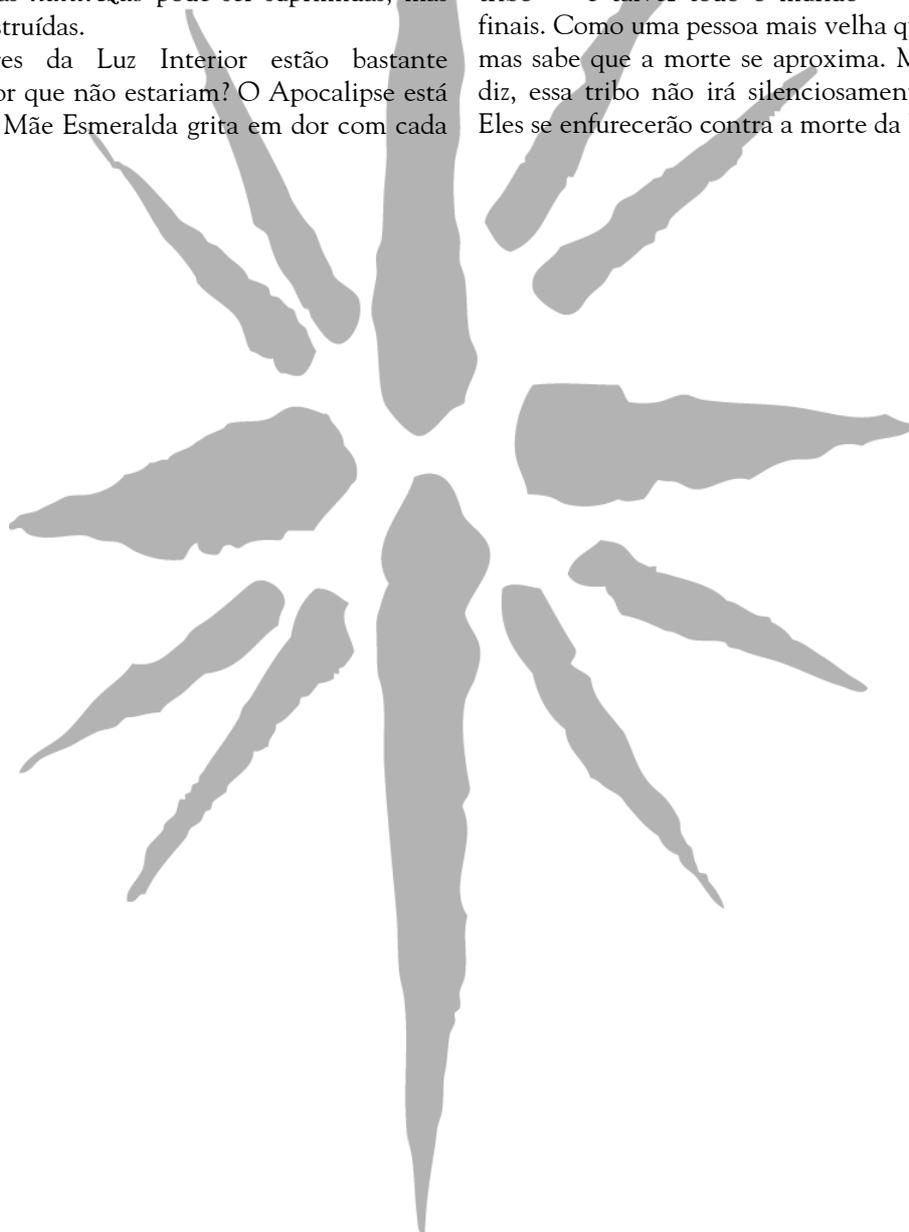
E eles são heróis com **defeitos**. Na mesma linha dos estereótipos, é fácil pensar no personagem Portador da Luz como o Garou sábio ancião. Esses Garou parecem livres de defeitos em seus sábios conselhos, possuindo as chaves para o cosmo que eles mostrarão a apenas alguns poucos sortudos. Novamente, não é assim. Claro, existem os Portadores que pensam em si mesmos como tal. Eles estão certos? Dificilmente. Existem verdades com eles, mas sua própria perspicácia está em suas próprias mentes. E o resto da tribo é composto por lobisomens que definitivamente não possuem as respostas para os problemas mais chocantes do universo. Eles provavelmente estão cientes das perguntas, talvez de forma dolorosa, e provavelmente estão atrás de tais respostas. Mas não estão livres de defeitos, e na verdade, eles possuem muitas falhas. Os Portadores possuem defeitos e cometem erros como todas as outras pessoas. Eles podem ser orgulhosos, podem ser vãos, podem ser danosamente conscientes de si mesmo e podem ser odiosos em relação aos outros e a si mesmo. Eles podem ter vícios, fobias, desfigurações. Eles buscam elevar a si mesmo acima de suas próprias limitações. É isso que os torna heróis.

Os Portadores da Luz Interior ainda são lobisomens. Os Portadores da Luz fazem grande questão de sua Fúria.

Alguns buscam moderá-la, alguns esperam fazer com que ela desapareça e poucos ainda esperam abraçá-la. Por fim, um dos temas tribais é que os Portadores da Luz almejam controlar a fúria interior. Mas sempre se lembre que, não importando o que, um Portador da Luz sempre será um lobisomem. Dentro dele está um núcleo de fúria que cresce com a dor e sofrimento de Gaia. Ela se manifesta um pouco a cada momento, mostrando uma pequena parte de si mesmo na forma de presas, garras, olhos bestiais e músculos repletos de pêlos lupinos. Lobisomens são bestas, monstros controlados por sua marca de selvageria e do instinto de fazer a guerra. Os Portadores da Luz Interior podem esperar aplacar tudo isso; e de algumas formas, eles são pelo menos mais bem sucedidos do que as outras tribos já foram. Mas ainda está lá. Sua Fúria, suas próprias *naturezas* pode ser suprimidas, mas não podem ser destruídas.

Os Portadores da Luz Interior estão bastante desesperados. E por que não estariam? O Apocalipse está na porta deles. A Mãe Esmeralda grita em dor com cada

giro do punhal na mão da Wyrn e da Weaver. E os Portadores da Luz tiveram um contratempo atrás do outro. Eles perderam um dos maiores caerns e, com ele, muitos de seus maiores heróis. Então aconteceu uma guerra total contra eles, quando a Wyrn tomou alguns de seus outros caerns. E agora muitos deles se levantaram e largaram o que quer que estivessem fazendo no Ocidente para tomar uma nova vida e uma nova olhada para o Oriente. Mas mesmo lá, as Cortes Bestiais são lentas em aceitá-los completamente. Suas vidas são complicadas, confusas e estranhas. Isso leva ao desespero. Por outro lado, os Portadores da Luz podem ser uma camada de calma e autocontrole espiritual, mas em sua maioria, isso deve ser apenas fachada. Em seu interior eles estão em um tumulto raivoso, desesperado porque parece que a tribo — e talvez todo o mundo — chegou a seus dias finais. Como uma pessoa mais velha que não quer morrer, mas sabe que a morte se aproxima. Mas, como o poema diz, essa tribo não irá silenciosamente durante a noite. Eles se enfurecerão contra a morte da luz.





Capítulo Quatro: Campeões das Virtudes Sofridas

Ele se senta com reis e heróis que passaram
Na infundável, casa da alegria,
Onde não há guerras, nem feridas, e onde bons homens se curvam.
— O Mahabharata

Os Portadores da Luz Interior ligam-se à vida tenazmente. Seus números estão mais baixos do que nunca. E em um tempo que requer unidade, eles são talvez mais distantes um do outro do que foram no passado. Alguns se viram desiludidos, outros sucumbiram ao auxílio sombrio da Harano. Muitos tentaram andar firmemente na linha, mantendo-se resolutos nos ideais tribais, enquanto o resto têm jogado o cuidado ao vento e

aprendido a acolher o Zen do caos que o mundo oferece.

Seguem cinco planilhas prontas de Portadores da Luz para jogar que podem ser usadas tanto por jogadores e narradores — como personagens ou simples exemplos. Além disto, há ainda vários Portadores da Luz — alguns ainda vivos, outros há muito mortos — merecedores de nota que podem ser tomados como aliados no tempo presente ou como Ancestrais de um passado longínquo.

Princesa da Cultura Pop

Mote: Gosta da minha blusa nova? Bart Simpson me faz rir! Eh, você não liga. Tô farta de você.

Prelúdio: Como uma jovem garota da cidade de Ushiku, a 80km de Tóquio, você tem uma enorme fascinação por todas as coisas da cultura pop. Você amava os sons bobos mangá J-Pop e qualquer coisa americana. Quando você tinha doze anos você se reuniu com três amigas e começaram seu próprio grupo pop, as Rainhas do Lixo, e repentinamente um produtor de Tóquio se interessou em lançar o primeiro sucesso de vocês! Foi bem antes que “Mr. América” estivesse em todos os 40 principais canais do Japão.

Mas pouco tempo depois de ter se mudado para Tóquio, longe dos pais e em seu próprio apartamento (com 14 anos), você começou a ter sonhos. Sonhos estranhos onde uma gigantesca estátua de Buda de sua terra natal falava com você. Ele disse que em breve você mudaria e que com isso chegaria uma vida nova. Aqueles sonhos não a faziam se sentir bem. Eles mais pareciam pesadelos. Mas o Buda estava certo. Algo estava acontecendo. Algo dentro de você estava mudando.

Certa noite, um grupo de adolescentes começou a brigar com você na Estação Shinjuku, dizendo que deveria ir com eles, que eles deviam levar você à Corte Bestial (o que quer que fosse isso) para começar os ensinamentos. Eles não eram humanos, disseram, e eles disseram que você também não era. Você não queria ouvi-los, não queria acreditar que você era algum monstro e que tinha de largar sua vida maravilhosa. Se sentindo em uma sinuca com a necessidade de escapar, você correu até o departamento de lojas de Takashimaya para se esconder e chorar. E então você mudou. Como soube, aqueles garotos estavam certos.

Desde então, você começou a ouvir e seguir. Levou um tempo a se acostumar com as coisas, mas agora você era um membro produtivo do sentai Shombem Yokocho (“Passarela do Mijo”) em Tóquio. Você corre com uma matilha de garotos e não levou muito tempo para se tornar a líder, eles gostando ou não. Alguns dos velhos chapéus e grandes perucas da corte tratavam você como se ainda fosse uma criança (e daí que ainda tinha 15 anos?), mas eles não sabem o quão legal você é, ou sabem? Enquanto se sentam, meditando e sussurrando e fazendo nada, você e seus guerreiros destruidores criam o caos contra os empresários corruptos e criminosos da cidade conforme sua vida antiga flutua cada vez mais distante.

Conceito: Você achou uma nova luz através de um tipo de “Dharma da cultura pop”. Você percebe os ensinamentos da verdade e sabedoria nas TOP 40 músicas, programas de TV americanos de 1950, e nos animes japoneses. A Weaver não é sua inimiga. Não, a Rainha Aranha da Realidade é suficientemente amigável para manter você entretida por horas. E se tem alguma coisa que você precisa, é de entretenimento.

Dicas de Interpretação: Você é extremamente triste pela perda da sua vida de seu desenvolvimento de sua carreira como ídolo pop, mas você compensa com bastante ímpeto, felicidade perturbadora e uma curiosidade devotada, reverenciadora. Você se recusa a deixar qualquer pessoa saber que você é triste, porque você é uma princesa, a heroína, a sacerdotisa da trapaça que é o poder por trás do trono. Qualquer pessoa que não escuta você e não venera o chão que você pisa, bem, eles podem simplesmente tomar naquele canto, não é?

Equipamento: Pilha de mangá, roupas demoda urbanas, baú cheio de fantasias cosplay e wakazashi.

PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Nome: _____ **Raça:** Hominídeo **Nome da Matilha:** _____
Jogador: _____ **Angário:** Rogabash **Nome da Matilha:** _____
Criador: _____ **Campo:** _____ **Conceito:** Princesa da Cultura Pop

Atributos

| | | |
|----------------|------------------|-------------------|
| Físicos | Sociais | Mentais |
| Força ●●●○ | Carisma ●●●○ | Percepção ●●●○ |
| Destreza ●●●○ | Manipulação ●●●○ | Inteligência ●●●○ |
| Vigor ●●●○ | Aparência ●●●○ | Raciocínio ●●●○ |

Habilidades

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

Vantagens

| | | |
|---------------------|----------------------------|-------------|
| Antecedentes | Dons | Dons |
| Ancestrais ●●●○ | Persuasão ○○○○ | |
| Contatos ●●●○ | Emb. da Própria Forma ○○○○ | |
| | Borboletas de Papel ○○○○ | |
| | Equilíbrio ○○○○ | |

Requisitos

| | | |
|-------------------|-------------------------|-------------------------|
| Gloria | Força | Força de Contato |
| ●○○○○○○○○○○ | ●○○○○○○○○○○ | ●○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□ | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| Honra | Gratidão | Inteligência |
| ●○○○○○○○○○○ | ●○○○○○○○○○○ | ●○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□ | □□□□□□□□ | □□□□□□□□ |
| Substância | Força de Contato | |
| ●○○○○○○○○○○ | ●○○○○○○○○○○ | |
| □□□□□□□□ | □□□□□□□□ | |

Papel: Cloith (1)



Perseguidor de Satori

Mote: *Rá! Sentiu isso? Tente! Morda sua língua, prove o sangue, grite bem alto o mantra! É belo!*

Prelúdio: Você não tinha muitos amigos em Londres. Você é paquistanês, um **Paki**, então estava bem sozinho. E depois de um tempo, isso tava até tudo bem. Você aprendeu a apreciar as coisas pequenas. O cheiro da cidade, as longas músicas tocadas em um rádio distante, a sujeira nas mãos. Mas havia um berro interior que continuamente fazia você ficar desorientado. Havia uma conexão que você estava perdendo. Você queria compartilhar esses maravilhosos detalhes da vida com todo mundo, mas infelizmente, ninguém ouvia.

Então aconteceu a sua Primeira Mudança, e este homem coreano apareceu na sua porta, e a última coisa que percebeu foi estar rapidamente se misturando a uma outra vida inteiramente separada de Londres, longe da solidão, longe da perseguição. Pela primeira vez, você se sentiu inteiramente vivo.

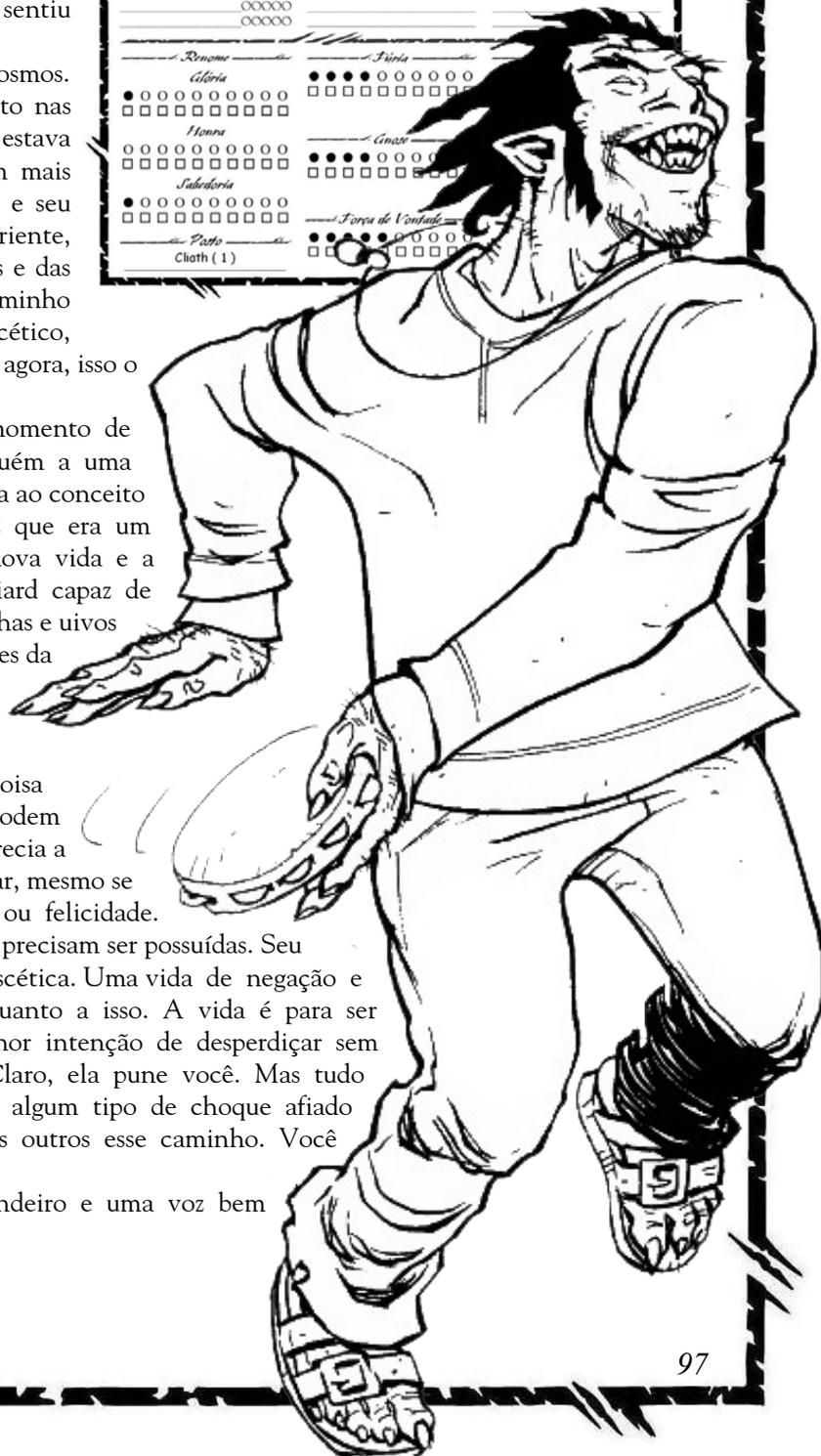
Ele o levou para lhe ensinar os mantras dos cosmos. Estas palavras ditas e canções tocavam em um ponto nas profundas câmaras do seu coração. Parecia que você estava se conectando com algo bem mais poderoso e bem mais forte que sua pequenez, seu eu insignificante. Você e seu professor viajaram de caern a caern no Ocidente e Oriente, espalhando as verdades secretas das canções imortais e das palavras poderosas. Ele também ensinou a você o caminho da moderação, conduzindo-o a um estilo de vida ascético, mas até então, você não teve nada dessa besteira. Até agora, isso o causou vários problemas.

Conceito: Satori é um conceito de um breve momento de revelação, um repentino chute que arremessa alguém a uma temporária iluminação. Você é um Garou que se apega ao conceito de satori como um cobertor de segurança. Uma vez que era um sujeito solitário, você agora tomou as rédeas dessa nova vida e a saboreia em cada fração do seu ser. Você é um Galliard capaz de deixar os outros sem palavras com suas músicas estranhas e uivos gorjeados. Você não sabe muito sobre outros Portadores da Luz, porque você só viu um punhado deles, mas conheceu inúmeros outros Garou, e todos eles pareciam pensar que você é algum tipo de esquisitão.

Dicas de Interpretação: Ser um Garou é uma coisa sagrada! Seus sentidos são aumentados e seus uivos podem tomar milhares de formas de loucas canções! Você aprecia a sua vida. Você aprecia todo momento que pode se doar, mesmo se esse momento é um instante de prazer, dor, dúvida ou felicidade. Todas as emoções precisam ser experimentadas, todas precisam ser possuídas. Seu mentor não compreende isso. Ele fala da difícil vida ascética. Uma vida de negação e repressão do Eu. Mas você não tem muita clareza quanto a isso. A vida é para ser vivida. Foi lhe dado uma dádiva e você não tem a menor intenção de desperdiçar sem necessidade nessa filosofia repressora e limitadora. Claro, ela pune você. Mas tudo bem. Porque mesmo a punição é capaz de levá-lo em algum tipo de choque afiado delicioso de satori. E agora você é capaz de mostrar aos outros esse caminho. Você os fará escutar.

Equipamento: Túnica vermelha, flauta de pã, pandeiro e uma voz bem alta.

| PORTADORES DA LUZ INTERIOR | | | | | |
|----------------------------|--------------|---------------------|------------|---------------------------------|------------|
| Nome: _____ | | Raça: Hominídeo | | Nome da Matilha: _____ | |
| Jogador: _____ | | Avô: Galliard | | Tema da Matilha: _____ | |
| Crônicas: _____ | | Campo: _____ | | Conceito: Perseguidor de Satori | |
| Atributos | | | | | |
| Físicos | | Sociais | | Mentais | |
| Força | ●●●○ | Carisma | ●●●○ | Percepção | ●●●○ |
| Destreza | ●●●○ | Manipulação | ●●●○ | Inteligência | ●●●○ |
| Vigor | ●●●○ | Aparência | ●●●○ | Raciocínio | ●●●○ |
| Habilidades | | | | | |
| Talentos | | Perícias | | Conhecimentos | |
| Prontidão | ●●●○ | Emp. e/Animais | ○○○○○ | Computador | ○○○○○ |
| Esportes | ●○○○○ | Ofícios | ●○○○○ | Enigmas | ●●○○○ |
| Briga | ○○○○○ | Condução | ○○○○○ | Investigação | ○○○○○ |
| Esquiva | ●○○○○ | Etiqueta | ○○○○○ | Direito | ○○○○○ |
| Empatia | ●○○○○ | Armas de Fogo | ○○○○○ | Linguística | ●●○○○ |
| Expressão | ●○○○○ | Armas Brancas | ○○○○○ | Medicina | ●○○○○ |
| Intimidação | ○○○○○ | Liderança | ○○○○○ | Ocultismo | ●○○○○ |
| Instinto Primitivo | ●●○○○ | Performance | ●○○○○ | Política | ○○○○○ |
| Manha | ○○○○○ | Furtividade | ●○○○○ | Rituais | ○○○○○ |
| Lábia | ○○○○○ | Sobrevivência | ○○○○○ | Ciências | ○○○○○ |
| Vantagens | | | | | |
| Antecedentes | | Dons | | Dons | |
| Ancestrais | ●●●●● | Persuasão | | | |
| Parentes | ●●○○○ | Comunicação Mental | | | |
| Mentor | ●●○○○ | Semente do Discurso | | | |
| Totem | ●●○○○ | | | | |
| | ○○○○○ | | | | |
| | ○○○○○ | | | | |
| Reputação | | | | | |
| Glória | | Fúria | | | |
| ●○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ●●●○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ |
| Reputação | | | | | |
| Honra | | Graça | | | |
| ○○○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○○○ | ●●●○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ |
| Reputação | | | | | |
| Sabedoria | | Força de Voluntade | | | |
| ●○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ●●●○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○ |
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ |
| Pacto | | | | | |
| Cloth (1) | | | | | |



O Inesperado

Mote: *É, eu sei, eu preciso de equilíbrio, disciplina, tanto faz. Eu tenho isso tudo. Você pode me deixar em paz um pouco?*

Prelúdio: Você nasceu com uma colher de prata na sua boca. Sua família consistia de brancos suburbanos ricos de Chicago. Seu pai era um político, sua mãe uma atriz de teatro, e sua irmã mais nova uma promissora pianista. Você sabia que nunca precisaria trabalhar para viver. A escolha era sua, qualquer porta estava aberta pra você. Ou você pensava que sim.

Sua irmã foi estuprada. E você sabia quem era o desgraçado que fez isso. Ele era um garoto rico do local como você, que foi para escola com sua irmã no ensino médio. Uma tarde, atrás da quadra de basquete da escola particular, ele estuprou sua irmã. Duas noites depois, você foi atrás dele. Você não sabia por que ou onde estava indo. Mas as respostas caíam rapidamente em seus lugares. Um coração enegrecido de fúria brotou rápido como uma tempestade dentro de você, e você sentiu algo *mudando*. Antes que se desse conta o que aconteceu, você se tornou uma besta gigantesca, e você conseguia farejar o medo gotejando do poros dele como suor sujo. E você o matou. O retalhou em pedaços enquanto ele ainda vestia o uniforme da escola.

Aquela noite, quando você perambulava desorientado pela rua, com o sangue ainda brilhando nas suas mãos (de volta para a forma humana), eles o acharam. E o levaram para longe de sua família, seus amigos e de seu destino confortável. Eles o ensinaram o que você é, contaram que independente de gostar ou não, eles eram sua matilha, e que eles são exatamente como você. Uma nova matilha — um grupo de homens se chamando de *ksatriyas* — ensinou você a sentir um grande remorso pela matança que você produziu. Enquanto for Morte Encarnada, dizem, você não apreciará seu papel, e não irá aceitar isso com Fúria em seu coração. Um dia, disseram, você vai entender. Agora, você se sente terrivelmente triste, e muito confuso.

Conceito: Você é um Ahroun, mas não entende o que isso significa. Você é um Portador da Luz Interior, mas você não é como os outros que já viu. Você tem um carisma natural e liderança disponíveis para você, mas você tem medo demais de usá-los. Você tem medo que sua raiva volte e que você perca o controle igual à noite que você mudou. Há também o fato de sua raça e sua ascendência exorbitantemente ocidental que faz você ser visto tanto com certa distância como com curiosidade e desdém de seus companheiros de

PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Nome: _____ Raça: Hominídeo Nome da Matilha: _____
 Jogador: _____ Ahroun: _____ Tótem da Matilha: _____
 Crônicas: _____ Campo: _____ Conceito: O Inesperado

Atributos

| | | |
|----------------|-------------------|--------------------|
| Físicos | Sociais | Mentais |
| Força ●●●●○ | Carisma ●●●○○ | Percepção ●●●○○ |
| Destreza ●●●○○ | Manipulação ●●○○○ | Inteligência ●●○○○ |
| Vigor ●●●○○ | Aparência ●●●○○ | Raciocínio ●●○○○ |

Habilidades

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

Vantagens

| | | |
|---------------------|-----------------------------|-------------|
| Antecedentes | Dons | Dons |
| Aliados ●●●●● | Simular Odor de Homem ○○○○○ | |
| Ancestrais ●●○○○ | Garras Afiodas ○○○○○ | |
| Contatos ●●○○○ | Desequilibrar ○○○○○ | |
| Parentes ●●○○○ | Toque da Queda ○○○○○ | |
| ○○○○○ | | |
| ○○○○○ | | |

Reputação

| | | |
|---------------|--------------|------------------------|
| Glória | Fúria | Vilificação |
| ●●●○○○○○○○○ | ●●●○○○○○○○○ | Escorrido 0 □ |
| □□□□□□□□□□ | □□□□□□□□□□ | Machucado -1 □ |
| | | Ferido -1 □ |
| | | Ferido Gravemente -2 □ |
| | | Espancado -2 □ |
| | | Aleijado -5 □ |
| | | Incapacitado 0 □ |

Frequência Tribal

(Opcional)
 FALHA EM TESTES DE ENIGMAS GERA OBSESSÃO PELA SUA SOLUÇÃO

matilha Portadores da Luz.

Dicas de Interpretação: Aja com relutância, como se todas as ações pudessem levá-lo à desgraça. E ainda, a despeito dessa relutância, você é nervoso. Nervoso com a matilha por tê-lo roubado de sua vida privilegiada, raiva de sua irmã ter sido violentada (e que provavelmente nunca vai conseguir realizar suas ambições na música), e com raiva do mundo por ser um lugar tão fragmentado e desgraçado. Você quer aceitar a paz e o equilíbrio que sua matilha oferece, e você até começou a aprender alguns dos mantras que eles ensinaram. Mas não é sua vida. Ainda não. Talvez um dia, mas, por enquanto, é tudo muito inalcançável.

Equipamento: Conjunto de roupas caras, chaves de um Audi que você não tem mais e canivete.



Portadores da Luz

Interior Notáveis

Portadores da Luz são extraordinariamente próximos às suas vidas passadas, e assim tendem a fazer menos distinção entre os portadores vivos e os que já se foram. De algum modo, os mortos vivem em algum lugar, de alguma forma, existindo como uma presença na alma de outro membro da tribo ou parente. “Morto” e “vivo” significam pouco, para qualquer Portador da Luz Interior, independente de se foi morto em batalha mil anos atrás ou está ainda ativo em Tóquio como um professor de esgrima Zen, já que ainda são ativos na proteção da Mãe Esmeralda. O que segue são alguns destes Portadores da Luz Interior, vivos e mortos, famosos e infames.

O Primeiro Sentai de Jade

Jin Jia, "O Cavaleiro na Armadura Dourada"

O Ahroun Jin Jia deixou sua tribo pouco depois de sua Primeira Mudança, e foi viver entre humanos. Ele abriu mão de tribo, matilha, e serviço à Mãe Esmeralda por uma vida na aristocracia humana. As reações perante a ele foram várias. Os humanos sempre sentiam algo nele, algo bestial, algo estranho. Mas moderou sua Fúria, e alguns até foram convencidos que era seu jeito malandro. Quando podia, ele entrava em jogos, bebia vinho, e baladas, e era um “bom partido” para muitas mulheres. À noite, ele sonhava no erro que era o caminho que escolhera, via os espíritos e seus poucos ancestrais o desaprovando e zombando dele por ter virado as costas para o seu dever, mas ele os ignorava e mergulhava mais em indulgências.

Não demorou muito depois do início do período que conquistava muitas mulheres, para uma delas se sobressair dentre as outras, e Jin Jia achou que estava apaixonado. Ele havia se ligado à filha herdeira da Imperatriz somente como um mero desafio, mas logo acreditava que não conseguiria mais viver sem ela. Ele disse a ela isto, e não demorou para que os dois comessem a se encontrar em quartos secretos à noite no palácio da Imperatriz, mantendo seu caso em segredo. No período de um ano, a garota engravidou e deu a luz a uma garotinha, Lirong. Jin Jia estava feliz, e ele sabia, em seus sonhos à noite, que procuravam puni-lo por suas escolhas sem sentido e ele teve que tomar uma decisão apropriada. Ele levou seu amor para longe do palácio, e se assentaram em uma pequena vila pesqueira.

Mas na verdade ele não tinha decidido bem. Suas habilidades como um lobisomem estavam amortecidas, tanto que ele foi incapaz de enxergar a realidade da situação até que fosse tarde demais. Ele chegou em casa uma noite e viu uma cena horrenda — seu verdadeiro amor tinha tirado todo o sangue de sua filha, matando-a. O sangue estava nas paredes, desenhado em orações

aterrorizantes e epítetos ao sombrio, Kung-Kung. Seu verdadeiro amor era um monstro, manchado em servidão à loucura, e ela havia fugido.

Jin Jia entrou em um período de depressão inesgotável, e a Harano o levou a cometer suicídio. Mas a sua mão permaneceu, justo quando ele preparava uma estocada com uma adaga contra sua própria barriga. A voz do Imperador de Jade o chamou, e o ordenou a mudar o rumo de sua vida despedaçada e a entrar nas forças do Imperador. Percebendo que essa era uma segunda chance, Jin Jia aceitou a oferta.

Ele serviu ao Imperador de Jade até sua velhice, batalhando contra a corrupção de Gong-Gong junto com os outros dois membros do Sentai de Jade. Ele era conhecido por vestir uma radiante armadura dourada que misticamente se moldava ao seu corpo em qualquer forma que estivesse. Jin Jia nunca tentou achar seu amor do passado e assassina de sua filha.

Kui-Xing "Ministro das Estrelas"

As estrelas guardam muitos segredos — segredos que o Theurge Kui-Xing lutava por descobrir. Ele era jovem, mas sua ânsia por conhecimento o fez um estudioso poderoso dentre os Portadores da Luz. Ele era brilhante em matérias tanto mundanas quanto espirituais, e ele podia criar respostas para praticamente qualquer enigma, como se sugasse veneno de uma ferida. O Céu acima dele não era apenas uma desordem de estrelas brancas sobre um fundo negro aveludado, mas, pelo contrário, servia de mapa para a verdade e tranquilidade.

Mas Kui-Xing era abominavelmente feio. Ele nasceu como Impuro, e sua pele não era nada mais que dobras manchadas de pele gordurosa que o davam uma aparência repulsiva. Kui-Xing parecia uma estranha mistura de Garou e um anfíbio, e seu orgulho sofria com isso, apesar de seu brilhantismo. Ele recebia respeito na seita de Portadores da Luz que pertencia, e ele vivia uma vida quieta e contemplativa, ajudando os Garou mais ativos em suas missões.

Nesse período havia um corpo regente de hengeyokai que comandava a maior parte do Reino Médio. Este conselho era chamado Sacerdotes do Trovão, e eles haviam sido desafiados por um espírito trapaceiro chamado Fu Lan, A Mulher Enganadora. Fu Lan tinha dado a eles um simples enigma, e dito que se eles não pudessem resolver, então sua autoridade era vazia. Incapazes de desvendar esse mistério básico, os anciões chamaram por todos no Reino Médio — aquele que pudesse ajudá-los a desvendar o mistério receberia muito respeito e sabedoria. Sob encorajamento da seita, Kui-Xing respondeu ao chamado e foi ver os Sacerdotes do Trovão, vestido em um manto pesado que escondia sua forma horrenda.

O enigma era fácil: “quem engravida sem conceber, quem engorda sem comer?”. Kui-Xing nem teve de consultar o céu, porque lá estava a resposta — nuvens. Ele disse a resposta, e Fu Lan apareceu, assoviando e cuspidando de raiva, já que a resposta estava certa. Os Sacerdotes aplaudiram Kui-Xing, mas pediram que ele

abaixasse o capuz em consideração.

E então ele o fez, e foi recebido com uivo de desgosto e com risadas. Os Sacerdotes zombaram dele abertamente, e o mandaram de volta sem nenhum orgulho do pouco que lhe restava. Sentindo-se inútil, nas profundezas da Harano, Kui-Xing achou o maior desfiladeiro que conseguiu e de lá se jogou no oceano coroadado de brancas ondas.

Sua hora não tinha chegado, no entanto, e Kui-Xing foi salvo. Momentos após ter atingido a água, uma enorme forma escura emergiu abaixo dele, pegando-o e carregando-o até a superfície. Ele estava impressionado em ver que estava descansando sobre as costas de uma gigantesca tartaruga negra chamada Genbu. Genbu falou com a autoridade do Imperador de Jade a seus sacerdotes — Kui-Xing tinha sido escolhido pelos mais elevados para fazer parte do primeiro Sentai de Jade. Sem outro caminho a seguir (e sem vontade de negar a autoridade da Burocracia Celestial), ele aceitou e foi até a montanha Songgao para se encontrar com os demais.

Deste momento em diante, Kui-Xing era uma parte poderosa do Sentai de Jade original, ajudando aos outros a encontrar o equilíbrio na crescente desordem do mundo. Indo em direção ao fim de seus dias, Kui-Xing recebeu a chance de não mais carregar um semblante hediondo. O Imperador de Jade ofereceu a ele um consolo por sua carne desfigurada, mas ele não aceitou, acreditando que seu Eu interior deveria se manter o mesmo, já que era a sua própria essência mais íntima. O Imperador se satisfez com a resposta, e permitiu que Kui-Xing ordenasse as constelações no céu como recompensa.

Dha-Shi-Zhi

"A Donzela das Flores"

Era difícil ser uma princesa da capital Tang de Chang'an. A família de Dha-shi-zhi era um bando de burocratas dinásticos corruptos que não permitiam a ela nenhuma liberdade de decisão. O curso de sua vida estava feito diante dela e ela serviria ao lado do governo como a divina "Donzela das Flores", inspirando aqueles da capital a se curvar, se limpar e a seguir.

Quando sua Primeira Mudança veio, ninguém mais a viu. Ela mudou na frente dos membros de sua família e foi

trancada em um quarto escuro do palácio. Havia muito medo de que sua pele tivesse sido tomada por demônios e a família convocou exorcistas do Tibete para virem e curarem sua alma ou a destruí-la — o que acontecesse primeiro. Por muitos dias e noites, a jovem garota sentou na escuridão, chorando, até que uma noite ela despertou de um sono espasmódico e viu que a porta de seu quarto estava destrancada e aberta. O palácio estava em chamas e sob cerco de um desconhecido clã de assassinos. Desinteressada pelos motivos, ela aproveitou a oportunidade e fugiu para as vilas nas montanhas.

Lá, ela encontrou outros de seu povo. Ela se tornou parte de uma matilha peregrina de Portadores da Luz Interior, todos eles ladrões, mendigos e palhaços. Esse grupo de Garou Ragabash evitou as corrupções da Wyrn no local apenas de forma periférica e passava a maior parte de seu tempo envolvido em atos tolos e egoístas. Dha-shi-zhi aprendeu a jogar o *shenghuang*, ou as "treze flautas", e se tornou uma música de rua, normalmente bêbada com saquê.

Sua vida jovem era gasta em muita inutilidade, até que um dia a voz veio de um som atordoante que apenas ela pode ouvir, quase rompendo seus tímpanos. Ela foi chamada. O Imperador de



Jade exigia sua presença. Por semanas ela negou a voz, mas ela ficava mais alta a cada vez. Logo ela pouco podia fazer além de choramingar enquanto se deitava nas ruas lamacentas da vila. Quase louca e incapaz de se concentrar, ela começou a caminhar tropeçadamente em direção à distante Montanha Songgao. Enquanto se aproximava, as vozes se aquietavam e ela pode se concentrar mais uma vez. Na montanha, ela recebeu seu fardo e se uniu com outros dois, Jin Jia e Kui-Xing.

Levou muitos anos para que ela encontrasse alguma moderação e mesmo então ela era uma garota impetuosa e com o espírito livre. Mas era uma poderosa aliada na batalha, capaz de dançar com sua espada mágica e fazer grandes cortes no inimigo. Ela se adornava com flores vermelhas e brancas, novamente assumindo o título de “Donzela das Flores”.

Sua vida não se encerrou pacificamente. Ela e o Sentai de Jade foram chamados de volta a Chang’an e receberam a missão de destruir sua família, que por anos se tornou profundamente maculada por Kung-Kung. Ela estava apenas parcialmente preparada para a missão e descobriu que sua antiga mãe mortal agora era algo terrível, metade humana e metade algo mais. Ela caiu em batalha contra sua mãe, sua garganta cortada por uma lâmina de prata.

Borghul, o Insano

Nascido como um camponês mongol em 1112, Borghul geralmente é citado como um exemplo negativo pela maioria dos Portadores, mas como um herói para os Trapistas, membros da tribo anti-Weaver.

Borghul era um curandeiro do clã Tayichigud e um Theurge dos Portadores da Luz Interior. Sua vida, como muitos dos Portadores da Luz da Mongólia, era dividida entre ambos os mundos (mortal e Garou), com ambos os lados sendo completamente aceito pelo outro. Ele acompanhou os guerreiros mongóis em suas incursões ao ocidente, mas apesar de ser treinado marcialmente, ele não era um guerreiro. Ele falava com os espíritos, curava feridas, mas não era um guerreiro.

Tudo isso mudou quando ele se aproximou da meia idade. Ele e seu grupo de guerreiros estavam acampados a várias milhas fora da cidade de Liegnitz (hoje a moderna Legnica na Polônia). Muitos mongóis carregavam suas mulheres em muitas das incursões mais demoradas e Borghul não era diferente. Ele trouxe consigo sua prometida, uma jovem garota adolescente da tribo Arulad. Borghul cuidava da garota como se ela fosse sua irmã e a chamava de Al Alta, “a Dourada”. Um dia os homens partiram para explorar a região e quando retornaram, algumas semanas depois, as mulheres tinham sido dizimadas por algum tipo de praga. A praga então também deixou os homens sofrendo e morrendo. Apenas os mais fortes sobreviveram, incluindo Borghul.

Borghul não enlouqueceu da noite para o dia. Foi um processo lento, árduo e cuidadoso. Ele descartou seus caminhos de cura e rejeitou o desejo de equilibrar sua alma contra os juízes de seu clã e da tribo dos Portadores da Luz, e com o tempo se tornou um guerreiro impiedoso.



Ele acreditava que a praga que tinha erradicado seus amigos e sua amada fora orquestrada pelo mundo dos homens — especificamente, os homens europeus. Ele assumiu sua fúria mal-direcionada e atizou o fogo por muito tempo, direcionando sua agressão para as cidades européias das proximidades. Eram locais maculados pela bruta maquinaria do homem branco e Borghul começou a associar os homens brancos e as cidades com a praga. Não demorou para que ele iniciasse uma cruzada contra todos os aliados da Weaver, esperando conseguir sua vingança para satisfazer a dor que ele tinha pela perda de seus amados.

No fim, Borghul se chamava de *Batachikan* e reivindicava ser um terço homem, um terço lobo e um terço demônio, e que era o progenitor dos povos da Mongólia (apesar das evidências contrárias). Borghul ficou tão louco que ele até mesmo começou a rejeitar seu próprio povo, simplesmente devido a sua maestria com cavalos ou por sua dependência de ferramentas e armas. Seu ódio por todas as coisas tocadas pela Weaver o levou aos limites da sanidade e não demorou para que tudo diante de seus olhos refletisse a Rainha Criadora. Um dia ele partiu para a Umbra, para nunca ser visto novamente. Ocasionalmente, sua encarnação se manifesta em Portadores insuspeitos, principalmente naqueles que seguem o caminho trapista.

Sombra da Lua Brilhante

Sombra da Lua Brilhante nasceu 50 anos atrás, em Calcutá, o filho de dois Portadores da Luz Interior exilados, que deixaram a vida tribal para viver sua união. Mas não muito depois que nasceu, seus “amados” pais o deixaram em uma pilha de lixo em um beco para morrer. Eles esperavam que ele morresse ali devido à exposição, sem nome e sem oportunidade.

Ele quase morreu. Até mesmo a sua forte

constituição do corpo infantil de um Crinos não poderia evitar os elementos, os parasitas, as perigosas quedas e subidas de temperatura. Mas a criança foi descoberta por uma matilha mista de Garou — predominantemente de Roedores de Ossos e Portadores da Luz — levada até lá por pedinte Chimerling. Eles foram instruídos onde procurar e disseram que lá encontrariam uma criança abençoada, deixada para morrer. Quando encontraram o infante, perceberam que metade do corpo da criança não possuía pêlo e era coberta por uma mancha roxa de Vinho do Porto, literalmente separando um lado de seu corpo do outro. A matilha considerou isso uma bênção, seu desfiguramento era tudo que eles esperavam, uma representação das naturezas da luz e da escuridão do universo, uma manifestação física do *yin* e *yang*. Eles o levaram até o caern ao norte da cidade, o Braço de Kolkata, e lá o caern o criou como Sombra da Lua Brilhante.

Por muito da metade de sua vida, ele viveu como um refugiado de Bengal Oriental chamado Kasba Jabardakhal (e até hoje em dia ele aceita, felizmente, o apelido de “Kasba”). Lá, ele se fundiu às vidas dos refugiados, protegendo as pessoas diferentes e sem casta das depredações da doença, da fome e da corrupção externa da Wyrn. Ele ajudou a conduzir pequenas revoluções, a construir vilas e cabanas para os imigrantes e evitou as incursões dos rebeldes paquistaneses.

Na última metade de sua vida até então, Sombra da Lua Brilhante sentou-se com os maiores anciões dos Portadores da Luz para ajudar a determinar o curso de sua tribo. Ele constantemente luta contra as diferentes facções dentro de seu próprio povo. Os Portadores Transcendentais acreditavam que a tribo não precisava de direção que, como um rio, ela ia por seu próprio caminho e que esta é uma direção apropriada, não importando como ou onde irá terminar. Os Trapistas

achavam que a tribo deveria assumir uma posição agressiva contra a expansão urbana, contra as criações da Weaver e contra os humanos em geral. Sombra da Lua Brilhante, junto com alguns outros, ajudou a manter alguma imagem de ordem e direção dentro da tribo.

Quando Shigalu e outros caerns dos Portadores da Luz no oriente caíram para a crueldade da Wyrn, Sombra da Lua Brilhante começou a trabalhar em negociações clandestinas com as Cortes Bestiais, para permitir que sua tribo tivesse um lugar entre eles. Quando o momento chegou, ele ajudou a persuadir os outros em aceitar a decisão de deixar o ocidente e deixar a ignorante Nação Garou para trás. Ele também foi um dos Portadores da Luz que falou quietamente no conclave daquele ano, anunciando para todas as outras tribos a intenção dos Portadores da Luz Interior.

Passou-se um longo tempo para que os Portadores da Luz tivessem seu lugar devido entre as Cortes Bestiais — mas eles não têm. Alguns de seus próprios caerns no oriente foram “absorvidos” pelas Cortes Bestiais, seu próprio governo abdicado. Apesar de não serem tratados com claro desdém, os Portadores da Luz que “vieram para casa” também não foram recebidos com uma parada de heróis. Sempre há uma atmosfera silenciosa circundando a tribo, uma atmosfera que implica que talvez eles tenham falhado com suas terras natais há muito tempo e que deveriam estar dispostos a aceitar um período de vergonha por tais digressões.

Agora, Sombra da Lua Brilhante está atolado em arrependimento. Sua mente se vira para o outro caminho, apesar da aceitação dos outros anciões tribais. Talvez eles tenham cometido um erro. Ambos, o Ocidente e Oriente, são metades de Gaia, e ambos são necessários para o equilíbrio. Poderia alguém escolher apenas *yin* ou apenas *yang* e ainda estar completo? Falar sobre essa decisão traria a ele muita vergonha pessoal e não faria qualquer diferença agora. Ou faria? Poderia existir outros Portadores da Luz — até mesmo outros anciões — que se sentissem da mesma forma que ele? Poderia um novo equilíbrio ser encontrado entre o oriente e ocidente? Por enquanto, ele está satisfeito em aguardar. Mas tal paciência diminui. Em breve ele terá que falar. E então, terá que agir.

Chuva-do-Alto-Céu

A tribo dos Portadores da Luz Interior por muito tempo possuiu uma seita para proteger o caern na Ilha Cheju, ao sul da Coréia. Eles tinham uma presença por lá por mais de mil anos, e mesmo nos últimos séculos, a ilha permaneceu distante da Coréia, possuindo uma pequena população de pessoas que eram capazes de manter as tradições e viverem suas vidas sem se aproximar dos Garou dali. Os Portadores usaram o caern (e os túneis de lava abaixo, já que a ilha é, essencialmente, um grande vulcão adormecido) como um local de paz, meditação e como um repositório de seus conhecimentos antigos.

Mas apenas uma década atrás, a Coréia do Sul reivindicou a ilha e rapidamente começou a transformá-la em um local turístico, chamando de “Havaí Coreano”.





Os Garou de lá conseguiram se adaptar ao súbito aumento populacional da melhor forma que puderam. Os limites das divisas foram diminuídos, mas uma vez que o caern permaneceu abaixo do solo (ou da água), a situação ficou controlada, ainda que desconfortável.

Porém, dois anos atrás, as circunstâncias ao redor da seita e do caern ficaram muito mais perigosas. Tanto a Coréia do Sul quanto o Japão começaram a depositar lixo industrial não muito distante da região sul da ilha. Combinado com a já flagrante poluição vinda dos barcos, geradores e outros equipamentos elétricos e industriais, essa contaminação adicional começou a matar a vida selvagem aquática, apesar de deixar o sistema ecológico da superfície praticamente intacto. O espírito totem, o dragão do mar Seiryuu, exigiu que seus filhos defendessem o caern dessas depredações. Mas os Portadores da Luz locais eram pacíficos e tinham pactos com os nativos, então eles discutiram por um longo tempo sobre uma maneira de ajudar a salvar seu local sagrado.

Era tarde demais. Quando o plano foi feito, a Coréia do Sul colocou um novo governador para governar a Ilha Cheju, um homem terrível que tinha dado sua alma à Wyrn tempos atrás. Uma noite, ele comandou um grupo de militares americanos (que estavam em Pyongyang) para caçar um grupo suspeito de “terroristas” e “piratas” que viviam às margens da ilha. Os militares, que usavam armas que buscavam expulsar os Garou de lá, mataram

muitos Portadores da Luz que viviam ali.

Chuva-do-Alto-Céu era uma dos Portadores da Ilha Cheju. Porém, ela foi uma das poucas que conseguiu sobreviver ao ataque. Uma jovem lupina de Posto 2, ela conseguiu viver devido a nada mais do que sorte, enquanto via o resto de sua seita ser executada por forças esmagadoras.

A lupina, numa ação não característica, jurou vingança e começou a tecer um plano para obtê-la. Por muito tempo o vulcão da ilha ficou adormecido, mas com a ajuda de seu antigo totem, Seiryuu, ela aprendeu a como despertar o espírito dormente da montanha de fogo. Ela atraiu outros para sua causa em um esforço de despertar a fera adormecida, com a intenção de arremessar uma terrível explosão de lava e cinzas sobre os turistas ligados à Weaver e ao governo que destruíra a anteriormente bela ilha. Essa esperança de acabar com a influência da Weaver também atraiu a atenção de um dos sobreviventes de Shigalu — a Portadora chamada Tara. Chuva-do-Alto-Céu se mexeu muito para aprender os ritos de veneração necessários para despertar o espírito e logo, com a ajuda de Tara, ela pode ser bem sucedida. A guerra, em suas cabeças, apenas começou. Shigalu — e a Ilha Cheju — não acontecerão novamente.

Chuva-do-Alto-Céu é uma jovem Garou, mas ainda assim uma feroz guerreira com uma surpreendente e profunda habilidade espiritual. Ela age como a secreta segunda-em-comando de Tara e pode ser vista em caerns ao redor do mundo dando ordens aos Trapistas que odeiam a Weaver.

Antonine Teardrop

O retorno ao lar não foi fácil, nem mesmo para aqueles Portadores da Luz que acreditavam na ação e no resultado. Décadas atrás, muitos Portadores deixaram a instabilidade do oriente e fincaram raízes (querendo ou não) no ocidente. Eles se tornaram guardiões dos caerns, anciões do conselho, professores, protetores e mediadores. Fizeram pactos com os espíritos. Tornaram-se parte de matilhas e seguiram novos totens. Mais importante, eles se acasalaram com seus Parentes no ocidente ou encontraram outros para se acasalar quando não podiam conter seus instintos biológicos e espirituais. E dessas sementes, brotaram os Portadores da Luz Interior nascidos no ocidente. Antonine Teardrop foi um desses Portadores.

E assim, quando o retorno foi declarado e era esperado que todos os Portadores da Luz largassem o que estivessem fazendo, alguns discordaram. Antonine não estava precisamente convencido da idéia e foi para o Tibete, Índia e China para passar algum tempo por lá durante o retorno. Ele ouviu as idéias dos outros Portadores, concordou com seus planos e por fim os recusou ao retornar para a América. Não foi uma decisão fácil. Seus sentimentos a respeito da mudança tribal (e sua recusa a isso) eram complexos e cheios de pesar. Por um lado, seus irmãos e irmãs estavam fazendo um esforço hercúleo de coragem ao retornar para suas terras ancestrais. Mas por outro lado, eles não estavam agindo



drasticamente e sendo um pouco covardes?

Antonine conquistou muitas coisas em sua vida e ainda nem sequer está perto da velhice. Ele ajudou a acabar com a Sétima Geração, um culto clandestino da Wyrn devotado aos abusos das mulheres e crianças. Como conselheiro e amigo, ele ajudou a elevar Jonas Albrecht à precária posição de **Rei** Albrecht, governante dos Presas de Prata. Ele lutou ao lado das Feras, descobriu conhecimentos ocultos e dominou a habilidade marcial Garou chamada Kailindô.

Mas, infelizmente, tudo está longe de ser perfeito para Antonine. Sua atual missão pessoal de pesquisar e decifrar o perigo da Estrela Rubra tem sido atormentada por outras preocupações urgentes (e desafortunadas). Sendo um Portador da Luz ocidental que caminha na linha média entre os dois lados do mundo, ele é frequentemente importunado ou ignorado por outros Garou. Seus companheiros lobisomens na Nação o consideram um Portador da Luz Interior antes de considerá-lo qualquer outra coisa e o preconceito contra a tribo está crescendo. Os Portadores da Luz que abandonaram suas posições no ocidente para retornar às

suas terras natais espirituais tratam Antonine com um respeito distante — mas respeitando-o como se fosse um tolo ignorante, se não um traidor. Antonine contra sua vontade se tornou um porta-voz devido a sua posição e pouco ganha com seu esforço. Ele acredita que se puder descobrir a verdade por trás da Estrela Rubra, ele pode evitar, ou pelo menos atrasar, o Apocalipse vindouro, mas parece que ninguém se importa de dar a ele essa liberdade.

Dicas de Interpretação: Mesmo no meio das revoltas do Protetorado do Norte e da secessão de sua tribo da Nação, você retém uma calma que é quase sobrenatural, não importando a situação. A maior preocupação que você demonstra é um franzido da testa de vez em quando, assim como o ocasional sorriso enigmático é a única pista das teorias e enigmas que constantemente estão em sua mente.

Raça: Hominídea

Augúrio: Philodox

Posto: 5

Físicos: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 3 (2/0/3/3)

Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 5, Esquiva 5, Empatia 3, Expressão 2, Instinto Primitivo 3

Perícias: Empatia com Animais 3, Ofícios 2, Etiqueta 2, Liderança 3, Armas Brancas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Enigmas 5, Investigação 4, Direito 2, Medicina 4, Ocultismo 5, Política 2, Rituais 5

Antecedentes: Aliados 3, Ancestrais 3, Raça Pura 3, Recursos 2

Fúria: 4, **Gnose:** 8, **Força de Vontade:** 10

Dons: (1) Persuasão, Resistência à Dor, Faro para a Forma Verdadeira, Verdade de Gaia; (2) Perturbar Tecnologia, Visões, Harmonia com a Superfície, Determinação; (3) Claridade, Golpe Piedoso, Sabedoria das Antigas Tradições; (4) Consciência Sobrenatural, Atingir o Vazio; (5) Assimilação, Ataque Circular, Sabedoria do Vidente.

Rituais: Antonine domina praticamente todos os rituais do livro básico de **Lobisomem** e lhe faltaria o conhecimento de algum apenas pela vontade do Narrador.

Fetiches: Pensamento Errante (klaive)

PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Nome:
Fogador:
Crônica:

Raça:
Agiúrio:
Campo:

Nome da Matilha:
Totem da Matilha:
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 | _____ | _____ |

Renome

Gloria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Honra

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Sabedoria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Paço

Fúria

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Cinose

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Força de Vontade

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□

Vitalidade

Escoriado 0

Machucado -1

Ferido -1

Ferido Gravemente -2

Espancado -2

Aleijado -5

Incapacitado

Fraqueza Tribal

(Opcional)

FALHA EM TESTES DE ENIGMAS GERA OBSESSÃO PELA SUA SOLUÇÃO

PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Hominídeo *Alabro* *Crinas* *Alispa* *Lupino*

Nenhuma
Mundança

Força(+2)___
Vigor(+2)___
Aparência(-1)___
Manipulação(-1)___

Força(+4)___
Destreza(+1)___
Vigor(+3)___
Manipulação(-3)___
Aparência 0

Força(+3)___
Destreza(+2)___
Vigor(+3)___
Manipulação(-3)___

Força(+1)___
Destreza(+2)___
Vigor(+2)___
Manipulação(-3)___

Dificuldade: 6 Dificuldade: 7 Dificuldade: 6 Dificuldade: 7 Dificuldade: 6

INCITA DELÍRIO EM HUMANOS Adiciona 1 dado de dano em Mordidas Reduz dificuldades de Percepção em 2

Outras Características

OOOOO
OOOOO

Fetiches

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Dedicado

Poder: _____

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Dedicado

Poder: _____

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Dedicado

Poder: _____

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Dedicado

Poder: _____

Item: _____ Nível: _____ Gnose: _____
 Dedicado

Poder: _____

Dons

Rituais

Combate

| Arma/Manobra | Teste/Dificuldade | Dano/Tipo | Alcance | Cadência | Pente |
|--------------|-------------------|-----------|---------|----------|-------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Armadura

Nível: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____

PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Natureza:

Comportamento:

Qualidades e Defeitos

| Qualidade | Tipo | Custo | Defeito | Tipo | Bônus |
|-----------|------|-------|---------|------|-------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Antecedentes Detalhados

Aliados

Parentes

Totem

Raça Pura

Contatos

Mentor

Outro (_____)

Outro (_____)

Passes

Experiência

Equipamento (Carregado) _____

TOTAL: _____

Adquirido em: _____

Bens (Possuídos) _____

Seta

TOTAL GASTO: _____

Nome: _____

Gasto em: _____

Localização do Caern: _____

Nível: _____ Tipo: _____

Totem: _____

Líder: _____

Agradecimentos: Brisas e Tempestades

*Que todos os seres tenham felicidade e as causas da felicidade;
Que eles se libertem do sofrimento e das causas do sofrimento;
Que eles não se separem da felicidade suprema, isenta de sofrimento;
Que permaneçam em equanimidade incomensurável, livres de
apego ou aversão pelos que são próximos ou distantes.*

— Dudjom Jigdraw Yeshe Dorje, retirado da sadana “O Excelente Vaso de Safira”

As Palavras respondem

Este é o 18º livro do Nação Garou, um dezoito, que no fim das contas é um nove. O número perfeito.

Embora haja sinais claros de que nosso grupo tenha atingido este estado, há mais riscos de ser uma armadilha do orgulho. Passamos 3 meses (outro número perfeito, porém básico) sem lançar livros, nesse espaço de tempo, se bem lembro, houve apenas um relançamento do nosso primeiro livro com qualidade atual. Claro que este livro foi importante, renovar o antigo sempre é importante, mas fazer novos livros também o é.

Esta é uma chance de reafirmar que temos vidas para seguir, algumas vezes estaremos soterrados de trabalho, nossas namoradas (e namorados, seja o caso) estarão enchendo 'pra valer e a universidade estará nos f*do de verdade. Assim temos mesmo que dar um tempo aqui para não faltar lá. Aqui temos de sobra, não é?

Após pouco tempo e muito feito pelo cenário de Lobisomem, e até mesmo por outros cenários, o Nação Garou deixa um legado. Este não é nosso, é de vocês,

logo, um dia vocês precisarão se unir a nós de um modo mais efetivo. Pois a natureza é uma grande festa, mas um dia um ou outro alguém precisa partir, este é o curso natural das coisas. É Gaia.

O Silêncio traz novas questões!

E para não dizer que não falei das flores, estamos rumo ao compromisso que foi firmado acima do compromisso inicial. Temos uma lista de prioridades para 2008, mas acima dela temos a meta de fazer os 13 livros de tribo revisados. Certamente teremos outro ainda esse ano, mas não sabemos se os 13.

Gostaríamos de agradecer aos nossos Parentes que vem a nossa comunidade, pois nossos números nunca param de crescer, mesmo quando passamos tempos sem disponibilizar algum livro.

Aos nossos Parentes, muito obrigado!

(Folha do Outono)

Tributo e Renome

Saber reconhecer que não estamos sozinhos, que através da nossa união e interdependência é que nos tornamos realmente matilha, é um grande sinal de sabedoria. Fomos criados para viver assim, juntos, por isso estamos sempre em bandos, por aí. Reconhecer um ato, então, se torna mais que um gesto nobre, mas um passo a frente no longo caminho que cada um percorre na longa jornada da vida. É sentir que a distância separa, mas também une.

O verdadeiro compromisso assumido é aquele que não temos que invocar seu nome, pois sua responsabilidade já está emanada e podemos sentir que será infalível, que não precisamos temer ou vacilar, que podemos contar com aquelas mãos que nos auxiliarão durante o trabalho. É aquela ajuda que não contamos, porém não por não ser importante, mas por sentir que ela já faz parte de nós de um modo tal que a sentimos como nossa própria Força.

Por Lica Maria "Canção-da-Wyld", que demonstrou conhecimento da Honra, e Gustavo "Guardião-do-Verbo" por avançar em sua Sabedoria, nós do Nação Garou pagamos tributo e reconhecemos vocês como mais próximos de nós. Vá agora, Canção-da-Wyld Fostern dos Fianna! Uive, Guardião-do-Verbo Athro dos Senhores das Sombras!

Somos um Sentai! Por que não?

Rafael Tschope (RGT)

Wingus Testocruciblo, um Nocker entediado que foi encontrado por um bando de lobinho
(paradeiro incerto ou não sabido)

Harlan Perth

Theurge Senhor das Sombras Cliath

É com muita alegria que trazemos ao público os fragmentos desta tribo — o que restou dela nestes tempos apocalípticos. Que os enigmas desta tribo, jocosos ou não (no sentido Zen) possam tirar suas mentes da inércia do dia a dia, e que a Fúria possa novamente fulgorar em seus corações, na sua forma mais pura, como concebida por Luna.

Quero compartilhar com vocês algo que certa vez uma Portadora me ensinou: "Uma espada deve ser empunhada com a mente e o coração. A mente diz à ela que direção tomar, o coração dá a força para cortar. Uma espada sem mente é cega, assim como uma lâmina sem coração."

Isso diz tudo sobre o que penso da nossa luta.

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Ragabash Senhor das Sombras Iluminado Ancião

Demorou, mas enfim o livro ficou pronto. O Nação Garou passou por um período sem livros, onde

demoramos para lançar nosso próximo projeto, porém, nunca desistimos. Os fatos da vida real chegaram, e com eles novas responsabilidades. Mas entre uma coisa e outra, achamos nosso caminho para traduzir esse livro. Que os outros não demorem tanto!

Gustavo "Guardião-do-Verbo"

Philodox Senhor das Sombras Athro

Não tenho muito para escrever, apenas que eu parabeno mais uma vez a Nação Garou por ter mostrado que as coisas são viáveis, sim, contanto que haja disposição.

Gostaria de mandar um abraço público ao Folha, que mesmo com a distância (de espaço e de tempo) se mostrou um amigo dos mais valiosos e preciosos que já conheci. Pessoalmente falando, ele me ajudou em um momento especialmente turbulento (E SINISTRO) que já passei, e terá para sempre meu reconhecimento, além de uma cerveja gelada esperando por ele.

Agradeço também aos outros participantes deste .pdf, em nome dos RPGistas nacionais.

Saúde!

Ideas to Mega Therion

Único vampiro em uma matilha de lupinos

????????????????????????????????

Lica "Canção da Wyld"

Theurge Fianna Fostern

Nunca cheguei ao final de um trabalho sem saber o que escrever, mas esse livro me deixou assim... É uma tribo com dons muito interessantes e uma cultura rica que particularmente gosto (principalmente da parte hindu), mas é no final das contas uma tribo dividida e que sofre com suas escolhas. Existe um ditado que eu acho muito interessante: "Todas as escolhas nos trazem mais prazer e dor do que poderíamos prever".

Trabalhar com a Nação Garou é uma escolha que me trouxe muito mais alegria do que jamais pude prever, que venha o próximo livro!

Pedro "Garganta-Queimada"

Philodox Fianna Fostern

Dessa vez os meus agradecimentos à Nação Garou tem um motivo a mais: Traduzir, que antes era um passatempo e um prazer de um jogador vidrado, agora virou trabalho.

Eu imagino que meus revisores estejam rolando a parada de dados de fúria pro Frenesi Selvagem, e rangendo os dentes, mas não se preocupem! Eu estou estudando um pouco mais do português e do inglês, pra fazer do hobby um ganha pão.

Obrigado a todo mundo da Nação! Não dá pra esquecer (nem quero!) de cada um dos que conheci. Praqueles que não conheço e vão ler, boa leitura,

divirtam-se!

Uma tribo tão pouco compreendida e estranha merece um livro com maiores explicações e detalhes. Embora represente o oposto de tudo aquilo que os Fianna podem representar, nem por isso é minha tribo menos preferida. É um lampejo de sanidade no mundo, e um pedaço rico em contrastes e oportunidades pro mosaico do cenário WoD numa aventura de lobisomem.

Isso só pode acrescentar em riqueza e esclarecimento para melhorar o jogo. Então deixem de ser preconceituosos, cães danados, e abram a cabeça e o livro!

Boa leitura!

Folha do Outono

bani Oradores dos Sonhos (Artífices Espirituais)

Minha vida é tão cheia de ironias e de coincidências, de estranhezas e de lampejos, que não paro mais diante de um sapo falante que me bate a porta vendendo enciclopédias, apenas digo que já tenho uma e o agradeço, mas ainda oferecendo um pouco de repouso e uma bebida.

Tempos passados, dizia eu que o livro dos Portadores

da Luz Interior era desnecessário. Acreditava nisso por duas razões. Primeiro por não fazerem oficialmente mais parte do Pactuado Ocidental da Nação Garou. Segundo por pensar, mesmo sem ler o livro anterior, que o livro seria apenas uma migalha do conhecimento ancestral do oriente fazia parte do estereótipo da tribo.

Ledo engano. Mas está na natureza do tolo entender que de tudo sabe.

Admito, sem dúvidas remanescentes, que o livro dos Contempladores de Estrelas é o mais bem escrito. Penso também, sem querer ofender aos fãs do cenário, que é um livro e uma tribo *profunda demais* para o cenário de Lobisomem. Sendo este o motivo, presumo eu, que a tribo não é completamente compreendida e o livro não tão devidamente valorizado.

Agora sou ignorante em menos duas coisas, também. Primeiro, que realmente os Portadores deveriam há tempos ter deixado a Nação Garou e o ocidente. Segundo, que os Contempladores de Estrelas *realmente* está num nível superior que seu cenário.

E desta forma vou seguindo, pois quando sabemos o que procurar, qualquer caminho nos leva até nosso objetivo.



LIVRO DE TRIBO: PORTADORES DA LUZ INTERIOR

Jornada para o Oriente

Eles vieram do Oriente em busca de sabedoria, mas encontraram apenas conflito. Agora eles descobriram que sua terra natal não é mais o refúgio que foi um dia, que perderam muito e ganharam muito pouco. A mais sábia e mais mística das tribos Garou precisa agora lutar para encontrar seu equilíbrio e reivindicar sua herança antes que ela desabe. Será tarde demais?

Qual o preço da Sabedoria?

Os Portadores podem ter deixado a Nação Garou, mas sua cultura não está perdida ainda! O Livro de Tribo: Portadores da Luz Interior explora as difíceis escolhas que os Portadores tiveram que fazer e o caminho à sua frente – aqueles que restam e aqueles que foram embora. Seus Dons e seus rituais, seus fetiches e seus totens, é tudo o que eles deixaram em seu nome – será o suficiente?

LOBISOMEM O Apocalipse

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

